

Titolo || La luce e le tenebre

Autore || Renato Palazzi

Pubblicato || F. Montecchi (a cura di), *Odisea. Spettacolo d'ombre. Teatro Gioco Vita, Firenze*, La Casa Usher, 1984, pp. 7-10

Diritti || © Tutti i diritti riservati

Numero pagine || pag 1 di 3

Lingua || ITA

DOI ||

## La luce e le tenebre

di Renato Palazzi

Per cogliere tutto il fascino del teatro delle ombre bisognerebbe sostare, almeno per pochi minuti, nello spazio in cui lavorano gli animatori del Teatro Gioco Vita, dietro al grande telone su cui prendono forma i loro fantasmi teatrali: è uno spazio assolutamente particolare, un po' officina, un po' laboratorio, un po' bottega del rigattiere, un po' magazzino, un po' arsenale delle meraviglie, su cui regna un'atmosfera particolare che non può essere paragonata a nessun'altra.

Isolata dal pubblico da quella spessa membrana bianca che diventa quasi viva, la ribalta delle ombre è come il ventre di un enorme animale fantastico che fagocita gli oggetti della vita per restituirli sotto forma di labili immagini, è lo stomaco del Pescecane di Collodi in cui Pinocchio incontra Geppetto, è l'ancestrale caverna delle apparizioni dove si svolgevano le cerimonie di iniziazione primordiali, è una cavità amniotica in cui pulsa il cuore stesso del teatro.

Vi regna un silenzio ovattato, da acquario, rotto solo dal tenue ronzio del proiettore che illumina lo schermo del proprio fascio chiaro: le musiche di scena e le voci registrate degli attori fanno parte di un'altra dimensione, che qui dentro è soltanto sfiorata. Fuori da quel fascio di luce tutto è immerso in una spessa penombra che avvolge ugualmente gli uomini e i loro strumenti, le figure che essi devono 'animare'. Delle immagini dello spettacolo si coglie solo il calco negativo, la traccia rovesciata. Gli spettatori al di là del telone non si vedono, ma soltanto si intuiscono, labili presenze di una realtà concreta che diviene paradossalmente vaga, fantasmatica.

È, insomma, un luogo separato, parallelo, un universo dell'anima che confina con l'universo di ogni giorno, ma non fa parte di esso. È un luogo che non appartiene né al mondo vero né a quello fittizio, né agli uomini né alle divinità, pur intrattenendo rapporti con gli uni e con gli altri: un punto di passaggio, un raccordo, un'invisibile frontiera, il polo di un misterioso ma possibile contatto, come un cerchio sciamanico. Un autentico, inquietante luogo rituale.

Lo spettacolo di ombre è poi uno spettacolo che affonda le sue radici nelle profondità più oscure della coscienza, che ci riporta a insondabili memorie ataviche: è strettamente connesso con l'alternarsi di luce e tenebre, con la scoperta e il controllo del fuoco, con la manipolazione di quel doppio enigmatico e forse diabolico che è l'ombra, compagna silenziosa e impalpabile di ogni oggetto reale (i vampiri, gli spettri, le larve non lasciano ombra, l'ombra è anche un elemento discriminante tra vita e morte). Ci parla dell'oscurità paurosa della foresta primitiva, dell'irrompere degli spiriti all'interno della tranquillità quotidiana. Ci parla della lavorazione delle pelli di animali che prendono forma e movimento e delle società tribali che detenevano il segreto di questi cerimoniali. Se il teatro detiene sempre qualche commercio con la magia, il teatro di ombre implica una magia tutta particolare.

Questa magia, alcune civiltà più antiche delle nostre e più legate alle proprie remote tradizioni, come sono quelle orientali, hanno saputo, in un modo o nell'altro, conservarla quasi intatta.

Nella nostra cultura, che è la cultura splendida e immemore delle macchine, delle nuove lanterne magiche, dei televisori e dei videogame, delle proiezioni al laser essa si è persa, o non ha saputo radicarsi.

Resta il fascino dell'immagine, l'abbandono alle apparizioni comunque evocate: ma queste apparizioni e queste immagini, figlie dei relais e dei circuiti stampati, hanno dimenticato il mistero del fuoco che era il loro antenato. Perciò proprio nell'epoca dei videogame e dei laser è importante che sopravviva una magia povera come quella delle ombre, coi suoi incantesimi stregoneschi e artigianali.

