

Il costume drammatico

ANCHE IN TEATRO, NON SEMPRE L'ABITO FA IL MONACO

Come nelle epoche passate, anche oggi, molti abbigliamenti fanno teatro. Li vediamo in piazza, in chiesa o sul lavoro, e non solo in vetrina e alla Scala. E l'abbigliamento esprime il costume di una persona, cioè il suo modo di pensare, di comportarsi, di vivere. Proprio per questo si chiama "costume" il vestito espressivo, e "costumista" l'ideatore-produttore.

Nella ricerca dei costumi drammatici è utile tener presente i motivi generali che hanno indotto l'uomo a crearsi degli abiti.

Il primo è per difendersi: il vestito è una forma di protezione, non solo dalle condizioni atmosferiche e ambientali, ma anche dalle indiscrezioni, tentazioni psicologiche e dalle aggressioni reali, singoli o sociali.

Il costume serve pure per indicare il potere che una persona ha e la sua posizione sociale: vestirsi in un modo piuttosto che in un altro vuole indicare la classe sociale o culturale o ideologica, a cui si appartiene; esprime la gerarchia di una persona; manifesta la filosofia che la anima; informa sul suo sesso.

Il terzo motivo è di figurare ed essere attraenti: ci si veste per mostrarsi e per attirare l'attenzione degli altri; ha uno scopo seducente, alle volte seduttorio, o provocatorio.

Diventa quindi spesso linguaggio in codice rivolto indirettamente a persone ben precise a cui ci si sente interessati.

Nello spettacolo è costume tutto ciò che serve per caratterizzare il personaggio: l'abito, il trucco, la maschera e certi oggetti specifici, come la pistola del cow-boy, la spatola di Arlecchino, l'ombrello di Mary Poppins.

Per ogni genere di teatro il costume è un elemento visivo necessario, ha una funzione importante, deve essere sempre significativo. Serve infatti a svelare al pubblico l'identità del personaggio e le sue caratteristiche psicologiche, sociali, professionali; o, in alcuni casi, a mascherarli; ne mette in evidenza la personalità; aiuta a determinare il tempo in cui avviene l'azione drammatica, il luogo e le mode proprie di quel periodo. Il valore e la funzione del costume nella storia dello spettacolo, dipende dalle diverse concezioni del teatro e dal tipo di rapporto che si intende instaurare tra attori e spettatori.

Ad esempio, nel teatro greco e romano il pubblico si rendeva subito conto se lo spettacolo era una tragedia o una commedia attraverso il costume: la maschera dai lineamenti tragici e austeri, il vestito solenne, gli alti coturni indicavano agli spettatori gli dei e gli eroi; mentre i sandali bassi, le vesti ridicole e pittoresche, le maschere comicamente deformi svelavano la commedia satirica con i suoi personaggi irriverenti e farseschi.

IL LAVORO DEL COSTUMISTA

1. È assai importante per il costumista e i suoi collaboratori studiare accuratamente e in profondità i personaggi e gli attori, le loro vicende e le loro relazioni, il periodo storico e le situazioni umane e sociali dello spettacolo, in modo che ogni costume debba adattarsi perfettamente al personaggio e ai suoi sentimenti, all'attore e alle sue dimensioni, alle tonalità e allo stile della scena, all'atmosfera creata dalle luci, al genere letterario del testo, alle distanze del pubblico dal palcoscenico...

Ma è altrettanto importante conoscere le esigenze del pubblico e le sue particolarità recettive.

Anche la ricerca dei costumi di uno spettacolo non deve essere fatta dal solo costumista, ma insieme al regista, allo scenografo, al direttore di scena, agli attori, in modo da realizzare quella visione unitaria di tutta la messinscena che la renderà "bella" veramente. Alle volte i costumi sono disegnati dallo stesso autore dell'opera teatrale che, come un romanziere, immagina tutti i particolari anche degli abiti indossati dal personaggio. Non è però sempre così. Allora ci vorrà un disegnatore. Le discussioni e le progettazioni dell'abbigliamento scenico vengono fatte nei momenti di lettura e di riflessione sul testo, arricchite da ulteriori ricerche dei costumi d'epoca, attraverso documenti storici o d'ambiente, pitture e fotografie, anche se poi non sarà necessario imitarli pedissequamente.

