

Beatrice Monroy

TUTTI IN SCENA

Manuale per laboratori di teatro e drammaturgia



edizioni la meridiana
p a r t e n z e

Beatrice Monroy TUTTI
IN SCENA

Manuale per laboratori
di teatro e drammaturgia

Indice

Introduzione 9

Parte Prima

UN MODELLO PER LA CONDUZIONE
DI UN LABORATORIO

La preparazione del conduttore
di un laboratorio di drammaturgia 15
Il laboratorio di scrittura drammaturgica 19

Parte Seconda

UN LABORATORIO SUL TERRITORIO

Il venditore ambulante di metamorfosi.
Leggere e raccontare il *King Lear*
di Shakespeare 41
La pratica del laboratorio 53
Per mosse d'anima 69

Parte Terza

LEGGERE E RACCONTARE L'ANTIGONE DI SOFOCLE

Un laboratorio di narrazione intorno
all'Antigone di Sofocle. 77

Allegati

Antigone. 87
King Lear. Schema degli atti 95
Schema dei personaggi 101
Cerchio del sole 103
Cerchio delle relazioni. 104

Introduzione

Questo manuale si rivolge agli insegnanti e ai conduttori di laboratori di scrittura per adolescenti e adulti, proponendo sia un modello di lavoro per svolgere in classe, nelle biblioteche e nei teatri un laboratorio di drammaturgia, sia un modello per leggere e raccontare un testo teatrale.

Il teatro è un mezzo per raccontare storie serie, ridicole, dissacranti, emozionanti e così via. A sua volta, raccontare storie, è un modo di essere, di vivere, di ascoltare il mondo, di definirsi come individuo, confrontandosi con altri individui.

Narrare significa dire: “Io ci sono”, ricordare la propria particolarità e dare modo a questa di esprimersi in un mondo contemporaneo che porta invece all’omologazione. Per questo lo strumento della narrazione può diventare molto utile per gli insegnanti e i conduttori di gruppi, sia come strumento per l’approfondimento letterario, sia per permettere agli adolescenti lo sviluppo della loro personalità.

Il “branco”, in cui i giovani tendono a vivere, nega spesso la singola personalità. In esso, il ragazzo e la ragazza si nascondono e si travestono da qualcosa che li allontana dalla loro unicità. Costruire un cerchio di racconti che protegga ma che, nello stesso tempo, all’interno del cerchio, dia la possibilità a ciascuno di narrare “la propria versione dei fatti” – filtrata dalla propria emozione – permette il recupero dell’unicità, mantenendo però la forza del gruppo che è presente e protegge il narratore dal mondo esterno.

Cosa c’è in un racconto da renderlo così efficace? La voce fatta di suono esce da un corpo. Il corpo, testimonianza di vita, raccontando si pre-

senta come unico, particolare, irripetibile; si stacca dal “branco” e si dà un’identità, dice: “Io sono e vi racconto una storia che solo io conosco in questo modo particolare in cui io la racconto”. Narrare, usando la propria voce, la propria scrittura, avvia un processo d’identificazione. Il corpo del singolo riappare attraverso la sua voce, dice di sé, si riconosce come unico e come tale è disponibile, ha la forza, ha acquistato la sicurezza per avviare uno scambio con gli altri individui. La voce è ascoltare se stessi e mettersi in ascolto dell’altro, avere attenzione, imparare l’attenzione nei confronti del mondo, mettere in relazione il proprio corpo con gli altri corpi.

Via via che un racconto viene narrato, acquista significato ed evoca delle risposte. Tra chi racconta e chi ascolta si formano delle immagini. Chi ascolta è soggetto all’impatto con il racconto, ne viene rassicurato, il non conosciuto può diventare conosciuto, e la strada tra il conosciuto e lo sconosciuto può essere percorsa nelle due direzioni. Perciò le storie sono le chiavi tra l’io personale e l’altro mondo.

La voce è parola e le parole contengono un grande potere, bisogna imparare a farne il giusto uso, a riconoscere l’uso che ne fanno gli altri.

La parola allude alle viscere, al corpo profondo dove ribollono gli umori delle passioni. Le parole passano da polmone a polmone, da una mente all’altra...¹.

Narrare è dunque ascoltare.

L’ascoltatore ascolta, nel silenzio della propria soggettività, questa voce che viene dal di fuori; ne fa risuonare le onde, raccoglie le loro modificazioni, segue il senso perduto della risonanza. Quest’attenzione diventa il tempo e il luogo dell’ascolto, fuori dalla lingua e fuori dal corpo².

Ascoltare nel cerchio della narrazione insegna

1. Cavarero, 2003.
2. Zumthor, 2001.

dunque la pazienza necessaria, la disponibilità al dialogo, a riconoscere la forza del proprio punto di vista ma anche la forza del punto di vista dell'altro, insegna a dire: "Ho sbagliato, tu hai ragione". Porta verso un cammino di pace.

Scrivere storie, narrare storie è avviare un processo alla ricerca del continente perduto, dove il continente perduto è "noi stessi", la nostra singola identità ed è anche via di pace, scambio e accettazione dell'altrui verità.

Fiabe, storie, miti sono **l'arte del baratto e dello scambio**.

