

Aquilino

Un metodo per la drammaturgia

Parola, scena, personaggio, mito

Cataus

Ho scritto decine di opere di teatro. Le ho scritte seguendo un metodo empirico, fondato sull'esperienza. Perché a un certo punto mi sono detto: basta? Tutto ha avuto inizio con il desiderio di prendere coscienza della produzione. Ho messo mano ai testi, ne ho fatto una selezione e una revisione. Ho pubblicato in proprio due volumi di testi per bambini e ragazzi e due per adulti. L'operazione è servita a tracciare una linea di demarcazione, un confine netto tra un prima e un dopo.

Il prima mi è diventato chiaro. Non ho rinnegato il lavoro fatto. Riconosco che molte delle opere scritte mi convincono e mi danno piena soddisfazione. Il prima quindi è accettato e convalidato, ma archiviato. C'è il desiderio di un dopo, che non so come possa essere. Ma ho la certezza che un dopo esista. Se ho tracciato la linea di confine, è indubbio che nella piena soddisfazione c'è comunque una sfumatura di crisi.

Che cosa dunque posso rimproverare al lavoro di tanti anni?

Anzitutto, il mio dare per scontato di sapere scrivere per il teatro.

Si riconoscono tre generi: prosa, poesia, teatro. I primi due d'oro, il terzo d'argento. Presso molta critica letteraria la scrittura teatrale non ha ancora raggiunto la nobiltà delle due scritture, di prosa e poesia, da cui trae alimento. In effetti, è più facile che un prosatore o un poeta diventino drammaturghi, che non il contrario (a meno di un consuntivo fallimentare). Il successo di un

drammaturgo è dovuto più ai meccanismi tipici della messa in scena teatrale e alle idee che espone attraverso gli attori che al linguaggio originale e profondo che utilizza. Il drammaturgo è prima teatrante e poi scrittore.

Da parte dei teatranti si pensa che, per fare il drammaturgo, sia più importante praticare e conoscere il mondo del teatro che quello della letteratura. Un buon testo teatrale è quello che regge sulla scena, non quello che supera l'esame di un filologo.

Troppo spesso, mettendo in scena uno dei lavori o affidandolo ad altri, nel momento in cui si è costretti a vagliarne la tenuta scenica, ci si rende conto delle manchevolezze del testo. Manchevolezze di ordine non solo prettamente teatrale, ma anche linguistiche, in relazione alla coerenza di pensiero, all'efficacia espressiva, all'accuratezza grammaticale.

Le riscritture rinviano l'una all'altra, all'infinito. Ci si rende conto di procedere alla cieca, confidando nel bagaglio letterario, nell'esperienza e nell'istinto.

Ma non si può trattare un testo teatrale come se fosse un racconto. Ciò che si va a scrivere e poi a perfezionare risente di un difetto di base, di una grave carenza a monte che rende l'architettura traballante e letterariamente ambigua, che ripete gli errori del passato e alterna parti efficaci ad altre parti deboli e confuse, nelle quali il ritmo è andato perso.

Ci si affanna a sondare la psicologia del personaggio, a calibrare la durata dei monologhi o a rendere più incisivo e profondo il dialogo; ma ciò che è stato fin dall'inizio assemblato con scarsa consapevolezza e limitato controllo, non può più ora essere aggiustato. Sarà poi compito del metteur en scene di ricavare dal testo un nuovo testo non più da leggere, ma da ascoltare e vedere.

Ecco allora che si ripresenta quella dicotomia tra testo letterario e testo rappresentato, per cui il secondo nasce dal primo. Si parla di drammaturgia come montaggio cinematografico: scrittura e messa in scena figlie di una medesima ispirazione unite da una medesima sintassi, ma diverse.

Ne consegue che il vero teatro non è rappresentato dal testo, come il vero film non è il materiale visivo registrato dal regista, ma è l'attuazione del testo sulla scena.

La ricerca di un metodo dovrebbe indirizzare verso il testo attuato in sé, un testo che non costituisca materiale spurio da nobilitare con la messa in scena, ma una rappresentazione virtuale completa e conclusa nella sua purezza letteraria, che si offra come un fluire ininterrotto di parole privo di didascalie e accidenti vari.

La rappresentazione virtuale avviene nella mente, dove non è possibile stabilire spazi misurati, erigere scenografie, ammucciarne oggetti, stendere colori, accendere musiche a tempo e luci di diverse intensità e colori.

Il testo perfetto, adamantino, scia di cometa, flusso di lava, tocco di diapason, visione onirica.

Un testo che non si forma nella prospettiva dell'allestimento, ma che contiene in sé la propria messa in scena.

Un testo che non è frutto solo di un istinto istrionico e di una competenza letteraria, e soprattutto che non è figlio bastardo della prosa e della poesia; un testo che nasce dall'arte e dalla volontà di fare arte drammaturgica, sulla scia di una consapevolezza di forme, contenuti e obiettivi che va al di là della dichiarazione di ogni scrittore: scrivo per comunicare un contenuto. Un testo che fa dire all'autore: scrivo per organizzare nella mia mente un dramma

perfetto, della stessa purezza del sogno, che comunica il poco che so e apre vie di comunicazione con ciò che non so, appartenente al mondo del mito.

Questo testo nasce da un metodo, ma il metodo scaturisce dal testo.

Decido quindi di mettermi a scrivere un'opera nuova che mi faccia riflettere sul metodo e che si plasmi sul metodo che via via si va delineando: due rette parallele che s'incontrano all'infinito, nel regno del mito.

Cataus.