Per questo, nel bel mezzo della stagione '82-83, aveva fatto sensazione riscoprire la freschezza di tali suggestioni in uno spettacolo come *Gilgamesh*, creato da una compagnia europea, occidentale, addirittura padana, che aveva tentato questa originale sintesi, questa coraggiosa trasposizione culturale. Nel linguaggio, nella ricercatezza degli effetti, nella smalzata qualità dell'invenzione *Gilgamesh* era un prodotto della nostra civiltà, che non ignorava i ritmi e la tecnica narrativa del cinema, della televisione, del cartone animato. Ma vi si riconosceva anche quel candore fantastico, quella capacità di astrazione, quella simbolizzazione elementare ma proprio per questo efficacissima che è propria delle più antiche forme teatrali orientali, e che esercita sul pubblico occidentale una preziosa funzione spiazzante.

L'aspetto più interessante di quello spettacolo, e di tutto il lavoro della compagnia, è dato dal fatto che l'assunzione di una tecnica di rappresentazione come quella delle ombre, desunta appunto dalla tradizione orientale, non è tuttavia assimilata passivamente, ma è fatta propria, reinventata giorno per giorno nello stile, nell'impianto figurativo, nell'uso degli effetti, nella scelta dei materiali: un trapianto che ha dato un nuovo tipo di frutti, particolarissimi e assolutamente originali.

Si era detto, in occasione del *Gilgamesh*, che l'adozione di una forma di teatro così peculiare esige un repertorio ad hoc, un linguaggio, come è quello del mito, adatto a valorizzare i risvolti surreali e le invenzioni incorporee. Così ora il Teatro Gioco Vita si è misurato addirittura con uno dei miti portanti della cultura occidentale, un mito che, come quello di *Gilgamesh*, contiene in se stesso infiniti altri miti, innumerevoli prototipi letterari e favolistici proiettati nel tempo come autentici paradigmi del raccontare: l'astuzia di Ulisse, il trucco del cavallo, l'incendio di Troia, il tema del viaggio e del ritorno, gli oceani sconosciuti, gli interventi di divinità bizzose e invadenti, gli incontri con popoli diversi e creature mostruose ...

*Dell'Odisea* si sono conosciute diverse versioni sia televisive che cinematografiche, realizzate in genere con mezzi imponenti, con dovizia di effetti sofisticati. Inutile dire che ogni trasposizione di questo tipo aggiunge all'invenzione pura, allo spessore immaginativo della parola poetica un sovrappiù di realtà, di determinazione, di identificazione concreta che ne

Titolo || La luce e le tenebre

Autore || Renato Palazzi

Pubblicato || F. Montecchi (a cura di), *Odissea. Spettacolo d'ombre. Teatro Gioco Vita, Firenze*, La Casa Usher, 1984, pp. 7-10

Diritti || © Tutti i diritti riservati

Numero pagine || pag 2 di 3

Lingua || ITA

DOI ||

appiattisce fatalmente le potenzialità fantastiche, ne banalizza la vitalità espressiva. Ulisse è un tale archetipo che non può avere il volto di questo o quell'attore: il suo è un volto dell'anima, qualcosa che ci portiamo dentro. Più che mai, nel caso di rappresentazioni dell'*Odissea*, vale l'affermazione che traduzione è uguale a tradimento.

Grande merito intrinseco del teatro d'ombre è quello di trasporre la vicenda poetica in immagini, conservandole tuttavia quel tanto di indeterminato, di sfuggente che consente allo spettatore di partecipare emotivamente, di 'riempire i vuoti' con il proprio apporto immaginativo personale.

L'Ulisse o la Penelope del Teatro Gioco Vita sono creature dotate di una propria autonoma vitalità, di una propria pienezza espressiva, e nello stesso tempo restano presenze allusive, ellittiche, soffuse di un alone di irrealtà. Solo così riescono a materializzarsi alla ribalta nel presente, e nello stesso tempo a mantenere la loro statura mitica.

