

[Titolo](#) | Sulla necessità dello sguardo: intorno al teatro dei Motus

[Autore](#) | Enrico Casagrande, Daniela Nicolò

[Pubblicato](#) | «Biblioteca Teatrale», aprile-dicembre 2005, n. 74-76, Bulzoni, Roma, pp. 255-265

[Diritti](#) | © Tutti i diritti riservati.

[Numero pagine](#) | pag 1 di 4

[Archivio](#) |

[Lingua](#) | ITA

[DOI](#) |

Sulla necessità dello sguardo: intorno al teatro dei Motus¹

di Daniela Nicolò, Enrico Casagrande

La nostra provenienza non è teatrale. All'epoca dell'università facevamo parte di un gruppo universitario, per cui veniamo da un'esperienza eterodossa rispetto alla norma. Fondamentale per la nostra formazione è stato un gruppo che alla fine degli anni ottanta si era già allontanato dall'Italia: il Living Theatre, che ha segnato la nostra concezione di teatro come vita, nel senso di un rapporto strettissimo con il contemporaneo e il politico. Venendo da questo tipo di influenze abbiamo sempre visto il teatro istituzionale, ufficiale, con distacco, senso di non appartenenza; per questo, quando abbiamo deciso di fondare un gruppo, nei primi anni novanta, volevamo che fosse completamente distaccato dai centri di produzione: lavoravamo negli spazi dei centri giovani, senza finanziamenti, senza riconoscimenti pubblici, lasciandoci suggestionare sin dall'inizio dai linguaggi del video e del cinema.

È chiaro che nei nostri primi lavori, essendo molto poveri dal punto di vista produttivo, non avendo mezzi e spazi, questo nostro uscire fuori dall'alveo strettamente scenico è rimasto come un riferimento di tipo formale, di linguaggio, di struttura narrativa, più che di mezzi veri e propri da utilizzare negli spettacoli. Era importante prestare attenzione alle dinamiche percettive dello sguardo, al meccanismo del cinema piuttosto che all'utilizzo di questo all'interno degli spettacoli, verificatosi poi molto più in là nel tempo, a partire dal *Progetto Rooms* in cui per la prima volta abbiamo inserito l'immagine riprodotta in digitale all'interno della performance.

È interessante vedere quanta attenzione al linguaggio c'è sempre stata nei nostri lavori fin dall'inizio, come si può notare anche dai titoli stessi degli spettacoli: *Cassandra (interrogazioni sulla necessità dello sguardo)* del 1993, è nato da una frase chiave del nostro lavoro, che si fruiiva in spazi non teatrali, perché non avevamo accesso a quelli teatrali. A questa situazione sopperivamo con la ricerca e con l'alleanza con altri gruppi come Teatrino Clandestino, Fanny & Alexander, Masque, compagni di viaggio in questo percorso di reinvenzione di uno spazio e di una possibilità di esperienza autonoma e indipendente, inventandoci piccole rassegne nei posti sperduti della Romagna. Infatti i nostri primi lavori sono nati fuori dai teatri, in ex fabbriche, cantine, case, luoghi che stavano nascendo nei primi anni novanta, come il Link di Bologna e l'Interzona di Verona, tra i primi ad offrirci ospitalità e tempi di lavorazioni consoni alle nostre abituali procedure.

Cassandra è un lavoro nato per la nostra casa, poi presentato al Festival di Santarcangelo "per Sarajevo", un'edizione speciale durante la direzione di Antonio Attisani (1993), i cui proventi erano destinati a Sarajevo per la ricostruzione della Biblioteca. Questo festival è stato per noi una delle prime occasioni di presentazione pubblica; per questo evento abbiamo deciso di lavorare sulla figura di Cassandra, l'idea della veggente, la figura mitica riletta in un'ottica contemporanea attraverso il libro di Christa Wolf.

Abbiamo deciso di ambientarla nella casa coloniale che avevamo fuori Rimini, luogo adibito a spazio di lavoro per le nostre prime creazioni, per un numero limitato di spettatori, capaci di spostarsi nelle varie stanze della casa. Non c'erano parole pronunciate dagli attori, perché per molto tempo in tutti i nostri spettacoli è sempre stata molto più forte la presenza del corpo e la costruzione di immagini; è a partire dal progetto *Rooms* che abbiamo affrontato il dialogo, seppur con una provenienza più letteraria che teatrale. Oggi la parola è diventata per noi molto importante, prima delle immagini ci sono le parole.