L'organizzazione del lavoro comprende: la scrittura di un'opera, un diario delle scoperte in itinere, la rilettura degli autori dell'ultimo secolo, la consultazione di testi vari su avanguardie teatrali e drammaturgie, l'approfondimento del pensiero di James Hillman, in particolare riguardo al dio Pan.

Teatro panico. Pan è dio, uomo e bestia. Pan tutto. Pan che vede in modo diverso da tutte le altre creature. Lo sguardo dell'artista che non appartiene a nessun mondo, capace di penetrare l'oscurità e di non farsi corrompere dai dettagli privi di significato. L'essenziale, il vero. Arte sospesa tra istinto e ragione. Solo nell'area che sta tra l'origine naturale, animalesca e vegetale, anche minerale, e la coscienza sociale, in quella sezione di umanità che raccorda la persona alla natura e all'essenza misteriosa e superiore dell'universo può trovarsi il teatro vero. Un teatro che non sia espressione rassicurante del benessere e del potere borghese.

Questo è il teatro di Pan. Dio uomo bestia. Mito. Ci devono essere immaginazioni grandi e universali.

La scelta dell'opera è immediata: il sequel di "Mamma mammazza". Il titolo è "La casa dei gatti", ma in corso d'opera faccio precedere "Cataus".

Incomincio il 30 dicembre 2012, con emozione. È solo una sensazione, ma da questo lavoro mi aspetto la formula per ogni mia futura drammaturgia e soprattutto la sua piena coscienza.

La definizione realistica dello spazio è abolita. La drammaturgia non può nascere in un salotto o in un angolo di strada caratteristico. Il suo spazio è indefinito come nel sogno. Viene arredato dagli stessi personaggi a seconda delle loro necessità. Sono loro, con le proprie parole, a definire lo spazio e ad arredarlo. Abolite quindi le didascalie. Esse manifestano l'invadenza dell'autore, che agisce senza tenere conto della "volontà" dei personaggi e dell'opera.

La definizione didascalica di uno spazio sociale influisce sul linguaggio. Essa lega l'opera a linguaggi, atteggiamenti, culture, relazioni... Si fa dipendere il teatro dalla cronaca spicciola, dalla forma politica e sociale del momento, dal linguaggio definito da luogo e tempo, dalla problematica di moda... Il teatro non è un documentario del mondo, ma parla del mondo al mondo. La drammaturgia non si fa condizionare da spazio, tempo e ceto; impone sé stessa e crea uno spazio nuovo, un linguaggio diverso, un comportamento che non è quello ricavabile da una ripresa video.

una forma drammaturgica rispettosa del regista e dell'attore. Il drammaturgo fa parole, non lo scenografo o il costumista. È ridicolo che nel testo fornisca dia indicazioni dettagliate di messa in scena. Che cosa fa? L'autore e il regista di una delle infinite possibilità di allestimento? La sua immaginazione pone i personaggi su un palcoscenico virtuale e ideale. Egli costruisce un ritmo teatrale, non una bella immagine. Scrive parole che si susseguono senza sosta

suscitando emozioni e sentimenti, stimolando la mente e allargando la coscienza. Sono parole pure, sospese al di sopra della realtà. Sarebbe un sacrilegio se confinasse le parole sull'isola di un suo allestimento personale. Ogni testo di teatro ha in sé centinaia di messe in scena diverse, conflittuali e contrapposte; e in questo sta la sua libertà e la sua ricchezza. Pensarlo e scriverlo legato a un palcoscenico, a un'interpretazione, a una regia... significa incatenarlo senza motivo e senza colpa.

Uno dei problemi della società è il linguaggio fasullo che non dice le cose, ma ci gira intorno. Un linguaggio che rinnova le forme, da quelle del bon ton a quelle del ritmo sincopato degli sms; ma non rinnova sé stesso, finendo per dire poco o niente con troppo.

Siamo bombardati da una logorrea inutile e confusionaria, uno sciame di parole che anestetizza il cervello e l'ansia, un vuoto ciarlare consolatorio. Il teatro non deve rispecchiare una comunicazione degenerata!

Le parole del drammaturgo devono essere soppesate una per una e devono avere sempre una giustificazione, non devono coprire il vuoto. Il vuoto, se c'è, va accettato e rivelato, non nascosto da suoni senza più un significato.

Di che cosa parlano milioni di persone? Di niente.

Questo è il rischio che la drammaturgia deve evitare: girare a vuoto intorno alle parole. Perdersi in tematiche insignificanti. O affrontare grandi tematiche affidandosi più all'oratoria che alla parola che stimola la mente a visualizzare, incuriosirsi, procedere per proprio conto nella contemplazione realistica e nella comprensione vera del mondo.

Il teatro si appropria di uno spazio e lo rende uno spazio chiuso, ben definito nei propri confini, nel quale gli interpreti si muovono come dentro una scatola. Vi possono essere aperture, dato che oltre lo spazio delimitato si pone il mondo. Dalla scatola gli interpreti lo spiano. La possibilità di comunicazione con l'esterno non è abolita a priori, ma decisa di volta in volta a seconda dell'opera.

