

Titolo || Teatro-rito teatro-gioco
Autore || Mario Ricci
Pubblicato || Giuseppe Bartolucci, *La scrittura scenica*, Roma, Lerici, 1968
Diritti || © Tutti i diritti riservati
Numero pagine || pag. 1 di 4
Archivio ||
Lingua || ITA
DOI ||

Teatro-rito teatro-gioco

di Mario Ricci

Teatro come movimento

Non aveva forse detto Gordon Craig che «il teatro del futuro sarà teatro di visione, arte che sorge dal movimento»? Aggiungendo che «il teatro è prima di tutto "movimento"».

Riconsiderando allora la luce come movimento, il colore come movimento, che tutto può essere «quel movimento» ... In un ambiente (palcoscenico?) completamente nero (la scelta del nero non è casuale, infatti in nessun altro colore la luce crea «movimento» come sul nero) basta un solo punto luce opportunamente «giocato» per creare una «situazione teatrale» capace di trattenere la attenzione del pubblico per un tempo che varia dai novanta ai centoventi secondi. Quattro punti luce «giocati» secondo uno schema precedentemente stabilito agiscono sul pubblico per circa tre minuti.

Chiamerò questa «situazione teatrale»: «accadimento scenico». Se a questo «accadimento» si aggiunge il «gesto fonico» (che può diventare o essere «segno»), generalmente riprodotto da amplificatori, l'accadimento scenico diviene teatralmente più chiaro, con conseguente maggiore presa sul pubblico, e con una durata minima intorno ai cinque minuti.

Ovviamente non ho mai pensato di fare spettacolo con il solo nero del palcoscenico e le sole luci, anche se sorrette da una qualsiasi colonna sonora. Né ho mai obbligato lo spettatore, facendone quindi uno spettatore-cavia, a sottoporsi a questi miei primi esperimenti, i quali erano invece «dati» all'interno di uno spettacolo strutturalmente ancora più complesso.

Credo sia giunto il momento di accennare brevemente ad alcuni dei moventi ideologici che mi hanno spinto verso questa forma di spettacolo, e non una qualsiasi altra forse più facile, sicuramente più a portata di mano.

A parte l'importantissima esperienza fatta nel teatro di marionette quindi di animazione, di Michael Meschke, fin dall'inizio ho sempre pensato di creare una «situazione di rottura» che in ogni modo si distinguesse da quelle neo-dadaiste di casa nostra «faites pour épater les bourgeois» o da quelle artaudiane in generale; (ovviamente non tenendo in nessun conto tutte le altre forme di presunta, pseudo, contrabbandata avanguardia che in breve tempo avevano devastato il pur fertile territorio nazionale, e non solo questo). Nella ricerca e sperimentazione di quello che sarebbe potuto diventare un nuovo linguaggio teatrale, bisognava innanzitutto stabilire, sia pure approssimativamente, attraverso strumenti che fossero estranei alle avanguardie contemporanee o tradizionali, i limiti di comunicazione e rottura con il pubblico, arrivando ad un grafico ideale e tecnico, che permettesse, in linea di massima, di «prevenire tecnicamente» proprio quei limiti di comunicazione e di rottura per poi usarli come –strumenti pianificatori delle strutture di altri spettacoli a venire.

Il possesso degli strumenti

Il possesso di questi «strumenti» avrebbe infatti permesso di agire sullo spettatore direttamente, scavalcando di slancio gli ostacoli di dubbi contenuti o altrettanto misteriosi significati, inevitabilmente generatori di personaggi o fatti straordinari, nei quali, altrettanto inevitabilmente, lo spettatore finisce per riconoscersi stravolgendo così tutte le migliori intenzioni di questo mondo. (Quest'ultima affermazione è piuttosto generica e andrebbe senza dubbio approfondita).