Le ombre e i loro suggestivi effetti spettacolari si pongono esattamente a mezza via tra un teatro della narrazione e della rappresentazione di realtà concrete e un teatro dell'astrazione pura, fatto di emozioni e sentimenti sublimati. Quel Polifemo o quel Poseidone ricreati come grandi, scontornati spettri rossi in mezzo alle sagome nere, ad esempio, sono sì personaggi identificati e caratterizzati, ma sono soprattutto immagini potentemente emblematiche, sintesi di paura, di minaccia, di irruzione dell'extraterreno nel mondo degli umani, assai più efficaci nel parlare all'inconscio dei più raffinati effetti speciali cinematografici. Quelle bellissime sirene fatte di luce, nella loro immateriale poesia, danno un'idea del meraviglioso, del fiabesco, quale nessuna presenza concreta potrebbe dare.

In un certo senso il teatro d'ombre è una realizzazione di fantasie allo stato nascente, una perenne infanzia dell'espressività. Le sue capacità rappresentative, tanto 'ingenua' quanto altamente evocative, si liberano in una sorta di dimensione atemporale: pare quasi che la rappresentazione con le ombre, a differenza di ogni altra drammatizzazione teatrale, non sia una trasposizione della parola poetica, un intervento di secondo grado, ma nasca simultaneamente alla parola, ne sia in qualche modo un'immediata proiezione, un riverbero visivo, l'ombra, appunto, che la parola scritta lascia di sé.

Gli animatori delle ombre, col loro linguaggio elusivo, hanno qualcosa che li apparta strettamente ai cantori di favole dell'antichità. È giusto che questa *Odissea* ci mostri Omero in persona, perché si direbbe che le immagini dello spettacolo ci arrivino dallo stesso abisso dei secoli, che abbiano preso consistenza nel momento stesso in cui il poema è stato cantato. Anche la scelta stilistica di Luzzati, che ha elaborato i disegni delle sue sagome ispirandosi alle figure degli antichi vasi, contribuisce a dare questa sensazione di simultaneità tra la fantasia del poeta e la sua reinvenzione teatrale.

È sorprendente come il teatro delle ombre sappia suggerire questo senso di arcaicità pur valendosi di mezzi assolutamente 'contemporanei': proiettori modernissimi, sofisticate sostanze plastiche, materiali usciti dritti dritti dal supermercato come quel particolare cellophane ad uso di cucina che fa appunto la sua apparizione, con affascinanti trasparenze, proprio in questo spettacolo. Altrettanto sorprendente, all'opposto, è il fatto che i mezzi di una tecnologia 'povera' e casalinga possano offrire una gamma tanto vasta e raffinata di soluzioni spettacolari.

Ma ciò che più stupisce del Teatro Gioco Vita è la rapidità e la costanza con cui il gruppo va approfondendo e maturando i temi del proprio lavoro. Se *Gilgamesh* aveva colpito chi ricordava il primo spettacolo del gruppo, per l'assoluta padronanza di mezzi che vi si riscontrava rispetto a quel primo tentativo e per l'eccellente livello del risultato, ancor più colpisce ora questa *Odissea*: giacché ripetersi agli stessi livelli, dopo un exploit come *Gilgamesh*, parrebbe assai difficile, superarsi quasi impossibile.

E invece il Teatro Gioco Vita in pochi mesi ha saputo procedere oltre in sapienza spettacolare, in ricerca sui materiali, in qualità d'invenzione, in sperimentazione di nuove risorse tecniche, in funzionalità drammaturgica e interpretativa. Tutto questo di fronte a un testo tanto invitante quanto inevitabilmente rischioso, a testimonianza di una maturità professionale e di una consapevolezza teatrale che hanno, sui palcoscenici italiani di oggi, poche possibilità di riscontro.

Nell'*Odissea* le possibilità espressive delle ombre sono veramente esplorate sino in fondo: in questo spettacolo gli animatori di Teatro Gioco Vita scoprono la possibilità di muovere lo schermo stesso, di agitare la superficie del telone creando un ulteriore effetto di impalpabilità e mutevolezza dell'immagine; in questo spettacolo viene introdotto l'uso di mascherine sul proiettore, che consentono di isolare una o più zone dello schermo creando folgoranti impressioni di primi piani o di montaggio a sequenze incrociate. E in certe scene gli animatori, offrendosi appena leggermente alla vista del pubblico in trasparenza, aggiungono, anziché sottrarre, un ulteriore tocco di mistero all'oro del loro gioco teatrale.

