



ARTICOLO

## *Le grand Architecte* della Compagnie Pseudonymo (2013) e *Sonno* della compagnia OPERA (2011): due modalità narrative a confronto

di Fabio Raffo

### *Introduzione*

La teoria teatrale contemporanea ha spesso asserito, forse con troppa perentorietà, che la scena attuale, soprattutto nella sua dimensione meno legata ad un testo e visivamente più pregnante, ha operato una destrutturazione radicale e totale nei confronti della narrazione: un'affermazione diventata un vero e proprio "topos critico", soprattutto a cavallo dei secoli XX e XXI (Hennaut 2013: 3)<sup>1</sup>. La studiosa Valentina Valentini, riprendendo il concetto di drammaturgia visiva introdotto da Hans-Thies Lehmann (2002)<sup>2</sup> nella sua definizione di teatro postdrammatico, afferma ad esempio:

"Il dispositivo visuale ha prodotto una drammaturgia antinarrativa, non organizzata per successioni di quadri concatenati, nella quale il tempo è il presente e l'obiettivo è suscitare visioni ed emozioni, un cominciamento, un'apparizione, far succedere qualcosa fra opera e spettatore, un predisporre, tramite i sensi risvegliati, alla scoperta" (Valentini 2007: 43).<sup>3</sup>

Ora, innanzitutto crediamo che sia necessario fare chiarezza sull'utilizzo del termine "narrazione".

<sup>1</sup> La tesi di Hennaut ha come obiettivo di dimostrare che persino gli spettacoli del momento più radicale di rifiuto di narrazione di certo teatro contemporaneo, tra cui quelli di Romeo Castellucci e la Societas Raffaello Sanzio degli anni Novanta, contenevano in realtà degli spunti narrativi e di quelli che lui chiama "processi di narrativizzazione", attivati dallo spettatore. Hennaut indica poi il 2004 come data liminare di questo rifiuto radicale e utopico, ovvero la chiusura del ciclo della *Tragedia Endogonia*: "Si tratta dunque dell'esempio perfetto di una poetica volontariamente sprovvista di narrazione che afferma la sua relativa impossibilità e ne trasferisce la responsabilità della produzione verso la ricezione. Dopo di che Romeo Castellucci ammetterà di nuovo la possibilità di "raccontare una storia" pur all'interno del suo universo scenografico così particolare (come in *Purgatorio* nel 2008)." (Hennaut 2013: 37). Qualora non diversamente indicato, la traduzione è di chi scrive.

<sup>2</sup> Mi riferisco alla traduzione francese del testo tedesco, con la consapevolezza tuttavia dei suoi "errori e imprecisioni della traduzione", nonché che il testo è stato "amputato di un terzo" (Plassard 2012).

<sup>3</sup> Un'altra conferma è portata dal critico Graziani, che sintetizza così i cardini espressivi della scena italiana degli anni Novanta: "Abitare artisticamente luoghi 'non deputati', far detonare le potenzialità espressive e poetiche insite in quelle architetture, è uno dei tre cardini espressivi ereditati dalla scena degli anni Novanta (gli altri due sono la ridefinizione del patto comunicativo con lo spettatore in chiave performativa; e il rifiuto della linearità narrativa che è stata definita, forse in modo riduttivo, 'estetica del frammento')" (Graziani 2015: 88-89).



Se intendiamo questo termine come equivalente di racconto, di fiaba, possiamo infatti concordare più o meno sul fatto che nel teatro da noi preso in esame si assista ad una “*sfilacciatura della narritività*”: gli elementi e avvenimenti testuali o scenici non sono più strutturati in funzione di una fiaba” (Plassard 2012).

Se tuttavia estendiamo il concetto di narrazione così come è stato fatto dalla corrente degli studi francesi legati al Nouveau Roman e nel campo degli studi cinematografici, e consideriamo la narrazione come “la strutturazione di una relazione di successione tra un’unità trasformata rispetto alla sua precedente” (Gaudreault 1988: 23), vale a dire come un montaggio, una giustapposizione di azioni, allora potremo ammettere che la scena attuale continua a strutturare i suoi elementi drammaturgici, sia visivi che testuali, in modo che delle tematiche narrative possano essere suggerite allo spettatore. D’altro canto già studi in questo senso dimostrano come la tecnica compositiva del montaggio sia stata applicata fin dalla sua prima apparizione contemporaneamente a teatro e nel cinema: se “il pensare per immagini sembra essere infatti il tratto saliente del mondo che permea la trasformazione della coscienza nel XX secolo [...] Il montaggio appare allora come il principio costruttivo e il dispositivo compositivo del pensare per immagini e, in quanto tale, un meccanismo mitopoietico” (Sacco 2013: 11-12). Nell’ottica di questo scritto, il nostro intento è quindi quello di dimostrare come in due casi specifici della scena italiana e francese contemporanea, *Sonno* creato nel 2011 dalla Compagnia OPERA, e *Le Grand Architecte* creato nel 2013 dalla Compagnia Pseudonymo<sup>4</sup>, possano articolarsi delle narrazioni, in misure diverse ma in un certo senso complementari.

### Contesto artistico

Prima di focalizzarci sul discorso in questione, ci sembra opportuno accennare una contestualizzazione di queste due realtà artistiche; dobbiamo inoltre specificare che non hanno nessun legame diretto tra di loro. Possiamo infatti sottolineare piuttosto alcune analogie casuali, ma significative nel loro *modus operandi*. In entrambi i casi, come è affermato per altro sui siti internet

<sup>4</sup> OPERA viene fondata nel 2005 dal regista Vincenzo Schino in collaborazione con la danzatrice Marta Bichisao, vedi per maggiori dettagli vedi [www.operaweb.net](http://www.operaweb.net). *Pseudonymo* è stata creata e diretta da David Girondin Moab, vedi [www.pseudonymo.eu](http://www.pseudonymo.eu). Ringraziamo per l’occasione le due compagnie per il materiale generosamente affidato, compreso i video dei due spettacoli.