Il problema era infatti di arrivare in quella zona dell'individuo-spettatore che genericamente definisco «mnemonico-emotivazionale», attraverso immagini (azioni visive) tra loro collegate non più dal filo conduttore di una qualsiasi storia o storiella ma solo tecnicamente, e che in prima lettura lo costringessero a delle «reazioni» prima che a dei «sentimenti». Quindi un teatro di "visione" capace di comunicare con immagini formali, non astratte, estremamente semplici; magari adatte a provocare spietatamente lo spettatore e costringerlo a reazioni altrettanto spietate. Oppure annoiarlo fino all'esasperazione. Renderlo insomma teatralmente «attivo», anche se non partecipe di una «avventura teatrale». La mia ricerca è cominciata dunque sperimentando materiali a me naturali; cioè materiali d'animazione. Così già gli spettacoli fatti ancor prima del 1964, prima cioè di creare il teatrinoclub Orsolino 15, in casa di amici o in Gallerie d'Arte, se non addirittura nella mia stanzetta di viale Somalia, erano spettacoli di animazione e non solo di marionette. Infatti il più delle volte usavo oggetti. Qualche volta objets trouvés. Questi spettacoli erano generalmente formati da più "pezzi" e, uno di questi era realizzato con vecchi tubi di stufa incrostati di ruggine. Durava quindici minuti circa.

Iniziava con il canto del gallo ripetuto tre volte, poi, dall'alto, alternativamente, calavano in scena sette tubi di diametro e altezza diversi che si disponevano sul palcoscenico non secondo uno schema stabilito, ma secondo i nostri umori di ogni sera. Ciò ci permetteva non solo di cambiare ogni volta la scena, ma di poter cambiare le composizioni successive senza per questo modificare la struttura. (Questo, più che il pubblico, interessava noi manipolatori permettendoci ogni sera di rinnovare il gusto della composizione, quindi il divertimento del gioco. Tenuto conto del nostro bisogno di divertirci). Dopo alcune semplici evoluzioni di questi tubi, ne calavano in scena altri quattro, però a gomito, e il gioco si ripeteva.

Per ultimo calavano ventisette sezioni di tubi di uguale diametro (due centimetri) ma di differente altezza (fra i sedici e i diciotto centimetri) e tutti fissati con dei fili a un supporto mobile. La differente altezza faceva sì che, cambiando il parallelismo del supporto rispetto al piano del palcoscenico i tubi cambiassero immediatamente la loro posizione, e quindi la composizione ottenuta. Il gioco era assai divertente e di grande effetto. Il susseguirsi di queste «azioni visive» era provocato, o solo accompagnato, dal sonoro (jazz, rumori, voci inarticolate...) e dalle luci di scena.

Titolo || Teatro-rito teatro-gioco
Autore || Mario Ricci
Pubblicato || Giuseppe Bartolucci, *La scrittura scenica*, Roma, Lerici, 1968
Diritti || © Tutti i diritti riservati
Numero pagine || pag. 2 di 4
Archivio ||
Lingua || ITA
DOI ||

Il teatro di «visione».

Senza dubbio teatro di sola «visione» e «movimento», almeno nelle intenzioni; per quanto ancora approssimato e approssimativo, artigianale qualche volta, capace di stabilire comunicazione a livelli abbastanza originali, anche se, troppo spesso, «dipendente» da quella particolare «magia» che qualsiasi forma di animazione non può che suggerire. Ovviamente, per spettacoli come quello realizzato con i vecchi tubi di stufa, alla prima lettura, cioè alla «lettura di reazione», quella che poi a me interessava, ne seguiva una seconda. Il pubblico dava cioè la «sua» personalissima interpretazione di quanto aveva visto, collocandolo in diverse aree di suo esclusivo dominio.

Ognuno inventava la sua storie/la.

Storielle piacevoli, alcune divertenti; ma il più delle volte idiote e caratterizzate da una mancanza di immaginazione portentosa. Storielle politicamente impegnate in un conformismo sinistrorso abominevole, per cui il tubo diventava la ciminiera, quindi il lavoro e tutto quel che segue. Oppure lo stesso tubo diventava fallo... ecc. ecc... Questo non era esattamente quello che volevo; e poi quelle storielle non mi interessavano.

Il mio interesse finiva prima delle loro storielle, cioè al punto in cui era riuscito a stabilire un contatto sicuro con materiali, così come usati, originali, non significanti se non quello che visivamente rappresentavano.

Un tubo in movimento era, e doveva essere, solo un tubo in movimento! Intendevo appunto arrestare la mia ricerca, proprio dove per altri cominciava.

La verifica che andavo facendo con spettacoli come questi, è stata per me fondamentale. Man mano che andavo avanti utilizzando nuovi materiali, e scartando i vecchi, il grafico di cui ho parlato all'inizio andava delineandosi in maniera sempre più precisa e gli spettacoli ne acquistavano in ritmo, aggressività, incisività.

