

NOTE DI REGIA

Poiché siamo nell'ambito di un genere comico, dove la trama e gli intrecci della vicenda si prestano a interpretazioni registiche, a mio parere, più libere e aperte, e a gamme e atmosfere sempre nuove, la mia idea registica prevede un recupero delle radici della comicità dell'epoca moderna europea, inaugurate dalla Commedia dell'arte, che è stata un'esperienza teatrale innovativa e di rottura col passato, sovrapposto allo spirito stravolgente, provocatorio e innovatore avviato dalla poetica e dell'estetica dadaista.

Mi premeva poter ricordare e raccontare che esiste un collegamento innegabile tra lo spirito comico dell'opera e quello della Commedia dell'arte, sia nella struttura che nella scelta dei personaggi. Infine, per chiudere il campo di esplorazione, pensare che, nel contempo, potrebbe essere interessante ipotizzare, e quindi realizzare, una versione dell'opera che adotti i canoni estetici e la poetica di un movimento artistico così rivoluzionario e deflagrante come il Dadaismo.

Richiamando quanto brevemente espresso nell'introduzione, il progetto di regia prevede di coniugare la vicenda del barbiere più famoso della storia del teatro con due diversi mondi estetici e "spettacolari", quello della Commedia dell'arte e quello del Dadaismo, cercando di trovare un incontro, un incrocio o, se si vuole, una sovrapposizione dei relativi stili interpretativi, delle immagini e delle poetiche specifiche di queste due esperienze artistiche. L'opera <<Il barbiere di Siviglia>>, nello specifico del genere teatrale è, come già indicato, un melodramma buffo. Presenta, quindi, strutturalmente e narrativamente, le caratteristiche per prestarsi, più di altri generi, a stravolgimenti e sperimentazioni che, dal mio punto di vista non possono che rendere ancora più godibile la già collaudata e accattivante vis comica della vicenda. La storia raccontata da Sterbini e da Rossini viene, quindi, trasportata in una messinscena ispirata alla commedia all'italiana, dove i registri spettacolari e i tempi comici hanno specificità e caratteristiche precise e forti e si rivestono delle prerogative visive e ideologiche della poetica e dell'estetica del movimento dadaista, naturalmente riviste e filtrate in uno stile post moderno, quasi "pop" (giusto per sfiorare un altro movimento artistico successivo di qualche decennio ma di dichiarata ispirazione dadaista).

Quindi la messinscena da me ideata, per ciò che concerne l'aspetto visivo, presenta la costruzione di uno spazio e di un tempo di azione "alternativi" rispetto a quelli originari dell'opera mentre, dal punto di vista interpretativo, e per quanto potrà essere consentito dalla struttura musicale, sarà soprattutto giocata sulla base di gags e situazioni comiche molto esplicite, a volte un poco esasperate, soprattutto nei recitativi ma anche in alcuni punti delle arie, dei duetti, dei concertati e degli interventi del coro. Ciascun aspetto della messinscena sarà organizzato in modo da creare ritmi sempre piuttosto tesi, articolati e perfettamente in linea, soprattutto visivamente, con i famosi "crescendo" rossiniani, che agevolano la crescita ritmica delle situazioni attraverso l'enfaticizzazione sonora.

Per ciò che concerne l'impianto visivo della messinscena ho optato per una soluzione cromaticamente forte, giocosa e di ispirazione pop. La scenografia sarà composta da una scatola colorata, posizionata nel centro della scena che rappresenta la casa di Bartolo: si tratta nelle mie intenzioni di una casa/giocattolo che ha l'aspetto di un gigantesco cubo di Rubik (delle dimensioni indicative del lato di 6 metri) il famoso gioco che tutti hanno avuto nelle mani almeno una volta, o sicuramente visto dal vivo o in immagini fotografiche.

Nell'introduzione ho accennato al fatto che intendo sottolineare l'aspetto giocoso della situazione dell'opera, quindi ho pensato a una scena che fosse chiaramente in questa direzione: una casa-scatola che ha l'aspetto del gioco più famoso e venduto di tutti i tempi, il cubo di Rubik appunto, che in questa situazione, con le sue facce quadrate colorate crea un caleidoscopio cromatico.

Il gioco di incastro/disincastro, che è specifico di questo gioco, ricorda molto i meccanismi scenici della poetica della Commedia dell'arte. E un "meccanismo perfetto" è senza dubbio la struttura narrativa e scenica di <<Barbiere di Siviglia: un montare e smontare, un incastrare e disincastrare continuo di situazioni. A ciò si aggancia, come sopraesposto, quel senso di "smontare il gioco", "disintegrare la struttura" che è una delle cifre specifiche della poetica dadaista.

