

# La recitazione:

## fantasia, esperienza, creatività

### CHE COS'È LA FANTASIA CREATRICE?

Ci vuole della fantasia, quella di Jonsco, per affidare ad un sordomuto un messaggio da gridare al mondo!

Ma che cos'è la fantasia umana, l'immaginazione? e a che serve? È uno strumento di cui la natura si serve per proseguire, più alta, la sua opera di creazione. Così Pirandello la definisce, con presunzione e ironia.

Una forza creatrice che nel teatro non può mancare. Se non aveste fantasia e desideraste fare teatro, fabbricatevela; diversamente lasciate il teatro. Questo vale per attori e registi, coreografi e scenografi... Gli attori senza fantasia, e ce ne sono, diventano solitamente dei burattini in mano al regista, che supplisce con la sua.

La fantasia dell'attore deve inventare il personaggio, crearne l'immagine esteriore e interiore: il suo modo di stare, camminare, gesticolare, parlare, le sue maniere e abitudini; il suo carattere, il modo di pensare, di ridere, le sfumature dei suoi sentimenti, gli impulsi, i desideri...

Un'operazione, questa, che ogni attore deve compiere personalmente, perché le indicazioni dell'autore del copione, di solito essenziali, ma spesso generiche e ambigue, e le note del regista sono insufficienti a creare un'immagine concreta, precisa e viva del personaggio.

In questo capitolo vi proponiamo di riflettere sull'immaginazione creatrice dell'attore, vi suggeriamo come educarla giorno per giorno, se l'avete; vi consigliamo di fabbricarvela nel caso foste senza.

### LA FANTASIA DELL'ATTORE NON DEVE CREARE FANTASMI MA "PERSONAGGI VIVI"

Non basta quindi ideare il personaggio e schizzarlo, e nemmeno disegnarlo al dettaglio, bisogna incarnarlo, riviverlo, nel gergo teatrale si dice che bisogna "essere nella pelle del proprio personaggio".

Jacques Copeau precisava ai suoi giovani attori, da lui educati con una disciplina quasi monastica di lavoro e di studio, che non è l'attore ad entrare nella sua parte, a mettersi nella pelle di un personaggio... È il personaggio che si avvicina all'attore, che gli chiede tutto ciò di cui ha bisogno per esistere a sue spese e che, a poco a poco, si mette al suo posto, nella sua pelle. L'attore deve fare tutto il possibile per lasciargli il campo libero. Non è sufficiente pensare bene un personaggio e capirlo profondamente per essere adatto a diventarlo. Né è sufficiente possederlo perfettamente per dargli vita. Bisogna esserne posseduti. Anche i sei personaggi di Pirandello vogliono andare su un palcoscenico a vivere negli attori.

*LA FIGLIASTRA (facendosi avanti al Capocomico, sorridente, lusingatrice) — Creda che siamo veramente sei personaggi, signore, interessantissimi! Quantunque sperduti.*

*IL CAPOCOMICO — ...Ma che cosa vogliono loro qua?*

*IL PADRE — Vogliamo vivere, signore!*

*IL CAPOCOMICO (ironico) — Per l'eternità?*

*IL PADRE — No, signore: almeno per un momento, in loro (indicando gli attori).*

*UN ATTORE — Oh! guarda, guarda!*

*LA PRIMA ATTRICE — Vogliono vivere in noi!*

L'immaginazione teatrale non si ferma, quindi, all'illustrazione visiva del personaggio, né si accontenta di copiarlo; è un fatto più profondo, un atto personalissimo; oltre l'ideazione e l'imitazione ci si deve immergere nella situazione del personaggio fino al punto di pescare nella propria esperienza, vissuta o da vivere, la storia del personaggio. Nel lavoro dell'immaginazione l'attore, in ultima analisi, deve fare appello alla propria vita. Grotowski dice che si deve rivolgere al corpo-memoria, non tanto alla memoria del corpo; al corpo-vita.

Si deve dunque rivolgere alle esperienze che sono state per lui veramente importanti e verso quelle che ancora aspetta, che non sono ancora venute.

## **IL DECALOGO DELLA "FANTASIA"**

### **1. Non invidiare la fantasia degli altri.**

Sforzati di scoprire la tua, di apprezzarla, di lavorare insieme. L'immaginazione può atrofizzarsi dentro di noi se "viviamo sempre" in stato di dipendenza dalla fantasia altrui.