Immaginati due tribù che sono molto diverse e che s'incontrano sulle rive opposte di un fiume: ogni tribù può vivere per se stessa, può parlare dell'altra tribù, forse dirne male o elogiarla. Ma ogni volta che uno rema da una riva all'altra scambia qualcosa. Uno non passa il fiume per fare ricerche etnografiche, per vedere come gli altri vivono, ma per dare qualcosa e ricevere qualcosa in cambio: un pugno di sale per un braccio di stoffa, una manciata di perline per un arco e due frecce. Ma un patrimonio culturale si può barattare? [...] Volevamo che ci rispondessero con la loro voce, con la loro lingua, con i loro legami, con quello che li lega assieme, quello che li fa forti, quello che si vuol spezzare in loro: la loro cultura, una cultura popolare che – ed è essenziale – non divide ma accomuna³.

Nel mondo contemporaneo si rischia sempre di essere in balia, di avere un destino scelto da altri, di essere seppelliti dalla storia degli altri, da vicende che annullano l'individuo e la sua piccola storia. In questo nostro mondo, in cui si accumulano informazioni in modo disordinato, si viene spinti a guardare alla propria storia da un punto di vista sbagliato, non si riesce a riconoscere il peso della propria vita e quindi non si riesce facilmente a farsi carico nel bene e nel male. È difficile diventare adulti, responsabili delle proprie azioni in quanto coscienti della propria identità. Questo libro si pone l'obiettivo di mostrare un modello che può aiutare gli

³ Barba, 1990.

educatori ad avviare, attraverso il teatro, percorsi di crescita responsabile.

Le fiabe, le storie, i miti invitano ad aprire porte segrete, trabocchetti, affinando l'ascolto verso gli altri e facendo nascere, come in un gioco, la necessità di approfondire i propri percorsi con altre letture, film, video, fumetti, arti figurative e così via, allargando, dunque, e sviluppando nuovi interessi.

E questo è il primo passo verso il teatro, arte sincretica contenente tutte le altre arti.

Attraverso il lavoro del drammaturgo, dell'attore, del regista, le storie nate dal gruppo di persone che si sono incontrate in un cerchio, possono diventare teatro, permettendo così ad altri individui, fuori dal cerchio, di venirne a conoscenza.

Questo manuale vuole offrire un percorso per rintracciare in ciascuno il personale bagaglio di storie e offrire degli strumenti semplici, tecniche, esercizi, verifiche attraverso i quali ciascuno possa rintracciare "i bottoni" che fanno risuonare le storie e che permettono la comunicazione.

Riconoscersi come scopritori e narratori di storie, è il primo passo per imparare il teatro.

Stare in piedi, usare corpo e voce per convincere chi è di fronte ad ascoltare il racconto, vivendone insieme l'avventura e la sua intensa emozione, è il primo passo verso la necessità più ampia e più sincretica fatta di corpi, luci, musica, immagini che si chiama teatro, luogo dove i destini s'incrociano, permettendo al pubblico il loro ascolto.

Struttura del manuale

Il modello di lavoro proposto in questo manuale è diviso in tre sezioni che, a loro volta, sono divise in sottosezioni, ciascuna delle quali può essere letta separatamente. Si può utilizzare il manuale seguendo il proprio percorso di lavoro e cercando di risolvere le proprie necessità.

Parte prima – Un modello per la conduzione di un laboratorio

Questa parte, è divisa in due sezioni.

La prima è dedicata alla preparazione del conduttore di un laboratorio di drammaturgia, prima d'iniziare il lavoro con il gruppo. In questa parte è inserita la spiegazione dell'approccio alla lettura e alla narrazione di un testo teatrale o di un romanzo o di un racconto.

Nella seconda parte si entra nel vivo di un immaginario laboratorio, sono descritti alcuni modelli di semplice applicazione, esercitazioni e verifiche e, in appositi specchietti, alcune considerazioni teoriche. In coda, i testi di riferimento per chi fosse interessato ad un approfondimento.

Parte seconda – Un laboratorio sul territorio

In questa parte ho voluto riportare l'esempio di un laboratorio particolarmente riuscito: il laboratorio di drammaturgia svolto nell'estate 2009 al *Festival Acqua di Terra / Terra di Luna* in provincia di Bologna. È riportato nei suoi passaggi principali e può servire per la comprensione dell'applicazione del metodo.

Il laboratorio di scrittura ha preso l'avvio dalla narrazione di un classico della letteratura: il *King Lear* di William Shakespeare, per poi sviluppare un copione collettivo autonomo.

Si troverà un capitolo dedicato alla narrazione della storia del *King Lear*, dove si potrà seguire l'applicazione del metodo della lettura di un testo teatrale e la tecnica di narrazione. In coda a questa parte i testi di riferimento per chi volesse approfondire.

A seguire, si troveranno alcune parti del copione collettivo nato da questa esperienza.

Per finire, i registi e attori – direttori artistici del Festival – Enzo Vetrano e Stefano Randisi spiegano la lettura di un testo teatrale dal punto di vista dell'attore e della regia.

Parte terza – Leggere e raccontare l'Antigone di Sofocle

In questa parte il lettore troverà la mia esperienza del racconto dell'Antigone di Sofocle in ambienti del disagio. Il lavoro è presentato sotto forma di un laboratorio di narrazione di tre giorni svolto alla Scuola Virgilio di Palermo. Nelle prime due giornate è compresa la narrazione di Antigone e del suo antefatto. In coda i testi di riferimento.

Buona lettura.

La preparazione del conduttore di un laboratorio di drammaturgia

Il conduttore prima della conduzione del laboratorio, dopo aver valutato l'età e la formazione culturale del gruppo, dovrà porsi una serie di domande per organizzare il proprio lavoro.

Prima domanda: cosa voglio fare raccontare?