2. Dopo uno studio serio e analitico, il costumista non solo dovrà definire le immagini dei singoli costumi, ma anche i loro dettagli in vista della produzione dello spettacolo, preparando un prospetto scritto, sul quale annoterà tutti i cambiamenti di costume, il luogo e i tempi dei cambiamenti, le doppie parti di un attore se ci sono... Solo così disegnatore e costumista, con un colpo d'occhio, saranno in grado di capire tutte le esigenze di ogni personaggio.

3. Raccolte le notizie, discusse le idee, tracciato un piano di produzione, si passa alla stesura dei disegni. I metodi sono diversi, e sono tutti buoni: con pastelli, a penna, con pittura a colori acrilici, ad acquarello, a china, colorati a tempera, o anche con collages di carte e tessuti.

È importante che i bozzetti aiutino a comprendere con chiarezza e con una certa precisione le idee del costumista.

Il disegno deve mostrare il davanti e il didietro del costume, e far capire se si vuole una cintura di pelle o di tessuto, dove si trova l'apertura del vestito, se le spalle devono essere imbottite o lisce, con quale tipo di tessuto deve essere fatto... Queste indicazioni devono essere annotate accanto al disegno.

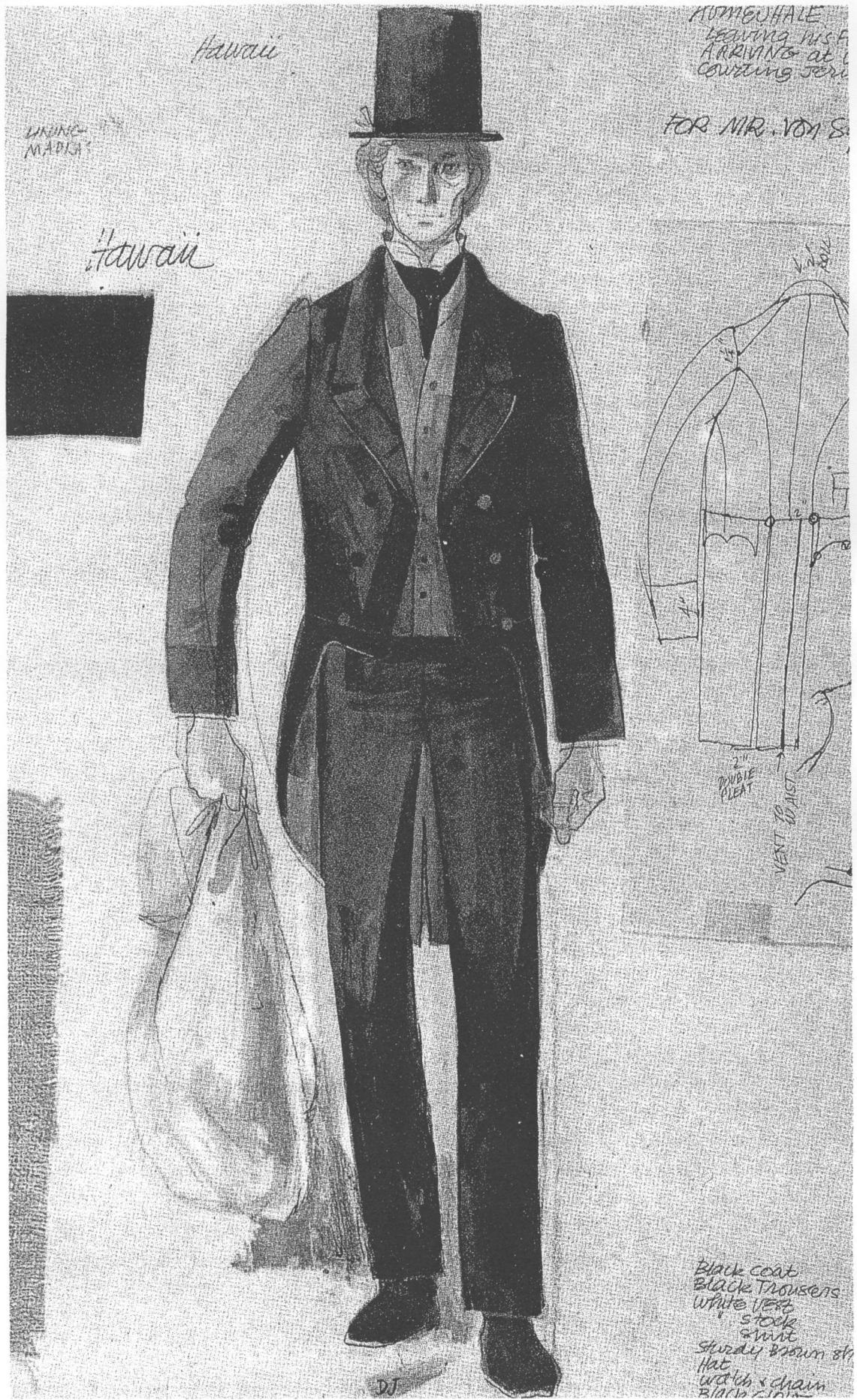
Naturalmente costumista e disegnatori dovranno progettare il tutto tenendo conto della disponibilità economica, e quindi di un preventivo, per non trovarsi nei guai.