C'è nello spettacolo una ricerca sui piccoli movimenti che ha raggiunto ormai livelli di sapienza virtuosistica: la scena dei greci che si calano lungo le funi dal ventre del cavallo è di incredibile spettacolarità. Ci sono effetti sbalorditivi anche per lo spettatore più smaliziato, come quello degli uomini che si trasformano in animali e viceversa, il tutto 'a vista', grazie a due fasci di luce accostati ma non sovrapposti. E la costruzione stessa delle figure, con tulle, veli, filo di ferro ed ogni sorta di ornamenti che ne accrescono lo spessore figurativo e la pregnanza scenica, è in continua evoluzione, in una linea di ininterrotta creatività.

Alla ricchezza di soluzioni tecniche si accompagna un'ampia varietà di chiavi stilistiche: chi pensasse che il teatro delle ombre sia condannato all'uniformità rappresentativa dalla sua natura bidimensionale sarebbe ampiamente smentito. Nell'*Odissea* si alterna il ritmo epico, come nella scena trascinate delle navi che affrontano il mare o in quella dell'uccisione dei Proci, a una sorta di minuto realismo che si evidenzia nei movimenti 'quotidiani' di Telemaco e Penelope, la comicità lieve, quasi da cartone animato, che accompagna le irruzioni frenetiche di Mercurio, all'incanto fiabesco dell'avventura e del

Titolo || La luce e le tenebre

Autore || Renato Palazzi

Pubblicato || F. Montecchi (a cura di), *Odissea. Spettacolo d'ombre. Teatro Gioco Vita, Firenze, La Casa Usher, 1984, pp. 7-10*

Diritti || © Tutti i diritti riservati

Numero pagine || pag 3 di 3

Lingua || ITA

DOI ||

pericolo, come nell'incontro coi mostri Scilla e Cariddi, o all'evocazione di atmosfere ultraterrene come nel viaggio alla terra dei morti.

Un'ultima annotazione va fatta rapidamente a proposito della risonanza internazionale di cui comincia a godere Teatro Gioco Vita, così come accade al Teatro delle Briciole o alla compagnia marionettistica Carlo Colla e figli: tre gruppi, non a caso, che incontrano forse più attenzione all'estero di quanto non avvenga sui palcoscenici italiani.

È un segno del provincialismo e dei pregiudizi che ancora regnano sui nostri palcoscenici e nelle nostre platee. Ma è anche un segno della grande vitalità del teatro d'animazione italiano, della sua inestinguibile capacità di rinnovarsi. Ed è soprattutto il segno che una forma di teatro antica, da più parti data per morta, conserva intatta la sua capacità di comunicare e di dar luogo a grandi eventi artistici, se affrontata con ingegno e spirito 'contemporaneo'.



Per cogliere tutto il fascino del teatro delle ombre bisognerebbe sostare, almeno per pochi minuti, nello spazio in cui lavorano gli animatori del Teatro Gioco Vita, dietro al grande telone su cui prendono forma i loro fantasmi teatrali: è uno spazio assolutamente particolare, un po' officina, un po' laboratorio, un po' bottega del rigattiere, un po' magazzino, un po' arsenale delle meraviglie, su cui regna un'atmosfera particolare che non può essere paragonata a nessun'altra.

Isolata dal pubblico da quella spessa membrana bianca che diventa quasi viva, la ribalta delle ombre è come il ventre di un enorme animale fantastico che fagocita gli oggetti della vita per restituirli sotto forma di labili immagini, è lo stomaco del Pescecane di Collodi in cui Pinocchio incontra Geppetto, è l'ancestrale caverna delle apparizioni dove si svolgevano le cerimonie di iniziazione primordiali, è una cavità amniotica in cui pulsa il cuore stesso del teatro.

Vi regna un silenzio ovattato, da acquario, rotto solo dal tenue ronzio del proiettore che illumina lo schermo del proprio fascio chiaro: le musiche di scena e le voci registrate degli attori fanno parte di un'altra dimensione, che qui dentro è soltanto sfiorata. Fuori da quel fascio di luce tutto è immerso in una spessa penombra che avvolge ugualmente gli uomini e i loro strumenti, le figure che essi devono 'animare'. Delle immagini dello spettacolo si coglie solo il calco negativo, la traccia rovesciata. Gli spettatori al di là del telone non si vedono, ma soltanto si intuiscono, labili presenze di una realtà concreta che diviene paradossalmente vaga, fantasmatica.

