



Associazione Culturale Teatro ricerche
www.teatroricerche.com e-mail: info@teatroricerche.com

Documenti di studio
Formazione teatrale sulla Commedia dell'Arte

breve dispensa di Mario Gallo
attore, autore teatrale, regista



La tradizione

La Commedia dell'Arte nasce in Italia verso la metà del Cinquecento e segna un passaggio fondamentale nella storia del teatro europeo, poiché per la prima volta si costituisce legalmente una compagnia di attori, con una struttura gestionale organizzata, regolata da uno "statuto" e diretta da un Capo comico responsabile di tutta l'attività.

I componenti che ne fanno parte si dedicano costantemente al teatro, traendo da esso la loro principale fonte di sostentamento.

Da qui la definizione di "arte", che sta per **professione**.

La peculiarità di questa forma teatrale è l'improvvisazione: gli attori sono abili a entrare e uscire dal rigido schema del canovaccio (*sequenza delle scene*) e dalle battute concertate prima dello spettacolo, ed entrano immediatamente in relazione con il pubblico.

Sono quattro le maschere (*tipi fissi o caratteri*) principali che determinano lo sviluppo delle trame (*due padroni e due servi o zanni*): Pantalone dei Bisognosi o semplicemente Magnifico (*ricco - avaro e pater familias - veneziano*), Balanzone (*dottore - bolognese*), Brighella (*primo zanni - lombardo*), Arlecchino (*secondo zanni - bergamasco*).

Il tipo fisso o il carattere identifica il comportamento della maschera sulla scena: Pantalone, quasi sempre *pater familias*, assume il modo di fare del ricco - avaro, Balanzone l'atteggiamento del falso dottore pseudoerudito e inconcludente, Brighella del servo astuto e intrigante, Arlecchino del servo sciocco.

I dialetti usati in scena dalle maschere giocano un ruolo primario nella Commedia dell'Arte: essi esprimono una diversità nazionale che porta novità e ricchezza culturale nelle piazze italiane, e nello stesso tempo crea nel lavoro d'insieme una particolare sinfonia vocale.

Alle quattro maschere principali si aggiungono gli Innamorati, in genere due coppie, che formano il nucleo centrale dell'azione (*visto che le trame sono comunemente impostate sul tema dell'amore*); il Capitano, il quale viene spesso coinvolto nelle vicende degli innamorati e dalle cui azioni dipende a volte l'andamento della trama; le "serve", secondarie rispetto al resto delle *dramatis personae*.

Viaggiatori e sognatori, i comici dell'Arte recitano (*tra il Cinquecento e il Seicento*) l'eleganza, lo stile e il dinamismo del nuovo teatro italiano, recitando nelle piazze, nelle corti e infine nei teatri o "stanze" di tutta Europa.

Precursori della moderna "comunicazione" promozionale, essi documentano a mezzo stampa l'attività artistica e culturale facendo delle loro pubblicazioni un mezzo per promuovere la propria Arte, e garantire nel tempo continuità finanziaria alla compagnia e alla famiglia.

Nei primi decenni del Settecento la Commedia dell'Arte assiste al suo declino, causa la perdita di tutto quel dinamismo, tra forma e contenuto, che animava testo, voce e azione (*stessa degenerazione che investe oggi il nostro teatro italiano*).

La metamorfosi culturale della Commedia dell'Arte avviene con la riforma goldoniana. Goldoni mantiene le maschere sul viso degli attori (*da bravo capocomico e impresario sa che il pubblico veneziano va a teatro se ci sono le maschere*), ne cambia il modo di stare sulla scena (*le maschere non sono più caratteri o tipi, ma diventano personaggi con un'anima*), e gli attori sono costretti a imparare a memoria le battute, senza la possibilità di improvvisare.

L'innovazione

Con il termine "innovazione" intendiamo definire un percorso di contaminazione e di sperimentazione teatrale, che nel corso degli anni ha accompagnato gli artisti del Teatro ricerche verso la **scoperta** di nuove metodologie di lavoro espressivo, tecnico e artistico. Tale lavoro è volto al tentativo di una composizione della Commedia dell'Arte testimone degli eventi contemporanei (*politici, culturali, sociali, ambientali ed estetici*) che hanno segnato il mutamento repentino della nostra società, tra il vecchio e il nuovo millennio.

Le nostre maschere diventano i caratteri fissi dell'uomo moderno (*il figlio del mondo, il sognatore, il mediocre, il colonizzatore, il bugiardo ...*), e la sequenza delle scene (*detta canovaccio*) si trasforma in una drammaturgia contemporanea fatta a priori, che via via si riscrive ogni volta sulla scena attraverso l'improvvisazione degli attori.

I contenuti delle storie che raccontiamo in giro per il mondo cambiano con il mutare dell'uomo e diventano denunce, poesie, suggerimenti, e hanno lo scopo di veicolare il più possibile l'idea di giustizia umana, con eleganza e buon senso.