di presentazione delle stesse compagnie, abbiamo la volontà della ricerca di un linguaggio che si districchi dall'interrelazione di varie arti: in Pseudonymo vi è spesso contaminazione tra danza, video, fumetto, teatro (di marionette ma non solo); in OPERA troviamo una ricerca sulla danza, la pittura – basti pensare alla collaborazione con Pierluca Cetera, soprattutto in *Limite (anticamera)* (2009) e al nostro *Sonno* – la scultura, il video. In entrambi vi è un lavoro sul corpo, sia del performer, che della marionetta (presente soprattutto in Pseudonymo ma parzialmente anche in OPERA<sup>5</sup>) che punta alla sottrazione dell'elemento umano e di un carattere psicologico di un eventuale personaggio, per mostrare invece delle figure<sup>6</sup> esotiche e mostruose. Sulla scena di Pseudonymo possiamo vedere spesso infatti degli ibridi mostruosi: il caso più emblematico è forse *Octopoulpe le Vilain* (2011), dove viene presentata la storia di un ragazzino-piovra, in una declinazione suggestiva delle storie classiche dei supereroi da fumetto. In OPERA abbiamo la predilezione di figure esplicitate dalla loro presentazione<sup>7</sup> e rielaborata nella pratica, tramite l'uso del trucco e delle maschera che di fatto cancellano i tratti umani e presentano anche in questo caso delle creature strane e suggestive: esemplare in questo senso il Pulcinella zannuto in *Voilà* (2008). Entrambe le compagnie, nel loro percorso artistico generale, fanno un lavoro molto accurato sia sul suono, sia sulle luci. Per quanto riguarda il suono, spesso vi è un lavoro di contrasto, tra un trattamento elettroacustico che produce rumori stridenti e angoscianti (in uno stile che ricorda quasi il genere da film horror<sup>8</sup>), e invece una composizione strumentale e/o vocale che, nella sua armonia, sospende o varia questo fondo sonoro continuo più alienante: per quanto riguarda OPERA spesso quest'elemento musicale più armonico è rappresentato dalla selezione di composizioni di Arvo Part. Anche per quanto riguarda le luci potremmo dire che vi è una dimensione alienante e di irrealtà, in quanto il lavoro va soprattutto per

<sup>5</sup> Per un contributo recente sulla presenza della marionetta nel teatro di OPERA, vedi Nason (2015).

<sup>6</sup> La destrutturazione della narrazione passa anche e soprattutto dalla scomparsa del personaggio classicamente inteso dalla scena contemporanea, come dimostra molto bene lo studio di Abirached (1994). Plassard (1992) osserva come questo fenomeno sia legato molto anche al lavoro scenico delle avanguardie artistiche, che hanno avuto un'influenza importante sull'imposizione della "figura", rispetto al "personaggio", nel teatro contemporaneo.

<sup>7</sup> "La figura non è per noi il personaggio, non ha una storia e non ha una psicologia. La figura si nutre dell'attimo, della carne et del sangue dell'attore, del rapporto col costume e col trucco, dell'atmosfera e dell'energia del luogo. La figura, come in pittura, nasce dalla superficie dell'immagine e respirando la contraddice e le dà vita. [...] Le figure che abbiamo utilizzato appartengono al teatro tradizionale o al mondo della rappresentazione nell'immaginario occidentale. Alcune sono figure estratte dalla pittura, altre sono archetipiche, oppure sono nate dall'invenzione, non classificabili in immaginari definiti" (*OPERA, Stato attuale della ricerca*, materiale inedito fornito dalla compagnia).

<sup>8</sup> Graziani definisce il percorso della compagnia come di un'indagine "sull'incubo, la maschera, l'automa e un immaginario a cavallo tra il gotico e il contemporaneo che innerva le visioni dei loro spettacoli" (Graziani 2015: 91).



sottrazione e cioè per imposizione di un buio dominante, da cui per sprazzi assistiamo alla “visione”<sup>9</sup> di porzioni dello spazio scenico. Tuttavia già quest’elemento è a nostro avviso declinato con una modalità narrativa diversa per le due compagnie. Per quanto riguarda la compagnia Pseudonymo, possiamo infatti confermare le parole del regista, Moab, rispetto a questa prevalenza del buio nel suo lavoro scenico: “Credo che il buio permetta di cesellare questi spazi-tempi, di localizzarli, di circoscriverli, per riutilizzarli sulla scena. Il buio amplifica il più possibile la percezione del tempo per raccontare una storia che produce una gamma più vasta di sensazioni” (Moab in Guidicelli 2013: 446). Potremmo dunque affermare che il buio viene usato da Moab nei suoi spettacoli, e soprattutto per il nostro caso, *Le Grand Architecte*, allo stesso modo di come viene usata la tecnica cinematografica della dissolvenza: mentre questa lega tra loro varie sequenze filmiche in modo da produrre un senso narrativo<sup>10</sup>, così il buio isola appunto degli spazi-tempo sul palco per fornire a ciascuno un’azione precisa che contribuisce al senso narrativo dello spettacolo. Vediamo di descrivere più approfonditamente questo allestimento per poi passare a *Sonno* di OPERA e dimostrare come invece in quest’ultimo spettacolo il buio (ma si tratta solo di un elemento tra gli altri) non sembra aiutare lo spettatore a ritrovare un eventuale senso strettamente narrativo, quanto piuttosto ad evocare un’atmosfera onirica<sup>11</sup>.

### *Le Grand Architecte*

Di cosa tratta dunque questa creazione? La presentazione dello spettacolo sul sito della compagnia in questo senso è più che esauriente:

“Come un Geppetto della foresta, il personaggio del Grande Architetto si ispira dal mito dell’uomo demiurgo. Lo spettacolo utilizza la marionetta a filo reinvestendola nel campo puramente teatrale e cancella le frontiere tra coreografia e marionetta contemporanea. Giocando con i materiali naturali di un universo silvestre e primitivo, quest’allestimento ci

<sup>9</sup> Non è un caso per altro che Vincenzo Schino, regista della compagnia OPERA, definisce il suo lavoro come “cura della visione” e regia.

<sup>10</sup> Vedi termine “Fondu” in Briselance-Morin (2010: 59-61 e 415-419).