Tuttavia, nella drammaturgia onirica quale relazione ci può essere con un pubblico reale, di persone in carne e ossa? Prima ancora che quella del personaggio, mi si pone la questione del pubblico. Le prime battute lo evocano: "Non è quello che vogliono tutti?". Sentire e vedere. Ascoltare e guardare. Nella drammaturgia della misura non ci può essere rapporto diretto con il pubblico. L'immagine di un pubblico contrasta in modo fragoroso con la "misura" della messa in scena virtuale. Un pubblico reale che respira a pochi passi da personaggi che non respirano, che parlano e si muovono senza vita, perché non sono persone... è assurdo. Un pubblico che applaude! Non ha senso. Nessuno dei personaggi capirebbe chi sono le persone sedute che battono le mani. Ma un pubblico a teatro c'è. Il pubblico fa parte del teatro. E la drammaturgia, se ha nascita e sviluppo virtuali, non vuole certo fare a meno della messa in scena. Anzi! Essa è fatta per le assi del palcoscenico. La poiesis attende senza traumi e senza false timidezze di essere rivelata in un teatro.

Il pubblico è presente in simbolo, e in questo caso sono "i piccioni seduti sui propri escrementi". Non è consentito ai personaggi rivolgersi direttamente... a chi? Che ne sanno di gente venuta per spiarli nelle loro vicissitudini? Pure in sua assenza, il dialogo con il pubblico-umanità è quindi salvo e può anzi rivelarsi più ricco e profondo dell'invettiva o della satira.

penso ai gatti. A che cosa rappresentano. L'umanità, no? Il coro. Vengono da fuori, sono imprigionati nella casa che li ha accolti e coinvolti, resi complici ed empi. Un coro compromesso. Il popolo ha perso l'innocenza. Opportunista, delirante, soggiogato, aspetta di compiere altri crimini.

E aggiungo il coro dei gatti. La vicenda privata si fa epica.

C'è una battuta in cui la gatta sembra rivolgersi al pubblico. Ma è da considerare, il pubblico? Forse sì, come coro muto. Da una parte il coro/gatti degradato. Dall'altra un coro/pubblico che potrebbe, se volesse, prendere la parola ed ergersi a giudice. Sia la gatta sia Chiara o Emma o anche il commissario, si illudono di averlo dalla propria parte. Lo interrogano, ma non c'è risposta. Di fronte alle scelte importanti o ansiose si è soli. Eppure, la presenza del pubblico è già una risposta. Noi siamo testimoni, dicono gli spettatori. Ciò che succede noi lo vediamo, e siamo liberi di raccontarlo a modo nostro. Anche di distorcerlo. E di tacerlo. O di dimenticarlo. O di rinfacciarlo. O di prenderlo a esempio positivo o negativo. Il pubblico non va educato. Non va spinto ad arte verso le emozioni. La sua catarsi, se c'è, è privata e spontanea. Il pubblico va lasciato libero di assistere nella modalità che preferisce. Può applaudire o no, può anche fischiare, può lasciare la sala. Ma nessun suo comportamento influisce sulla resa dello spettacolo. Gli interpreti proseguono senza tenere conto del pubblico. Non se ne fanno influenzare. Ogni volta, è come se recitassero per un pubblico più vasto, che al momento non è presente. Lo spettacolo è per l'umanità, non per gli spettatori presenti. Ciò scaturisce anche dalla drammaturgia, che non rivela, non commenta, non

istruisce, non critica, non documenta, non dialoga, non getta ponti, non finalizza le parole al divertimento o all'emozione, non si asservisce all'Ego dell'autore. La drammaturgia è un limbo, non aspira né al paradiso né all'inferno. Essa è sé stessa e basta e non gradisce strumentalizzazioni.

Le prime battute mi fanno anche riflettere sul ritmo dell'opera, che scaturisce da momenti di luce-buio e silenzio-voce; ritmo degli opposti; ritmo vitale, del respiro. Ecco, quindi, l'idea dell'organicità. Una drammaturgia come essere vivente, che respira e si muove, alterna momenti di veglia e di sonno, di luce e di buio, di aggressione e quiescenza. Una drammaturgia simile non può basarsi sulla razionalità dell'autore, ma deve combinarla con quella della creatura in cui s'incarna. Il respiro dell'autore deve fondersi con quello dell'opera. L'esito scaturisce dall'incontro di due esseri, ugualmente vivi: il drammaturgo, con la sua cultura e la sua creatività; e la drammaturgia, con i propri personaggi e le loro interazioni.

In questa visione di confronto tra esseri viventi, umani e non umani, prende forma una triade. In teatro essa è formata da pubblico, drammaturgia e allestimento. In sede drammaturgica essa è formata dall'autore, dal testo e dal pubblico trasfigurato in un simbolo.

Il considerare la drammaturgia una creatura vivente comporta conseguenze straordinarie. Stiamo parlando di un animale? Di una forma di vita aliena? Di una pianta? Non importa come la si immagini, ma come la si tratta. Se si pretende di piegarla ai propri voleri, come si addestra all'obbedienza un animale domestico, ecco la drammaturgia della comunicazione razionale. Tutto vi viene analizzato e spiegato. La drammaturgia si piega ai voleri dell'autore e

presenta al pubblico relazioni umane, sistemi economici e politici, problematiche sociali, patologie psichiche, storie d'amore, confessioni e memorie, esaltazioni e analisi critiche, lumi sul mondo coevo e sul passato, previsioni e consuntivi... un'enciclopedia universale. Ma se la creatura è selvatica, e meglio ancora selvaggia, bisogna fare i conti con la sua libertà, la sua istintualità, la sua ferocia e la sua scarsa attitudine a comunicare con l'uomo-autore. Si rende necessario l'ascolto reciproco attento e prudente, e anche piuttosto diffidente, perché ognuno dei due (drammaturgo e drammaturgia tenterà di portare acqua al proprio mulino, pur manifestando tutte le buone intenzioni per un'intesa felice).