È, insomma, un luogo separato, parallelo, un universo dell'anima che confina con l'universo di ogni giorno, ma non fa parte di esso. È un luogo che non appartiene né al mondo vero né a quello fittizio, né agli uomini né alle divinità, pur intrattenendo rapporti con gli uni e con gli altri: un punto di passaggio, un raccordo, un'invisibile frontiera, il polo di un misterioso ma possibile contatto, come un cerchio sciamanico. Un autentico, inquietante luogo rituale.

Lo spettacolo di ombre è poi uno spettacolo che affonda le sue radici nella profondità più oscura della coscienza, che ci riporta a insondabili memorie ataviche: è strettamente connesso con l'alternarsi di luce e tenebre, con la scoperta e il controllo del fuoco, con la manipolazione di quel doppio enigmatico e forse diabolico che è l'ombra, compagna silenziosa e impalpabile di ogni oggetto

reale (i vampiri, gli spettri, le larve non lasciano ombra, l'ombra è anche un elemento discriminante tra vita e morte). Ci parla dell'oscurità paurosa della foresta primitiva, dell'irrompere degli spiriti all'interno della tranquillità quotidiana. Ci parla della lavorazione delle pelli di animali che prendono forma e movimento e delle società tribali che detenevano il segreto di questi cerimoniali. Se il teatro detiene sempre qualche commercio con la magia, il teatro di ombre implica una magia tutta particolare.

Questa magia, alcune civiltà più antiche delle nostre e più legate alle proprie remote tradizioni, come sono quelle orientali, hanno saputo, in un modo o nell'altro, conservarla quasi intatta. Nella nostra cultura, che è la cultura splendida e immemore delle macchine, delle nuove lanterne magiche, dei televisori e dei videogame, delle proiezioni al laser essa si è persa, o non ha saputo radicarsi.

Resta il fascino dell'immagine, l'abbandono alle apparizioni comunque evocate: ma queste apparizioni e queste immagini, figlie dei relais e dei circuiti stampati, hanno dimenticato il mistero del fuoco che era il loro antenato. Perciò proprio nell'epoca dei videogame e dei laser è importante che sopravviva una magia povera come quella delle ombre, coi suoi incantesimi stregoneschi e artigianali.

Per questo, nel bel mezzo della stagione '82-83, aveva fatto sensazione riscoprire la freschezza di tali suggestioni in uno spettacolo come *Gilgamesh*, creato da una compagnia europea, occidentale, addirittura padana, che aveva tentato questa originale sintesi, questa coraggiosa trasposizione culturale. Nel linguaggio, nella ricercatezza degli effetti, nella smalzata qualità dell'invenzione *Gilgamesh* era un prodotto della nostra civiltà, che non ignorava i ritmi e la tecnica narrativa del cinema, della televisione, del cartone animato. Ma vi si riconosceva anche quel candore fantastico, quella capacità di astrazione, quella simbolizzazione elementare ma proprio per questo efficacissima che è propria delle più antiche forme teatrali orientali, e che esercita sul pubblico occidentale una preziosa funzione spiazzante.

L'aspetto più interessante di quello spettacolo, e di tutto il lavoro della compagnia, è dato dal fatto che l'assunzione di una tecnica di rappresentazione come quella delle ombre, desunta appunto dalla tradizione orientale, non è tuttavia assimila-

ta passivamente, ma è fatta propria, reinventata giorno per giorno nello stile, nell'impianto figurativo, nell'uso degli effetti, nella scelta dei materiali: un trapianto che ha dato un nuovo tipo di frutti, particolarissimi e assolutamente originali.

Si era detto, in occasione del *Gilgamesh*, che l'adozione di una forma di teatro così peculiare esige un repertorio ad hoc, un linguaggio, come è quello del mito, adatto a valorizzare i risvolti surreali e le invenzioni incorporee. Così ora il Teatro Gioco Vita si è misurato addirittura con uno dei miti portanti della cultura occidentale, un mito che, come quello di *Gilgamesh*, contiene in se stesso infiniti altri miti, innumerevoli prototipi letterari e favolistici proiettati nel tempo come autentici paradigmi del raccontare: l'astuzia di Ulisse, il trucco del cavallo, l'incendio di Troia, il tema del viaggio e del ritorno, gli oceani sconosciuti, gli interventi di divinità bizzose e invadenti, gli incontri con popoli diversi e creature mostruose...