Quale tipo di sentimento, quale spinta culturale desidera lasciare al gruppo alla fine dell'esperienza? L'esperienza ha come fine appropriarsi di strumenti per la scrittura e per la lettura? O vuole anche che, all'interno di questi strumenti, rimangano delle idee culturali specifiche? Sulla pace, sulla tolleranza, ecc.

Seconda domanda: da dove comincio?

Il conduttore si troverà di fronte ad un gruppo che avrà nei suoi confronti delle aspettative, in quale modo riuscirà a coinvolgerlo? Come por-

terà il gruppo a raccontare delle storie? Bisognerà inventarne alcune? Ma chi le inventerà? Il conduttore o gli allievi? Proponiamo due soluzioni.

1° Soluzione – Il conduttore porta una storia al gruppo

Il venditore ambulante di metamorfosi: leggere e raccontare un testo teatrale, un romanzo, un racconto.

Premesso che sarà sempre il gruppo ad inventare la trama collettiva che porterà alla scrittura definitiva, il conduttore, in questo caso, decide di raccontare una storia – tratta da un romanzo o da un racconto, da un testo teatrale, da uno o diversi articoli di giornale su un argomento specifico – per scrivere poi con il gruppo del laboratorio un testo teatrale a questa ispirato.

Questo approccio alla scrittura drammaturgica è più adatto per i ragazzi del liceo o adulti in genere. È anche un ottimo strumento per incoraggiare e diffondere il piacere della lettura e, in questo caso, è adatto a qualsiasi fascia di età.

La narrazione sarà organizzata come un piccolo *evento*, un momento di pausa nel lavoro della classe o del gruppo, un momento in cui il conduttore “regala” un racconto che egli stesso trova interessante e stimolante, da cui lui stesso è stato catturato.

Inizio del lavoro: la ricerca, il lavoro globale

Il conduttore dopo avere letto il testo scelto, si porrà come primo compito d'informarsi sulla vita e l'ambiente in cui viveva lo scrittore/scrittrice di cui ha letto l'opera.

Risponderà poi alle personali esigenze di riferimenti di altri romanzi, poesia, riflessioni sulla scrittura e il teatro, immagini e film e quant'altro sarà spontaneamente scaturito nel corso della propria lettura.

Il diario

Il conduttore prenderà nota di queste connessioni nel suo diario di lavoro: un quaderno o alcuni file al computer, divisi per argomenti d'interesse e prime note di lavoro.

Il conduttore terrà il diario di lavoro per tutta la durata del laboratorio per appuntare le esercitazioni, le verifiche, i risultati e anche i passaggi poetici nati dal lavoro spontaneo del gruppo che vanno ripresi e organizzati nella scrittura.

La fabula

Alla base di questa narrazione del conduttore sta “un gioco”, perciò non dovrà in alcun modo essere organizzata come commento ad un progetto di critica letteraria ma, piuttosto, dovrà mantenere la formula della **fabula**, cercando di centrare “il cuore della storia”: la suspense, le emozioni prodotte in chi legge e in chi ascolta.

L'obiettivo è di rimettere in moto il piacere della lettura. Leggere è avventura, è incontrare altre vite e altre storie. Questo piacere sottile spesso viene accantonato e comunque non è sufficientemente conosciuto. Il conduttore, introducendo il laboratorio di drammaturgia con una narrazione, tirerà il filo che unisce la lettura con la scrittura, divenendo lui stesso testimone della forza della lettura, “contagiando” chi ascolta e apprende, attraverso il racconto, la possibilità di altri racconti, questa volta scaturiti dal gruppo. Porterà l'ascoltatore a desiderare di leggere per se stesso il testo proposto, sentirne quasi la necessità per completare il proprio lavoro di approfondimento e, soprattutto, per poter vivere anche lui la grande avventura della lettura.

Se il racconto, piacere antico e universale rivendicato fin dagli anni dell'infanzia, mantiene una tale persistenza, questo accade perché in esso è racchiusa una qualche virtù, un qualche singolare principio di continuità. La sua forza principale consiste nel trasferirci, grazie a certe parole, in un

altro mondo, quello in cui immaginiamo le cose invece di subirle, un mondo in cui dominiamo lo spazio e il tempo facendo agire personaggi inverosimili, popolando a piacer nostro altri pianeti, sfiorando esseri viventi sotto l'erba degli stagni. [...] Un mondo senza limiti e regole dove a piacer nostro organizziamo incontri, scontri, passioni... Il narratore è innanzitutto colui che viene da altri luoghi, colui che sulla piazza del villaggio raduna quelli che mai ne potranno uscire e gli fa vedere altre montagne, altre lune, altri terrori, altri volti. È il venditore ambulante di metamorfosi⁴.

La scaletta

Il conduttore organizzerà per sé delle **scalette** del racconto del testo scelto.

1° scaletta: segnerà a lato delle pagine del libro, con dei post-it, gli eventi a suo giudizio principali della storia, da cui non potrà prescindere nella narrazione.

2° scaletta: segnerà a lato delle pagine del libro, con dei post-it di un diverso colore, gli eventi emotivi da cui non potrà prescindere nella narrazione.

La preparazione dei modelli

Si passa alla preparazione di **alcuni modelli** che possano servire a rendere chiara la storia a chi ascolta.

Nel caso di un testo teatrale o di un romanzo è utile organizzare dei **grafici** (si può lavorare al computer su un modello Power Point che permetterà in seguito d'inserire delle immagini):

- grafico dello svolgersi delle scene principali (struttura: numero e funzione delle scene), ricavate dal precedente lavoro della 1° scaletta;
- grafico delle relazioni tra i personaggi;
- grafico dei sentimenti principali su cui è stata costruita la storia (2° scaletta);

4. Carrière, 2001.

- grafico delle ambientazioni principali da cui non si può prescindere;
- grafico delle immagini di riferimento e loro relazione con la storia⁵.