L'occhio belva (1994): il titolo riprende la definizione che Samuel Beckett diede della macchina da presa, l'occhio che cattura la realtà, la stessa definizione che usava Pasolini. Al tempo dei primi lavori usavamo il super8, lavoravamo con la pellicola. L'occhio belva aveva in sé una relazione con la telecamera, che cattura, mangia. Le attrici si muovevano quasi senza soluzione di continuità, costruendo cerchi e linee a ripetizione. Questo movimento era interrotto da due figure esterne che catturavano la realtà usando il super8.

L'ispirazione deriva da Beckett, non dal Beckett teatrale, bensì dal suo lavoro come autore cinematografico che è stato fondamentale per il nostro percorso, poiché presenta un forte rapporto con lo spazio, la geometria, la descrizione matematica del movimento. Infatti, in questo lavoro non c'erano personaggi ma solo quattro corpi (come i tre di *Cassandra*), formati da abiti uguali, capelli rasati, elementi capaci di rendere la distanza da qualsiasi tratto narrativo lineare.

Nell'ultima versione che abbiamo presentato al Link di Bologna, nel 1995, abbiamo inserito, essendo uno spettacolo itinerante, anche le immagini girate durante le performance precedenti, proiettandole in una stanza antistante la sala bianca (dove avveniva lo spettacolo vero e proprio) che diventava per così dire la prima tappa dello spettacolo.

Sentivamo il bisogno di allestire i nostri spettacoli in spazi che non fossero palcoscenici, per questo *L'occhio belva* è stato presentato solo tre volte, considerando il fatto che richiedeva un grande lavoro. È stato uno spettacolo in cui abbiamo coinvolto moltissime persone provenienti da altre forme artistiche, come la musica, la scultura.

¹ Enrico Casagrande e Daniela Nicolò sono i fondatori della formazione riminese dei Motus, compagnia teatrale fondata nel 1991, che si muove, in nome di una contaminazione multipla e totale, di generi, letture e segni, nei territori dell'installazione, del teatro, della performance e della scultura scenica.

Questo seminario è stato tenuto da Daniela Nicolò e Enrico Casagrande nell'ambito del corso di Teoriche dell'immagine elettronica per lo spettacolo (docente Valentina Valentini) all'Università di Roma "La Sapienza" il 12 dicembre 2003. Cura del seminario di Giancarlo Mancini, trascrizione di Silvia Venturi.

[Titolo](#) | Sulla necessità dello sguardo: intorno al teatro dei Motus

[Autore](#) | Enrico Casagrande, Daniela Nicolò

[Pubblicato](#) | «Biblioteca Teatrale», aprile-dicembre 2005, n. 74-76, Bulzoni, Roma, pp. 255-265

[Diritti](#) | © Tutti i diritti riservati.

[Numero pagine](#) | pag 2 di 4

[Archivio](#) |

[Lingua](#) | ITA

[DOI](#) |

Quando l'abbiamo presentato al Link, si articolava su due piani e veniva sfruttata per l'azione tutta la lunghezza di circa sessanta metri: la relazione tra gli attori non era fatta di dialoghi ma di emozioni, ancora oggi siamo molto legati emotivamente e ciò trapela in quello che facciamo e va a consumarsi nel contatto fisico, che però dura pochissimo; per tutto il resto del lavoro ci si insegue per trovare lo slancio per questo contatto che non è mai casuale.

L'ultima versione è stata allestita per il festival di Santarcangelo, in un ospedale di quattro piani: lo spettacolo vero e proprio si svolgeva sul tetto da noi dipinto d'argento, dove gli spettatori si disponevano tutt'intorno un po' rialzati, in modo da avere una visione d'insieme; arrivavano da un percorso di quattro piani dove erano allestite varie installazioni, piccoli filmati girati in super8, ispirati a Beckett e proiettati nelle varie stanze vuote, bianche. L'idea era di coinvolgere lo spettatore in un percorso e in un'invasione reciproca degli spazi, elementi sintomatici dei vari passaggi avvenuti negli anni novanta in Italia.