Dell'*Odissea* si sono conosciute diverse versioni sia televisive che cinematografiche, realizzate in genere con mezzi imponenti, con dovizia di effetti sofisticati. Inutile dire che ogni trasposizione di questo tipo aggiunge all'invenzione pura, allo spessore immaginativo della parola poetica un sovrappiù di realtà, di determinazione, di identificazione concreta che ne appiattisce fatalmente le potenzialità fantastiche, ne banalizza la vitalità espressiva. Ulisse è un tale archetipo che non può avere il volto di questo o quell'attore: il suo è un volto dell'anima, qualcosa che ci portiamo dentro. Più che mai, nel caso di rappresentazioni dell'*Odissea*, vale l'affermazione che traduzione è uguale a tradimento.

Grande merito intrinseco del teatro d'ombre è quello di trasporre la vicenda poetica in immagini, conservandole tuttavia quel tanto di indeterminato, di sfuggente che consente allo spettatore di partecipare emotivamente, di 'riempire i vuoti' con il proprio apporto immaginativo personale. L'Ulisse o la Penelope del Teatro Gioco Vita sono creature dotate di una propria autonoma vitalità, di una propria pienezza espressiva, e nello stesso tempo restano presenze allusive, ellittiche, soffuse di un alone di irrealtà. Solo così riescono a materializzarsi alla ribalta nel presente, e nello stesso tempo a mantenere la loro statura mitica.

Le ombre e i loro suggestivi effetti spettacolari si pongono esattamente a mezza via tra un teatro della narrazione e della rappresentazione di realtà concrete e un teatro dell'astrazione pura, fatto di

emozioni e sentimenti sublimati. Quel Polifemo o quel Poseidone ricreati come grandi, scontornati spettri rossi in mezzo alle sagome nere, ad esempio, sono sì personaggi identificati e caratterizzati, ma sono soprattutto immagini potentemente emblematiche, sintesi di paura, di minaccia, di irruzione dell'extraterreno nel mondo degli umani, assai più efficaci nel parlare all'inconscio dei più raffinati effetti speciali cinematografici. Quelle bellissime sirene fatte di luce, nella loro immateriale poesia, danno un'idea del meraviglioso, del fiabesco, quale nessuna presenza concreta potrebbe dare.

In un certo senso il teatro d'ombre è una realizzazione di fantasie allo stato nascente, una perenne infanzia dell'espressività. Le sue capacità rappresentative, tanto 'ingenue' quanto altamente evocative, si liberano in una sorta di dimensione atemporale: pare quasi che la rappresentazione con le ombre, a differenza di ogni altra drammatizzazione teatrale, non sia una trasposizione della parola poetica, un intervento di secondo grado, ma nasca simultaneamente alla parola, ne sia in qualche modo un'immediata proiezione, un riverbero visivo, l'ombra, appunto, che la parola scritta lascia di sé.

Gli animatori delle ombre, col loro linguaggio elusivo, hanno qualcosa che li apparenta strettamente ai cantori di favole dell'antichità. È giusto che questa *Odissea* ci mostri Omero in persona, perché si direbbe che le immagini dello spettacolo ci arrivino dallo stesso abisso dei secoli, che abbiano preso consistenza nel momento stesso in cui il poema è stato cantato. Anche la scelta stilistica di Luzzati, che ha elaborato i disegni delle sue sagome ispirandosi alle figure degli antichi vasi, contribuisce a dare questa sensazione di simultaneità tra la fantasia del poeta e la sua reinvenzione teatrale.

È sorprendente come il teatro delle ombre sappia suggerire questo senso di arcaicità pur valendosi di mezzi assolutamente 'contemporanei': proiettori modernissimi, sofisticate sostanze plastiche, materiali usciti dritti dritti dal supermercato come quel particolare cellophane ad uso di cucina che fa appunto la sua apparizione, con affascinanti trasparenze, proprio in questo spettacolo. Altrettanto sorprendente, all'opposto, è il fatto che i mezzi di una tecnologia 'povera' e casalinga possano offrire una gamma tanto vasta e raffinata di soluzioni spettacolari.