<sup>11</sup> Rispetto all’uso del buio in *Sonno*, Schino afferma nelle bozze di preparazione del progetto, gentilmente inviate via mail: “La prima parte si nutre del nero, del buio, è il luogo dell’invocazione alla musa, del duende, del male più esplicito. Il luogo antico della pittura, dei demoni di Goya, una fucina in cui mettere in relazione i dipinti con gli attori” (*OPERA, Sonno, parole del progetto*, materiale inedito fornito dalla compagnia).



trascina in un mondo fantastico dove il nostro Pinocchio è costruito da un ammasso di rami e di foglie raccolte e scolpite nel cuore profondo di questa foresta”.<sup>12</sup>

Troviamo effettivamente in questa descrizione i riferimenti ad una macrostruttura narrativa. Da una parte la storia di Pinocchio, dall'altra il mito dell'uomo demiurgo, di cui ritroviamo lo schema principale per altro anche in Pinocchio: ribellione del burattino nei confronti del suo creatore, Geppetto, ma ripristino dell'ordine finale (Collodi 2014). Da un punto di vista del costume e della maschera che la figura del Grande Architetto indossa, troviamo un'eco dell'immagine più classica che abbiamo in mente di Pinocchio, quella diffusa dalla versione disneyana: come il Geppetto di Walt Disney (1940), anche questa figura indossa un grembiule da falegname, e la sua maschera presenta degli occhiali, dei capelli e una barbetta bianca. Sempre la citazione ci ricorda poi l'elemento che permette allo spettatore di identificare la figura incarnata dal performer con quella evocata dal titolo, le Grand Architecte: ovvero il fatto che nello spettacolo vediamo la lavorazione del legno appartenente all'universo silvestre, nel luogo visibile nel buio, che potremmo denominare della costruzione (delle marionette).

Il buio predominante dell'allestimento – che abbiamo detto ricorda la tecnica della dissolvenza cinematografica – permette infatti di isolare i luoghi e di sintetizzare lo spettacolo in quattro grandi passaggi narrativi. Il tutto, è necessario specificarlo, senza una sola parola detta in tutto lo spettacolo, ma grazie alla strutturazione di suoni, luci, luoghi e azioni:

- 1) Viene evocato il rapporto intimo del Grande Architetto (che solo in questa prima parte indossa anche una maschera di coniglio) con la foresta che lo circonda. Comincia a raccogliere il materiale necessario per costruire la prima marionetta.
- 2) Il Grande Architetto perde il suo legame con la natura: elemento simboleggiato dal fatto che non porta più la maschera da coniglio. Finisce la prima marionetta, la fa camminare, poi infine la lascia libera di andare via.
- 3) Costruisce una seconda marionetta molto più grande, a misura d'uomo.
- 4) Vi è una sorta di “passaggio di vita” tra il Grande Architetto e la sua ultima creazione. Mentre la marionetta inizia a camminare da sola, il corpo del creatore resta senza vita per terra. L'atto di

<sup>12</sup> Presentazione dello spettacolo riportata all'indirizzo [www.pseudonymo.eu/le-grand-architecte](http://www.pseudonymo.eu/le-grand-architecte).



creazione-ribellione di questa figura demiurgica sembrerebbe così essere riassorbito dall'universo silvestre.

Come dicevamo precedentemente, le azioni si alternano tra un luogo – buio – e l'altro. A ogni luogo corrisponde più o meno una certa atmosfera, una certa luce, e un certo accompagnamento sonoro. Possiamo così schematizzare e affermare che il luogo "naturale" da cui parte lo spettacolo, rappresentato da un albero con un buco nel tronco, da cui fuoriesce il Grande Architetto, è il luogo appunto più raccolto intimamente, dove le luci sono più chiare e calde, verso il giallo soffuso e intenso, e l'accompagnamento sonoro è armonico e non ritmico. Invece il secondo luogo, posizionato spazialmente nel buio a destra, all'opposto di questo primo, si caratterizza per luci fredde e smorte nonché per l'azione della costruzione delle due marionette accompagnata dal suono ritmico dell'arpa. Oltre a questi due luoghi, o poli contrastanti, che conducono più strettamente il senso della narrazione, vi è un terzo luogo, che potremmo meglio definire come non-luogo, ovvero quello suggerito dalle ombre cinesi o dagli schermi video usati, o anche dal buio più totale: nelle tre declinazioni di quest'ultimo non-luogo si dispiega l'elemento più poetico dello spettacolo e meno narrativo. In questo luogo astratto viene ad esempio liberata la prima marionetta: l'azione è infatti rappresentata dalle due ombre cinesi del creatore e della piccola marionetta. Sempre in questo non-luogo, nel buio quasi più totale, intravediamo il corpo del creatore muoversi in aria, come se lui stesso fosse manovrato da dei fili. Inoltre le sue gambe e braccia presentano alle loro estremità dei rami, come se appunto si fosse realizzato un ibrido mostruoso tra un uomo e una marionetta. In questo caso il linguaggio coreografico – il Grande Architetto suggerisce una danza in aria – evoca poeticamente ciò che lo spettatore può interpretare come un sogno: nella sequenza successiva la luce diventa nuovamente chiara, il Grande Architetto all'inizio si tiene la testa tra le mani, come se avesse dormito, e poi si guarda le gambe e i piedi, segnalando con questo sguardo la dimensione onirica dell'azione precedente.

L'elemento che permette forse di dare un senso compiuto allo spettacolo, di poter fornire una fine a questa storia, si trova appunto nel suo finale, in cui possiamo individuare questo passaggio di vita tra il creatore e la sua marionetta. In effetti vi è un elemento all'inizio dell'allestimento che riappare poi alla sua conclusione: una sorta di bruco<sup>13</sup>, anch'esso in forma di marionetta, con cui inizialmente

<sup>13</sup> È necessario sottolineare che una forma simile di marionetta appare anche in due altri spettacoli di Pseudonymo,



gioca il Grande Architetto nel buco dell'albero e che poi libera. Questo bruco, che potremmo interpretare come una sorta di "embrione" delle successive costruzioni del protagonista, ricompare come dicevamo alla fine dello spettacolo, muovendosi sul corpo della marionetta sdraiata sui ceppi di legno del luogo delle costruzioni. Dall'immagine visibile nella registrazione video, l'impressione è che questo bruco entri nella bocca della marionetta. Poco dopo, quest'ultima inizia a muoversi, mentre il corpo del creatore comincia a posarsi lentamente per terra nel suo luogo originario, il buco dell'albero da dove è uscito. Il cambio di luci tra il luogo del creatore, che va verso una luce blu gelida, mentre una luce gialla e calda avvolge la marionetta – contrasto a cui ci ha abituato tutto il gioco di luci durante lo spettacolo – sottolinea questo passaggio di vita, come l'abbiamo definito. Inoltre, come per il bruco, ritroviamo degli elementi sonori apparsi solo all'inizio dello spettacolo e riemersi poi adesso. Dopo questo passaggio di vita, la marionetta rientra nel buco dell'albero che era il luogo di partenza dello spettacolo. L'allestimento quindi si chiude con una sorta di cerchio o meglio di spirale: la storia ha avuto un'evoluzione, vi sono state delle creazioni di marionette, ma tutto sembra essere appunto riassorbito dall'universo silvestre e pulsante di vita che funge da vera e propria altra figura, o almeno presenza, all'interno dello spettacolo.