Organizzazione definitiva del racconto

A questo punto si è pronti per impostare la scaletta della narrazione decidendo ancora alcuni passaggi fondamentali:

- La scelta dei primi argomenti di cui si parlerà: entrare nella storia dall'inizio o scegliere di dare un anticipo del seguito per fermare l'attenzione degli ascoltatori?
- Presentazione del sentimento che ha spinto il conduttore a scegliere di raccontare quella storia in particolare: "Ne sono rimasto coinvolto/a sin dalle prime righe...", "mi è piaciuto il personaggio...", "vorrei raccontarvi una storia che parla proprio di...", "vi parlerò di amore... o di...". È così via.
- Così come nella scrittura di un racconto, è fondamentale nella narrazione stabilire il patto con il lettore/ascoltatore.
- L'ascoltatore, proprio sulle prime parole pronunciate, decide se credere o no alla storia che sta per essergli raccontata e accetta il patto di credibilità. È necessario, dunque, lavorare con attenzione a quello che si dirà, al potere delle parole.

Il patto di credibilità

Il lettore/spettatore stabilisce un patto di credibilità con la vicenda narrata. Prenderà l'avventura del racconto come una propria avventura, se non vera almeno credibile e interessante, emotivamente coinvolgente e vorrà conoscerne l'epilogo.

5. Si rimanda il lettore agli esempi grafici nella sezione allegati: King Lear e Antigone.

- Situare nel cuore della narrazione l'**incidente scatenante**, il momento in cui qualcosa nella vita del protagonista non va per il verso giusto. L'attenzione dell'ascoltatore si alzerà, percependo che questo incidente sul percorso della trama, avvia in modo diverso il seguito della vicenda.
- Organizzare l'**epilogo** in modo da lasciare nell'ascoltatore la sensazione di aver partecipato all'avventura e di averne compreso la soluzione.
- Definire con precisione il protagonista e gli altri personaggi con ruoli importanti.
- Infine, preparare un foglio con le indicazioni dei riferimenti sia bibliografici che di altra natura da distribuire alla fine della narrazione.
- Adesso il conduttore è pronto per cominciare a narrare.

2° Soluzione – Inventare una storia nel gruppo

Il conduttore porta il gruppo ad inventare una storia, più storie da cui poi partire per il copione collettivo.

In questo caso il conduttore inviterà i partecipanti a portare al primo incontro: foto di personaggi (di cui si favoleggia ma che non si sono conosciuti), oggetti con una storia particolare, oggetti ritrovati a cui si è dato un particolare valore, brani musicali, ecc.

Il conduttore, al primo incontro, avrà con sé una macchina fotografica per poter fotografare gli oggetti che così si trasformeranno in carte/tarocchi e la cui combinazione produrrà delle storie⁶.

La ricerca del conduttore, il lavoro globale e il diario

Anche per questa soluzione è utile che il conduttore svolga una ricerca di riferimenti e mantenga un proprio diario di lavoro.

6. Si rimanda il lettore al capitolo: Il laboratorio di scrittura drammaturgica.

Terza domanda: quale scrittura?

Il conduttore dovrà decidere quale forma di scrittura finale dovrà assumere il lavoro del gruppo. Ha diverse possibilità:

1. dei racconti individuali, che rimangono tali o che compongano alla fine una storia collettiva;
2. un testo teatrale. In questo caso potrà decidere di fare lavorare ciascuno su:
 - un monologo, allora ciascuno lavorerà da sé, e i testi potranno rimanere come prodotti individuali;
 - dei brevi dialoghi dividendo il gruppo in coppie o in gruppi di tre persone, lasciando poi i prodotti come piccoli testi separati;
 - oppure, come nel laboratorio che proponiamo qui a seguire, potrà decidere di fare confluire tutti gli scritti, siano essi monologhi, racconti, o testi di piccoli gruppi in un unico copione: una storia che contiene tutte le storie.

Il venditore ambulante di metamorfosi. Leggere e raccontare il *King Lear* di Shakespeare

In questa seconda parte ho voluto riportare l'esempio di un laboratorio di drammaturgia, svolto in provincia di Bologna nel 2009 al Festival Acqua di Terra / Terra di Luna⁹ – dedicato all'opera di Leo de Berardinis¹⁰ –, durante il quale ho sperimentato il *King Lear* di William Shakespeare.

Il lavoro sul territorio.

Fare laboratorio, portare il teatro dove il teatro non c'è

Negli anni '90 si ragionava spesso attorno all'idea del teatro cosiddetto di movimento; un teatro che agiva in spazi diversi da quelli del teatro ufficiale. Pensammo di organizzare qualcosa del genere per coinvolgere la gente di vari paesi della Romagna che non avevano la possibilità di vedere

9. Enzo Vetrano e Stefano Randisi dal 2001 sono i direttori artistici del Festival Acqua di Terra / Terra di Luna. Attori, autori e registi teatrali, hanno formato e diretto una compagnia all'interno della Cooperativa Nuova Scena (Teatro stabile di Bologna).

10. Leo de Berardinis (1939-2008) è stato tra i più significativi rappresentanti del teatro di ricerca italiano.

il teatro di ricerca. Nei nostri paesi, alla fine dell'Ottocento, c'erano dei teatri stabili che poi con la guerra erano andati perduti e mai più rinati.