Ma ciò che più stupisce del Teatro Gioco Vita è la rapidità e la costanza con cui il gruppo va approfondendo e maturando i temi del proprio lavoro. Se *Gilgamesh* aveva colpito chi ricordava il primo spettacolo del gruppo, per l'assoluta padronanza di mezzi che vi si riscontrava rispetto a quel primo tentativo e per l'eccellente livello del risultato, ancor più colpisce ora questa *Odissea*: giacché ripetersi agli stessi livelli, dopo un exploit come *Gilgamesh*, parrebbe assai difficile, superarsi quasi impossibile.

E invece il Teatro Gioco Vita in pochi mesi ha saputo procedere oltre in sapienza spettacolare, in ricerca sui materiali, in qualità d'invenzione, in sperimentazione di nuove risorse tecniche, in funzionalità drammaturgica e interpretativa. Tutto questo di fronte a un testo tanto invitante quanto inevitabilmente rischioso, a testimonianza di una maturità professionale e di una consapevolezza teatrale che hanno, sui palcoscenici italiani di oggi, poche possibilità di riscontro.

Nell'*Odissea* le possibilità espressive delle ombre sono veramente esplorate sino in fondo: in questo spettacolo gli animatori di Teatro Gioco Vita scoprono la possibilità di muovere lo schermo stesso, di agitare la superficie del telone creando un ulteriore effetto di impalpabilità e mutevolezza dell'immagine; in questo spettacolo viene introdotto l'uso di mascherine sul proiettore, che consentono di isolare una o più zone dello schermo creando folgoranti impressioni di primi piani o di montaggio a sequenze incrociate. E in certe scene gli animatori, offrendosi appena leggermente alla vista del pubblico in trasparenza, aggiungono, anziché sottrarre, un ulteriore tocco di mistero al loro gioco teatrale.

C'è nello spettacolo una ricerca sui piccoli movimenti che ha raggiunto ormai livelli di sapienza virtuosistica: la scena dei greci che si calano lungo le funi dal ventre del cavallo è di incredibile spettacolarità. Ci sono effetti sbalorditivi anche per lo

spettatore più smaliziato, come quello degli uomini che si trasformano in animali e viceversa, il tutto 'a vista', grazie a due fasci di luce accostati ma non sovrapposti. E la costruzione stessa delle figure, con tulle, veli, filo di ferro ed ogni sorta di ornamenti che ne accrescono lo spessore figurativo e la pregnanza scenica, è in continua evoluzione, in una linea di ininterrotta creatività.

Alla ricchezza di soluzioni tecniche si accompagna un'ampia varietà di chiavi stilistiche: chi pensasse che il teatro delle ombre sia condannato all'uniformità rappresentativa dalla sua natura bidimensionale sarebbe ampiamente smentito. Nell'*Odissea* si alterna il ritmo epico, come nella scena trascinante delle navi che affrontano il mare o in quella dell'uccisione dei Proci, a una sorta di minuto realismo che si evidenzia nei movimenti 'quotidiani' di Telemaco e Penelope, la comicità lieve, quasi da cartone animato, che accompagna le irruzioni frenetiche di Mercurio, all'incanto fiabesco dell'avventura e del pericolo, come nell'incontro coi mostri Scilla e Cariddi, o all'evocazione di atmosfere ultraterrene come nel viaggio alla terra dei morti.

Un'ultima annotazione va fatta rapidamente a proposito della risonanza internazionale di cui comincia a godere Teatro Gioco Vita, così come accade al Teatro delle Briciole o alla compagnia marionettistica Carlo Colla e figli: tre gruppi, non a caso, che incontrano forse più attenzione all'estero di quanto non avvenga sui palcoscenici italiani. È un segno del provincialismo e dei pregiudizi che ancora regnano sui nostri palcoscenici e nelle nostre platee. Ma è anche un segno della grande vitalità del teatro d'animazione italiano, della sua inestinguibile capacità di rinnovarsi. Ed è soprattutto il segno che una forma di teatro antica, da più parti data per morta, conserva intatta la sua capacità di comunicare e di dar luogo a grandi eventi artistici, se affrontata con ingegno e spirito 'contemporaneo'.