Nonostante alcuni passaggi più poetici dell'allestimento, solitamente proposti dal linguaggio coreografico – che perciò è portatore di devianza dalla narrazione, contrariamente all'analogia con la tecnica della dissolvenza, e dunque al linguaggio cinematografico – lo spettatore può ricostruire una sorta di macrostruttura narrativa, grazie alla drammaturgia visiva di luci, suoni e azioni del performer. Vi sono tuttavia alcuni elementi ripresi da altre narrazioni che arricchiscono e propongono anche altri sensi rispetto a questa macrostruttura. Ci riferiamo soprattutto alla maschera da coniglio indossata all'inizio dal Grande Architetto nel momento in cui esce dal buco dell'albero. Si direbbe una citazione di *Alice nel paese delle meraviglie*, dove la lepre entra (e non

---

*Imomushi* (2009) e *Der Nister* (2012). Il primo allestimento è ispirato al racconto *Il bruco* di Ranpo Edogawa, in cui si assiste alla storia del rientro a casa dei resti mostruosi di un eroe di guerra (vedi Edogawa 2011). Scenicamente il burattino ricorda un enorme bruco umano mostruoso (un tronco senza arti), e lo stesso bruco appare in versione più piccola in alcuni momenti. In *Der Nister*, un uomo si perde nella foresta, e un bruco appare nel momento in cui egli viene tentato dalle creature mostruose a restare per sempre in quest'universo altro. Così in questi due spettacoli più strettamente narrativi, possiamo ritrovare quest'animale come simbolo di una vita altra possibile, cosa che per altro il bruco rappresenta già di per sé. In *Der Nister* ritroviamo poi appunto la dimensione della foresta come mondo altro onirico inquietante di smarrimento: tema classico della letteratura occidentale, basti pensare all'*Inferno* della *Divina Commedia* di Dante.



esce) nel buco dell'albero per accedere all'altro mondo, quello onirico e fantastico immaginato da Lewis Carroll (2009). Come mai dunque questo riferimento a questa figura presente in Carroll? Si tratta di un'analogia, di una libertà poetica, o meglio artistica, a cui non possiamo fornire pertanto una risposta univoca. Possiamo tuttavia sottolineare come il coniglio di Carroll svolga una funzione di guida per Alice<sup>14</sup>, per entrare in un altro mondo, dove il buco dell'albero rappresenta appunto la porta di accesso a questo altro mondo immaginario. Allo stesso modo la presenza di questa maschera sembra voler dare un colore fantastico e onirico al resto dello spettacolo, sembra come voler avvertire e guidare lo spettatore nella visione onirica di quello a cui potrà assistere. Il fatto che il Grande Architetto abbandoni questa maschera potrebbe essere interpretato inoltre come segnale del suo progressivo staccarsi da questo mondo fantastico e onirico, l'universo silvestre, e che questo suo allontanamento porterà al riassorbimento della sua creazione in questo stesso universo, nonché alla sua "dipartita". Vediamo dunque come in fondo ne *Le Grand Architecte*, sia gli elementi più strettamente narrativi che quelli più poetici possono comunque essere interpretati e riassorbiti dallo schema narrativo dello spettacolo, precedentemente esposto.

### *Sonno*

Più difficile il caso di *Sonno*, di OPERA. Effettivamente in quest'allestimento non si può affermare l'esistenza di una vera e propria macrostruttura narrativa. Tuttavia, come viene detto in presentazione allo spettacolo, esso si struttura in bilico tra due poli d'ispirazione di un immaginario artistico che diventa per lo spettatore l'occasione di ricostruire delle associazioni di tipo narrativo. I

<sup>14</sup> Sembra importante ricordare come questa presenza-figura del coniglio come elemento di perturbamento del senso narrativo dello spettacolo, così come è perturbante la sua presenza per Alice, si ritrovi in altre creazioni importanti della scena contemporanea italiana. Basti pensare a due spettacoli di Romeo Castellucci, il più datato *Oresteia* 1995 e invece la creazione recente *Go down, Moses* (2014). Nell'*Oresteia* la presenza del coniglio assurge a elemento "paradossale": "Nell'*Oresteia* della Raffaello Sanzio c'è un personaggio all'apparenza incongruo, presenza festosamente infantile, ma, contemporaneamente inquietante: un coniglio (un attore vestito da coniglio). È un'immagine assurda, paradossale. Un segno visivo che non sembra rimandare ad altro che alla sua paradossale presenza. Man mano che l'azione procede ci rendiamo conto che le sue sono le battute del coro. [...] Un modo paradossale per dire un coro fatto di vili che guarda e si ritrae dalla tragedia, che non partecipa e non prende parte. [...] A questa suggestione se ne affianca un'altra: quella del coniglio che Alice insegue, nel romanzo di Carroll, e che la guida nella sua avventura fantastica. [...] In sé è un segno ambiguo ed ambivalente che si presta a sollecitare una serie di letture possibili. Non possiamo accettarlo come cosa in sé (senza, cioè, rimandi ad una sfera simbolica), proprio perché è ambiguo; proprio perché è evidente che voglia dirci qualcosa. Ma la sua presenza non viene chiarita in nessun modo nello spettacolo, dove si staglia come un'icona provocatrice" (Mango 2003 : 322-323).





due poli sono da una parte l'universo del *Macbeth* di Shakespeare, dall'altra l'opera artistica di Francisco Goya: "Sonno nasce dalla frequentazione di due mondi, quello visivo del pittore Francisco Goya (*El sueño de la razón produce monstruos*) e quello visionario del *Macbeth* di Shakespeare (*Macbeth does murder sleep*)"<sup>15</sup>.