Così abbiamo avuto l'idea di fare un teatro che si muovesse tra i diversi paesi, nei palazzi, per strada, nelle case, con la duplice finalità di portare il teatro dove non c'era – diceva Leo de Berardinis, per il teatro non ha importanza lo spazio, l'importante è che il teatro si faccia – e dove non c'era più neanche il cinema, non c'era più niente, nessuna forma aggregativa, di trasmissione del sapere.

Dunque è nata l'idea di fare un festival in movimento per i paesi della valle del Santerno, unendo le forze sparse in un progetto unico. Ed è nato il Festival Acqua di Terra / Terra di Luna, con la direzione artistica di Enzo Vetrano e Stefano Randisi, siciliani da anni trasferiti a Imola.

Alla base dell'idea di un teatro che ritorna tra la gente, ci sono i laboratori, strutture fondamentali per la diffusione del sapere sul territorio.

Il primo a nascere è stato il laboratorio di teatro: insegnare il teatro per praticarlo tutto l'anno. Poi è nato il laboratorio musicale, i ragazzi di una scuola musicale privata, sostenuta dall'amministrazione comunale, hanno avuto la possibilità di fare stage con grandi musicisti. Ed è stato un successo.

L'ultimo nato è il laboratorio di scrittura.

Così, ogni anno, accanto agli spettacoli, avvengono i laboratori che permettono di sedimentare l'esperienza dei paesi, facendo crescere e riflettere. I ragazzi continuano a venire, stanno diventando sempre più bravi, con un'ottima capacità di autogestione. Creare dei laboratori artistici stabili sul territorio è un'enorme possibilità di crescita, di confronto e di riferimento culturale per tutta la zona. È un modo nuovo di stare insieme e vivere i luoghi¹¹.

Il laboratorio di Imola è iniziato con la narrazione del *King Lear* da parte del conduttore.

Il gruppo, dopo avere fatto alcuni esercizi di riscaldamento, si siede in cerchio nello spazio-laboratorio. Ciascuno pone davanti a sé una copia del testo.

Il conduttore spiega l'obiettivo da raggiungere, la scrittura di un copione collettiva a partire

11. Nota di Renato Sartiani. Assessore alla cultura, scuola e giovani del comune di Borgo Tossignano (BO). Ideatore del Festival Acqua di Terra / Terra di Luna.

dalla vicenda che verrà narrata, poi inizia il racconto, aiutandosi per le dimostrazioni con alcuni modelli¹².

Schema della narrazione

Tragedia in 5 atti. Siamo in Britannia, in un'epoca non precisata.

1° Atto

Struttura: numero e funzione delle scene

Presentazione della vicenda e dei personaggi. L'atto è costruito in cinque scene di cui la prima e la quarta, molto lunghe, contengono diverse sottoscene.

Ambientazione

Palazzo di re Lear, Palazzo di Gloucester, Palazzo e cortile di Albany. Siamo nei castelli del potere, presto li abbandoneremo per la terra desolata.

IL RACCONTO

I primi argomenti di cui parleremo sono: la follia del potere, la corona, la cecità e il tradimento.

“C'era una volta un re”

Comincia così la strana favola che stiamo per raccontare.

Trama principale

Il re Lear ha tre figlie e vuole dividere il suo regno. Diventato anziano, decide di lasciare la sua terra alle figlie dopo averle sottoposte ad

12. Si rimanda il lettore agli esempi grafici nella sezione allegati: Schema degli atti e Schema dei personaggi.

una strana prova d'amore. Due figlie sono cattive, una è buona.

Sottotrama principale

La famiglia Gloucester, il tradimento. Un amico del re, il conte di Gloucester, ha due figli: Edmund ed Edgar. Il primo è nato fuori dal matrimonio ed è molto cattivo, farà di tutto per conquistare titolo e terre che toccano invece al fratellastro Edgar.

Il pubblico conoscerà, impersonato da Edmund, il desiderio oscuro che prende il sopravvento in chi è divorato dall'ingordigia del potere. La tragica storia di Edmund aprirà e chiuderà la tragedia.

Essere re/La corona

Il re è un'antica divinità al centro dell'armonia cosmica. L'ordine del regno agisce contro le minacce del caos. Quando il re perde il suo centro c'è il cataclisma.

“La corona è un oggetto che pesa, si può prenderla in mano, strapparla dal capo del sovrano morente e metterla sul proprio. Allora si è re.”¹³

La divisione delle terre e la prima follia del re

Il re diventato anziano, per potersi assicurare una pacifica vecchiaia, indice una specie di gara per le sue figlie: chi mi vuole più bene? Donerò una parte del mio regno in misura della vostra capacità di esprimere il vostro amore per me.

Il re si sta comportando in modo bizzarro e dispotico, è l'inizio della sua follia.

Le due figlie cattive

Goneril e Regan, le due figlie cattive di Lear, si presentano al padre come buonissime, zuccherose: “Ti amiamo moltissimo...”. Lear, in cambio di quelle parole d'amore che già risuonano eccessive e false, regala loro le sue terre e le sposa ai nobili Cornovaglia e Albany. Basterà

13. Kott, 2002; Calvino, 1986.

che il padre si allontani un po' da loro, per sentirle parlare con grande durezza e disprezzo: "Dobbiamo fare qualcosa, renderlo innocuo, è un vecchio capriccioso".

Cordelia e l'incidente scatenante. Rottura narrativa

Le cose però non si mettono bene per il nostro re perché Cordelia, la terza figlia, non è disposta a subire. "Niente signore", dice la figlia al padre, messa alle strette con la solita domanda. Non ho niente da dirti, il mio amore per te è quello di una figlia per il padre. Non chiedermi cose impossibili.