Inoltre già da tempo studiavo la possibilità di reinserire l'uomo-attore, non in un contesto di sua appartenenza ma, al contrario, strumentalizzato (in senso tecnico, beninteso) al punto da diventare egli stesso meccanismo della macchina scenica che intendevo «costruire».

Parlando di «teatro di visione, arte che sorge dal movimento», Craig aveva anche aggiunto che in quel teatro «non ci sarà più la figura vivente ad oscurare i nessi fra la realtà e l'arte...».

Questa figura vivente, l'uomo, l'attore, doveva invece esserci. Deve esserci!

Come rinunciare al formidabile materiale scenico che rappresenta l'uomo-attore? Il problema non era dunque di escluderlo, ma di inserirlo in un contesto capace di dimensionarlo, tenendo conto che il suo meccanismo di movimento era facilmente inseribile nel meccanismo totale di uno spettacolo di «movimento». Da ciò, e da altre ovvie considerazioni che vedremo in seguito, l'idea dell'attore-oggetto.

Se l'accadimento scenico (quindi l'azione visiva) si forma e si compie con gli elementi che lo compongono, e se luce è movimento, suono è movimento, colore è movimento, l'attore-oggetto, con le sue capacità di movimento, può essere inserito in quell'accadimento scenico senza per questo alterarne la forma, anche se la sua presenza tende a dare all'accadimento stesso un contenuto.

Così l'azione visiva si completa con lo intervento dell'attore-oggetto, perché i movimenti che egli può produrre sono innumerevoli e facilmente differenziabili e oltre che arricchirsi «visivamente», ne guadagna il ritmo.

Inoltre intendendo «comunicare» attraverso «gesti» e «segni», l'attore-oggetto è potenzialmente infinitamente superiore al semplice elemento, o all'oggetto stesso. Anche se, proprio per essere uomo, per la sua qualità obiettivamente umana, i «gesti» e «segni» che egli può produrre prendono, anche in prima lettura, significati del tutto estranei alla struttura contestuale dello spettacolo. E «quel», movimento, solo con grande concentrazione resta «quel movimento». E la concentrazione stessa non basta, a volte; cosicché l'attore-oggetto, al quale nella struttura portante dello spettacolo era stato dato un valore pari a quello degli altri oggetti (materiali scenici), a quello degli elementi suono-luce-colore, diventa condizionatore dello spettacolo stesso; lo spettatore, ostinatamente alla ricerca di un «significato» lo «significherà» dandogli contenuti che, come nel caso dei tubi, rasentano spesso la follia.

L'attore e la dinamica

Proprio per questo apparente condizionamento (e non solo apparente), mi sono posto sin dall'inizio il problema di reinserire l'attore nella dinamica di uno spettacolo di «movimento», contestualmente «significante» solo quello che visivamente rappresenta. Così «gioco» e «ritualità» divennero elementi fondamentali di ogni mio spettacolo: il «gioco» come contenuto, la «ritualità» come dinamica di movimento.

E quando dico «gioco» intendo la riscoperta e riproposta di giochi cosiddetti infantili; i quali, mi pare, proprio per il loro «contenuto», se riproposti solo come movimento, difficilmente possono «significare» altro se non se stessi.

E non basta; per poter isolare completamente lo spettacolo nella sua struttura portante, intesa a sua volta ad isolare il pubblico, concentrandolo in una prima lettura decisamente reattiva, e stimolare quindi reazione prima che sentimenti, il «segno» doveva provocare il «gesto» e viceversa, perché il «gesto» quando provoca un «segno», «quel segno», attraverso il simbolo, diventa quasi sempre «significante».

Ed è proprio in questo senso che ho realizzato spettacoli come: (cito solo i più importanti) «Varietà», «Sacrificio edilizio», «I viaggi di Gulliver», ed infine «Edgar Allan Poe». (Ultimo in ordine di tempo. Aprile 67). Di tutti, il «Poe» è certamente il più «finito» (da notare che questo spettacolo in realtà non finisce, essendo la fine dichiarata dalla chiusura del

Titolo || Teatro-rito teatro-gioco
Autore || Mario Ricci
Pubblicato || Giuseppe Bartolucci, *La scrittura scenica*, Roma, Lerici, 1968
Diritti || © Tutti i diritti riservati
Numero pagine || pag. 3 di 4
Archivio ||
Lingua || ITA
DOI ||

sipario, mentre l'azione in palcoscenico continua e potrebbe facilmente riprendere in senso inverso riproponendo tutta la serie di azioni visive in ordine, ovviamente, contrario, ma che nel complesso non modificherebbero sostanzialmente la struttura dello spettacolo).