Chiaramente il tema centrale di questo spettacolo si ricollega all'elemento del sonno: allo stesso modo le associazioni narrative che possiamo estrapolare da quest'allestimento sono di tipo analogico, perché riprese dall'universo onirico. Quindi in questo caso, rispetto a *Le Grand Architecte*, abbiamo un lavoro scenico nel buio anche perché deve essere ricreata quest'atmosfera onirica, che disorienta, più che ricondurre lo spettatore a una consolatoria macrostruttura narrativa. Del resto, come afferma giustamente Giorgia Nason nell'analizzare una delle tre presenze potremmo dire inquietanti di questo allestimento, il fatto che la performer Marta Bichisao indossi una maschera che ricorda i tratti di una bambola, è di per sé sintomo disturbante, che produce in noi la sensazione caratteristica da incubo, di *unheimlich* di freudiana memoria:

"A partire da *Voilà* va imponendosi la Bambola, figura che attraversa la seconda fase della ricerca della compagnia con le creazioni *Limite (anticamera)* 2009 e *Sonno* (2010). [...] essa rovescia, amplificandolo, l'*Unheimlich* freudiano: se le marionette di legno insinuano "il dubbio che un essere apparentemente animato sia vivo davvero e, viceversa, il dubbio che un oggetto privo di vita non sia per caso animato", le figure marionettizzate portano lo spettatore a chiedersi se questi esseri umani, vivi, appartengano o meno al regno degli oggetti" (Nason 2015: 170).

Tuttavia possiamo approfondire le associazioni analogiche che si ritrovano nella presenza di questa figura sulla scena, a partire dal suo costume rosso, per proseguire con le sue azioni in relazione soprattutto con il Re Oro (porta una corona e ha le mani e il viso dipinti d'oro). La figura della Bambola, così chiamata da Nason nella sua descrizione, viene denominata internamente dalla compagnia anche come l'Infante<sup>16</sup>, in quanto in questa figura vi è un riferimento diretto al dipinto di

<sup>15</sup> Il testo di presentazione è riportato all'indirizzo [www.operaweb.net/Teatrografia-sonno.html](http://www.operaweb.net/Teatrografia-sonno.html).

*Macbeth does murder sleep* è una citazione del testo originale shakespeariano, Atto 2, scena 2 (Shakespeare 1989: p. 48).

<sup>16</sup> Per comodità indicheremo anche noi questa figura con questo nome. Anche per le altre figure che appaiono nello



Goya di Manuel Osorio<sup>17</sup>, elemento che viene sottolineato anche dalla critica Maddalena Giovannelli:

“[...] si staglia l’inquietante figura di un infante, ispirato al Manuel Osorio di Goya. Vestito di rosso, il fanciullo procede lentamente mostrando al pubblico il suo volto – una maschera dai tratti puerili di raggelante impassibilità – e pare quasi tenere oscuramente in mano le fila dei destini degli altri personaggi. Un momento dopo, lo si vedrà giocare a carte con un interlocutore immaginario dinnanzi a una sedia vuota (come quella di Banquo, nel *Macbeth*): ed è lui, naturalmente, a dettare le regole della partita” (Giovannelli 2010).<sup>18</sup>

Effettivamente la performer, nelle sue azioni, sembra tenere il filo dei destini delle altre figure, e soprattutto del Re Oro. La sua entrata in scena, infatti, avviene all’inizio, nel momento in cui la figura del Re Oro gioca con un enorme pendolo in scena, lo fa oscillare. Con l’entrata dell’Infante, l’oscillazione si ferma, lei fa un gesto che cattura lo sguardo del Re Oro: con l’indice invita a guardarlo, e dopodiché, come se lo avesse ipnotizzato, è lei a dettarne i movimenti, facendolo scendere a terra, e ricordando nella loro posa come un’immagine della pietà michelangiolesca. Si tratta di un momento chiave dello spettacolo, di cui l’importanza è sottolineata da un arrangiamento per tromba del tema principale del film *Stalker* di Tarkovskij, mentre per il resto dell’allestimento la colonna sonora è in genere molto più discreta.

Restiamo quindi un attimo su questo frammento: in questo frangente è necessario procedere per analogie e interpretare le proposte poetiche fornite dallo spettacolo. Intanto la presenza del pendolo e dell’oscillazione che, parola del regista Vincenzo Schino, andrebbero a rappresentare una delle tematiche essenziali del testo shakespeariano: “Punto di partenza è, ancora una volta, l’irreversibilità del tempo di *Macbeth* [...]. Il pendolo ci ricorda in ogni momento il problema del tempo” (Giovannelli 2010). Così, il fatto che prima il Re Oro, che tramite il suo trucco sembra citare la tematica del potere del *Macbeth*, poi la stessa Infante giochino con il pendolo, ricorda tramite queste azioni il problema appunto del Tempo, che il Re Oro non sembra poter controllare, mentre

---

spettacolo riprenderemo le terminologie della compagnia.

<sup>17</sup> Vedi intervista a Schino in Nason 2012 : 250.

<sup>18</sup> Recensione pubblicata sulla rivista «Stratagemmi online» all'indirizzo [www.stratagemmi.it/?p=982](http://www.stratagemmi.it/?p=982).



l'Infante sì. Segnaliamo che in questo momento, oltre al fatto che lei porta il costume rosso (dopo non lo porterà più), anche le luci si tingono di rosso. Alla fine di quest'azione vediamo due figure nell'ombra (Il Re Oro e il suo doppio il Re Ombra), entrambi indossanti la corona, lottare tra di loro, come ad evocare sempre la tematica dell'ambizione del potere. Da tutti questi elementi a me spettatore sembra che l'Infante abbia assunto o ricordi alcuni tratti del personaggio di Lady Macbeth, ovvero la sua decisionalità rispetto al marito, il fatto che sia lei a convincerlo ad uccidere Re Duncan, e dunque quasi a dirigere le sue azioni come se Macbeth fosse ipnotizzato o una semplice marionetta nelle sue mani. Il suo costume e le luci rosse potrebbero peraltro segnalare il crimine che sta per compiersi, il sangue che sta per colare, nonché la stessa fobia di Lady Macbeth per il sangue che la porta alla pazzia e infine al suicidio. Nella citazione precedente Giovannelli ricorda infine l'interrelazione dell'Infante con la sedia che evoca il personaggio di Banquo: la sua rabbia contro quest'oggetto la porta a scagliarla per terra e a farla rompere. Così è sempre la presenza dello spettro di Banquo durante il banchetto nel testo shakespeariano ad interrompere l'atmosfera festiva, nello spettacolo parzialmente restituita dal gioco delle carte<sup>19</sup>. Ci sembra inoltre interessante sottolineare che il dettaglio dell'ipnosi, così come ci viene mostrato da queste azioni sceniche, può essere compreso in quanto ipnosi anche per come si svolge la fine dello spettacolo, quando il performer in giacca e cravatta, con il viso truccato di rosso e bianco (denominato dalla compagnia il Portiere)<sup>20</sup>, rimasto solo in scena, guarda una piccola televisione. Nello spettacolo si riesce a distinguere cosa viene trasmesso in questo momento: si tratta di un documentario d'archivio in bianco e nero e in lingua inglese degli esperimenti dell'ipnosi del dottor Milton Erickson su una sua paziente. È soprattutto grazie a questo piccolo dettaglio che possiamo dunque ricollegarci a quello che avevamo visto in questo momento iniziale dello spettacolo, la scena dell'ipnosi tra l'Infante e il Re Oro, nonché comprendere ancora meglio il titolo dell'allestimento, e