Il disegno dei costumi, quando è espressivo, è utile agli attori, allo scenografo, al regista e, soprattutto, ai sarti che li devono confezionare.

4. Le fasi della lavorazione dei costumi progettati sono: l'acquisto dei tessuti, la preparazione dei modelli, il taglio, la confezione, le prove.

Il costumista, per prima cosa, dovrebbe costruire i modelli di carta, su misure naturali oppure, se si sente sicuro, può incominciare subito con il taglio dei materiali disponibili. Oggi si possono trovare grandi varietà di tessuto, imitazioni, plastificati o di carta. Nella scelta dei colori e del tipo di stoffa si deve ricordare l'illuminazione scenica, perché la luce artificiale altera inevitabilmente colori, qualità e disegno. La cucitura definitiva delle singole parti deve essere preceduta dall'imbastitura e da una prova del costume su chi lo dovrà indossare.

Molti teatri, anche amatoriali, hanno a disposizione un guardaroba ben fornito di costumi, alle volte anche ben ordinato; questo faciliterà il lavoro del costumista che dovrà preoccuparsi dell'adattamento di ogni vestito oltre che della scelta.



Costume disegnato da D. Jeakins per "Hawaii".

Altri preferiscono rivolgersi alle ditte che noleggiavano costumi per teatro, cinema e TV. Purtroppo non è facile trovarli a buon prezzo.

COSTUMI IN MOSTRA

I costumi teatrali possono essere catalogati in molte maniere, secondo criteri differenti: per epoche storiche (greca, latina, medioevale, rinascimentale, barocca, ottocentesca, romantica...); oppure per nazionalità o per regioni (italiana, francese... siciliana, provenzale...); o anche per genere letterari (romanzesco, religioso, epico, lirico, satirico...); o per professioni (militari, giudici, burini...).

Si possono pure raggruppare secondo il loro stile o forma estetica. Sono tre i principali: realistico, astratto, neutro o di base.

- *Lo stile realistico* esige un'accurata fedeltà al periodo storico rivisitato nello spettacolo, al suo ambiente naturale e culturale, al realismo dei suoi personaggi. I costumi realistici contribuiscono a rappresentare il dramma, senza idealizzarlo, nella sua realtà, nei suoi aspetti concreti, sensibili e storici. Il termine "realismo" è usato per disegnare nelle arti visive o letterario ogni indirizzo stilistico che persegue la più stretta aderenza della forma artistica agli aspetti della realtà; come, ad esempio, nella pittura fiamminga, olandese o caravaggesca.

- *Lo stile astratto* richiede o una esagerata sottolineatura di qualche caratteristica dei personaggi; o la stilizzazione di tutto il loro abbigliamento; o anche l'utilizzo di pochi elementi assai significativi di un aspetto o valore del personaggio. Insieme alla scena, questi costumi con i loro colori e forme devono creare un'atmosfera astratta, fino a escludere ogni rapporto con il mondo sensibile e realistico.