Bibliografia essenziale Commedia dell'Arte

Paolo Toschi

Le origini del teatro italiano

Torino, Bollati Boringhieri editore s.r.l., 1976

Siro Ferrone,

Arlecchino. Vita e avventure di

Tristano Martinelli attore,

Roma-Bari, Gius. Laterza & Figli, 2006.

Siro Ferrone,

Attori mercanti corsari. La Commedia dell'Arte in Europa tra Cinquecento e Seicento,

Torino, Giulio Einaudi editore, 1993.

Achille Mango,

*Cultura e storia nella formazione della
Commedia dell'Arte,*

Bari, Adriatica edizioni, 1972.

Luciano Mariti,

*Commedia ridicolosa. Comici di professione, dilettanti, editoria teatrale nel
Seicento.*

Storia e testi,

Roma, Bulzoni, 1978.

Allrdyce Nicoll,

*Il mondo di Arlecchino. Guida alla
Commedia dell'Arte,*

ed. ac. di Guido Davico Bonino,

Milano, Bompiani, 1980

(ed. originale: *The World of Arlequin. A critical study of the Commedia
dell'Arte, Cambridge University Press, 1963*).

Ferdinando Taviani,

La Commedia dell'Arte e la società barocca.

La fascinazione del teatro,

Roma, Bulzoni, 1969.

Roberto Tessari,

Commedia dell'Arte: la maschera e l'ombra,
Milano, Mursia, 1984.

PERCORSI DI FORMAZIONE TEATRALE

propedeutica alla Commedia dell'Arte

di *Mario Gallo*

Premessa

Un programma di formazione teatrale dovrebbe garantire un percorso di studio e di produzione in cui siano chiare le intenzioni pedagogiche, didattiche e artistiche più vicine al disagio della *persona - studente* che ha difficoltà di comunicare con la società del proprio tempo.

E' importante perciò che il percorso pedagogico – didattico e produttivo contenga elementi di ricerca e di sperimentazione adeguati, affinché gli studenti possano raggiungere l'autogestione del sé nello spazio insieme agli altri, sviluppare il proprio atto creativo e la propria visionarietà, senza alcuna intenzione di eludere contraddizioni, alterazioni, illusioni e crisi dell'ambiente in cui si muovono: *spazio teatrale - spazio sociale*.

Quando si parla di pedagogia teatrale è necessario distinguere due punti fondamentali: il primo si riferisce alla *propedeutica - didattica*, che consente agli studenti di assimilare la tecnica dell'arte del teatro, e avere padronanza del suo linguaggio; il secondo si riferisce alla produzione, che contiene tutti quei principi della tecnica teatrale assimilata, volta a esplicitare il contenuto di un qualsiasi racconto letterario o gestuale attraverso l'azione psicofisica degli *studenti - attori*, in un qualsiasi spazio si voglia rappresentarlo. Con la propedeutica/didattica si studia e si spiega il disagio della persona nella società contemporanea: la realtà; con la produzione si racconta il disagio tramite la metafora del linguaggio teatrale. In questo modo si valorizza l'applicazione della pedagogia e della produzione teatrale al percorso didattico formativo, e si aiuta lo studente a riflettere sulle difficoltà delle relazioni interpersonali, sulle diversità dei linguaggi e delle tecniche, sul senso sociale ed estetico dell'arte del teatro nella nostra società, senza mai dimenticare l'importanza del rapporto che esiste tra etica ed estetica e tra forma e contenuto di ogni percorso creativo.

1. Verifica del disagio

Nel nostro percorso propedeutico saranno peculiari le indicazioni sulla tecnica teatrale e la sua applicazione nel processo creativo degli studenti, per cercare di eludere il disagio o l'imbarazzo di esprimersi davanti a un pubblico, e permettere di creare la condizione ideale: cioè uno spazio aperto in cui il gruppo possa confrontarsi accettando le diversità di ognuno, e nel quale il teatro si manifesti senza incontrare particolari e superflue resistenze.

Abbiamo uno spazio che può non essere deputato ma che ci consente di verificare il disagio. Definiamo lo spazio con le caratteristiche di un vero luogo teatrale nel quale siano presenti una serie di elementi che ne fanno parte: il palcoscenico, il fondale nero, le quinte nere e la platea. Dividiamo il gruppo degli studenti in pubblico e attori, e iniziamo la verifica. Gli attori (*studenti*) si sistemano dietro le quinte di sinistra e di destra e aspetteranno, nel silenzio, la loro prima entrata al centro del palcoscenico. Il gioco, serio, consiste nel far entrare dalla quinta un attore alla volta, fermarlo per alcuni secondi al centro del palcoscenico, davanti al pubblico, e farlo uscire subito dopo dalla stessa quinta d'entrata. L'esercizio elementare non implica nessun tipo di espressione del corpo e della parola, e ci permette di visualizzare ciò che accade al corpo degli studenti nel momento del confronto diretto: **la reazione**. Possiamo notare il totale imbarazzo attraverso la perdita di equilibrio del corpo (*insicurezza*), il movimento continuo delle mani (*non si sa dove metterle*), la rigidità delle spalle, lo spostamento repentino dello sguardo che non riesce a confrontarsi con quello del pubblico, il desiderio di scappare via per evitare di raccontarsi; perché questo vuole significare l'esercizio: entrare in uno spazio, fermarsi davanti al pubblico (*inizio del racconto*), stare al centro del palcoscenico per alcuni secondi (*parte centrale del racconto*), e uscire dalla stessa quinta d'entrata (*fine del racconto*). Come può un attore (*una persona – uno studente*) raccontare una storia, una poesia, una battuta del suo personaggio, se la necessità imminente del suo corpo è quella di evitare il confronto? Come può manifestarsi il teatro, se nel momento in cui si cerca di apprendere il linguaggio, esso incontra continue insicurezze nel corpo della persona che lo pratica?