<sup>19</sup> Le azioni sceniche dei personaggi ricordano continuamente dei giochi per bambini: oltre al gioco di carte evocato anche dalla critica, il nascondino, sempre in questo frammento, e che spiega peraltro l'azione iniziale del Re di nascondersi sotto la griglia del letto (Bambola lo cerca proprio lì tra i primi posti). Ora, queste azioni infantili e la presenza di questa griglia del letto, attorno alla quale si dispiegano tutti questi giochi, ricordano lo storico spettacolo *Amleto, o la veemente esteriorità della morte di mollusco* della Societas Raffaello Sanzio (1992). Per un'analisi più approfondita di questo spettacolo, soprattutto in merito alla presenza di queste figure minori in senso deleuziano della parola, vedi Sacchi (2012).

<sup>20</sup> Questa figura si ispira al personaggio minore del Portiere di *Macbeth*, presente subito prima della scoperta dell'omicidio del Re Duncan. Per comodità sarà così nominata successivamente nel nostro testo.



la citazione tratta da Macbeth nella presentazione, “Macbeth does murder sleep”. Così, come per il dettaglio del bruco ne *Le Grand Architecte*, anche in questo caso abbiamo un dettaglio che, presentato alla fine, si dimostra una chiave di comprensione e lettura per lo spettatore di parte di quello che ha visto precedentemente.

Analogamente all’azione del procedimento dell’analessi (o *flashback*) e della prolessi, che hanno come funzione di sospendere la linearità narrativa nel campo letterario, anche questo meccanismo del rivelamento del dettaglio sembrerebbe operare negli stessi termini rispetto ad una macrostruttura narrativa. Tuttavia il meccanismo dell’analessi ha anche il vantaggio nella narrazione di offrire al destinatario una visione e un senso nuovo rispetto alle informazioni che fino a quel momento ha raccolto<sup>21</sup>. Allo stesso modo questo focus finale nell’allestimento scenico è foriero di senso e potremmo dire di narrazione per lo spettacolo, anche se questo è vero più per il caso de *Le Grand Achitecte*, che per *Sonno*. In quest’ultimo un altro esempio di questo meccanismo è il fatto che il Portiere, ritrovatosi solo, nel finale recupera la corona lasciata dal Re Oro in un lavandino e la indossa. Precedentemente aveva anche lui fatto oscillare il pendolo. Si attiva così un meccanismo di sostituzione-destituzione tra una figura e l’altra che sembra sempre ricordare il passaggio violento di consegne del potere all’interno del Macbeth. Anche la testa completamente dipinta di rossa, ora coronata, sembra così acquisire e sposarsi con questa suggestione poetica, il rosso ad evocare ancora una volta, sembra, il sangue versato nel testo shakespeariano.

Allo stesso tempo quest’azione interpretata dal Portiere sembra tuttavia presentare un aspetto parodico di questi riferimenti narrativi. Non dobbiamo dimenticare infatti che questo personaggio nel testo shakespeariano, come spesso accade nella drammaturgia del poeta inglese, è portatore di una chiave più comica, carnevalesca, potremmo dire volgare, che spezza il ritmo drammatico dell’opera. Allo stesso modo la presenza scenica del Portiere, con la sua “parodia” delle azioni sceniche precedenti – non solo l’atto di indossare la corona, ma anche il fatto di muovere il pendolo precedentemente mosso dal Re Oro, oppure il gesto di coprirsi le mani con le orecchie, così come fa

<sup>21</sup> “A cosa servono i diversi tipi di flashback che abbiamo appena esaminato? Rispetto all’organizzazione globale del racconto, possono avere varie funzioni. Forniremo due esempi:

- *Completare* un’omissione: così, per spiegare il carattere di un personaggio, il regista mostra una scena del suo passato [...]
- *Sospendere*: se le analessi esterne forniscono dettagli necessari alla comprensione della diegesi, tuttavia hanno anche come effetto di ritardare il compimento di alcuni eventi.” (Gaudreault-Jost 1990: 111)



l'Infante nel momento in cui viene rotta la sedia "di Banquo" e parte un urlo a dir poco angosciante – opera contro la ricostruzione di una vera macrostruttura narrativa in *Sonno*. È necessario aggiungere che quando non riprende parodicamente le azioni dell'Infante e dal Re Oro, il Portiere non entra mai in diretta relazione con loro, mantenendo una posizione distaccata rispetto al vero e proprio spazio scenico e situandosi quindi solitamente sul proscenio. Quando presente, si limita ad osservare immobile ora la scena, ora le pitture di Pierluca Cetera presenti in scena, ora il pubblico. La sua immobilità costringe lo spettatore a farsi domande su questa presenza così paradossale<sup>22</sup> e sembra quindi aprire la creazione a riflessioni metateatrali, ovvero a quesiti sulla funzione del teatro, e alla sua origine etimologica di luogo dello sguardo. Si tratta di un'osservazione che viene spesso assunta dal fare teatrale a partire degli anni Novanta, tendenza seguita e rivendicata anche dalla compagnia OPERA rispetto al loro *modus operandi*: "Stiamo procedendo a ritroso cercando di entrare sempre più in profondità. Questo vuol dire porsi continuamente il problema dell'origine. Anche solo la parola teatro: *theáomai* (io ti guardo e nel farlo guardo me) è materia viva assolutamente attuale."<sup>23</sup> Così lo sguardo del performer rispetto al pubblico e rispetto ai dipinti sembra caricarsi di questo significato metateatrale. A questo proposito non è secondario rilevare che uno dei dettagli che ritorna maggiormente nei dipinti e che lo stesso performer guarda è il viso di un uomo e soprattutto il suo occhio ingrandito, come in un gioco di sguardi che si dirama in più direzioni<sup>24</sup>.

Anche la presenza dei dipinti pare destrutturare il tentativo dello spettatore di ricrearsi un senso narrativo di quanto sta vedendo<sup>25</sup>. Così il secondo polo di ispirazione dello spettacolo, questo

<sup>22</sup> Vedi le osservazioni di Mango (2003) in nota 9 sull'*Orestea* di Romeo Castellucci, valide anche per questa presenza.