L'autore che si mette in ascolto di questa poetica e furibonda belva... che cosa sente?

Cose che non appartengono ai giornali, alla televisione e al cinema. Cose che non fanno una storia da romanzo. Cose che non sono la voce di individui, e nemmeno di popoli. Le cose di cui parla la bestia drammaturgica appartengono all'umanità nella sua essenza storica, rivelatrice del mito che ancora si porta dentro.

Per dare voce ai personaggi, l'autore si tiene costantemente in contatto con gli elementi della scena, da ognuno dei quali e dalle cui relazioni possono scaturire parole e indicazioni per lo sviluppo dell'azione. Nel caso di "Cataus", per esempio, essi sono: Emma, Piero, Chiara, Marple, Gatto, Gatta, la luna, la televisione, la fessura, i piccioni all'esterno, l'alternarsi di luce e oscurità, i cinque cadaveri, il tavolo, il divano. Si tratta di una situazione complessa che offre una ragnatela di relazioni. Tale relazioni non vanno stabilite e perfezionate a tavolino dall'autore. L'autore si limita a prenderle in

considerazione e a spingere i personaggi, con le proprie ipotesi e le proprie curiosità, a fare scelte che armonizzano con il tutto.

Qualunque cosa si scriva, essa tratta di avvenimenti, reali e immaginari, di cronaca e di pensiero, massimi e minimi (anche Beckett in *Respiro* racconta una storia); e riguarda personaggi, ai quali si può negare nome, corpo, carattere e perfino presenza: è sufficiente un bisbiglio per dare vita a un personaggio; o un movimento breve e quasi inavvertibile. Insomma, di qui non si scappa. Ci sono opere senza movimento, senza significato e senza utilità, ma tutte sono comunque fatte di una storia raccontata da personaggi o che presenta personaggi.

Il drammaturgo, per potere ascoltare i personaggi, deve distinguere tra le voci false e quelle vere. I personaggi sgomitano per rendersi protagonisti e blaterano a vuoto. Bisogna non solo ascoltarli, ma fornire loro altre possibilità di sviluppo che sono solo un gioco di ipotesi. Questo gioco di immaginare che cosa potrebbero dire e fare assottiglia sempre più l'arco delle possibilità e fa da imbuto, convogliando la scrittura verso la versione definitiva, coerente, necessaria.

Occorre, a questo punto, ricercare e stabilire regole. Una è quella di azione-reazione. Ogni personaggio deve avere in sé l'energia per contribuire allo sviluppo del dramma. Ma ogni sua scelta di parole o di azioni genera reazioni negli altri personaggi. C'è come una corrente elettrica che passa dall'uno all'altro, producendo altra energia. Un personaggio che entra in scena già con il proprio futuro scritto o progettato dall'autore è privo della carica che lo fa interagire con gli altri. Egli procede lungo un proprio tracciato che sfiora gli altri senza attivarli. Il suo sviluppo è sterile. Con la regola della azione-reazione,

non è possibile stendere la trama, scrivere a priori la storia di uno o più personaggi, perché essa perderebbe di valore, verrebbe accantonata. I personaggi devono mantenersi disponibili a cambiamenti anche importanti, sulla scia dei comportamenti altrui; senza però che questi cambiamenti li rendano incoerenti con la propria linea di sviluppo. Ciò equivale a dire che i personaggi sono vivi, e vivono la creazione dell'opera non come sudditi dell'autore, ma come compartecipi.

Il personaggio non è una persona reale. A che serve mettere sul palcoscenico il clone di una persona con tutti i tratti della realtà? In questo modo si fa un teatro documentario-conferenziale-televisivo-filmico-narrativo-prosaico. Scrivere una fiction e metterla in scena traducendo la prosa in note, didascalie e dialoghi non significa spostarsi dalla letteratura di prosa alla drammaturgia. La prosa, invece che essere letta, viene declamata e resa visibile; tutto qua.

La drammaturgia del luogo chiuso fa a meno del personaggio-persona.

Rifiuta la noia di dare corpo e voce a persone che potremmo incontrare tra le mura di casa, al bar, in metropolitana, in una piazza. La quotidianità è tediosa, artisticamente rozza (non ha misura), di solito poco significativa, narcisistica e ottusa.

Ma c'è anche il personaggio puro, frutto dell'immaginazione scatenata dell'autore. Esso spesso viene costruito su una tesi, su una cultura specifica che si vuole utilizzare ed esibire, su una formula matematica che pretende di svelare e dimostrare, o anche solo su un libero gioco di fantasia, in cui ciò che succede è svincolato dal desiderio di lanciare un messaggio.

La drammaturgia della misura non fa a meno dell'umanità del personaggio.

Il personaggio è in un ambiente che richiama quello umano, stabilisce relazioni che ricordano quelle umane, manifesta emozioni e sentimenti, si esprime con un linguaggio tra quello alto/letterario e quello dei rapporti quotidiani.

A metà strada tra la persona e il personaggio, il protagonista della drammaturgia è fuori del tempo e dello spazio, ma presenta suggestioni che facilitano l'interpretazione individuale della sua sfera esistenziale, consentendo riferimenti immediati a situazioni di vita contemporanea.

Come chiamare questo protagonista? Agonista. Termine mediato dalla biochimica e dall'antica Grecia. L'agonista instaura legami, provoca reazioni, fa da legante e da stimolante. L'agonista gioca/lotta/si esibisce. L'agonista ci porta alla dinamica di azione/reazione degli interpreti derivante dal libero gioco relazionale tra gli interpreti stessi, l'ambiente e gli oggetti. Ci porta alla recitazione non come immedesimazione nel personaggio, ma come espressione ritmica di parole corporee. Una recitazione coreografica.