Per ciò che attiene all'ambientazione spazio-temporale della vicenda ho pensato a una non-collocazione, ovvero a uno Spazio-Tempo sospesi, non delineati e non identificabili, esattamente come accade nei giochi dei bambini o nelle fiabe. Quindi un altro concetto chiave per illustrare la direzione della messinscena, come già citato in elenco, è l'idea di sospensione. Questa immagine del "sospendere" viene utilizzata in varie situazioni e soluzioni. A partire, come sopra espresso, da una idea di sospensione del tempo e dello spazio, ma anche sospensione dell'incredulità, dei personaggi, delle situazioni. Il tetto della casa cubo verrà sollevato (per rivelare l'interno) e spostato verso il fondo attraverso fili/cavi che lo movimentano. La luna che illumina la scena iniziale e che poi diventerà sole sarà una palla/lampadario illuminabile dall'interno e sospesa a un cavo/filo, esattamente come le nuvole. E' previsto un ponte di collegamento sospeso tra la scena e la platea che realizza il passaggio dei personaggi tra questi due spazi. Alcuni dei personaggi stessi vengono introdotti in scena calati dall'alto, appesi a fili/cavi, come se fossero marionette, per completare e realizzare quell'idea di gioco come tra marionette in un teatrino.

Per delineare i personaggi in rimando ai caratteri della Commedia dell'arte, Figaro è una sorta di arlecchino imborghesito e ripulito, Bartolo è una sorta di Pantalone imborghesito, quasi aristocratizzato, che alterna una raffinatezza artificiosa a una grettezza nell'anima, Basilio è una strampalata evoluzione del Dottor Balanzone, Rosina ha acquisito un'astuzia comportamentale che le varie "Innamorate" della Commedia dell'arte non avevano o avevano in misura ridotta, Lindoro, invece, per come ce lo racconta anche Sterbini, è rimasto un personaggio che alterna momenti di impeti amorosi a strane rigidità dovute alla sua casta.

Nel corso della messinscena sono previsti due cambi di scena. Il primo verrà effettuato alla fine dell'atto primo - scena VII: la casa/cubo si aprirà parzialmente e rivelerà l'interno della casa dove si svolge la scena successiva. Il secondo cambio avverrà tra il primo e il secondo atto e prevede lo smontaggio quasi completo del cubo che realizzerà un palcoscenico nel palcoscenico (o sul palcoscenico) dove si svolgeranno le scene dell'interno casa. L'idea sarà quella di procedere allo smontaggio progressivo della casa/prigione in cui Rosina è segregata e smontare, di conseguenza e simbolicamente, il piano infelice di Bartolo di sposarla contro la sua volontà, avvalendosi dell'aiuto infingardo di Basilio. In ciò trova espressione visiva il concetto di "disintegrazione" tanto caro alla poetica dadaista e quel senso di ribaltamento continuo delle situazioni (visivamente e non) che caratterizzava le performances della Commedia dell'arte.

A conclusione di quanto sopra esposto, desidero esprimere delle considerazioni in merito alla motivazione ultima che mi ha indirizzato a procedere nel modo sopra illustrato. Ho scelto di sviluppare la regia come se la vicenda narrata fosse decontestualizzata da qualsiasi situazione storico-sociale-culturale e pensare a uno spettacolo in cui i comici agiscono solo ed unicamente in una sorta di "qui e ora" diretto al pubblico in platea, pubblico che, per il tempo dello spettacolo, diventa anche "spettatore di sé stesso". Che si scopre parte di quel mondo narrato, che si riconosce come in uno specchio di sé stesso, presente e consapevole del gioco scenico che si svolge sul palco. Il primo atto della nascita del movimento dadaista fu di genere teatrale e avvenne nel 1916 al <<Cabaret Voltaire>> di Zurigo, con una performance dell'attore e regista Hugo Ball. Questa scelta mi consente di far fluttuare la storia in una dimensione "surreale" che permette di operare e realizzare delle scelte visive legate alla scenografia e ai costumi, volutamente "alternative" e soprattutto "fuori da

qualsiasi realtà riconoscibile". Vorrei creare un microcosmo caleidoscopico, sempre a metà tra il sogno e il gioco, in una sorta di rimando continuo e fluttuante tra gli schemi espressivi e comunicativi dell'esperienza della Commedia dell'arte e quelli del Dadaismo.

Questa scelta interpreta un mio personale sguardo disincantato nei confronti della società contemporanea, dove, tra dimensioni giocose esasperate, spese tra i talk-shows e i realities, tra super-cellulari e social networks, le difficoltà comunicative e difficoltà relazionali si trasformano in gioco sociale sterile e l'uso delle maschere (consapevole o meno) diventa una sorta di schermo personale e interpersonale dentro e sotto il quale si sprecano e si consumano i "teatrini di cartone" dell'umanità in allegra e stordita disintegrazione morale. Per i personaggi di Figaro, Basilio e Bartolo ho previsto l'utilizzo della maschera su mezzo volto, come era tipico dei personaggi cardine della Commedia dell'arte. Questo per raccontare una spersonalizzazione sempre più dilagante, una perdita di identità umana e favore dell'acquisizione di una sorta di immagine predefinita e codificata dai mass media e alterata dai mezzi di comunicazione sociale più in voga. Una "società dello spettacolo" che spettacolarizza, in modo inconsapevole, le proprie carenze e deficienze, a favore di un bisogno estremo di protagonismo a tutti i costi. L'uso della maschera, non casuale né decorativo, ma mutuato dal ruolo specifico che assumeva all'interno della Commedia dell'arte, rimanda a significati allargati e a interpretazioni di "regresso storico" che mi aiutano a raccontare tutto ciò. L'occultamento del viso diventa occultamento della realtà esteriore ed interiore di alcuni personaggi, in particolare a quelli che direttamente o indirettamente muovono e "giocano" l'intreccio.