Anche per questo stile è opportuno fare riferimento alla tendenza artistica che porta lo stesso nome "astrattismo". Abbandonando la rappresentazione realistica o naturalistica del mondo, trova le sue ragioni nella riflessione sulle specificità della ricerca degli elementi formali e della loro percezione visiva. Si arriva così ad una radicale semplificazione e scomposizione delle forme, anche nel progettare un costume teatrale. Ertè, il costumista russo, scenografo e pittore, è certamente un grande maestro di stile astratto con il suo gusto decorativo floreale ed elegantemente stilizzato.

- *Lo stile neutro o di base* lo si potrebbe avvicinare al movimento "impressionista" che si basa sull'impressione ed emozione individuale di fronte al colore di un soggetto, o anche alla tendenza artistica denominata "informale" affermatasi agli inizi degli anni cinquanta, che si riallaccia proprio all'impressionismo.

Il costume neutro è spoglio completamente di qualsiasi annotazione, essenziale al massimo, spesso monocolore, alle volte cangiante con il variare dell'illuminazione.

Si considera costume neutro la calzamaglia usata soprattutto per la danza, la tunica semplice e lineare, i calzoni (neri) più camicia (bianca), la tuta monocolore.

Il costume neutro è assai efficace per esprimere l'uguaglianza dei personaggi, per creare l'unità e la coralità di un gruppo-simbolo, per impressionare l'immaginazione e l'emotività del pubblico con la visione armoniosa e unisona di più personaggi, e con la suggestiva apparizione di una serie indefinita di costumi eguali, belli, piacevoli, coreografici.

La scelta dei costumi è naturalmente condizionata dallo stile globale dello spettacolo, dal genere, dall'interpretazione, dalla scenografia...

Per dare una piccola idea della varietà dei costumi immaginateveli leggendo il seguente elenco di abiti maschili e femminili:

vesti maschili: abito nero, brache, cacciatora, carniera, calzoni, pantaloni, calzoncini, giacca, giacchetta, casacca, coda di rondine, catalano, ciotta, ferraiolo, frac, giubba, giubbone, palandrana, palamidone, pelliccione, peplo, ponchio, tabarro, pastrano, soprabito, raglan, doppio petto, finanziaria, prefettizia, smocking, toga, zamberluccho, verada...

vesti femminili: amazzone, bavera, beduina, bernia, camicetta, camicia, camicino, camicuola, corsetto, cappa, cappotta cardinala, casacchina, coltramaio, dolman, giacchetto, giubbetto, giubbino, gonnella, gonna, gonnellino, crinolina, faldiglia, minigonna, gamurra, guarnello, sottana, scialle, greca, kimono, mantelletta, mantellina, mantiglione, palandra, palla, rotonda, sottovita, sopparo, verdugolino, zuava, principesse, tailleur...

E non sono tutti. Vi risparmiamo l'elenco dei cappelli e le loro acconciature.

LE PROVE DEI COSTUMI

Ogni attore deve fare almeno due prove dei costumi. Queste servono per rendersi conto che la linea, la forma, il taglio, il colore, i dettagli, la lunghezza siano perfetti.

Inoltre, permettono agli attori di familiarizzare con il proprio costume e con gli altri, ad ambientarsi, a muoversi con naturalezza e a sentirsi a proprio agio.

Con il costume si dovrebbe provare il trucco e le acconciature. Parrucche, basette, baffi e barbe devono essere studiati insieme al costumista.

Una sfilata degli attori in costume per le strade, alla maniera americana, potrebbe essere un'ottima pubblicità per alcuni spettacoli.

ESERCIZI ILLUSTRATIVI

1. LA RICERCA PER INFORMARSI E ISPIRARSI

Un'ottima fonte di informazione e di ispirazione per il costumista è la ricerca e consultazione di illustrazioni e descrizioni di costumi. Disegni, dipinti, fotografie, cartoline, riviste, possono aiutare molto a ideare gli abbigliamenti artistici.