Gli agonisti come vettori. Il trattamento del personaggio, di solito, viene effettuato tenendo conto anzitutto della sua psicologia. Nelle didascalie del prologo esso è presentato a volte in modo perfino dettagliato, un ritratto di cui il drammaturgo ha bisogno per determinare il suo modo di esprimersi e le sue interazioni.

Sostituisco allo stimolo della psicologia quello del vettore. Indago nella forza vitale dell'agonista, identifico le sue spinte, le sue motivazioni, la direzione e la forza della sua energia, che può essere collaborativa, distruttiva o mascherata.

Uno dei vettori del gatto è il suo interesse sessuale per la gatta. Di conseguenza, la provoca, la insulta, la blandisce, l'assalta, la umilia, esasperato dalla sua indifferenza.

Il capitano, come detto, è mosso dall'ambizione, ma soprattutto dal bisogno di una migliore immagine di sé, da offrire alla moglie. In sottordine, un sincero anelito di giustizia.

Che cosa ci dicono i vettori? Su chi si dirige l'azione e con quale intensità.

A che cosa servono i vettori? Penso che l'utilizzo più importante riguardi l'argine allo sviluppo come trama ideata dall'autore, e non dai personaggi. Se si identificano le linee di forza comportamentali degli agonisti, la trama si piega alle loro esigenze, e non il contrario.

C'è un doppio palcoscenico. Uno esterno, destinato al pubblico. E uno interno a ogni personaggio, in cui il personaggio si esibisce con i fantasmi dei partner. È su questo palcoscenico interiore che l'agonista si forma il linguaggio, subisce la forza dei vettori, agisce e reagisce. Devo quindi entrare nel personaggio e osservare che cosa avviene nel suo palcoscenico personale.

In realtà, l'agonista agisce su tre palcoscenici diversi. Il primo è su cui recita davanti a un pubblico; usa le parole in senso sociale, da persona civile, e questo è il livello più superficiale della comunicazione, con il quale si fanno arrivare le cose come si vuole che appaiano, non come sono; il livello dei rapporti di convivenza, con le formule di cortesia, il bon ton, le frasi fatte...

Il secondo è quello del sottotesto; l'agonista fa risuonare dentro di sé le parole che pronuncia e altre, segrete, a commento; egli smonta il meccanismo della comunicazione sociale, sia in entrata sia in uscita, e svela ciò che si nasconde dietro una battuta; è il livello di verità contingente, legata alle singole relazioni e alle situazioni; è il viso dietro la maschera.

Il terzo palcoscenico non vede più interagire gli agonisti, ma l'agonista singolo e l'universo la cui complessità è strumentalmente unificata in riferimento alla

situazione; accettazione e comprensione della realtà proiettata sul palcoscenico della storia e del cosmo; il gioco teatrale è rivissuto a livello simbolico; la comprensione del mondo non è più legata alla sfera culturale, ma sorge da una coscienza che sconfina.

I tra palcoscenici rappresentano tre livelli di coscienza.

Una delle direttive di questo lavoro è togliere il protagonismo anche ai personaggi, oltre che agli autori, agli attori e ai registi.

La produzione artistica come prova di genialità e il prodotto come esemplare eccezionale (l'eroe) in grado di impersonare tutta una categoria sociale o tutta la società, se non l'umanità, è al di fuori di questa linea drammaturgica.

Non esiste eroe che non sia vittima o del potere contro cui lotta o dei suoi stessi ideali e, alla lunga, di sé stesso. L'eroe soccombe alla propria fama e all'idea che si fa di sé, dato che si metamorfosizza in monumento e che tutti i monumenti si sgretolano e crollano.

Non c'è eroismo, sulla scena, se non come invenzione e strategia di un suo utilizzatore a scopi elettorali.

Un'altra conseguenza straordinaria la si incontra in sede di messa in scena. La compagnia non si ritrova a fare i conti con un testo scritto da analizzare intorno a un tavolo facendo riferimento a cultura teatrale, estetica e conoscenza dell'animo umano. Attori e registi si confrontano con una creatura viva che, come tutte le creature, ha reazioni ad ogni azione dall'esterno. A seconda di come si rapportano i teatranti, essa potrebbe: spaventarsi e richiudersi a riccio, rifiutarsi di accettare cambiamenti su di sé, illudersi di un

destino migliore, incuriosirsi e stabilire contatti, sentirsi a proprio agio e stabilire una relazione amichevole...

Ecco, con questa cautela si deve affrontare l'opera. Con il tatto e l'animo bendisposto dell'ospitalità. Con il rispetto e il trattamento da pari a pari che si riserva all'ospite gradito. Ma questo non è l'ambito per trattare di regia.

I personaggi

Fin dalle prime pagine mi rendo conto dei pericoli che corre l'autore quando impersona solo sé stesso. La tentazione è quella di agire sull'opera e non con l'opera. Quella di procedere come storia e non come auto sviluppo dei personaggi. Quella di fare il Demiurgo: plasmare i personaggi come se fossero materia priva di anima e nobilitarli nel mondo delle idee. Non l'opera del Demiurgo, ma la maieutica socratica fanno il drammaturgo, che interroga i personaggi "addormentati" per far prendere loro piena coscienza di sé.