La favola si sta trasformando in un gorgo oscuro d'ira e di ripicche, nessuno sarà più capace di tornare indietro.

La scelta di Cordelia è difficile e la renderà in parte responsabile di quello che succederà in seguito. Il suo silenzio: non accettare l'obbligo del padre ad esprimere in una misura il proprio amore per lui, scatenerà il seguito della vicenda.

Kent viene mandato in esilio

In tutta la tragedia non esiste alcuna duttilità nelle relazioni. Questa incapacità di ritornare sui propri passi sarà una delle cause scatenanti dei fatti a seguire. Quando l'amico, il suddito fedele Kent, reagisce all'ira esagerata del re per i silenzi di Cordelia: "Ma come Signore, ripudiate la vostra figlia preferita?", Lear s'infuria al punto da esiliarlo.

Cacciato Kent, il re regala in sposa Cordelia, senza dote, al re di Francia che però dichiara di amarla e di prenderla così com'è.

Cordelia, prima di sparire per due atti, saluta le sorelle con parole molto dure: "Io so chi siete, con voi due le cose si metteranno molto male".

È iniziata la tragedia

Tutta quest'ira, tutti questi sentimenti smodati, eccessivi, queste furie terribili non possono portare del bene. Cordelia, vittima del furore cieco

del padre, diventa "l'inascoltata". Al re non rimarrà che fare risuonare la sua vuota potenza nella terra desolata. Intanto, nei loro castelli, i signori della guerra, le figlie e i generi si organizzano per conquistare le terre.

Edmund e l'arte del tradimento

Edmund, il figlio bastardo del conte di Gloucester, fa una dichiarazione d'intenti rivolto al pubblico: vuole diventare il conte di Gloucester, togliendo il titolo al fratellastro. Questa conoscenza degli intenti del "cattivo" renderà il pubblico complice, creando la *suspense*.

Ecco Edmund mostrare al padre una finta lettera del fratello Edgar dove questi sembrerebbe maturare un tradimento verso il vecchio conte. Il pubblico sa che è tutta una macchinazione di Edmund, invece il padre cade nella trappola, come Lear anche lui vede ma è cieco.

Così **trama** e **sottotrama** camminano insieme verso il compimento finale.

Cecità, incapacità di affrontare la verità

Nella tragedia ci sono diversi tipi di cecità:

- La cecità furiosa di chi si lascia travolgere dal dubbio senza ragionare: Lear, Gloucester.
- La cecità di chi non vuol vedere: Albany tradito dalla moglie.
- La cecità delle sorelle, divorate dalla stupida cattiveria delle favole, come le sorellastre di Cenerentola.
- La cecità effettiva di Gloucester a cui verranno cavati gli occhi.
- E infine potremmo anche chiamare cecità il grande problema di Lear: l'incapacità ad ascoltare se stessi e gli altri¹⁴.
- E ancora, per finire, c'è la cecità dei cieli in cui è calato l'intero dramma: **l'eclissi**.

La natura capricciosa e terribile: l'eclissi

L'autore attraverso il personaggio di Gloucester informa il pubblico che la vicenda avviene sotto l'influsso nefasto di un'eclissi.

14. Sofocle 1991, 2006; Saramago 1996.

Le eclissi sono sempre state considerate sfavorevoli per la salute e la vita: il buio improvviso e innaturale, scatena una generale irrequietezza.

Kent il servo e il Matto

Intanto Kent, travestito da servo, si presenta a Lear, sperando di entrare al suo servizio per proteggerlo dalla follia.

Con Lear ci sono due persone amiche, Kent il servo e il Matto.

Solo il Matto, con le sue sentenze, può parlare senza conseguenze all'irascibile re.

Il Matto/ il buffone/ il fool

Può portare un berretto a sonagli come i suoni dell'universo, può dire sconcezze e può dire la verità, non è punibile. È il rovesciamento dell'ordine costituito, è l'irruzione del caos primordiale, è colui che ha il permesso di attraversare la frontiera tra i mondi¹⁵.

Il Matto, con le sue sentenze, i suoi doppi sensi e giochi di parole, aiuterà il pubblico a farsi un giudizio su Lear.

Adesso c'è un nuovo problema, il re che non possiede più niente, crede poverino di aver fatto un accordo con le due figlie per passare un mese da ciascuna. Il pubblico invece teme le conseguenze in arrivo, perché ha imparato a conoscere Goneril e Regan, sa che faranno di tutto per mettere il vecchio padre in difficoltà.

King Lear al castello di Goneril

Il padre va al castello di Goneril e questa lo tratta male.

Lear non si dà pace, non può riconoscere l'enormità dell'errore commesso perciò, ancora una volta, si fa trascinare dall'ira maledicendo anche questa figlia. Va da Regan, l'ultima rimasta, dove, è sicuro, riceverà i giusti onori.

15. Willeford, 2005.

King Lear al castello di Regan. Le lettere

Il re invia il servo Kent con una lettera per avvisare Regan del suo imminente arrivo. Non sa che anche Goneril ha inviato il suo servo Oswald con un'altra lettera per avvisare la sorella. Il re non sa che tra le due sorelle c'è un accordo contro di lui.

Tutta la vicenda è un continuo intrecciarsi di *lettere*. Sarà proprio una lettera in un movimento circolare a porre fine alla storia.

