

Titolo || Pozzo: l'invasione del sommerso. Presentazione

Autore || Sabrina Galasso

Pubblicato || Sabrina Galasso, *Il teatro di Remondi e Caporossi (1970-1995)*, Bulzoni, Roma 1998, pp.61-66

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 1 di 2

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

Claudio Remondi e Riccardo Caporossi. Pozzo (1978)

Scritto e diretto da: Claudio Remondi e Riccardo Caporossi

Interpretato da: Armando Sanna, Pasquale Scalzi, Davide Lora, Carlo Volpi

Pozzo: l'invasione del sommerso. Presentazione

di Sabrina Galasso

Nel 1978, Claudio Remondi e Riccardo Caporossi scoprono e ristrutturano un'umida grotta per tanto tempo inutilizzata nei sotterranei del Teatro in Trastevere, a Roma, dove nasce *Pozzo*¹. Generato da un lavoro di trasformazione di un ambiente, vi si avverte la dominanza del codice spaziale, che assume su di sé gran parte dei contenuti dello spettacolo, il quale si svolge in un continuo rapporto fra i due luoghi – sopra e sotto – individuati dal pozzo, e intorno ai movimenti di ascesa e di discesa che esso suggerisce. L'emergere e scomparire di oggetti, animali, figure umane attraverso un pozzo al centro della scena, e gli sfortunati, divertenti e allarmati tentativi dei protagonisti di stabilire dei rapporti con queste presenze, costituiscono la trama dello spettacolo. In un primo momento Claudio, solo in scena, è attratto dalla musica che sembra provenire da un ombrello aperto, poggiato per terra e del quale si vede solo la parte superiore. Scoperto il compagno Riccardo, che se ne sta appeso, dentro il pozzo, al manico dell'ombrello, il luogo si anima di altre due figure: un cieco, che i due calano nella cavità e l'"uomo", creatura muta e dai movimenti meccanici, che passa e ripassa, uscendo dal pozzo a ritmo scandito. Per sondare la cavità misteriosa, Claudio e Riccardo vi inviano, per mezzo di una conocchia, una pietra di cui non si ode il tonfo e affidano all'"uomo" alcuni secchi e degli strumenti musicali, che riescono fuori inspiegabilmente moltiplicati. L'apparire di un sacco e poi di una pelle dal pozzo fornisce ai due protagonisti gli strumenti per bloccare brutalmente il passaggio dell'"uomo" (o forse degli uomini), come suggeriscono le numerose mani, che si protendono dal fondo del pozzo nel tentativo di uscire). Lo spettacolo si conclude con Claudio e Riccardo che colpiscono furiosamente con delle clave la pelle di cinghiale stesa sull'orlo della cavità, mentre dall'alto cala la pietra precedentemente scomparsa. Di *Pozzo* esistono due testi, uno verbale e l'altro visuale, realizzati quando lo spettacolo era ormai completamente strutturato. Il primo è simile strutturalmente ai testi creati per *Richiamo* e *Cottimisti*: è, in realtà, un testo-didascalia, in cui le parole spiegano le azioni e la grafica ne mette in rilievo alcuni momenti. Gag e sketch sono a volte specificati, a volte lasciati indefiniti e sintetizzati come "lazzi". Il secondo, *Scrittura scenica di Claudio Remondi e Riccardo Caporossi*, è costituito da un centinaio di pagine disegnate a china, con immagini molto scarse, che stagliano i personaggi e i pochi oggetti su uno sfondo bianchissimo, privo di delimitazioni spaziali, con unico riferimento un cerchio nero che segna l'orlo del pozzo. Solo alcuni sono arricchiti da sfumature e particolari che danno consistenza alle forme. Altri hanno una funzione simile al particolare e al dettaglio cinematografico: una mano che si aggrappa al contorno del pozzo, una mano che vi si cala tenendosi ad un bastone attaccato ad una corda. I due testi funzionano da canovacci, fissando la struttura dello spettacolo, che sarà arricchita, nella messa in scena, da svariate trovate e dalla comparsa di altri oggetti.