<sup>23</sup> *OPERA, Stato attuale della ricerca*, materiale inedito fornito dalla compagnia.

<sup>24</sup> Nel gioco delle carte con la sedia che simboleggerebbe il fantasma di Banquo, anche l'Infante interrompe spesso l'azione guardando verso il pubblico. Trattandosi dell'unico momento parlato dello spettacolo, questo continuo guardare verso lo spettatore sembra proporre una distanza rispetto a questo unico momento di recitazione, segnalandone la finzione e proponendo anche in questo caso al pubblico uno stato di riflessione metateatrale.

<sup>25</sup> A questo proposito ci sembra doveroso riportare le interessanti conclusioni di Nason, rispetto alla presenza dei dipinti di Cetera nelle creazioni di OPERA: "questi non possono definirsi elementi scenografici, quanto piuttosto veri e propri "agenti"; essi sono creati appositamente per la scena e stabiliscono una relazione attiva con gli attori, che toccano le tele, le muovono e – soprattutto le osservano e si fanno osservare. Le tele di Cetera rappresentano infatti sempre dei corpi, sono dei "ritratti" di persone scaturite dall'immaginazione dell'artista, contraddistinte da loro nudità, dalle deformazione della struttura e dalla particolare importanza donata allo sguardo, mai casuale nella scrittura drammaturgica" (Nason 2012: 71).



mondo inquietante proposto da Pierluca Cetera<sup>26</sup>, che si rifà ai chiaroscuri più spinti di Goya e soprattutto a *Saturno che divora i suoi figli*, non sembra apportare nessun senso narrativo ma semplicemente produrre l'*unheimlich* freudiano citato anche da Nason. Un altro elemento significativo importante da sottolineare rispetto alla presenza di questi dipinti, è che alcune azioni e il sapiente uso scenico delle luci sembrano riprendere quest'atmosfera inquietante dei dipinti, tanto che a volte abbiamo l'impressione che essi si animino. A questo proposito è molto suggestivo "l'effetto di zoom" sui tre quadri che si ritrova all'inizio dello spettacolo; lo spettatore può infatti avere l'impressione di trovarsi di fronte a un quadro solo di cui è ingrandito sempre più un dettaglio rispetto alla visione generale: prima vediamo l'uomo seduto con le galline, poi vediamo solo il suo volto e infine solo un occhio (in realtà i dipinti sono tre). Questo gioco di "animazione dei dipinti" era ancora più evidente nello spettacolo precedente, *Limite (anticamera)* (2009) in cui si vedevano prima dei cani nel quadro e alla fine dello spettacolo lo spettatore poteva sentire un abbaiare di cani in sottofondo e nel tenue chiarore delle luci sceniche vedeva muoversi a quattro zampe i performer intorno a una griglia di un letto: un'azione poi ripresa anche in *Sonno*, che sostanzialmente si pone in continuità con questo studio, amplificandone e riprendendone vari elementi<sup>27</sup>. Così, siccome queste grandi tele appaiono in *Sonno* quasi sempre nei momenti di buio, si tratta di un ulteriore elemento che ci permette di affermare quanto il buio scenico, differentemente da quello di *Le Grand Architecte*, non sia tanto un aiuto per lo spettatore per il recupero di un filo narrativo, quanto piuttosto il momento per ri-predisporre un'atmosfera da *unheimlich*.

In conclusione, in *Sonno* la contaminazione dei linguaggi artistici, diversamente da *le Grand Architecte*, non contribuisce a ricondurre lo spettatore ad un senso narrativo stabile, ma anzi opera parzialmente contro di esso. Nella creazione di Pseudonymo il linguaggio coreografico sembra introdurre più che altro una sospensione poetica ad una narrazione che comunque poteva installarsi

<sup>26</sup> La prima immagine che vediamo è un uomo nudo seduto con delle galline attorno alla sua sedia e tiene una di queste galline in braccio, a nascondere il suo sesso. La presenza della sedia nel gioco delle carte potrebbe riprendere anche quest'immagine, oltre che citare il personaggio di Banquo e questo elemento potrebbe dunque indebolire l'interpretazione narrativa della presenza della sedia nella scena della carte avanzata parzialmente da Giovannelli e qui riproposta. Inoltre quest'oggetto potrebbe essere una citazione di spettacoli precedenti, come *Limite (anticamera)* e *Voilà*, come ricordato anche da Nason (2012: 175).

<sup>27</sup> "In *Limite* si apre il mondo della lotta, dello scontro fisico e creativo, dal quale emerge la figura del Re. Tre figure, come le Streghe del Macbeth, in modo esoterico (dal greco esoterikos: interno, dentro), evocano l'archetipo del Re". OPERA, *Limite (anticamera)*, presentazione dello spettacolo fornita dalla compagnia.



nella mente dello spettatore: la citazione del linguaggio cinematografico aiuta poi chiaramente la visione a riorientarsi. In *Sonno* invece il linguaggio della pittura sembra proprio agire contro il tentativo spettatoriale di ricostruire un proprio senso narrativo. Tuttavia i riferimenti al testo shakespeariano, esplicitati in prima battuta dalla stessa compagnia, consentono di affermare che per questo spettacolo si può comunque parlare di drammaturgia, anche se eminentemente visiva, proprio per la presenza di queste associazioni narrative.



### Bibliografia

ABIRACHED, ROBERT

1994 *La crise du personnage dans le théâtre moderne*, Gallimard, Paris.

BRISELANCE, M.-F. – MORIN, J.-C.

2010 *Grammaire du cinéma*, Nouveau monde éditions, Paris.

CARROLL, LEWIS

2009 *Alice nel paese delle meraviglie*, Vega, Legnano.

COLLODI, CARLO

2014 *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*, Tallone, Alpignano.

EDOGAWA, RANPO

2011 *L'inferno degli specchi*, Mondadori, Milano.

GIOVANNELLI, MADDALENA

2010 *[Prova aperta nella creazione di] Sonno*, in «Stratagemmi online», 24 novembre 2010  
[recensione disponibile all'indirizzo: <http://www.stratagemmi.it/?p=982>].

GAUDREAULT, A. – JOST, F.

1990 *Cinéma et Récit – II. Le récit cinématographique*, Nathan, Poitiers.

GAUDREAULT, ANDRÉ

1988 *Du littéraire au filmique. Système de récit*, Meridiens Klincksieck, Paris.

GRAZIANI, GRAZIANO

2015 *Roma anni zero*, in «Culture teatrali», n. 24.