I costumi d'epoca sono documentati nei musei dei costumi, pittura e scultura, in riviste illustrate e nelle enciclopedie. Provate a ricercare i documenti che vi possono aiutare a progettare i costumi dei personaggi di *"Giovanna d'Arco al rogo"* di Paul Claudel (1868-1955), oratorio drammatico in prosa e in versi; oppure di Jean Paul Sartre (1905-1980) *"Il diavolo e il buon Dio"* dramma in prosa; oppure di Georg Büchner (1813-1837) la ballata tragica in prosa *"Woyzeck"*.

2. PIANO DI PRODUZIONE

Ricostruire in primo schema l'elenco dei costumi dei personaggi di uno spettacolo di vostro gradimento, in questo modo:

Costumi per ZIO VANJA di Cechov

Personaggi	Attori	Costumi
Zio Vanja	Franco	Cappello, gilet, occhiali, pipa, stivali...
Sonja	Grazia	Abito lungo di mussola, collane, brocchini
.....

In un secondo schema individuate, in alcune scene di uno spettacolo qualsiasi, i costumi richiesti dai suoi personaggi. Ad esempio:

Costumi di WOYZECK di Büchner

	1. Nel bosco	2. In casa	3. Caserma	4. Giardino
Woyzeck (Rino)	tuta marrone da lavoro	in borghese feriale	divisa militare	in borghese elegante
Maria (Carla)		abiti domestici pantofole		abiti della festa, scarpe

3. PER OGNI ATTORE

Preparare una scheda per ogni attore dello spettacolo in produzione, indicando le sue misure (altezza, collo, spalle, vita, fianchi, cavallo, braccia...) e elencando i costumi del personaggio che dovrà interpretare.

PROPOSTE DI LAVORO

1. IDEATE E DISEGNATE IN COSTUME

Dopo aver immaginato un costume, maschile o femminile, realistico, astratto o neutro, disegnatelo, e indicate con note particolareggiate le sue diverse caratteristiche.

2. STUDIATE UN COSTUME ANIMALESCO

Per rappresentare una favola di Esopo o "La fattoria degli animali" bisogna inventare i costumi dell'asino, della volpe, del maiale...

Provate a creare il costume di un animale partendo dal costume di base: pantaloni neri e camicia bianca a manica lunga, con sbuffo o manopole; aggiungete una maschera, gli stivali, magari una coda, cavigliere e ginocchiere fatte con strisce di stoffa ornate di peli o di piume...