La grotta dove va in scena *Pozzo* è un ambiente circolare, le cui pareti sono scavate da cunicoli laterali e sotto il cui pavimento passaggi invisibili permettono il transito di uomini e oggetti che appaiono e scompaiono attraverso il pozzo. Gli spettatori, posti gli uni di fronte agli altri su due lati, sono vicinissimi agli attori. Il bianco della scena, spezzato dalla macchia scura della cavità, è sottolineato dalla "luce di mezzogiorno", che rileva i personaggi in uno spazio dilatato, onirico. La scena povera è costellata di oggetti quotidiani che rinviano a precedenti spettacoli dei due autori (il sacco) o appartenenti ad un mondo arcaico (un ombrello da pastore, i secchi per l'acqua) o strumenti musicali (il tamburo, la tromba, il trombone). Non mancano gli animali (una cornacchia, un pulcino) e le macchine (la conocchia e il "messaggero-acrobata")². Evento dominante dello spettacolo è l'instaurarsi di una relazione fra due spazi: il sopra e il sotto. Il rapporto avviene a più livelli: da una parte fra il piano terra del teatro – luogo dove di norma avvengono le rappresentazioni e si svolge la vita cittadina – e i sotterranei del teatro stesso – luogo "altro" recuperato dai due performer; dall'altra la scena in cui le figure si muovono sotto gli occhi degli spettatori – e il sottoscena – luogo "al di là" da cui provengono inquietanti messaggi. Si hanno due pozzi, uno dentro l'altro come le scatole cinesi, ma anche un unico pozzo, perché una delle sensazioni più forti che percorrono lo spettacolo è quella di essere tutti quanti calati, col passare del tempo, dentro quel pozzo delle cui eccentricità si è testimoni. Inquietante conferma appare la pietra, che sembra, al termine della rappresentazione, essere giunta alla fine della sua lunghissima discesa. I due luoghi limitrofi, lo spazio superiore e lo spazio inferiore, sono di natura diversa: *sopra* il quotidiano, sottoposto a logica, prevedibile, *sotto* l'extraquotidiano, indeterminabile e assurdo. Poiché il pozzo è luogo d'accesso (nella doppia direzione dello scendere del sopra e del salire del sotto) all'altrove, il transito di cose, animali, figure umane attraverso questa soglia consente la metamorfosi della grotta, apparecchiata dai due performer, in luogo sacro. La presenza dominante del bianco, la natura degli oggetti – non decorativa, ma simbolica – accentuano il carattere rituale della performance di Remondi e Caporossi. In questo senso si deve leggere l'ambigua natura degli oggetti, la presenza di una seconda identità dietro le apparenze, per cui gli oggetti appaiono e scompaiono senza spiegazioni, suonano e tacciono a loro discrezione, si moltiplicano e compiono percorsi impossibili. In un tempo sospeso,

¹ La grotta, imbiancata e scavata al centro in un'apertura circolare, ha portato per lungo tempo il nome di "Sala Pozzo".

² È una delle macchine inventate di Remondi e Caporossi. Le sue forme richiamano quelle di un antico cavaliere. Scorrendo su una rotella lungo una corda tesa, porta al cieco un libro con i nomi degli spettatori. Il testo di *Pozzo* è stato pubblicato dagli stessi autori a Roma nel 1978.

Titolo || Pozzo: l'invasione del sommerso. Presentazione

Autore || Sabrina Galasso

Pubblicato || Sabrina Galasso, *Il teatro di Remondi e Caporossi (1970-1995)*, Bulzoni, Roma 1998, pp.61-66

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 2 di 2

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

fantastico, non-lineare, scansioni regolari organizzano la partitura visuale e sonora, come l'obbligato passare e ripassare dell'androide che emerge ogni minuto e mezzo dal pozzo e attraversa la scena. Assente il tempo drammatico che condensa il tempo della vita in una "successione assoluta di presenti", quasi assente anche il "tempo reale". In Pozzo domina un tempo immaginario e poetico, in cui tutto è possibile: che una pietra in poco meno di un'ora – quanto dura lo spettacolo – compia il giro del mondo ritornando da dove è partita, o che attori e spettatori siano inconsapevolmente discesi in un sotterraneo che confonde presente, passato e futuro. Gli spettatori, mai stimolati direttamente alla partecipazione, ma evocati provocatoriamente dal cieco che leggendone i nomi li trascina simbolicamente con sé in fondo al pozzo, sono chiamati ad un ruolo in parte di testimoni in parte di protagonisti investiti del processo di metamorfosi: anch'essi immersi nella luce piena, vicinissimi alla scena, in qualche modo dentro di essa, diventano involontariamente parte della cerimonia.

