

PRESENTAZIONE

Nel 1604, sulla via del ritorno verso l'Italia, Isabella Andreini morì a Lione, onorata e venerata come una santa laica da nobili, mercanti e religiosi. Nel 2004, ricorrendo il quarto centenario della scomparsa della celebre attrice, abbiamo voluto, il gruppo di lavoro del Centro teatrale "la Soffitta" (guidato da Marco De Marinis) ed io, dedicarle la seconda e la terza sezione del progetto "L'arte dei Comici. Invenzioni e pratiche di un teatro multimediale" (Laboratori DMS, Bologna, 26 gennaio-16 maggio 2004). Si tratta del "Seminario su Isabella Andreini" (7 maggio 2004), con interventi di Stefano Mazzoni e di Franco Vazzoler, e dello spettacolo *La pazzia di Isabella. Vita e morte di comici Gelosi* (15-16 maggio 2004), che Elena Bucci e Marco Sgrosso hanno scritto e rappresentato coniugando le ragioni della storiografia ai loro personali percorsi creativi. Pensavamo che la fama di Isabella Andreini, con Eleonora Duse, l'artista scenica più emblematica e importante della nostra storia teatrale, avrebbe sollevato anche in questa ricorrenza numerose iniziative, tanto più che, negli ultimi anni, si sta verificando, al livello degli studi, una vera e propria 'Andreini renaissance' continuamente arricchita da saggi monografici, riedizioni e contributi critici vari. Siamo dunque restati sorpresi nel vedere che il seminario e lo spettacolo non venivano affiancati da altre testimonianze pubbliche. Così, ci è parso opportuno rafforzare l'omaggio, riunendo sotto il segno d'Isabella tutti i riscontri editoriali del progetto dedicato a "L'arte dei Comici". Vale a dire gli Atti del Convegno "Fra poesia, suono, immagine: il teatro multimediale delle comiche compagnie" (26 gennaio 2004), con interventi di Roberto Tessari, Paolo Russo, Paolo Fabbri, Renzo Guardenti e Cesare Molinari; e, poi, i saggi realizzati in occasione del seminario e la drammaturgia dello spettacolo. Fra la seconda e la terza sezione, un mio contributo connette la zona storiografica del volume e quella drammaturgica.

Il progetto "L'arte dei Comici. Invenzioni e pratiche di un teatro multimediale" rivisita il fenomeno storico della Commedia dell'Arte evidenziandone quelle dinamiche combinatorie transitive, che più ricordano le contemporanee esperienze della multimedialità. Il fine di tale accostamento è rinnovare, con l'immissione di riferimenti non usurati, le modalità di approccio alla logica compositiva dei Comici dell'Arte, che, fin dalle loro prime apparizioni, hanno sperimentato le combinazioni fra suono, immagine e parlato, affinando una spettacolarità che, pur con le debite contestualizzazioni e correzioni di senso, possiamo considerare di tipo "multimediale".

In essa, infatti, la musica, il canto, l'affabulazione, la declamazione, la pantomima, la danza, la mimica e gli effettivi visuali prodotti dall'azione dell'attore, non si sommano semplicemente per accumulo né venivano accordati secondo i dettami dei canoni rappresentativi di tipo "logocentrico" o "visivo", che disciplinavano gli allestimenti negli ambiti accademici e di corte; piuttosto, il loro comune sviluppo risultava da una continua e molteplice

pratica dell'interazione, che interessava ogni elemento teatrale: lo spettacolo nell'insieme, le sue singole scene e la formazione stessa degli attori, dove abilità riconducibili a categorie espressive riconosciute – come la danza, il canto, la declamazione – oppure ristrette a più mirati esercizi – l'abilità di imitare il verso degli animali, di parlare dialetti diversi, di fare la vecchia, di saltare, di danzare sulle uova, di gettarsi nel vuoto, di suonare strumenti inventati... – si combinavano in profili professionali infinitamente più screziati e sfuggenti delle tipologie drammatiche che, pure, ne erano le componenti fondamentali (le parti serie e quelle buffe: di vecchi, di servi, di cortigiana, ruffiana e capitano).

Al passato, secondo l'indicazione di Fabrizio Cruciani, cui è dedicato il numero 7/8 di questa rivista (autunno 2002 - primavera 2003), ci si può riferire come a un "magazzino del nuovo"¹, dove figurano competenze, tecniche e saperi suscettibili di venire ripresi e modificati, ma – possiamo aggiungere – anche illuminati e chiariti dalle pratiche dell'innovazione, che, agendo per vie più o meno dirette sulla cultura personale degli storici (e, beninteso, dei lettori), allargano gli orizzonti percettivi degli studi consentendo di procedere a più ampi riscontri fra passato e presente.

Il fatto che il teatro novecentesco si sia sempre più interessato alla contaminazione fra i media fino a rientrare per zone e settori nel sistema delle "arti multimediali", stabilisce, dunque, un terreno d'indagine favorevole alla riscoperta dei casi di multimedialità storica, dei quali conviene sondare le specificità e il senso culturale.