Dobbiamo prima eliminare ogni possibile resistenza psicofisica che negli studenti si crea a causa del disagio di comunicare agli altri la propria visione delle cose.

Scheda tecnica di lavoro

- 1) *Uno spazio non deputato che ci permette di verificare il disagio;*
- 2) *Struttura dello spazio: il fondale nero, le quinte, la platea, il centro del palcoscenico;*
- 3) *Divisione del gruppo in: attori e pubblico;*
- 4) *Entrata e uscita degli attori dalle quinte di destra e di sinistra;*
- 5) *Il racconto: inizio del racconto, parte centrale, fine del racconto.*

2. La posizione neutra

*La tecnica presuppone un ordine delle cose, e l'esclusione di quella gestualità degli studenti che appartiene più al disagio di stare in scena (perdita di equilibrio, movimento continuo delle mani, rigidità delle spalle, spostamento repentino dello sguardo, ecc.) che non all'esigenza di esprimere chiaramente con uno o più gesti la comunicazione del proprio racconto. Come in tutte le didattiche che tendono a trasmettere l'educazione dei linguaggi, anche nel nostro caso è necessario ricostruire un percorso di studio che cominci da zero, e cioè dalla **posizione neutra del corpo**, che stimola gli studenti ad una continua attenzione o controllo del proprio corpo (e quindi alla coscienza del disagio) e facilita l'eliminazione di una gestualità superflua.*

Lo spazio che accompagna il nostro percorso è lo stesso, con il suo pubblico, i suoi attori (*studenti*) dietro le quinte, le sue entrate e le sue uscite. *Vedremo in seguito quanto sia importante mantenere costanti le caratteristiche del luogo in cui si lavora.* La didattica segue quella precedente. Ogni attore avrà un'entrata e un'uscita da rispettare (*inizio e fine del racconto*), e il centro del palcoscenico su cui sistemarsi con la posizione neutra del corpo: **a)** piedi a terra e leggermente distanti l'uno dall'altro; **b)** mani e braccia lungo il corpo; **c)** sguardo verso l'orizzonte, sopra le teste del pubblico in direzione di un punto di riferimento sulla parete di fondo della platea. Questa volta il gioco diventa quasi una prova di resistenza tra corpo e mente degli studenti, una sorta di sfida con se stessi e con il pubblico, un cercare in qualche modo di superare il disagio di stare sulla scena di fronte agli altri, un continuo rimettersi in discussione e avere la capacità di ascoltare ciò che si è in quel momento in relazione allo spazio che circonda il gruppo di lavoro. E' un gioco utile anche alla vita quotidiana, nei rapporti più elementari con l'ambiente in cui si vive ogni giorno, e con chi è parte di questo ambiente: gli oggetti e le persone. Nel mondo oggettivo l'attenzione alle cose e alle persone consente agli studenti di scoprire uno spazio nel quale sono contenute differenze di forme e diversità di corpi, di possibilità diverse di essere e di muoversi. *Possiamo affermare in questo caso che l'esperienza teatrale è parallela all'esperienza personale della vita, e diciamo che l'esperienza dell'uno nutre l'esperienza dell'altra.* **La posizione neutra** è lo zero, essa corrisponde alla lettera **A** del nostro alfabeto. E' il punto di partenza necessario alla ricostruzione del linguaggio teatrale composto da più tecniche (*più linguaggi o più lettere*) e dalla sintesi. Nel tempo di studio della nostra attività teatrale dobbiamo sommare con applicazione altre lettere, per raggiungere la padronanza del linguaggio, ma anche una discreta gestione dello spazio, degli elementi che lo compongono e delle persone che lo vivono.

Scheda tecnica di lavoro

- 1) *La Struttura dello spazio non cambia;*
- 2) *Le entrate e le uscite dalle quinte verso il centro del palcoscenico rimangono invariate;*
- 3) *La posizione neutra: a) piedi a terra e leggermente distanti l'uno dall'altro; b) mani e braccia lungo il corpo; c) sguardo verso l'orizzonte, sopra le teste del pubblico in direzione di un punto di riferimento sulla parete di fondo della platea.*

3. La scoperta del gesto narrativo

Con la pratica della posizione neutra siamo riusciti a creare lo stato di relazione tra corpo e mente degli studenti: un'attenzione psicofisica che ci permette di determinare le regole del nostro racconto. Si è già verificata una prima e chiara comunicazione tra gli attori e il pubblico, il quale è pronto per essere trasportato all'interno del racconto di ognuno. E' una forma di rispetto che si viene a creare tra chi osserva e chi invece è sulla scena per dichiarare la propria diversità.