Con *Catrame* (1996) il rapporto con la tecnica non è stato casuale - la scelta del plexiglas, come anche quella di presentare una figura sul computer in campo monocromatico attraversata da linee affinché potesse acquisire tridimensionalità - è frutto di uno studio su diversi autori e su diverse posizioni, anche politiche, Bacon soprattutto. Altro elemento è stato lo studio del movimento di Muybridge: i corridoi erano fatti su carta millimetrata su cui si potevano vedere esibiti i vari segmenti del loro moto. Per questo spettacolo abbiamo costruito una teca che ci permetteva nello stesso tempo di essere sì sul palcoscenico ma chiusi nel nostro piccolo spazio, all'interno di una grande scatola teatrale: mixer luci e audio erano all'interno di questa teca, tutti e cinque gli attori che partecipavano allo spettacolo erano nello stesso tempo tecnici di se stessi e così lo spazio diventava una cella d'isolamento.

Da quando abbiamo deciso di lavorare su Ballard, in particolare sulla *Mostra delle atrocità*, si è creato un intreccio con tutto quello che era in movimento in quegli anni, una forte attenzione all'arte estrema. Grazie alla personalità di David Zamagni abbiamo messo a punto una performatività estrema del corpo, nudo, esposto e parodizzato. Siamo entrati in contatto con un mondo fino ad allora sconosciuto: artisti legati alle poetiche cyber, Antonio Caronia, il gruppo raccolto intorno alla rivista «Virus» di Francesca Alfano Miglietti. La nostra attenzione era rivolta al mondo dello spettacolo, alla figura della star, del consumo. Il nostro attore, nonostante faccia gesti estremi, sorride, e questo è per noi una chiara scelta estetica che segna una differenza rispetto a una certa body art dove la sacralità dell'azione si trasforma anche in un gusto per l'eccesso, sia gestuale che poetico.

Il nostro lavoro trae ispirazione e alimento dai libri, dalla letteratura, è un cammino costellato di riflessioni e discussioni. Se un lavoro arriva fino in fondo perché la direzione è chiara, allora creiamo appositamente dei dubbi, per comporre un'opera non chiusa in se stessa, ma con delle porte aperte, una sola delle quali non sai dove possa portare, mentre le altre le conosci tutte. Magari è proprio grazie a quel varco che lo spettatore segue un proprio percorso per entrare nei nostri spettacoli. Questo per noi è un nodo fondamentale: non dare un segno unico e non ricevere una risposta unica da parte del pubblico.

Orlando Furioso (1998): per noi è stata una grandissima sfida perché ci interessava moltissimo rapportarci con il rinascimento, il manierismo e soprattutto la caduta della centralità dell'uomo. Il passo iniziale è stata la lettura approfondita, fatta varie volte, dell'opera di Ariosto; in seguito abbiamo deciso di costruire un lavoro intorno ai cardini dell'*Orlando furioso*, intorno alla dimensione della soap opera, che questo poema per noi racchiude: sono storie d'amore che si susseguono in una foresta in cui ci si nasconde, con un palcoscenico concepito come centro di incontri, eventi, situazioni che poi si dissolvono nel tempo e nello spazio. Abbiamo deciso di rappresentare lo spettacolo su una piattaforma rotante, e questa era l'idea del cavaliere errante, dove due cavalieri e un'ipotetica Angelica si incontrano e danno origine ad un primo approccio amoroso e si innesca il processo che porta alla follia di Orlando. Una follia vista come l'ultima, estrema possibilità di divenire animale, divenire cane = *amor lupi*, questo amore estremo per la perdita di una persona, per la mancanza, si accorda con la dinamica di un cane quando è in amore e cerca dovunque la cagna. Smettere di mangiare, di bere, essere continuamente in movimento e perdere la direzione in cui si va, sono atteggiamenti che ci hanno interessato e che abbiamo riattualizzato e legato a una dimensione sadomaso con una veste nello stesso tempo ironica e drammatica, lavorando molto sui corpi degli attori. Anche l'idea della piattaforma rotante era l'incarnazione del poema stesso, della sua circolarità.

Come in *Catrame*, anche qui abbiamo fatto un lavoro di astrazione, che vuoi dire partire da un'idea per poi ricavare una forma: lì era un parallelepipedo in plexiglas diviso in sezioni, qui la piattaforma rotante in cui gli attori si inseguivano e si cercavano.

Il personaggio di Orlando era piuttosto una statua, un'icona, una figura bidimensionale molto estetizzata e semplificata. Il lavoro sul personaggio ha cominciato a sfiorare il nostro percorso con Orfeo e con il progetto *Rooms*.