### **2. Non sentirsi in prigione ma nella libertà.**

Bisogna cioè cercare di liberare la propria vita dalle resistenze psicologiche e sociali, dai blocchi, dagli stereotipi individuali e professionali. Per far questo scopri qual è la gabbia che ti toglie la libertà, gli ostacoli che non ti permettono di "immaginare". È una ricerca sul che cosa non bisogna fare.

### **3. Non violentare mai la fantasia.**

L'immaginazione va guidata, non forzata. Non è quindi un lavoro di memoria verbale o visiva quello da fare, ma un orientare la propria vita e portarla verso un'esperienza nuova, conoscitiva, affettiva, vitale.

### **4. Non fantasticare a casaccio.**

Senza motivazioni, interessi e scopi precisi non è possibile creare un personaggio, una situazione, un dialogo... Come non si può fare tanto per fare, così non si può sognare tanto per sognare.

### **5. Bisogna fare quello che si pensa.**

L'attività è fondamentale nella vita immaginaria dell'attore. La fantasia deve provocare un'azione prima interiore e poi esteriore.

Non è immaginazione drammatica quella priva d'azione e di attività.

Le proprie fantasie bisogna non solo immaginarle interiormente, ma anche realizzarle esternamente. Si deve trasformare il sogno in realtà.

### **6. Bisogna essere logici e conseguenti anche nel fantasticare.**

Come nella natura tutto è logico e conseguente, così deve essere nella finzione dell'im-

maginazione. Sarà la tua logica a guidarti nel discorso fantastico, non quella di un altro. Così ci deve essere un traguardo su cui puntare, una conclusione da fare. Logica e coerenza aiutano ad avvicinare l'impossibile al verosimile, la favola alla realtà.

### **7. Agire come se...**

E quasi per magia si diventa. L'uso del "se fossi" di Cecco Angiolieri può condurre a "essere il personaggio"; è una maniera, anche divertente, per sviluppare la fantasia. Ma, ricordate, alla fine bisogna essere Arlecchino, e non uno che fa, parla, si comporta come fosse Arlecchino.

### **8. Create anche l'ambiente in cui collocare il personaggio.**

Stanislavskij dice che abbiamo bisogno di una serie ininterrotta di "circostanze date", non semplici, ma sotto forma di immagini visualizzate. L'attore deve cioè vedere quello che c'è fuori di lui e quello che avviene dentro. Anche i sentimenti inafferrabili e spesso indescrivibili dovrebbero essere tradotti in visione.

### **9. Allenare quotidianamente la fantasia.**

Senza disciplina e un training lungo e sostenuto, riusciremo ad immaginare soltanto il caos. Una convinzione: anche nell'immaginare è sempre possibile fare meglio, e tutto può essere rimesso in discussione. La Patti diceva: "Se sto un giorno senza fare esercizi, me ne accorgo io; se sto due giorni, se ne accorgono i miei amici; se i giorni sono tre, se ne accorge il pubblico".

### **10. Ritrovare in se stessi la vita del proprio personaggio.**

Per questo bisogna essere fedeli alla propria vita, alla storia dell'uomo, ché ogni dramma letterario sarà sempre inferiore al dramma personale e sociale. Ogni attore dovrebbe quindi essere fedele alla vita propria e altrui. Dentro di noi ci sono bisogni ed esperienze diversi. Interpretiamoli, rappresentiamoli: sono messaggi che ci vengono dalla vita, dalla storia, dagli altri, dalla trascendenza.

A questo punto ci viene naturale di parafrasare quello che don Chisciotte disse volgendosi a Sancho: "Perdonateci, amici, di avervi messi nella condizione di essere pazzi come noi, facendovi cadere nell'errore in cui noi siamo caduti, cioè che vi siano stati e vi siano 'personaggi erranti' nel mondo".

---

## **ESERCIZI ILLUSTRATIVI**

---

Gli esercizi che vi proponiamo servono a educare la fantasia, a qualificarla per il teatro e a metterla in dialogo con quella della natura e degli altri.

Convincetevi che i ragazzi non si appassioneranno a questo genere di allenamento e di ricerca se non quando si sentiranno bene orientati e il loro maestro non avrà saputo creare il clima necessario.

Nel gioco bisogna entrarci con calma, dopo una preparazione d'ambiente, di oggetti e psicologica. Mettete sempre in evidenza l'obiettivo che, in ogni esercitazione, vi prefiggete; darà subito un tono di serietà al vostro lavoro. Nel momento in cui i ragazzi avranno coscienza della serietà e dell'importanza di quello che proponete, crescerà in essi il gusto dell'onestà drammatica, e la loro immaginazione si scatenerà in maniera sorprendente.