Un procedimento utile è quello della parcellizzazione. Si suddividono i dialoghi in sequenze, anche minime. Si spremono dai dialoghi tutti i riferimenti e le suggestioni, per scoprire il mondo che ci sta sotto, per intuire lo sviluppo di una situazione, per definire l'ambiente e le relazioni.

Il controllo è avviato non sulla prosa, ma sulle parole sceniche. Il drammaturgo sale sul palcoscenico e senza costruire una vera e propria scenografia virtuale, senza dare corpo immaginario agli attori, le recita a sé stesso, cogliendo le occasioni e le possibilità di movimento, luce, musica. Nel testo di "Cataus", il gatto esordisce parlando dell'oscurità. Se ne trae la conclusione che manca la corrente elettrica: Emma compare con una candela. L'antinomia tra luce e buio

pungola l'attenzione dell'autore che esplora la scena e scorge la fessura da cui appare una luna/lampione: tante tonalità luminose, tanti simboli. Luce di fiammella in cui si vede e non si vede, luce di mistero e di rivelazione, di visione e apparizione.

Le parole portano all'immagine e l'immagine stimola altre parole.

Se l'autore immagina un intervento registico, musicale o visuale, non lo mette per iscritto. Fa solo parte del metodo per una drammaturgia non letteraria. Della rappresentazione virtuale avanzano solo le parole.

A ogni rilettura, semplifico la sintassi. Elimino verbi e accessori. Concentro. Dal linguaggio fluido della prosa a quello di condensazione in un lemma. Cercare, tra un punto e l'altro, o nell'inciso tra due virgole, la zona di silenzio o di voce abbassata, un chiaroscuro in cui intuire altre cose, alcune tremende, tutta la forza del taciuto e dell'inesprimibile. Ma senza martirizzare la messa in scena con le pause lunghe e presuntuose, nelle quali si scarica tutto ciò che non si sa esprimere. La pausa sia un guizzo di silenzio breve, come l'ombra di una nuvola che passa davanti al sole.

personaggi

I personaggi di "Cataus" sono sei, ma gli interpreti solo tre. Ciò consente di eliminare fin da subito la questione delle entrate e delle uscite. Con l'avvio dei tre personaggi (Gatto, Gatta ed Emma) in scena sono già presenti anche l'ispettore Marple, Piero e Chiara. La drammaturgia del luogo chiuso non prevede entrate e uscite. Non c'è niente al di là della scatola e i personaggi non ne possono uscire. Essi vivono solo nel luogo dell'immaginazione. È impensabile che un interprete se ne vada dietro le quinte abbandonando il

personaggio e riprendendolo poco dopo. Sarebbe come fare tanti spettacoli diversi, separati tra loro dai ritorni degli attori sulla scena.

Monitorando la presenza/assenza di un personaggio, il drammaturgo lo rende presente nell'assenza attraverso le parole degli altri, che lo evocano; la sua momentanea assenza nella presenza (zona d'ombra, assopimento...) è rilevata da commenti su rumori o azioni che il pubblico non vede. Nessuno è mai "fuori scena". Se non ha battute, fa rumore, o si manifesta con il movimento. Uno strumento smette di suonare solo per sottolineare con il silenzio la musica altrui, ma è un silenzio di presenza, un'espressione interiore che per il momento non si concede.

Quando comincia lo spettacolo, tutti i personaggi si attivano. Ecco l'idea: sono i personaggi a fare il testo; che poi l'autore scrive.

Definire i personaggi. Caratteri, personalità, d'accordo. Per quanto lo si rifinisca, un personaggio sarà sempre un'operazione letteraria. Nella realtà non potrà mai esistere una persona come è delineata in un'opera d'arte. Quando si dice: "a tutto tondo". La perfezione della creatività. Sembra vero, si dice. Un ritratto realistico impressionante. E invece non esistono persone a tutto tondo. Nella vita di tutti i giorni esiste l'incertezza, l'incoerenza, la contraddizione, la mutevolezza in tutti gli aspetti di un essere umano: carattere, personalità, fisico, sistema di valori, atteggiamenti, credenze.

Un essere umano trascorre la vita a capire, se è saggio, chi è davvero. Vedersi con i propri occhi e non con quelli altrui non è facile e non è da tutti. Distinguere in modo chiaro tra la realtà e il desiderio, tra la concretezza e l'astrazione operata a proprio vantaggio o su suggestione altrui è un processo

che finisce solo con la morte. Un personaggio, invece, viene costruito nella massima coerenza in poche pagine, e consegnato al divenire umano in una staticità di pietra.

È anche vero che ogni opera d'arte e, in particolare, ogni personaggio letterario (prosa, teatro, musica operistica, anche cinema) rivive nelle interpretazioni dei critici. Se ne svelano sempre nuove sfaccettature, a volte in contrapposizione con quanto affermato fino a ieri (in sintonia con i sistemi di valori etici e di valenze estetiche che cambiano in continuazione). Ciò, tuttavia, non fa che avvalorare la tesi: il personaggio come tutt'uno coerente e compiuto è illusione.

Non è importante che io lo specifichi a me stesso. Sfrutto, per la scrittura, non tanto l'analisi critica quanto le suggestioni. C'è un momento in cui sento che il personaggio non cade nel vuoto, ma rappresenta qualcosa di importante relativo a una sfera sociale. I gatti vengono da una vita libera, si sono imprigionati con le proprie mani, sono convinti della scelta fatta, soprattutto perché l'attrazione esercitata dalla carne umana è irresistibile. Ecco, mi basta questo per caratterizzare meglio Gatto e Gatta. Se li definissi con una formula matematica, ricorrerei al sistema chiuso che l'opera invece rigetta.