C'è stata la falsa lettera di Edmund per incastrare il fratello, e adesso l'azione si muove sull'incrocio di due servi e due lettere:

- quella di Goneril per la sorella, portata dal servo Oswald;
- quella di Lear per Regan, portata dal finto servo Kent.

La doppia follia

Il Matto, con le sue sentenze, aiuta il pubblico a decifrare la cecità di Lear: "Prima di diventare vecchio, avresti dovuto essere savio", e l'altro: "Non voglio diventare matto".

Con questa doppia affermazione di follia finisce il primo atto.

I due messaggi sono per strada, portati dai due servi.

Lear è per strada, diventerà presto un vagabondo.

Sentimenti smodati

È un mistero come Lear abbia potuto perdersi per così poco, è smodato nelle sue emozioni e nei suoi desideri, roso dall'ira e dalla gelosia, preda di furie terribili.

La sua esistenza ha senso solamente nella "prova d'amore". Chiede alle figlie un amore selvaggio. Questa richiesta eccessiva porta alla ribellione di Cordelia che si ritrae nel silenzio.

"Cordelia, che conosce bene sia suo padre sia le sue sorelle, potrebbe impedire la tragedia con un pizzico di diplomazia iniziale, ma non lo fa."¹⁶
Lear, Gloucester e più tardi le figlie sono divorati

Un laboratorio di narrazione intorno all'Antigone di Sofocle

*Invitare gli dei, rovina i rapporti con loro, ma mette in moto la storia: una vita dove gli dei non sono invitati non vale la pena di essere vissuta.*³⁶

Ho cominciato a raccontare l'Antigone di Sofocle nel 2006 per gli allievi della Scuola di Teatro di Gibellina (TP) diretta da Gigi Boruso. Nell'inverno seguente a Palermo, spinta dal direttore della Biblioteca Comunale, Filippo Guttuso, l'ho raccontata alle donne che frequentavano un laboratorio di avviamento alla lettura nella piccola biblioteca di quartiere di Brancaccio. L'esperienza, trovarsi di fronte un gruppo di donne di uno dei quartieri palermitani a più alta densità mafiosa, mi confermò che Antigone è una storia del nostro presente e il suo racconto, rimettendo in moto analisi e riflessioni intorno alla scellerata cultura del "sangue chiama sangue", diventa strumento di cultura e pace. Molte donne si alzavano in piedi durante il mio racconto, chiedevano a gran voce com'era possibile che lo zio uccidesse la nipote e questo innescava la riflessione sulla "catena di sangue", in cui esse stesse erano e sono costret-

36. Calasso, 1988.

te a vivere. Così Antigone era diventata la portatrice di altri valori, di un mondo "altro" senza vendette e guerre, un mondo costruito sull'accoglienza e la condivisione delle responsabilità. Negli anni ho continuato a raccontare questa straordinaria storia, particolarmente cara rimane l'esperienza napoletana, insieme all'attrice Maria Basile, nei quartieri di Scampia e Sanità, organizzata da Serena Gaudino, responsabile del Presidio del Libro di Scampia, e da Marinella Pomarici presidente dell'Associazione culturale A Voce Alta.

A seguire il lettore troverà uno schema di laboratorio per imparare a narrare la vicenda.

DIARIO DEL LABORATORIO³⁷

I INCONTRO

Il conduttore compone un cerchio di ascolto con i partecipanti al laboratorio, dopo aver fatto alcuni esercizi di riscaldamento³⁸. L'obiettivo del laboratorio è che ciascuno, alla fine dei tre giorni, sia in grado di raccontare le vicende di Antigone ad un gruppo di ascolto.

Il conduttore distribuisce ai partecipanti dei fogli con degli schemi delle intricate vicende dei discendenti di Cadmo di cui l'ultima è Antigone³⁹. Infine spiega al gruppo le motivazioni che l'hanno spinto alla scelta del testo.

Motivazioni del conduttore

Antigone è la storia su cui più si è riflettuto nel mondo occidentale. Il testo teatrale di Sofocle è ritenuto il testo teatrale più bello che mai sia stato scritto. Antigone ha risuonato nelle menti

37. Il laboratorio, rivolto agli adulti, si è svolto in tre giorni alla Scuola Virgilio Marone di Palermo. Ogni incontro ha avuto la durata di circa due ore.

38. Si rimanda il lettore alla parte prima di questo manuale.

39. Si rimanda il lettore agli esempi grafici nella sezione allegati: King Lear e Antigone.

dei poeti nei secoli passati e ancora continua a risuonare. A cosa è dovuto questo fascino inestinguibile? Possiamo anche noi trovare in questa storia un senso, un'emozione, un'incantesimo? E se sì, cosa di questa storia ci colpisce?

Narrazione dell'antefatto

Il conduttore nel primo incontro narra l'**antefatto** che ha portato Antigone verso il suo destino: la fondazione e la storia di Tebe, città contaminata, la casa di Cadmo e poi di Laio ed Edipo, così come ci è stata trasmessa dal mito⁴⁰. Con la tragedia di Antigone ci troviamo al punto finale di una vicenda lunghissima, tutta contrassegnata da particolari caratteri di violenza, rovesciamento di tabù, guerra e scontri fratricidi.

Il conduttore cercherà di mettere in evidenza i temi che ritiene possano risultare interessanti come momento di discussione sul presente di un gruppo di adulti che vivono a Palermo, nel cuore della cultura mediterranea, interessati ad agire nel mondo del disagio.

Qui a seguire il lettore non troverà il dettaglio del racconto dei fatti mitologici ma solamente gli argomenti principali di quelle narrazioni. Per la narrazione del mito si rimanda il lettore agli schemi allegati e ai riferimenti bibliografici in coda a questa parte del manuale.