Le entrate e le uscite per raggiungere e lasciare il centro del palcoscenico saranno eseguite rispettando questa volta la posizione neutra. Gli attori (*studenti*) entreranno assumendo in tutto il percorso (*dalla quinta al centro del palcoscenico*) l'atteggiamento della posizione neutra, immaginando di camminare su una linea orizzontale che divide in due lo spazio. Stiamo organizzando in questo modo le prime regole fondamentali che serviranno a creare uno schema al racconto, e al quale gli attori dovranno attenersi. Ricercheremo insieme agli studenti elementi del loro immaginario, e li inviteremo a pensare a un oggetto, a una musica, a un colore, a una poesia, a una storia da cui possano ricavare una sintesi: prima attraverso l'espressione di un gesto, e poi di una parola, senza muovere per il momento i piedi da terra. Gli studenti attingeranno sicuramente a un immaginario che ha origine dallo stereotipo o mito collettivo, che spesso si conclude nella ripetizione di segni convenzionali che non portano nessun beneficio alla loro libera creatività, ma li allontanano dal confronto con se stessi, con i loro limiti e con le loro potenzialità. Gli stereotipi possono essere un supporto utile a cui rifarsi per iniziare invece un percorso di ricerca del gesto e della parola che sia un'astrazione da quello stereotipo, al di là del quale è possibile costruire altro e più vicino alle necessità sociali ed estetiche del proprio tempo. L'esercizio può svilupparsi con la tecnica dell'azione precedente, cambiando eventualmente il suo contenuto: **a**) raccontare una storia già conosciuta tramite una gestualità astratta, e coordinata all'emissione dei suoni delle cinque vocali; **b**) raccontare la stessa storia, con una gestualità astratta, e coordinata all'emissione del testo. *La variante -a- rappresenta un'altra possibilità di comunicare, per gli studenti che hanno difficoltà di esprimersi immediatamente con la parola.* Il racconto, in ambedue i casi, necessita di un tempo-ritmo consono ai limiti e alle potenzialità degli attori che per la prima volta affrontano l'esercizio. Il disagio di stare in scena provoca un forte desiderio di scappare via per evitare di raccontarsi, e nello stesso tempo distrae gli studenti dalle regole del linguaggio teatrale, che ha tempi e ritmi diversi dal comune raccontarsi nelle relazioni interpersonali quotidiane. C'è quindi una differenza di tempo-ritmo peculiare per ogni linguaggio, che va chiarita. Esiste un tempo **quotidiano** (*tempo ormai acquisito nelle relazioni interpersonali*) del racconto, nella normalità della comunicazione gestuale e verbale della vita; e c'è un tempo **extraquotidiano** (*tempo lento del gesto, del suono e della parola, caratterizzato da uno sforzo psicofisico superiore in uno spazio diverso da quello sociale: il teatro*), che appartiene alla comunicazione del linguaggio teatrale. Il tempo *extraquotidiano* esige un'attenzione maggiore a ciò che gli studenti sono, in relazione allo spazio e alle persone con le quali si confrontano.

Scheda tecnica di lavoro

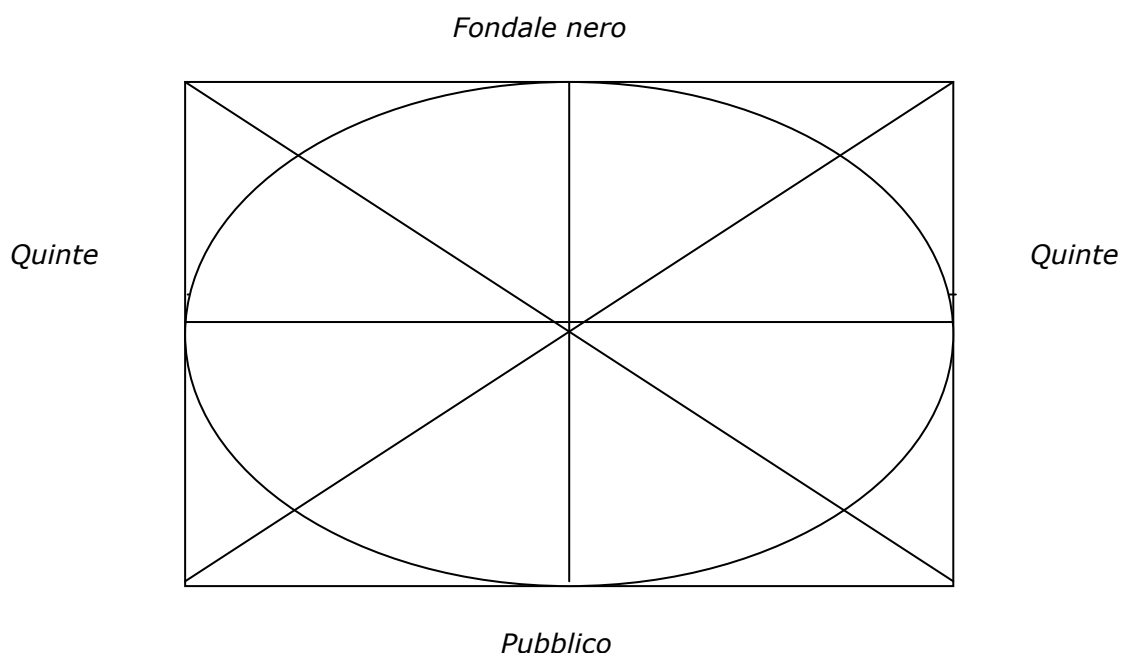
- 1) *La struttura dello spazio non cambia;*
- 2) *Entrate e uscite dalle quinte verso il centro del palcoscenico con la posizione neutra, e su una linea orizzontale;*
- 3) *Ricerca insieme agli studenti di alcuni elementi del loro immaginario: un oggetto, una musica, un colore, una poesia, una storia;*
- 4) *Espressione di un gesto che ha origine dalla memoria di uno degli elementi del punto 3, senza muovere i piedi da terra;*
- 5) *Espressione di una parola in sintonia con il gesto del punto 4, senza muovere i piedi da terra;*
- 6) *Raccontare una storia già conosciuta tramite una gestualità astratta, e coordinata all'emissione dei suoni delle cinque vocali;*
- 7) *Raccontare la stessa storia, con una gestualità astratta, e coordinata all'emissione del testo;*
- 8) *Raccontare la stessa storia rispettando un tempo-ritmo lento del gesto, del suono e della parola.*