## **E SE INVECE FOSSI...**

Per rendere la fantasia attiva e liberarla dall'immobilismo o dalla sua morte, giocate così: Domandate a Pierino: "Che cosa fai?" Vi risponderà: "Mangio la mela". E voi: "E se invece della mela fosse una patata bollente?"

Ricordando come scotta una patata in bocca, nelle mani... farà una serie di smorfie, di gesti, salti...

E se l'aranciata fosse olio di ricino, una medicina amara?

E se fossi seduto sulla stufa bollente?

Se fossi pazzo?

Se fossi il Presidente della Repubblica?

Se fossi Dio per cinque minuti?

Se fosse la fine dell'anno scolastico?

## **TRASFORMARE LA SEDIA IN... CAVALLO, CAPPELLO...**

La trasformazione di un oggetto reale qualsiasi in un altro "immaginario". L'esercizio sarà più efficace e divertente se l'oggetto passerà nelle mani dei ragazzi, che mimeranno il suo nuovo uso.

Provate a trasformare un cappello, una scarpa, un ombrello, un piatto, una bottiglia, un bastone...

## **TRASFORMARE UN GESTO IN UN ALTRO**

L'esercizio si propone di lavorare sul gesto, immaginando le sue molteplici trasformazioni. Se si è in più, ci si deve mettere in cerchio. Uno incomincia e propone al vicino un gesto: alza la mano; il secondo, alza la mano e saluta (ciao, ciao!); il terzo trasforma il "ciao" nel prendere una mosca... e così via.

## **IL DADO È TRATTO!**

Ricostruite con la vostra fantasia attiva, personaggio e vicenda suggeriti da una frase storica: "Il dado è tratto!" "Muoia Sansone e tutti i Filistei!" "Anche tu Bruto, figlio mio?"

## **DALLA CIRCONFERENZA ALLA MASCHERA, A UN VOLTO**

Proponete ai vostri allievi di disegnare ciascuno una circonferenza. Fissatene voi il raggio. Con una matita, pastello o pennarello, invitateli ad immaginare e a disegnare un volto, una maschera. Esponete i prodotti della loro fantasia e confrontateli in tutti i loro particolari e nell'effetto globale.

---

## **PROPOSTE DI LAVORO**

---

### **COME IMMAGINO IL "PERSONAGGIO"**

Dalla letteratura scegliete un personaggio: don Chisciotte, ad esempio. Leggete qualche brano del romanzo di Cervantes che lo descrive. Invitate ogni ragazzo ad immaginarlo e quindi a riviverlo, cioè a farlo.

## **CREATE UN PERSONAGGIO, IL VOSTRO**

Spesso in un'opera letteraria, filmica, pittorica... l'autore, quando non introduce se stesso in persona, come Dante nella Divina Commedia, crea un personaggio specifico che lo rappresenti.

Anche voi immaginatevi "personaggio" dentro una vicenda da voi vissuta; oppure in un romanzo o racconto trovate quel personaggio che sentite vostro, che vi rispecchia fedelmente o quasi.

## **SCALETTA DELL'ATTORE**

### **PRELIMINARI**

- Trovare la compagnia teatrale.
- Iscrivere per l'audizione.
- Imparare spezzoni di commedie.
- Individuare il personaggio per l'audizione.
- Inserirsi nel gruppo teatrale.
- Partecipare attivamente ai seminari.
- Leggere il testo e annotarlo.
- Mettere in evidenza la personalità del proprio personaggio.
- Conoscere e raccontare il soggetto del dramma.
- Dividere il dramma in brani fisici.
- Eseguire le azioni fisiche.
- Possedere la linea logica del dramma.

### **ALLE PROVE**

- Puntuale all'orario fissato, e ambientarsi.
- Leggere insieme il testo.
- Imparare le battute più significative e importanti, e pronunciarle senza movimento.
- Costruire il personaggio interiore.
- Creare il personaggio esteriore.
- Trovare i tempi e i ritmi espressivi.
- Abbinare alla parola i gesti.
- Evidenziare i punti più difficili ed esercitarsi in essi con intelligenza e costanza.
- Lavorare con intensità ma senza fretta.
- Studiare la parte per intero.
- Montare lo spettacolo con il regista.
- Provare i costumi.
- Esercitarsi nel trucco e provarlo.

### **ALLA RAPPRESENTAZIONE**

- Arrivare puntuali e riposati.
- Riscaldarsi, immettendosi nella parte.
- Cercare il massimo della comunicazione con il pubblico.
- Recitare sempre come fosse la prima.