Il lavoro video sullo spettacolo non ne rispetta la costruzione, in quanto è visto dall'interno con la soggettiva dei vari personaggi in azione, non si vede la scena rotante, c'è una forte interrogazione sul rapporto tra la camera e l'esposizione dei corpi e inizia a delinarsi nel nostro percorso l'idea di superstar, perché a suo modo anche il cavaliere è un eroe, una superstar/icona del mondo cavalleresco. È stato il primo lavoro video fatto autonomamente, scambiandoci continuamente di ruolo, per un'opera di cui molto si è parlato, contribuendo alla grande risposta di pubblico e di critica tra il 1997 e il 1999, quando un nuovo tipo di pubblico si stava delineando, più giovane e alla ricerca di contaminazioni tra vari ambiti artistici.

Dopo *Orlando* la nostra attenzione si è spostata verso un'altra direzione. Pur mantenendo una continuità con il lavoro precedente, iniziammo a studiare luoghi legati al quotidiano e ai personaggi: se in *Catrame* c'era il parallelepipedo in plexiglass, scatola asettica e vuota, in *Orpheus glance*, c'è la casa di Orfeo, la dimensione del domestico in cui in due piani è ambientato tutto lo spettacolo. Questa accuratezza nel ricreare gli ambienti interni, che poi si svilupperà ancora meglio nel progetto *Rooms*,

[Titolo](#) | Sulla necessità dello sguardo: intorno al teatro dei Motus

[Autore](#) | Enrico Casagrande, Daniela Nicolò

[Pubblicato](#) | «Biblioteca Teatrale», aprile-dicembre 2005, n. 74-76, Bulzoni, Roma, pp. 255-265

[Diritti](#) | © Tutti i diritti riservati.

[Numero pagine](#) | pag 3 di 4

[Archivio](#) |

[Lingua](#) | ITA

[DOI](#) |

è servita anche per fare vivere degli pseudo-personaggi, quindi non è soltanto icona, ma una entità dotata di passato e futuro.

Questo spettacolo rispecchia un momento di transizione cruciale per il gruppo, scompaiono alcune figure chiave come i fratelli Zamagni e Giancarlo Bianchini, entra Dany Greggio, il nostro Orfeo.

Gli spunti da cui siamo partiti per allestire lo spettacolo erano tratti dal film di Cocteau e dalle canzoni di Nick Cave, perché per noi Orfeo era molto vicino a un'opera rock sul genere di *Tommy* dei Who o a *The Wall* dei Pink Floyd.

È uno spettacolo di passaggio, significativo però per questa presa di posizione nei confronti di luoghi riconoscibili e di una storia, di una sequenza narrativa: avevamo la storia di Orfeo come riferimento, sia quella mitica ma soprattutto quella di Cocteau. Abbiamo cominciato ad attingere ai meccanismi di montaggio cinematografico per lavorare ad uno spettacolo, l'abbiamo concepito come se fosse una sceneggiatura cinematografica, utilizzando lo stesso tipo di linguaggio, lavorando soprattutto sul meccanismo del flashback, perché la struttura scenica - gli interni di una casa su due livelli divisa in due settori - permetteva, tramite la luce, di lavorare sui tagli: illuminare la cucina, fare buio, illuminare la stanza da letto con un altro attore, fare buio, lavorare con immagini dietro ad uno specchio, elemento scenico chiave per l'*Orpheus*, chiara metafora del cinema; le immagini oltre lo specchio le utilizzavamo come strumento per lavorare sulla memoria, sul passato. Questo grande dispositivo scenico che avevamo costruito era come una macchina di montaggio cinematografico, che eliminava lo spostamento dell'attore da un luogo all'altro, e rendeva possibile la distruzione di una narrazione logica e lineare, per ricrearne invece una nuova tramite la cesura delle immagini in fotogrammi. Inizialmente si trattava di far compiere allo spettatore un cammino autonomo nella casa di Orfeo, lasciandolo sprofondare come un *voyeur* nella intimità della star.