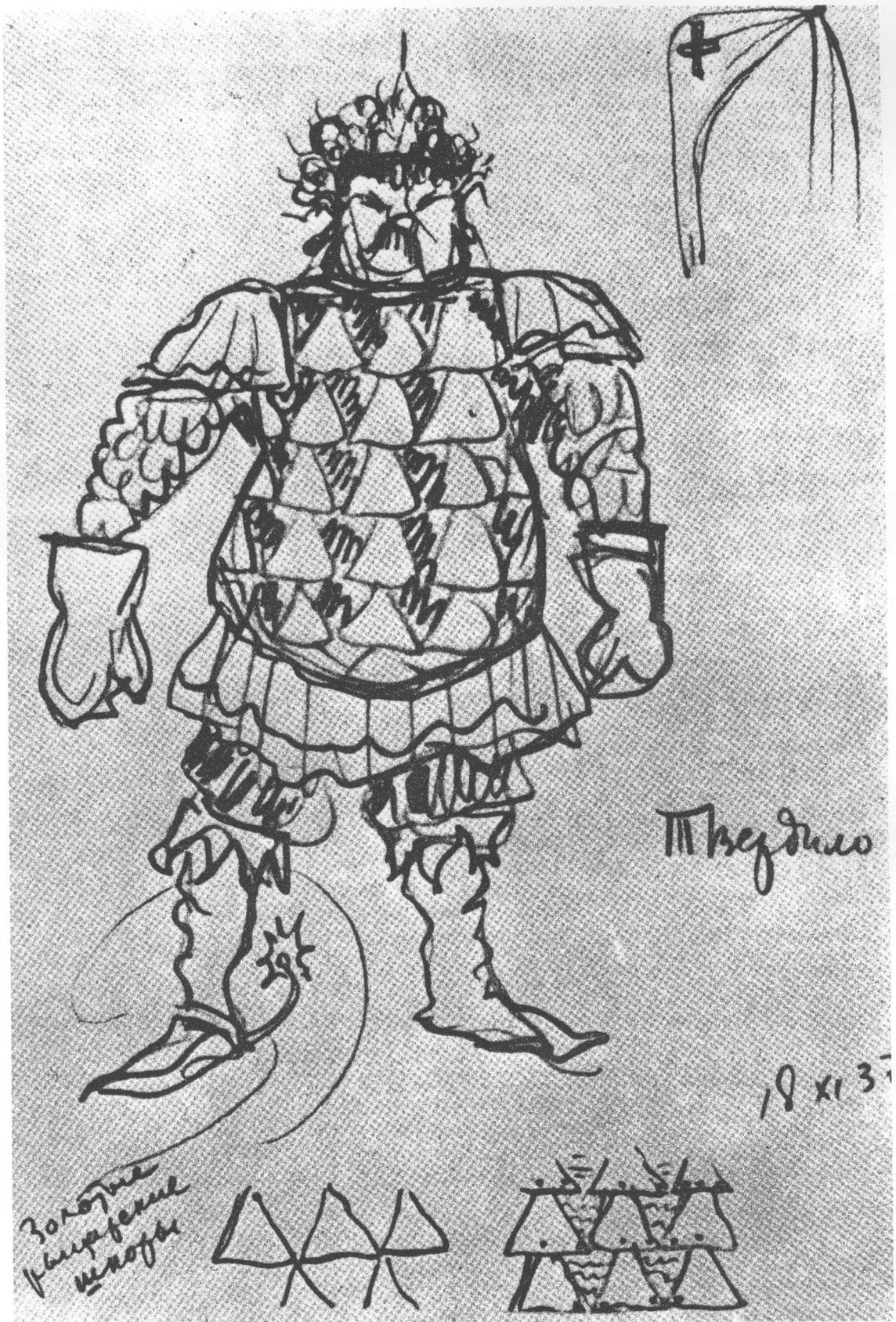
3. CONFEZIONATE UN ABITO FEMMINILE

Si confeziona un abito femminile d'epoca con una gonna di percalle, una camicetta con merletti, uno scialle e per copricapo un fazzoletto fiorato.

4. RICERCATE GLI ACCESSORI

Ogni costume dev'essere completato da alcuni accessori intonati: cappelli, scarpe, guanti, occhiali, gioielli, bastoni, ombrelli... Sono utili per sottolineare alcune caratteristiche del personaggio.

Ad esempio provate ad elencare gli accessori necessari per caratterizzare lo zio del racconto di Dostoevskij "Il sogno dello zio".



"Il principe mongolo" da I disegni di Eisenstein, Ed. Laterza.

5. UN PO' DI BIBLIOGRAFIA

MAX TILKE, *Fogge di costumi e di vestiario*. Ed. Mediterranee, Roma.

W. BRUHN - M. TILKE, *L'abbigliamento nei secoli*. Ed. Mediterranee, Roma.

EDWARD MAEDER, *Hollywood and history - costume design in film*. Ed. Thames and Hudson.

PIER MARCO DE SANTI, *I disegni di Eisenstein*. Ed. Laterza, Bari.

PASI MARIO, *Versace Teatro*. Ed. Franco Maria Ricci, Milano.

SCALETTA DEL COSTUMISTA

PRELIMINARI

- Leggere e studiare il testo teatrale.
- Discuterlo dal punto di vista del costume.
- Ricercare modelli e mode che possano stimolare la propria creatività.
- Disegnare il costume dei singoli personaggi.
- Adattarli su ogni attore.
- Procurarsi le stoffe e confezionarle.
- Noleggiare i costumi.

ALLE PROVE

- Provare i costumi su ogni attore.
- Adattarli e completarli.
- Presenziare alle prove con i costumi.
- Annotare e favorire eventuali modifiche.

ALLA RAPPRESENTAZIONE

- Controllare ogni attore nel suo costume.
- Preoccuparsi della buona conservazione dei costumi per le successive rappresentazioni.
- Restituire al termine i costumi presi a nolo.