Anche in questo caso, non m'interessa andare sul privato. Tutto ciò che viene messo in luce, della loro personalità e delle loro relazioni, deve essere emblematico. Deve contribuire a dare respiro alla storia, a far parlare un fatto di cronaca minima come se fosse un avvenimento cosmico. Se ciò che si racconta rimane nell'ambito dell'ambientazione, che senso ha ascoltare storie,

al di là del piacere immediato legato alla risata, al come va a finire, al gusto di vedere punito ciò che si detesta e premiato ciò che ci assomiglia?

Storie e personaggi devono aprirci al cosmo.

I personaggi. Sto cercando una drammaturgia che non sia di trama e non sia di personaggi. Che non sia una prosa. Ma qualunque cosa scriva, tratta di avvenimenti, massimi o minimi (anche Beckett in *Respiro* racconta una storia); e riguarda personaggi, ai quali si può negare nome, corpo, carattere e perfino presenza: è sufficiente un bisbiglio per dare vita a un personaggio; o un movimento breve e quasi inavvertibile. Insomma, di qui non si scappa. Ci sono opere senza senso, senza significato e senza utilità, ma tutte sono comunque fatte di una storia raccontata da personaggi o che presenta personaggi.

Se la mia opera la devono scrivere i personaggi panici che ho messo nel luogo chiuso, devo prima chiarire a me stesso chi sono e come sono.

Il drammaturgo esplora i personaggi. Addirittura, per un solo personaggio ipotizza diverse anime, utilizzando senza remore le proprie conoscenze in campo psicologico e la propria esperienza di vita. È come se egli presentasse al personaggio abiti di scena diversi, chiedendogli di scegliere quello che ritiene più adatto per sé.

Regole:

Le didascalie vengono assorbite dalle battute dei personaggi.

I personaggi interagiscono tra loro secondo azioni/reazioni che non possono essere previste da un piano iniziale di sviluppo della storia; sono essi stessi a dettare lo sviluppo al drammaturgo al quale spetta di operare scelte tra le

diverse opzioni scaturite da un libero gioco di nessi e relazioni tra ambiente-oggetto-personaggio-situazione.

I personaggi sono denominati AGONISTI, in quanto provocano reazioni (biochimiche) che modificano la situazione e affrontano la corallità come agone, gioco/scontro tra diverse volontà e visioni della vita.

Gli agonisti si esprimono sulle spinte dei vettori, scariche energetiche con un oggetto sul quale dirigersi.

Gli agonisti si esprimono con un linguaggio che non è quello quotidiano del loro tempo, ma lo riecheggia in determinati momenti; non è un linguaggio aulico, ma di valore letterario, curato con estrema cura come forma e come forza espressiva.

L'ambiente non è definito in modo cinematografico, non è un set; è delineato dalle stesse parole degli agonisti che ne lasciano al regista la realizzazione nello spazio.

La drammaturgia del luogo chiuso spinge verso una forma letteraria stringata, controllata, organizzata sulla situazione, che si avvale di ogni risorsa espressiva, dal monologo alla rima, dalla metrica allo scardinamento della sintassi.

Nell'opera si fa ricorso a tutti i generi che possano rivelarsi utili ed efficaci per la comunicazione: dramma, comico, tragedia, horror, commedia...

Il drammaturgo mantiene la mente aperta a stilemi del passato, dal coro greco allo psicologismo, dall'epica brechtiana al varietà.

La drammaturgia esula dalla sfera privata per allargarsi alla sfera politico/sociale, tendendo a discorsi universali mediati da simboli e metafore di facile comprensione.

Il testo viene parcellizzato, suddiviso in unità minime di carattere espressivo, concepite già durante la sua stesura; un'altra suddivisione in scene, che si riferiscono a cambiamenti di tempi, di ambienti, di dinamiche tra agonisti può essere fatta successivamente alla sua stesura.

un flusso continuo. Parola chiama parola, battuta chiama battuta, personaggio chiama personaggio. Un gioco chiuso, come il luogo in cui si svolge. L'autore non interviene dall'esterno per imporre una svolta. Soprattutto non cede alla cacofonia degli ingressi/uscite, con un ritmo spezzato e incongruente, un ribadire che comunque vita e realtà sono "fuori" e che quella che si sta svolgendo è un'invenzione letteraria, di solito finalizzata a un messaggio.

Qui il fuori non esiste se non come visione sfocata e spiata: i piccioni della gatta che poi si trasformano nel pubblico quando il palcoscenico viene invaso dalla luce. Un fuori da ammazzare. Perché non interessa. Tutte le dinamiche si svolgono dentro.

Non interessano quindi i rapporti con il pubblico, con la critica, con la storia del teatro, con l'autore, con il regista... Tutto il mondo è nel testo e il testo è blindato in un luogo chiuso.

Il resto non esiste.