Il fantasma del cinema nel nostro lavoro c'è sempre stato, anzi è diventato sempre più invasivo, forma estetica implicante una possibilità di relazione, per generare dai luoghi, dagli oggetti, delle storie, per cogliere nel transito una matrice creativa imprevedibile, imponderabile. Noi ci sentiamo su quel crinale che sta tra il teatro e il cinema, infatti ci permettiamo di fare delle sperimentazioni cinematografiche vere e proprie, dei micro-film, avendo una libertà maggiore o per meglio dire diversa rispetto ai cineasti che si devono necessariamente confrontare con il mondo cinema: stiamo infatti lavorando con tanti mezzi che sono propri del cinema, li stiamo conoscendo e nello stesso tempo possiamo essere degli artigiani del cinema che non hanno la frenesia del produttore o del distributore.

Progetto Rooms (2001) era composto da tre spettacoli che sono un'evoluzione dell'altro: *Vacancy Room*, *Twin Rooms* e *Splendid's*. Nel primo era inizialmente presente nella scenografia una stanza d'albergo senza lo schermo, il cinema era dentro, era completamente sottratta l'immagine digitale. *Rooms* sperimenta dei meccanismi non lineari, destrutturanti, e questo è molto importante per disabituare lo spettatore teatrale, ma maggiormente quello televisivo, dall'impellenza della narrazione lineare, americana, da sceneggiata: in *Orpheus* c'è un chiaro esempio di montaggio che avviene direttamente in scena. Il nostro lavoro sul cinema viene da molto lontano, parte dal Teatro Immagine degli anni settanta, da Bob Wilson, dallo Squat Theatre: l'uso del sonoro, l'invenzione del doppiaggio, del dialogo, la simultaneità delle scene, fin da allora c'è stata una fecondazione della scena da parte delle arti visive, mentre il cinema è cambiato in concomitanza con lo sviluppo dei nuovi media.

Molto importante è il lavoro sull'audio nei nostri spettacoli, lavoriamo molto sui rumori d'ambiente, sull'amplificazione dei rumori degli oggetti, tutti i nostri attori portano dei radiomicrofoni per non essere costretti a lavorare sul recitato convenzionale, e poter invece utilizzare la voce nel modo più naturale, mantenendo una naturalezza nella recitazione più vicina a quella del cinema con un ambiente sonoro. La musica tende sempre di più a scomparire nei nostri spettacoli, relegata a bordoni di fondo, piuttosto che essere costituita da veri e propri brani musicali. Il nostro modo di elaborazione dei rumori li trasforma in una colonna sonora d'ambiente che è la costante di tutte le tappe del progetto: un rumore "bianco", rumore di fondo tipico degli spazi chiusi, presente nelle stanze dei motel americani. In questo progetto, anteriore all'11 settembre, c'è infatti una riflessione sui "mali dell'America", portata avanti attraverso l'immersione in autori come Don De Lillo, Bret Easton Ellis - espressione di una visione cinica del contemporaneo, diversa dal nostro modo di vedere - e attraverso la nostra esperienza diretta di un viaggio abbastanza lungo negli Stati Uniti, durante il quale abbiamo trovato e scoperto delle realtà di artisti notevoli per la loro forza creativa, decisi a scontrarsi con il *mainstream* imperante: un'altra America, molto più interessante rispetto a quella che ci viene mostrata.

In *Twin Rooms* (2001) c'è un impianto scenico particolare, una struttura autoreggente di una stanza progettata non da uno scenografo ma da un architetto: è una scena teatrale che è anche un set dov'è visibile un lavoro di montaggio in diretta di ciò che avviene in scena. L'impressione è quella di essere allo stesso tempo spettatori e registi: siamo noi che decidiamo dove, su chi e su cosa mettere a fuoco lo sguardo. E alla fine lo spettacolo che abbiamo visto con i nostri occhi non sarà mai uguale a quello montato da altri sguardi, da altri occhi.

La stanza d'albergo è stata intesa come un tipico non luogo, un microcosmo, un contenitore di storie americane sul filo dei testi di Easton Ellis e De Lillo o degli spettacoli di Michael Cunningham dove gli attori non possono e non vogliono nascondere nulla di sé. La stanza è percorsa da brandelli di vite, accoglie dentro di sé cambi di umore. La sua struttura è quella di una camera con bagno con sopra o di fianco (a specchio) uno schermo con le stesse dimensioni della stanza. Questo schermo proiettava alcune immagini riprese dal vivo da due cameraman in sala, altre contenute in DVD (flashback), altre ancora date da piccole telecamere all'interno della stanza stessa, che davano dei punti di vista particolari per permetterci di montare il tutto. Nello schermo di fianco veniva montata la storia narrata con un linguaggio più cinematografico mentre gli attori recitavano dal vivo a fianco dello schermo. C'era anche un attore con una telecamera in mano in scena: uno sguardo intorno, una moltiplicazione di fuochi; e c'era una regia dal vivo dello spettacolo (tutti i monitor in regia con due centraline digitali, una per la camera e una per