4. La musica nella geometria dello spazio

Qualsiasi spazio per essere comunicativo deve risultare organizzato.

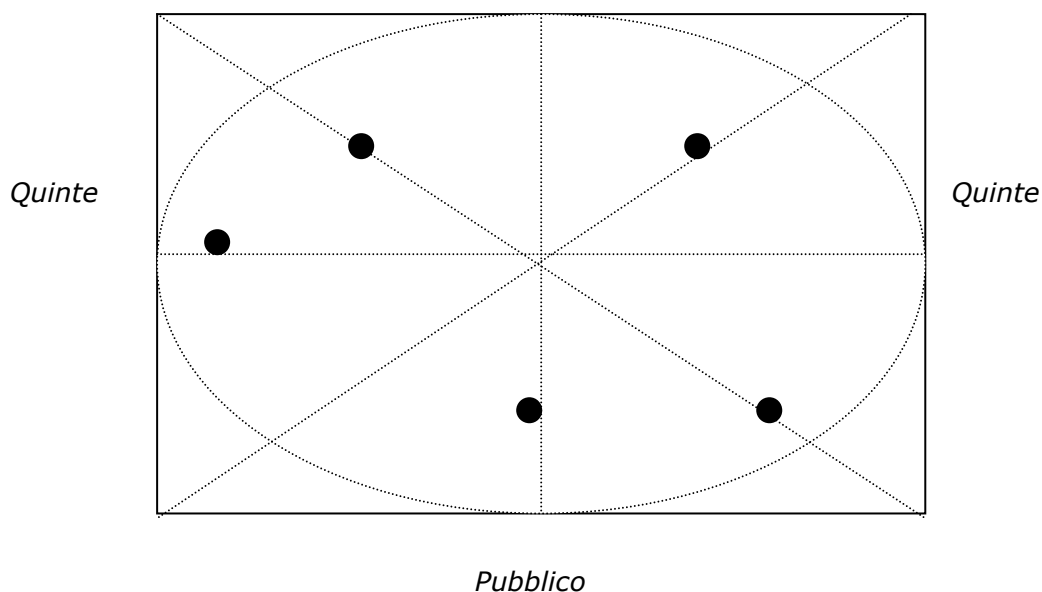
Spesso gli studenti non avvertono qual'è la differenza tra un tempo-ritmo lento, un tempo-ritmo moderato e un tempo-ritmo veloce. Cosa in teatro necessaria ai fini di una gestione dello spazio scenico che, come nel caso del racconto, richiede un tempo-ritmo extraquotidiano dell'azione, all'interno di uno spazio limitato, diverso da quello quotidiano. Raccontare in teatro la memoria di un personaggio lunga tutta una vita, significa trovare una sintesi del racconto che si consuma nell'arco di un tempo breve. Perciò ogni azione deve, in un attimo, dare il senso di un vissuto intenso ed esteso del personaggio. Se non riusciamo a sottolineare l'idea di sintesi, gli studenti si comporteranno sulla scena come abitualmente fanno nella vita quotidiana, senza percepire la differenza del linguaggio e dello spazio teatrale, la differenza tra personaggio e persona, la differenza della dimensione spazio-tempo, che potrebbe invece aiutarli a trasfigurare la vita di un personaggio immaginario attraverso il quale raccontarsi. Bisogna allora imparare a camminare in uno spazio diverso da quello quotidiano.