GUIDICELLI, CAROLE (a cura di)

2013 *Surmarionnettes et mannequins. Craig, Kantor et leurs héritages contemporains*,  
L'entretemps éditions.

HENNAUT, BENOÎT

2013 *Théâtre et récit, l'impossible rupture. La place du récit dans le spectacle postdramatique  
entre 1975 et 2004*, selon Romeo Castellucci, Jan Lauwers, Elizabeth LeCompte, Université  
Libre de Bruxelles.

LEHMANN, HANS-THIES

2002 *Le théâtre postdramatique*, L'Arche, Paris.





MANGO, LORENZO

2003 *La scrittura scenica, un codice e le sue pratiche nel teatro del Novecento*, Bulzoni editore, Roma.

NASON, GIORGIA

2012 *Il teatro delle figure*, tesi di laurea, Università di Bologna, inedita.

2015 *Nella carne e nel legno. Il teatro delle figure di Zaches teatro, Opera e Teatropersona*, «Culture teatrali», n. 24.

PLASSARD, DIDIER

1992 *L'acteur en effigie*, L'âge d'Homme, Lausanne.

2012 *Le postdramatique, c'est-à-dire l'abstraction*, in «Prospero European Review», n. 3 [disponibile all'indirizzo:  
<http://www.t-n-b.fr/en/prospero/european-review/fiche.php?id=91&edition=10&lang=1>].

SACCO, DANIELA

2013 *Mito e teatro: il principio drammaturgico del montaggio*, Mimesis, Milano 2013.

SACCHI, ANNALISA

2012 *Il posto del re. Estetiche della regia teatrale nel modernismo e nel contemporaneo*, Bulzoni editore, Roma.

SHAKESPEARE, WILLIAM

1989 *Macbeth, con testo a fronte*. Garzanti, Milano.

VALENTINI, VALENTINA

2007 *Corpi Mondi Materie*, Mondadori, Milano.

### Filmografia

*Pinocchio*, regia di Ben Sharpsteen, Hamilton Lukse, ecc., USA, colore, prodotto da Walt Disney Productions, soggetto di Carlo Collodi, 88'.

### Sitografia

OPERA – sito del gruppo di ricerca  
<http://www.operaweb.net>

PSEUDONYMO – sito della compagnia  
<http://pseudonymo.eu>



### **Teatrografia**

#### *Limite*

Cura della visione e regia di Vincenzo Schino, pittura di Pierluca Cetera, suono di Federico dal pozzo  
Interpreti: Marta Bichisao, Riccardo Capozza, Gaetano Liberti.  
Produzione Teatro Valdoca e Officina Valdoca, 2009.

#### *Sonno*

Cura della visione e regia di Vincenzo Schino, pittura di Pierluca Cetera, dramaturg Letizia Buoso, spazializzazione del suono di Gennaro Mele.  
Interpreti: Emiliano Austeri, Marta Bichisao, Riccardo Capozza, Gaetano Liberti, Fabio Venturelli  
Produzione Opera, La Lut/Festival Voci di Fonte, Festival delle Colline Torinesi, Linea d'Ombra/Festival Culture Giovani 2010, Kilowatt Festival, 2011.

#### *Le Grand Architecte*

Regia di David Girondin Moab, drammaturgia di Angélique Friant, suono di Uriel Barthélemy, luci e video di Yragaël Gervais  
Interpreti: Evandro Scrodio, Virginie Schell, Jade Collet  
Produzione Compagnie Pseudonymo e La Salamandre, EPCC di Vitry-le-François, 2013.



### Abstract – IT

Il presente articolo si pone come obiettivo di mostrare come lo spettacolo *Sonno*, della compagnia OPERA, e *Le Grand Architecte* della compagnia francese Pseudonymo, tramite una loro analisi comparativa, possano essere presi come esempio del riemergere di modalità narrative nel teatro contemporaneo. La teoria teatrale attuale ha infatti spesso asserito il distacco definitivo e radicale dalla narrazione di produzioni di questo genere, nelle quali il dispositivo visuale è dominante. Il mio intento non è dunque semplicemente quello di accostare due realtà artistiche, quanto piuttosto quello di assumere questi due elementi come casi emblematici all'interno di un discorso più generale: la mia tesi vuole infatti dimostrare come la loro drammaturgia eminentemente visiva, ovvero la strutturazione di suoni, luci, e azioni dei performer, evoca allo spettatore delle tematiche e associazioni narrative. Nello svolgimento dell'articolo inizierò pertanto da un breve stato dell'arte, in seguito mi soffermerò nel dettaglio sui due spettacoli citati e soprattutto di come in essi alcuni elementi scenici precisi producano nello spettatore questi rimandi narrativi.

### Abstract – EN

This article wants to argue that the two theatrical shows, *Sonno* from the Italian company OPERA, and *Le Grand Architecte*, from the French company Pseudonymo, are model examples of the return to a certain kind of narrative dimension in the contemporary theatre. Over the past years, theatrical theory has often maintained that narrative drama has been completely replaced by visual dramaturgy in contemporary theater. However, an analysis of these two shows suggests that their visual dramaturgy, their construction of sounds and lights, as well as the performer's actions want to evoke in spectators clear narrative associations. I will set out by presenting the state of the art and the artistic process of the two companies, to then focus on the way in which these two shows produce a wealth of narrative associations in the audience.

### FABIO RAFFO

Fabio Raffo è dottorando in cotutela tra Montpellier III e Bologna, con una tesi sulla Drammaturgia visiva nel teatro italiano e francese contemporaneo. È professore a contratto all'Università di Montpellier per gli insegnamenti di Storia della Scenografia e Letteratura drammatica romantica, e scrittura teatrale. In corso di pubblicazione l'articolo *Jean Vilar o l'estetica del nascondimento. La mort de Danton (1948, 1953) e Thomas More (1963) a confronto*, sulla rivista «Annali – sezione romanza», volume LVI/2014.

### FABIO RAFFO

Fabio Raffo is a PhD student at University of Montpellier III. He is working on a Dissertation in co-tutorship (University of Montpellier III and Bologna) on the Visual dramaturgy on the Italian and French contemporary theatre. He is also teaching assistant in History of Scenography, Dramatic Romantic Literature, and Drama Writing at Montpellier III. The article *Jean Vilar o l'estetica del nascondimento. La mort de Danton (1948, 1953) e Thomas More (1963) a confronto* is being published in «Annali – sezione romanza», vol. LVI/2014.