

[Titolo](#) || Pathosformel, La prima periferia (2010) - presentazione

[Autore](#) || Lorenzo Guerrieri

[Pubblicato](#) || «Sciami» - nuovoteatromadeinitaly.sciami.com, 2016

[Diritti](#) || Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Italia.

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

[Archivio](#) ||

[Lingua](#) || ITA

[DOI](#) ||

Pathosformel, La prima periferia (2010)

Di e con Daniel Blanga Gubbay, Paola Villani

e con Simone Basani, Giovanni Marocco

Produzione pathosformel / Fies Factory One

Coproduzione Centrale Fies, Operaestate Festival Veneto, Uovo performing arts festival

Con il contributo di Ufficio Promozione Giovani Artisti-Comune di Bologna

Con il sostegno di Teatro di Fondamenta Nuove (Venezia)

In collaborazione con Teatro Franco Parenti – Progetto Residenze; TEATRI DEL TEMPO PRESENTE – L'ETI Ente Teatrale Italiano per le nuove creatività

Prima rappresentazione Milano, Fabbrica del Vapore, Uovo Performing Arts Festival 2010, 19-21 marzo 2010

Repliche all'estero Drodesea, Drodesea festival, 29 – 31 luglio 2010

Drodesea, SkillBuilding – Drodesea 2014, 24 luglio 2014

Pathosformel, La prima periferia (2010) - presentazione

di *Lorenzo Guerrieri*

Lo spazio scenico si presenta in penombra: il fondale è bianco, così come il palco, che sul fondo si curva leggermente verso l'alto formando un basso tramezzo. Sul palco, accucciati, ci sono due performer. Ma a catturare l'attenzione dello spettatore sono tre presenze inanimate: si tratta di tre manichini scheletrici costruiti in metallo, grandi come tre persone e dotati di quasi tutte le articolazioni di uno scheletro umano, fino alle falangi delle mani.

I due performer sono concentrati su uno dei tre scheletri: lentamente sperimentano alcune possibilità di movimento delle sue articolazioni metalliche. A sostanziare la scena, un tappeto sonoro scorre ininterrottamente, metamorfico e subliminale, determinando lungo tutto lo spettacolo la temperatura emotiva dei diversi momenti.

Ai due performer, che con atteggiamento paziente muovono un braccio o la testa del loro scheletro di metallo, se ne aggiunge presto un terzo, che va a prendersi cura dell'altro scheletro adagiato sul palco.

I tre performer (Daniel Blanga Gubbay, Simone Basani, Giovanni Marocco), in felpa grigia, restano per tutto il corso dello spettacolo concentrati sugli scheletri metallici. In due riescono a portare in posizione eretta uno dei manichini. Con estrema attenzione, tutti e tre i performer si adoperano a sperimentare i possibili movimenti delle gambe, delle braccia e della testa dello scheletro alzato in piedi.

La luce sulla scena si alza, il sonoro di sottofondo diventa un lento ticchettio, mentre ognuno dei performer è ora concentrato su uno dei tre scheletri, che vengono spostati, trascinati o fatti camminare per il palco. Uno viene posizionato seduto, sul tramezzo in fondo al palco.

I tre performer non parlano e non interpretano stati d'animo particolari lungo tutto lo spettacolo: tutto ciò che fanno è svolgere il loro compito, cioè muovere gli scheletri secondo la partitura di gesti e spostamenti da loro prevista. La partitura non costruisce alcuna narrazione, le marionette non diventano "personaggi". Essi rappresentano prima di tutto nient'altro che ciò che sono: strutture scheletriche inermi che necessitano di una vita esterna per essere mosse. La dedizione degli umani verso gli scheletri diventa forza demiurgica e al contempo sforzo creaturale teso al movimento. A essere focalizzato è appunto il movimento degli scheletri in quanto tale, il suo determinarsi in modo insieme attivo e passivo e il suo valore espressivo intrinseco: il fluire di questo movimento, e il sottofondo sonoro, possono aprire nello spettatore spazi per la più libera immaginazione.

A uno dei manichini i tre performer fanno compiere gesti compulsivi e nervosi con le braccia, fino a farlo rattrappire su se stesso, convulsamente, con la testa sul petto e le mani sul capo. Successivamente lo scheletro viene messo seduto sul tramezzo in fondo assieme al compagno. I due performer osservano allora il loro terzo collega prendersi cura del proprio manichino, finché poi tutti e tre si adoperano per distenderlo a terra, mentre la musica di sottofondo torna a crescere. Il manichino viene sdraiato e poi ancora fatto rialzare, fino a essere posizionato seduto in proscenio, rivolto verso gli spettatori: la musica si è affievolita fino a spegnersi e si possono ascoltare gli scricchiolii e i cigolii delle articolazioni metalliche.

I tre performer si concentrano su uno degli scheletri: sembrano danzare con lui mentre lo fanno camminare qua e là per il palco, chi attento alle braccia, chi alle gambe, chi al busto. Il tappeto sonoro riprende energia e si fa più luminoso.

A un certo punto, dopo la prima metà dello spettacolo, quando ogni performer è con uno scheletro, sul palco avviene una piccola "magia": dei pezzetti di metallo calamitati, a terra, cominciano a muoversi qua e là, con un moto sostanzialmente aleatorio determinato dal loro campo magnetico. Gli scheletri sono portati dai loro burattinai a seguire con la testa i rapidi movimenti dei pezzetti di metallo: allungano le dita verso di essi e sembrano giocarci.

Torna la penombra sulla scena e i pezzetti di metallo smettono di muoversi.

I tre manichini vengono condotti verso le posizioni che avranno a fine spettacolo. Uno viene fatto gattonare fino a raggiungere il lato destro del palco e lì viene fatto sedere, con le gambe allungate, di profilo rispetto agli spettatori. Un altro è alle sue spalle, al centro del palco, nella sua stessa posizione. Il terzo è rimasto in proscenio, seduto frontalmente.

I performer continuano a sperimentare gesti e movimenti delle articolazioni metalliche, finché ognuno, uno dopo l'altro, non esce dallo spazio scenico.

La luce è fioca, quando sul palco non restano che i tre scheletri metallici, immobili nelle loro posizioni.