E' il momento di preparare il gruppo degli attori all'uso dello spazio in cui agiranno. Suddividiamo il palcoscenico con una linea orizzontale, una verticale, una diagonale sinistra, una diagonale destra e una circolare (lo schema qui disegnato sarà spiegato nella teoria e nella pratica al gruppo degli attori - studenti).



Organizziamo un gruppo massimo di cinque attori (*uno per ogni linea*), alcuni dei quali entreranno dalle quinte di destra, e alcuni altri dalle quinte di sinistra, mantenendo costante l'atteggiamento della posizione neutra. Gli attori saranno liberi di sistemarsi su un punto a caso della linea desiderata, senza allinearsi né dietro e né davanti i propri compagni, per essere tutti visibili dal pubblico. *Sul palcoscenico le linee dello schema spiegato saranno immaginarie:*

Fondale nero



a) chiederemo a ogni attore di fissare un punto di partenza e un punto d'arrivo sulla propria linea; **b)** di pensare a una storia da raccontare solo con la gestualità del corpo; **c)** di raccontare la storia con la gestualità del corpo camminando avanti e indietro sulla linea desiderata, su un tempo e un ritmo lento, moderato, veloce di una musica scelta dal coordinatore (*musica precedentemente ascoltata insieme agli attori: percezione corporea del tempo-ritmo musicale*), e rallentare l'andatura della camminata e del gesto in prossimità del punto d'incontro delle cinque linee (*il centro*), per consentire al gruppo di passare; **d)** di camminare lentamente avanti e indietro senza il supporto musicale, e raccontare la storia insieme al gesto e alla parola (*ritroviamo qui il concetto di attenzione continua a ciò che l'attore è, e a ciò che agisce sulla scena*). Nella globalità dell'esercizio **a-b-c-d** sono contenute alcune indicazioni pedagogiche e artistiche dipendenti le une dalle altre. In primo luogo osserviamo che il teatro è, soprattutto, un fatto di coordinazione e gestione degli strumenti del corpo dell'attore (*corpo e voce*), e degli elementi che fanno parte dello spazio (*il palcoscenico, il gruppo di lavoro e il pubblico*); in secondo luogo, la coordinazione del gesto e della parola espressa su uno schema dato evidenzia uno stile preciso, chiaro e personale degli *attori - studenti* nell'interpretare il contenuto della storia da raccontare. La musica, nel caso specifico, gioca un ruolo fondamentale, perché contemporaneamente concentra e distrae gli studenti dalla coordinazione degli strumenti del proprio corpo, i quali per manifestarsi hanno bisogno in un attimo di essere razionalizzati (*attenzione psicofisica*).

Scheda tecnica di lavoro

- 1) *La struttura dello spazio si completa con lo schema: divisione del palcoscenico con una linea orizzontale, una verticale, una diagonale sinistra, una diagonale destra e una circolare;*
- 2) *Spiegazione teorica e pratica dello schema al gruppo degli studenti;*
- 3) *Organizzazione di più gruppi, formati da un numero non superiore a cinque attori;*
- 4) *Entrata degli attori (uno alla volta), e sistemazione su un punto a caso della linea desiderata;*
- 5) *Fissare un punto di partenza e un punto di arrivo sulla propria linea;*
- 6) *Pensare ad una storia da raccontare solo con la gestualità del corpo;*
- 7) *Raccontare la storia camminando avanti e indietro sulla linea desiderata, su un tempo-ritmo lento di una musica scelta dal coordinatore (precedentemente ascoltata insieme agli studenti) e rallentare l'andatura della camminata e del gesto, in prossimità del punto d'incontro delle cinque linee (il centro), per consentire al gruppo di passare;*
- 8) *c.s. su un ritmo moderato;*
- 9) *c.s. su un ritmo veloce;*
- 10) *Camminare lentamente avanti e indietro senza supporto musicale, e raccontare la storia insieme al gesto e alla parola.*

5. Primo intervallo comico - Movimento del viso su un tempo-ritmo musicale

Dopo una così intensa e faticosa lezione sull'uso dello spazio, l'ambiente di studio e di lavoro va ridimensionato e alleggerito, ma senza perdere di vista pedagogia e didattica, che possono tranquillamente convivere all'interno di un gioco utile all'apprendimento della tecnica.