[Titolo](#) | Sulla necessità dello sguardo: intorno al teatro dei Motus

[Autore](#) | Enrico Casagrande, Daniela Nicolò

[Pubblicato](#) | «Biblioteca Teatrale», aprile-dicembre 2005, n. 74-76, Bulzoni, Roma, pp. 255-265

[Diritti](#) | © Tutti i diritti riservati.

[Numero pagine](#) | pag 4 di 4

[Archivio](#) |

[Lingua](#) | ITA

[DOI](#) |

il bagno, con le quali montavamo). Lo spettacolo ricorda un po' la fiction in quanto la storia è girata in tempo reale con tre attori che sono i protagonisti della storia e altri tre che fanno i tecnici, un fonico, una segretaria di produzione e un cameraman; quindi ci sono passaggi in tempo reale, stop, cambi scena, una dimensione di dentro e fuori come il set di un film. La storia che viene raccontata ipoteticamente è quella di *Rumore bianco* di De Lillo. Il frammento letterario è una caratteristica specifica del progetto *Rooms*: è molto importante per noi far sentire che si parte dalla letteratura, dove tutta la parte testuale con piccole modifiche viene da un libro, dove è scritta in un modo diverso e affrontata da noi in un modo diverso. Per esempio dalle *Regole dell'attrazione* di Ellis la stessa storia è vista da molti punti di vista, ognuno ha una lettura dello stesso evento, ma da angolazioni diverse, meccanismo molto interessante per raccontare una storia.

Per l'ultima parte della trilogia abbiamo scelto per la prima volta di affrontare un testo teatrale, *Splendid's* di Genet, ambientato in una vera camera d'albergo dove il rapporto con lo spettatore si trasforma in qualcosa di completamente diverso in quanto ora si trova dentro la stanza e nello stesso tempo nella scena, divenendo così quasi un ostaggio nelle mani degli attori: il confine tra reale e artificiale non è mai stato così labile. Se in *Twin Rooms* il livello della fiction è evidentissimo, con *Splendid's* siamo andati oltre cercando di dare quest'idea di assedio forte per gli spettatori per rendere la storia ancora più vera.

Progetto Pasolini: dopo un anno di pausa, abbiamo deciso di affrontare la figura di Pier Paolo Pasolini, figura estremamente profetica nei confronti di molte delle cose che accadono oggi, forse anche più di quanto lo fosse durante gli anni settanta. Per noi si tratta di un artista sempre conscio del limite del proprio ambito d'espressione, è infatti partito dalla letteratura per poi giungere al cinema e alla pittura. Se in *Rooms* siamo sprofondati nel cuore del "totalitarismo consumistico", abbiamo sentito l'importanza di tentare di risalire alle radici di questo mutamento antropologico e culturale. Per questo ci è sembrato urgente prendere di petto le opere in cui lo scrittore si occupa della borghesia: *Teorema*, *Porcile*, *San Paolo*, *Petrolio*, partendo dalla fine, da *Petrolio*, forse l'opera più complessa e difficile da affrontare, da lui stesso definita «un'opera che non comincia» e questo dimostra quanto fosse forte l'attenzione nel voler anche distruggere la struttura del romanzo. È stato per noi quasi automatico, dopo il lavoro su *Rooms* e sul nostro interrogarci in esso sulla narrazione, partire da *Petrolio*. C'è voluto molto tempo, c'è stata la coincidenza con il progetto di Mario Martone, abbiamo partecipato alle giornate di studio a Roma proprio attorno a *Petrolio*, tentando di capire in che maniera poter lavorare artisticamente su un libro del genere.