Che cosa mi insegna il trattamento dei personaggi? Che tra l'agonista e l'autore s'instaura una complicità segreta, che non appare nel testo. Come può instaurarsi un rapporto tra l'autore vivente e un personaggio ancora da creare? In realtà, nell'atto di volontà di inserire un personaggio nel testo è insito già un personaggio vivo, che l'autore non ha ancora ascoltato e che gli appare quindi ancora impreciso e confuso. Da quel momento anche tra autore e personaggio

s'instaura l'agone che li vede schierati su fronti opposti, spiarsi con diffidenza, incapaci di mosse coerenti perché ancora non ci conoscono, stuzzicarsi e prevaricarsi in nome di un protagonismo contrapposto. Il duello li impegna a definire l'ambito di ognuno, a farsi specchio ognuno dell'altro, a riconoscersi i reciproci diritti di esistenza e libertà espressiva. Ambedue lottano con tocco leggero, attenti a evitare prevaricazioni che toglierebbero verità all'uno e all'altro. Si tratta di definire quei compromessi corretti per cui il personaggio può autodefinirsi nei limiti imposti dalla volontà estetica dell'autore. Via via che la contrapposizione dialettica fonde i due in una sintesi efficace, il personaggio si fa agonista ed è pronto a ripetere il processo con gli altri personaggi. L'agone quindi si fa complesso e comprende non solo l'autore e ogni singolo personaggio, ma anche le dinamiche tra i personaggi. Tutti alla fine dovrebbero diventare agonisti sotto la guida-regia dell'autore, che è quindi re-gista del popolo delle proprie creature.

La complicità è quindi ludica, un gioco che solo in apparenza mostra la contrapposizione e la lotta. L'autore non vuole piegare il personaggio ai propri voleri e il personaggio non vuole defraudare l'autore della propria integrità creativa. Ambedue giocano per darsi piacere e verità vicendevole e ciò accade perché ognuno dei due rispetta l'altro.

Da che cosa può essere rovinato il gioco?

Anzitutto, l'autore possiede un notevole bagaglio culturale. Frugandoci, non è sempre sicuro di che cosa sia davvero suo e di che cosa abbia invece solo ereditato dall'educazione e dall'ambiente senza che abbia mai appurato fino in fondo la propria approvazione. Egli rischia, quindi, di soffocare la genuinità del personaggio con atteggiamenti che non sono proprio suoi, forme mentali

appiccicaticce. Inoltre, ha assimilato forme estetiche che dà per definitive, e le applica con sicurezza e incoscienza, giungendo poi a risultati che non lo appagano.

Il confronto-scontro con il personaggio rimette in gioco tutte le sue certezze, da quelle estetiche a quelle ideologiche. Il personaggio lo invita a farsi un'idea personale del mondo e a verificare le proprie conoscenze, vagliando quelle che condivide in toto.

L'autore, d'altronde, deve fare i conti con l'anarchia del personaggio. Fa leva su ogni battuta per allargarsi in ogni direzione, seguendo ora il sentiero dell'ironia ora la strada del sarcasmo e altre volte il tracciato forte della tragedia o la via dritta della commedia. Il personaggio vuole, anzitutto, farsi agonista e rendersi non solo partecipe, ma protagonista del gioco in corso. Vuole confrontarsi con gli altri personaggi, vuole impadronirsi delle battute migliori, imporre le proprie scelte anche se risultano incoerenti e inconcludenti. Esso è impulsivo come un neonato, vuole assoggettare il mondo a sé. Ma come il neonato non ha ancora padronanza del mondo che vorrebbe conquistare. Ci sono momenti in cui è assente, non sa che cosa fare, come autodefinirsi, ed è in questi momenti che manifesta tutta la sua dipendenza dall'autore.

Sia da parte dell'autore sia da quella del personaggio ci sono momenti di forza e momenti di assenza; l'uno e l'altro devono alternare arrendevolezza e imposizione, in modo da livellare il diagramma e da rendere il processo sempre positivo e produttivo.

Tale collaborazione nasce da: la capacità dell'autore di conoscere sé stesso e di saper distinguere tra ciò che è suo e ciò che è d'altri; il controllo dell'impulso creativo, che deve sottomettersi a una transcoscienza in grado di vedere al di là;

la consapevolezza dell'agone, per cui tutti i personaggi si fanno sempre presenti.

Il flusso di transcoscienza è l'opera nel suo fluire fluviale, senza interruzioni, di corrente forte che ora s'infrange contro i massi ora fa mulinelli, ora si fa tumultuosa ora lenta e solenne, ora gorgoglia e grida ora sussurra o sibila. Verso quale mare si dirige il fiume di parole? Verso quello dei miti. Ma non intende sfociare in un mito particolare e nemmeno nella forma prelogica. Intende mescolare le proprie acque a quelle del mare per farsi portare dalle onde verso la riva opposta, là dove si estende la terra primigenia. La regione dei creatori di miti. Che cosa ci va a fare? A condividere la dimensione psichica che ha spinto gli uomini a dare spiegazioni irrazionali del mondo e della sua origine. A condividere il legame vitale con la terra e con il cielo, con le acque e con le creature viventi. Il legame con la natura. Il fiume di parole si è formato attingendo acqua da questo territorio di confine tra la coscienza e il mistero, e ora ci fa ritorno.

L'autore lavora in modo consapevole per produrre il testo. Ma sa che il suo livello di coscienza è infarcito di contenuti di educazione, influenza ambientale ed ereditarietà che egli in realtà non apprezza e non controlla del tutto. La costruzione dell'Io non è mai finita e molte scelte possono essere influenzate più da una volontà estranea che dalla propria.

L'incertezza sulla propria integrità si riflette sul trattamento del personaggio. L'autore rischia di plasmare il personaggio come è stata plasmata la sua autocoscienza, con pesanti ingerenze. Egli quindi libera il personaggio dal

proprio dominio assoluto e lo situa nella regione della transcoscienza, là dove sono nati i miti.

In tale modo, cerca di raccordarlo alla natura e alla vita senza mediazioni culturali, politiche e religiose. Ne cerca l'autenticità dove il mito si è contrapposto al logo, narrando per immagini e non per concetti.