La posizione neutra, le entrate e le uscite sul palcoscenico, le linee e il tempo-ritmo musicale, vengono riuniti in questo gioco divertente per scoprire che anche i piccoli elementi del nostro viso possono essere coordinati tra di loro e usati nella narrazione di un personaggio, per definire ancora di più il suo carattere. Praticiamo il gioco delle facce, che consiste nel far vedere agli studenti quante possibilità di movimento ha il nostro viso: **a)** movimento verso l'alto e verso il basso delle sopracciglia; **b)** movimento verso l'alto e verso il basso del naso; **c)** movimento avanti e in dietro della bocca. Ogni movimento farà di conseguenza agire altre parti (*gote, orecchie, fronte, palpebre*), le quali fisseranno un'espressione del viso. Facciamo eseguire l'esercizio agli studenti, e successivamente ripetiamo la pratica dividendo il gruppo in attori e pubblico. Riuniamo il gruppo e guidiamo l'esercizio verso un movimento libero, casuale e continuo degli elementi del viso, e ne riscontriamo una certa elasticità. A tratti interrompiamo questo movimento continuo con un battito di mani o di tamburo, sul quale gli studenti dovranno fermare l'espressione del viso in quel momento, e trattenerla fino al battito successivo che darà il via a un altro movimento consentito (*appliciamo questa regola in modo soggettivo*). Ascoltiamo adesso una musica insieme al gruppo, e invitiamo gli studenti a segnare il tempo-ritmo di questa musica, percuotendo con le mani le varie parti del proprio corpo, allo scopo di identificare ancora di più la partitura musicale del brano. Di solito in questa fase è mia abitudine adottare un frammento musicale (*Finding and believing*), scritto e composto dal musicista americano Pat Metheny, e contenuto nel suo CD "Secret story", pubblicato da Metheny Group Productions, nel 1992. Adopero questo frammento musicale perché all'interno della partitura sono contenute alcune sonorità variabili che stimolano la creatività degli studenti al movimento e all'interpretazione, soggettiva, della musica. Il momento più creativo e divertente si verifica dopo l'ascolto, quando si esorta il gruppo a muovere i piccoli elementi del viso sul tempo-ritmo della partitura musicale. Siamo pronti ad applicare il disordine del gioco (*l'atto creativo libero degli studenti*), all'ordine della tecnica teatrale (*l'atto creativo controllato*), e rendere il linguaggio comunicativo. Ormai lo spazio di lavoro e il gruppo sono strutturati, e tali devono rimanere fino alla conclusione della propedeutica. Disponiamo il gruppo dei cinque attori con una sedia ciascuno. Ognuno di loro entrerà sul palcoscenico portandosi dietro la sedia (*anche l'accompagnamento di un qualsiasi oggetto sulla scena, nella nostra azione, esige un atteggiamento neutro del corpo e un tempo-ritmo extraquotidiano adeguato - tensione scenica*). Essa verrà sistemata sul punto della linea desiderata, e sarà occupata dall'attore. Il modo di stare seduti sulla sedia dovrà somigliare alla posizione neutra eretta: **a)** piedi a terra e leggermente distanti l'uno dall'altro; **b)** bacino e colonna vertebrale sorrette correttamente sul piano della sedia, distanti dalla spalliera; **c)** mani appoggiate sulle ginocchia; **d)** testa dritta e sguardo neutro, sopra le teste del pubblico in direzione del solito punto di riferimento sulla parete di fondo della platea. La musica entrerà nel gioco, e gli attori muoveranno gli elementi del loro viso sul tempo-ritmo della partitura musicale. Sulla fine della musica, il gruppo ritornerà ad assumere la posizione neutra, e uscirà dalle quinte lasciando le sedie sul palcoscenico. Ritroviamo ancora una volta le tre dimensioni del racconto (*inizio, parte centrale e fine*) e una storia immaginaria dello spazio che supporta l'azione: uno spazio vuoto, abbandonato, che si popola di alcune figure senza identità, movimentato dalla memoria di ogni figura, e poi abbandonato di nuovo.

Scheda tecnica di lavoro

- 1) *La struttura dello spazio e del gruppo non cambia;*
- 2) *Pratica nello spazio del movimento del viso: **a)** movimento verso l'alto e verso il basso delle sopracciglia; **b)** movimento verso l'alto e verso il basso del naso; **c)** movimento avanti e indietro della bocca;*
 - 3) *Divisione del gruppo in: attori e pubblico;*
- 4) *Riunione del gruppo per un movimento libero, casuale e continuo degli elementi del viso;*
 - 5) *Interruzione del movimento con un battito di mani o di tamburo;*
- 6) *Ascolto del tempo-ritmo di una musica e simultanea percussione delle parti del corpo; Applicazione del disordine del gioco, all'ordine della tecnica teatrale sul palcoscenico;*
 - 7) *Entrata del gruppo sul palcoscenico, con una sedia;*
- 8) *Sistemazione della sedia su un punto della linea preferita, e posizione neutra somigliante alla posizione neutra eretta: **a)** piedi a terra e leggermente distanti l'uno dall'altro; **b)** bacino e colonna vertebrale sorrette correttamente sul piano della sedia, distanti dalla spalliera; **c)** mani appoggiate sulle ginocchia; **d)** testa dritta e sguardo neutro, sopra le teste del pubblico in direzione di un punto di riferimento sulla parete di fondo della platea;*
 - 9) *Emissione della musica, e movimento del viso sul tempo-ritmo;*
 - 10) *Uscita del gruppo, senza sedia.*

6. Secondo intervallo comico - Il Clown Bianco e il Clown Augusto

Il Clown ha sempre ricordato alla collettività il senso del gioco della vita, e la capacità di ironizzare sui propri errori. Questo personaggio doppio nella sua natura rappresenta con straordinaria immediatezza la diversità dei modi di fare e di sentire degli uomini "grandi": le loro emozioni, le loro resistenze e le loro aperture nelle relazioni interpersonali che si sviluppano all'interno di un gruppo di persone, e che spesso risultano contraddittorie.