Dicevo che «Edgar Allan Poe» è certamente lo spettacolo più finito; infatti la sua struttura a sezioni a se stanti e collegate fra loro solo dall'evolversi tecnico degli «accadimenti scenici» (delle azioni visive piuttosto) riesce a sostenere il filo d'un racconto (racconto dello evolversi delle azioni visive), senza per questo cadere in quelle zone di stasi scenica che qualche volta caratterizzavano gli altri spettacoli. (Non parlo certo delle stasi intenzionalmente provocate).

Il ritmo portante delle singole azioni visive di questo spettacolo è nella prima parte, in tesissima ascesa idealmente raffigurabile in un grafico che va da uno a dieci per poi tornare ad uno senza però passare per i numeri intermedi. La seconda parte è invece caratterizzata da un ritmo per così dire «piano», in linea retta, anche se il ritmo-tempo delle azioni visive aumenta sensibilmente.

«Edgar Allan Poe» non è la realizzazione di un racconto dell'autore americano, né, tanto meno, di una sua biografia. Considerando che il titolo di uno spettacolo può già di per sé essere un «segno» capace di influire psicologicamente sullo spettatore prima dell'inizio, la scelta di «Edgard Allan Poe» come titolo si giustifica immediatamente in ciò che vuole rappresentare. Si tratta infatti di una serie di «azioni visive» tendenti a creare stati di patos di diversa natura. Natura che ritengo peculiare all'autore americano.

La scelta di E. Allan Poe

Lo spettacolo inizia a palcoscenico completamente vuoto e nero, sul fondo del quale si apre il vano di una porta ad arco; da questa appare Claudio Previtera. (il Previtera è anche responsabile dei materiali scenici) . Raggiunge lentamente il centro del palcoscenico; di lui si distingue solo la sagoma e il bianco del pallone di plastica che ha nelle mani. Si ferma. Luce. Una pausa e quindi si mette a battere il pallone sul piano del palcoscenico. Prima che questa azione visiva si concluda, egli avrà ripetuto questo gesto per 380 volte.

Al sessantesimo colpo, però, entra in scena la prima ragazza: lenta misurata assente, Angela Diana, seguendo un percorso stabilito, va a disporsi in un angolo del palcoscenico a circa due metri dal Previtera, il quale, egli stesso misurato e assente, continua a battere il pallone. Poi una ad una entrano altre tre ragazze, nell'ordine: Sarah di Nepi, Sabina de Guida, Deborah Hayes. Come Angela Diana, si dispongono agli altri angoli del palcoscenico. Le entrate delle ragazze sono annunciate e accompagnate da ripetuti colpi di una carabina di tiro a segno, registrati su nastro magnetico (come il reso del sonoro). La luce rimane quella che illumina il volto del Previtera. Tutti e cinque sono vestiti sportivamente a vivaci, colori: gonna, camicetta, calze e scarpe di tela colorata le ragazze. Pantaloni, maglietta e scarpe · pure colorate, Previtera. Rossi intensi, gialli intensi, azzurri intensi.

Pur sovrapponendosi, le due «azioni visive», sono per ora indipendenti e resteranno tali anche durante il girotondo (prima lentissimo, poi lento, andante, svelto infine frenetico) che le ragazze fanno 'stringendo più da presso il Previtera al quale, improvvisamente, anticipandolo in un rimbalzo, la Hayes toglie il pallone. Questo è un primo esempio di ritmo in progressione ascendente (a parte il ritmo proprio del girotondo) e caduta improvvisa dello stesso per tornare a quello iniziale e riprendere poi, con la conseguente «azione visiva», ad ascendere di nuovo per ricadere infine in una sorta di saliscendi. (L'originalità di questo ritmo non è tanto in sé e per sé ma, credo, nel contesto in cui viene usato).

Tolto il pallone al Previtera la Hayes si avvia verso un angolo del palcoscenico e inizia a batterlo con la stessa assente intensità. Sembrerebbe che il gioco si ripete ma, dopo una pausa, il Previtera lentamente prima, poi, con l'intensificarsi del gioco, sempre più svelto, tenta di riconquistarsi il pallone che adesso le ragazze si passano in un gioco fra la pallacanestro e «palla prigioniera».