Il "nodo" Pasolini troverà il suo sbocco nell'Ospite, inteso come lo straniero, l'inatteso, presenza che arriva e distrugge un equilibrio più o meno precario. Siamo partiti dagli appunti su *Petrolio* scritti dall'autore dal 1958 al 1962, non cronologici, ma capaci di toccare tantissime tematiche tra cui l'avvento di Andreotti al potere, le varie connessioni tra arte e politica, l'ostracismo. Tra l'altro c'è anche un preavviso di una bomba alla stazione; il nuovo fascismo; il caso Mattei, a cui il personaggio del libro è molto vicino. È un testo denso e impegnativo, ma molto poetico, con delle parti di onirismo incredibili dove la narrazione si allontana verso visioni e sogni in cui l'autore incontra delle figure mitiche (Visioni del Merda). Approssimativamente verso il finale del libro, che per noi è stato il punto di partenza per l'avvicinamento a Pasolini, le immagini parlano di un viaggio nelle periferie romane attraverso lo sguardo di un giovane proletario (chiamato appunto il Merda) che aspira a diventare borghese. Questo primo approccio a Pasolini abbiamo deciso di farlo attraverso un viaggio nelle periferie romane avvenuto nell'agosto del 2003: con un'automobile, su cui abbiamo montato una staffa con tre telecamere, abbiamo registrato in sincrono il paesaggio delle periferie di Tor Pignattara intorno alla Casilina. Le immagini poi vanno a formare come un trittico su tre schermi attigui.

Abbiamo deciso di fare un lavoro a strati, con diversi livelli: il primo fatto di paesaggi, perché in Pasolini è sempre stato presente il paesaggio in movimento, il vagare in automobile «come un cane senza padrone», come diceva in una sua poesia-affermazione che dà il nome all'evento che abbiamo presentato all'ex Officina Italsider di Bagnoli (Napoli), in uno spazio non teatrale (novembre 2003). Il secondo livello è quello del film muto (girato con pochissimi mezzi in digitale - 45 minuti) ispirato agli appunti di *Petrolio*.

Con noi c'era l'attrice Emanuela Villagrossi che raccontava la storia, tratta da *Petrolio*, leggendola dal vivo, mentre altri due attori interpretavano il film doppiandolo sempre dal vivo su un tavolino a fianco dove ricreavano i dialoghi ma anche i rumori. Così siamo riusciti a separare tutti i livelli della narrazione.

BT
74-76
2005

BIBLIOTECA TEATRALE

BULZONI

BIBLIOTECA TEATRALE

Rivista trimestrale di studi e ricerche sullo spettacolo

NUOVA SERIE



IL TEATRO DI FINE MILLENNIO

□ Valentina Valentini / *Presentazione* □ Hans-Thies Lehmann / *Segni teatrali del teatro post-drammatico* □ Valentina Valentini / *Alla ricerca delle storie perdute* □ Bonnie Marranca / *Il Wooster Group. Un dizionario di idee* □ Hans-Thies Lehmann / *Quando la collera si coagula in forma... Sull'"estetica del veleno" di Jan Fabre* □ Michael Haerdter / *Il teatro come comunità monastica. Intervista ad Anatolij Vasil'ev* □ Anatolij Smelianskij / *Il teatro russo nell'era post-comunista* □ Valentina Valentini / *La catastrofe senza qualità. I miti tragici nel teatro del XX secolo* □ Josette Feral / *Il teatro non ha a che fare con la teoria. Intervista a Reza Abdoh* □ Reza Abdoh / *«Il Valzer Hip Hop di Euridice»* □ Riccardo Fazi, *Big Art Group: il futuro del (non) teatro* / □ Riccardo Fazi / *Il territorio dell'indesiderabile. Intervista a Jemma Nelson del Big Art Group* □ Bonnie Marranca - Valentina Valentini / *L'universale, il più semplice posto possibile. Intervista a Romeo Castellucci* □ Daniela Nicolò - Enrico Casagrande / *Sulla necessità dello sguardo: intorno al teatro dei Motus* □ Natale Filice / *Riti e ritmi in Fabbrica di Ascanio Celestini* □ Claudio Dezi / *Paradiso di Giorgio Barberio Corsetti: uno spettacolo fra teatro e circo* □ Desirée Sabatini / *Moni Ovadia: teatro della morte, teatro della vita* □ Maia G. Borelli / *Appunti per un percorso dal corpo artaudiano allo spettacolo digitale*

BT 74-76, aprile-dicembre 2005

BULZONI EDITORE



BULZONI EDITORE
Via dei Liburni 14 - 00185 Roma

IT ISSN 0045-1959

€ 35,00