Il Clown Bianco è la parte razionale dell'uomo, quella per cui nella vita tutto deve avere una logica: gli oggetti, i vestiti, le parole, i colori, le forme, lo spazio; Il Clown Augusto invece è la parte irrazionale che rielabora l'ordine e lo ricomponde secondo un disordine delle cose, che trova nel suo essere un nuovo modo di intendere l'organizzazione della società. L'ordine e il disordine sono i due elementi a confronto che fanno scattare il meccanismo della comicità, del senso critico, o del tempo comico. Nel circo riconosciamo il bianco dall'eleganza del suo vestito, di solito di colore bianco lucente, e dal cappello a forma di cono in sintonia con l'abito; suona uno strumento musicale (la tromba, il clarinetto, o altri strumenti), e ha modi raffinati di muoversi nello spazio e di rivolgersi al pubblico. L'augusto è stravagante: veste larghe giacche colorate, spesso rattoppate, larghi pantaloni, un cappello indefinito, e ha modi sgraziati di muoversi e di relazionarsi al pubblico.

Prendiamo in prestito il carattere di questi due personaggi per ricercare nel comportamento di ogni studente il proprio Clown. In questo caso è necessario partire dallo stereotipo personale, cioè dai modi di ogni studente di camminare nello spazio come normalmente fa nel quotidiano. Manteniamo costante l'organizzazione del gruppo (*attori e pubblico*), e sviluppiamo la ricerca a coppie. Due attori si dispongono sulla scena: il primo cammina in tutte le direzioni (*sulle linee acquisite*) e in modo "naturale", il secondo ne osserva la camminata in tutti i suoi particolari: **a**) il ritmo; **b**) la posizione della testa; **c**) la posizione delle spalle; **d**) il movimento delle braccia e delle mani; **e**) la posizione dei piedi; **f**) i micromovimenti del viso. Al termine dell'osservazione tutti gli elementi stereotipati personali verranno imitati e amplificati dal compagno che li ha attentamente esaminati. L'imitazione e l'amplificazione del modo di camminare sono il primo passo verso la scoperta del personaggio Clown (*Bianco o Augusto*), acquisito nuovamente dall'attore che per primo ha camminato in tutte le direzioni dello spazio. In questo modo ogni attore imitato entrerà in possesso delle proprie caratteristiche fisiche (*esagerate*) viste dagli altri, sulle quali potrà iniziare un percorso di ricerca ludica (*autocritica*), e costruire su se stesso altri modi di essere e di agire nello spazio scenico. L'esercizio, pedagogico nella sua pratica, aiuta i partecipanti a sviluppare una certa coscienza visiva nei confronti della diversità dei corpi e dei loro modi di esprimersi, ad accettarla e confrontarla con la propria; una coscienza attiva che può essere indotta solo tramite l'esperienza. L'analisi delle due differenti personalità del Clown avviene attraverso il testo e il costume. E' nella libera scelta del testo (*una scrittura personale: una poesia, un racconto*) e del costume (*ordinato o disordinato nell'accostamento di forme e colori*) che si identifica la tendenza dello studente all'essere bianco, augusto, entrambi, più bianco o più augusto. Con l'osservazione della camminata abbiamo delineato la caratteristica fisica del nostro Clown (*ritmo dell'andatura e postura del corpo*); ora possiamo dare indicazioni agli attori su come vestirlo. Il costume diventa un elemento molto personale, che ha bisogno di essere selezionato con cura e molta creatività; esso racconta in un certo senso la memoria creativa degli studenti e il loro desiderio di trasformarsi in altro; perciò è necessario che la ricerca sia fatta in relazione alle caratteristiche fisiche del proprio Clown. L'idea sarà di trovare i vari "pezzi" del costume, compreso gli accessori, tra i vecchi abiti dei genitori, o degli amici. Nella composizione delle forme, dei colori, delle stoffe e degli accessori, si riconosce l'identità del Clown di ogni studente. La composizione ordinata degli elementi colorati determina l'espressione psicofisica del personaggio, che riprodurrà una logica corrispondente al modo di essere di ognuno, al di fuori della metafora teatrale (*razionale, irrazionale*). La ricerca del testo ci riporta alla stessa conclusione. Il trucco si allontana dalla maschera tradizionale del circo, per ritrovare nel suo disegno un tratto lineare e più consona al nostro caso: naso rosso dipinto con una semplice matita da trucco, e sopracciglia marcate con il colore nero, che ricordi un po' Charlie Chaplin.

Scheda tecnica di lavoro

- 1) *Organizzazione del gruppo: attori e pubblico;*
 - 2) *Osservazione della camminata sulle linee acquisite;*
 - 3) *Imitazione e amplificazione della camminata;*
 - 4) *Riconoscimento delle diversità;*
 - 5) *Ricerca del costume;*
 - 6) *Scelta del testo.*
- 7) *Il trucco: naso rosso dipinto con una semplice matita da trucco, e sopracciglia marcate con il colore nero, che ricordi un po' Charlie Chaplin.*