Le forme del multimediale e le dinamiche compositive dei Comici presentano analogie facilmente riscontrabili; basta, infatti, emendare i concetti propri alle "arti multimediali" degli elementi strettamente tecnologici, per ricavare indicazioni aderenti alle differenziate realtà storiche della Commedia dell'Arte. Sia le prime che le seconde:

- dissolvono la funzione generativa dell'autore unico sostituendola con una "interazione fra gli artefici" che si intreccia ad altre forme di "interazione con il pubblico"²;
- fanno interagire i "linguaggi artistici" imprimendo a tale interazione il carattere d'una "trasformazione permanente"³;
- determinano "un trasferimento semantico dell'attenzione creativa dalla presentazione dell'oggetto artistico – l'opera – alla presentazione di un'azione, di un processo [...], mettendo in atto una *teatralizzazione dell'esperienza artistica*"⁴;
- realizzano ambienti e percorsi "dove il fruitore non ha più un ruolo passivo ma si immerge con tutti (o quasi) i sensi e interagisce percetti-

¹ Cfr. F. Cruciani, *Lo spazio del teatro*, Roma-Bari, Laterza, 1992, pp. 73-98.

² A. Balzola-A.M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Milano, Garzanti, 2004, p. 12.

³ *Ivi*, p. 10.

⁴ *Ivi*, p. 12.

vamente e operativamente”⁵.

Le analogie risultano nette, rendendo possibili più estese comparazioni dedicate alla pluralità del fare artistico, al ruolo attivo dello spettatore oppure alla condivisione ludica del processo, ma, dal punto di vista degli esiti conoscitivi, a quali concreti risultati, a quali acquisizioni ulteriori, può approdare questa lettura trasversale fra manifestazioni diverse di mondi culturali distanti?

In prospettiva, si profilano due tipologie d’indagine.

In primo luogo, la Commedia dell’Arte può rientrare nella genealogia delle “arti multimediali”. Posizione, questa, già implicita nel ruolo di precursori riconosciuto a registi come Craig, Mejerchol’d ed Ejzenštejn, che si erano a loro volta riferiti all’arte dei Comici. Mejerchol’d ricava dai documenti sulla Commedia dell’Arte i principi delle sue ricerche sull’attore. Ed Ejzenštejn, riprendendo le tematiche del maestro, proietta a sua volta “i metodi della ‘recitazione’ sul piano della ‘composizione dello spettacolo’”⁶.

Invece, per quanto riguarda le conoscenze storiche sulla Commedia dell’Arte, l’accostamento ai modelli della cultura multimediale può suscitare stimolanti raffronti, che spiazzino i consolidati cliché sul fenomeno. Come è stato ampiamente sostenuto, le dinamiche compositive dei Comici sono animate da invenzioni originali. Avvicinare loro un modello spettacolare ‘altro’ – come quello delle “arti multimediali” – significa, anche, svincolarle dal canonico raffronto col teatro di testo, che, pur non comprendendole al proprio interno, ne condiziona ugualmente la lettura.

Questa raccolta di saggi e la drammaturgia che la chiude, suggeriscono la possibilità di convogliare le acquisizioni intorno alle diverse specializzazioni e diramazioni dell’arte comica verso l’individuazione d’una civiltà teatrale ancora in gran parte oscura. A questo riguardo, il nostro volume, *L’arte dei Comici*, si distingue intenzionalmente dai criteri di coerenza interna di un precedente e importante contributo: gli Atti del Convegno *Commedia dell’Arte e spettacolo in musica tra Sei e Settecento* (Napoli, Centro di Musica Antica, 28-29 settembre 2001). Spiega Elena Sala Di Felice all’inizio della *Prefazione*:

La coerenza interna del libro è assicurata anzitutto – crediamo – dall’attenzione per la costante e irriducibile tensione tra testo letterario drammatico e testo spettacolare; tra fautori e detrattori del “tavolino” [...] particolarmente vivace nel periodo di trapasso dal trionfo delle “meraviglie” del Barocco al sopravvenire delle esigenze razionalizzatrici e moralistiche dell’Arcadia⁷.

Nel nostro caso, la tensione unificante il libro non corre fra polarità con-

⁵ *Ivi*, p. 13.

⁶ S. Ejzenštejn, *La regia. L’arte della messa in scena*, a cura di P. Montanari, Venezia, Marsilio, 1989, p. 331.

⁷ E. Sala Di Felice, *Prefazione*, in A. Lattanzi-P. Maione, *Commedia dell’Arte e spettacolo in musica tra Sei e Settecento*, Napoli, Editoriale Scientifica, 2003, p. XI.

trapposte e date per note (lo spettacolo e il dramma scritto), ma fluisce fra diverse trasposizioni di forme e tecniche espressive, che, passando dall'uno all'altro media (dal parlato al cantato, dal canto alla partitura, dal corpo all'incisione e alla ceramica, dalla mimica al ritratto), individuano nell'interazione fra i linguaggi artistici, da un lato, un'efficace veicolo di mutamento e, dall'altro, il principio fondamentale dell'arte dei Comici, essendo per l'appunto il comico un "sistema multimediale vivente", come qui lo definisce il musicologo Paolo Fabbri echeggiando sulla spinta del rinnovamento storiografico le visioni novecentesche di Mejerchol'd e Ejzenštejn.

G. G.