Remondi e Caporossi si avvalgono come non mai delle sonorità non vocali, creando una vera e propria, studiata partitura sonora, sempre direttamente originata da elementi dello spettacolo. Gli oggetti scenici, che a volte suonano e tacciono a scatti, con apparentemente immotivate e improvvise riprese, sono le fonti delle musiche e dei rumori: la musicchetta suonata a frammenti da Caporossi con la fisarmonica, le esplosioni sotterranee della fanfara, il rullo dei tamburi che anticipa il successivo silenzio che accompagnerà la pietra nel suo calare, il rumore della conocchia che gira srotolando la corda, l'innaturale rumore provocato dai colpi di bastone dei due sulla pelle di cinghiale. Ritmi precisi scandiscono i rumori e i silenzi, questi potenziati e resi più inquietanti dalle assenze di rumori attesi: un suono che indichi la sorte del cieco scivolato nel pozzo, un tonfo che del pozzo riveli la profondità. Claudio e Riccardo danno vita alla solita coppia tenera e litigiosa, malinconica ed esilarante. Il primo è vestito con canottiera e calzoni da lavoro, il secondo con un tocco di eccentricità: in testa un cappello di paglia, indosso pantaloni da lavoro con grandi tasche retti da una sola bretella. I due personaggi alternano al rapporto con i misteri del pozzo il gioco dispettoso fra loro, esibendosi in gag in cui cercano di sottrarsi a vicenda gli oggetti, di spingersi reciprocamente nel pozzo, in cui si lanciano occhiate furiose, cariche di puerile minacciosità. In altri momenti agiscono in accordo, a volte presi da sfrenate allegrie, a volte catturati dallo spavento. Il cieco, impersonato dall'attore cieco Piero Orsini, vittima della coppia, è da questa calato nel pozzo per misurare la profondità della voragine, usato per cercare di "vedere", di ridurre il pozzo a indicative, tranquillizzanti dimensioni. La sua discesa invece non fa che dare consistenza al mistero: il cieco, per tradizione veggente, leggendo in Braille i nomi dei presenti, conduce uno a uno gli spettatori a misurarsi con i fantasmi generati dalle profondità. L'"uomo", seminudo e con indosso solo un paio di mutande ortopediche, è impersonato da Lillo Monachesi, che, con la sua figura dai lineamenti regolari e impassibili, rende perfettamente l'idea del ripetersi di una catena di presenze identiche, simulando il proliferare di individui scaturiti in serie dalle profondità della terra.

Il linguaggio verbale è quasi totalmente annullato ed il campo è completamente aperto al fare, alle azioni, al gesto. I registri gestuali vanno dai lenti e incerti movimenti del cieco all'automatico procedere dell'androide, sempre uguale a se stesso (gli stessi gesti per sollevarsi dal pozzo, lo stesso avanzare verso l'uscita laterale) alla danza un po' grottesca del corpulento Remondi che si aggira con movimenti rotondi, corposi, alla rigidità burattinesca e infantile di Caporossi. Ritornano i gesti del lavoro, della precisione attenta nel costruire la conocchia, legare la pietra alla corda, far girare il congegno, nel recuperare e svuotare ripetutamente i dieci secchi d'acqua nella tinozza. Alla fine dello spettacolo, nell'infierire con le clave si passa al registro della violenza brutale, della crudeltà esplicita. In uno spettacolo praticamente muto, gli attori eseguono le loro partiture con estrema precisione. In *Pozzo* torna la ricerca del luogo sacro, che nasce, come in *Cottimisti*, da una precisa strutturazione dei rapporti spaziali, fra un "al di là" e un "al di qua" la cui interrelazione permette il verificarsi del rito. Lo spettacolo è di grande poesia, leggerezza e forza evocativa, ed è caratterizzato da un'estrema e raffinata sintesi scenica. Tornano temi cari a Remondi & Caporossi: da una parte la duplicazione della dimensione spaziale, caratterizzata dalla relazione fra due luoghi di diversa natura, un "al di là" ed un "al di qua" la cui interazione permette il verificarsi del rito teatrale; dall'altra l'ossessione del Doppio della ripetizione, della serialità dove l'umanità è ridotta a macchina che qui si materializza nell'inquietante moltitudine di androidi scaturiti dalle profondità, e che esibiscono un'estraneità ed un'inafferrabilità simile a quella degli oggetti.