Riconquistato il pallone, Previtera ci si siede sopra. Tornate al ritmo iniziale, le ragazze escono per rientrare a coppie portando ogni coppia la metà di uno scatolone, che chiameremo «tomba» per comodità, nella quale chiudono il Previtera dopo avere, in lenta processione, depositato sui ripiani della tomba alcuni oggetti. La coprono con un gran coperchio ed essa prende la forma di una T, poi, mentre due ragazze si siedono davanti, una delle altre due fa rimbalzare il pallone contro il muro mentre l'altra con il pugno chiuso batte sulle pareti del palcoscenico in cerca di qualcosa.

In queste posizioni ripetono i ritmi precedenti, questa volta però con la voce. Pronunciando parole incomprensibili, arrivano infatti ad una sorta di isterismo collettivo per poi ricadere improvvisamente nel silenzio assoluto che precede la proiezione, sul frontone del coperchio della tomba, di due film. Questi film oltre a ripetere nei particolari più intimi (è stato girato all'interno del palcoscenico mettendo in evidenza tutto ciò che può sfuggire allo spettatore) le parti dello spettacolo già rappresentate, anticipano il proseguimento e il finale dello stesso. Durante le proiezioni, le ragazze si spostano, disponendosi ai quattro angoli della tomba; quando la proiezione dei due film finisce, levano il coperchio e posandolo sul palcoscenico lo dispongono in modo che il pubblico veda l'altra parte, quella foderata di specchi. Riaprono la tomba; scomparsi Previtera e gli oggetti, sui ripiani appaiono in bell'ordine scatole e scatolette tubi, tubetti e flaconi di ciprie, rossetti smalti, ecc. Una esposizione di profumeria di gran lusso.

Le ragazze si siedono davanti agli specchi, spalle al pubblico, e cominciano a truccarsi. In questa seconda parte, come ho già detto, il ritmo cambia, si fa piatto. Il trucco risulta così lento, metodico, senza sbalzi e alla fine le ragazze avranno trasformato i loro volti in maschere carnevalesche. Si alzano e con lo stesso materiale della specchiera, l'ex tomba,

Titolo || Teatro-rito teatro-gioco
Autore || Mario Ricci
Pubblicato || Giuseppe Bartolucci, *La scrittura scenica*, Roma, Lerici, 1968
Diritti || © Tutti i diritti riservati
Numero pagine || pag. 4 di 4
Archivio ||
Lingua || ITA
DOI ||

costruiscono una sorta di balcone dietro il quale scompaiono per riapparire burattini e come tali ripetere gli stessi movimenti. Si bastonano, cadono, si rialzano per bastonarsi di nuovo. Su questa azione visiva non finita termina lo spettacolo. Ho voluto raccontarlo così com'è costruito per darne un'idea (abbastanza confusa, immagino) e poter poi analizzare, in base a quanto sin qui esposto, alcune singole visive. (Ma è assolutamente impossibile raccontare spettacoli come questo. Oltre che controproducente).

Prendiamo ad esempio la prima «azione visiva» e prendiamo il pallone come «segno»; mi pare che in questo caso si possa dire che è il «segno pallone», a provocare il «gesto»: farlo rimbalzare, afferrarlo, batterlo di nuovo, e così via. E questo in prima lettura non può che rappresentare il «gioco», «quel gioco», del pallone la cui dinamica di movimento diventa rituale a causa del suo ritmo che deve coprire uno spazio-tempo in precedenza stabilito.

E lo stesso vale per l'azione del trucco dei burattini... (è il segno-maschera ottenuto in precedenza tramite il trucco, a provocare il gesto ghignolesco).

Rimane da dire che se «dopo», il pallone è diventato il mondo, la testa di un morto, il simbolo della vita persa e ritrovata (a causa dei rimbalzi, forse...) a me non interessa più perché san proprio le ragioni di questi processi che non mi interessano più. D'altronde per divertirci, (me e i miei collaboratori) basta che il pallone sia il pallone con il quale si può giocare anche a «palla prigioniera». Questa è una regola, diciamo pure fissa, del mio modo (nostro, dei miei collaboratori e mio) di far teatro adesso. Eppoi per giocare bisogna pur credere in certe regole; se non altro a quelle del gioco. Tenendo però presente che si può sempre barare.