Argomenti principali della storia

Il conduttore racconterà la storia di Tebe: la casa di Cadmo e poi di Laio, Edipo, Giocasta.

Tebe è contaminata, la bestialità fa da padrona

Una contaminazione che passa di generazione in generazione e di cui non ci si riesce a liberare. Vengono compiuti dei gesti folli, fatti di

⁴⁰. *Ibidem*.

potere, di sconsideratezza, dei gesti contro natura, rovesciamenti di tabù. Da questo pantano non se ne potrà uscire se non con un'azione e un pensiero diversi. È quello che proverà a fare Antigone che, con il suo sacrificio, ritroverà il senso profondo dell'umanità riuscendo infine a mettere un punto finale alla tragedia della sua famiglia.

Lo straniero

Cadmo, lascia la sua terra, Tiro, alla ricerca della sorella, Europa, rapita da Zeus. Dopo infinite vicende, fonda Tebe e sposa la ninfa Armonia, promessa a lui da Zeus che Cadmo aveva salvato dal mostro Tifeo.

Il banchetto degli Dei e la casa degli orrori

Per le loro nozze di Cadmo e Armonia, gli Dei sono seduti insieme agli uomini e questa vicinanza non porterà fortuna alla famiglia. Ben presto, infatti, la casa si trasforma da casa di gioia in casa di orrori: dal banchetto degli Dei, al banchetto delle baccanti. Cosa è successo? Semele, figlia di Cadmo e Armonia, si è accoppiata con Zeus e questo l'ha incenerita con un fulmine per punirla dell'arroganza di voler vedere il dio nella sua vera essenza. Zeus però, prima, ha tirato fuori dal ventre della ragazza il figlio e lo ha collocato nella sua coscia. Nasce *Dioniso, il Dio del furore*.

Agave sorella di Semele, in preda ai furori baccantici, farà a pezzi il figlio Penteo.

In seguito a questi orrori, Cadmo e Armonia lasciano per sempre la città.

Contaminazione e destino

Nella generazione seguente la dinastia continua ad infrangere i tabù che regolano il buon vivere dell'umanità:

- La passione per il fanciullo e la sterilità: Laio, ancora giovane, s'innamora del giovane Crisippo e questo per la vergogna si uccide.

Questa vicenda procura a Laio una maledizione di sterilità. A questo segue la predizione della Sibilla: meglio che tu non abbia un figlio perché ti ucciderà e poi si coricherà con la madre;

- Giocasta, divenuta la sposa di Laio, inconsapevole della predizione, lo ubriaca, si accoppia con lui rimanendo incinta;
- Laio, terrorizzato dal vaticinio di poter essere ucciso dal figlio, lo abbandona appena nato;
- la rottura del tabù, il figlio uccide il padre. Edipo, cresciuto a Corinto, sconvolto dalla predizione: ucciderai tuo padre e sposerai tua madre, si mette in viaggio, incontra Laio ad un trivio e lo uccide, confermando così la predizione;
- Edipo va verso Tebe, incontra la Sfinge.

La Sfinge

La bestialità che perseguita la famiglia, difesa e simbolo di Tebe, propone a tutti l'irrisolvibile indovinello sull'uomo. Solo Edipo, che ondeggia nel suo destino da cieco, riesce a risolverlo, precipitando così in un nuovo orrore di cui non è cosciente.

- La rottura del tabù, il figlio si corica con la madre.
- Edipo risolve l'enigma sull'uomo e sposa la regina di Tebe, cioè sua madre da cui ha quattro figli: Eteocle e Polinice, Antigone e Ismene.
- L'orribile svelamento attraverso l'indovino Tiresia. Giocasta si ammazza. Edipo si acceca, i figli maschi lo cacciano dal regno e Edipo li maledice poi va in esilio con Antigone e Ismene. Si uccide a Colono buttandosi giù da una rupe. Le due figlie tornano a Tebe.

Andare contro natura, sangue chiama sangue

L'ultima vicenda è la storia dei *sette contro Tebe* e con questa si conclude l'antefatto di Antigone.

Eteocle, dopo un anno, non ha ceduto il trono a Polinice, così com'erano d'accordo. Quest'ultimo va nella vicina città di Argo a chiedere aiuto contro il fratello. Così sette argivi, compreso Polinice, si dirigono verso le sette porte di Tebe, dove sette tebani, compreso Eteocle, sono pronti per il combattimento.

Le mura di Tebe sono state costruite da architetti divini che spostavano le pietre con il suono della lira, hanno sette porte e, tra queste, sette eroi combattono contro sette eroi e il fratello contro il fratello. Nuovo orrore: i fratelli si uccidono vicendevolmente.

La loro battaglia porta alla sconfitta di tutti, non ci saranno vincitori ma solo morti. Morti abbandonati sui campi di battaglia. Morti da non seppellire.

Accoglienza

Il dentro e il fuori della città dalle sette porte ha a che fare con il tema centrale per questa dinastia, dello straniero e dell'accoglienza.

Cadmo il fenicio, il primo straniero ad essere accolto, dopo di lui seguono Dioniso, Edipo e Polinice ad Argo. La lunga storia si conclude invece con una negazione di accoglienza.

Il dentro, orribile e contaminato, pretende di essere il giusto – Tebe chiusa nelle sue mura fatte di silenzio e orrori – e pretende che il fuori siano le bestie.

Rimane da raccontare la storia di Antigone, anche in questa storia succederà un inaudito rovesciamento di valori: *la viva sottoterra, il morto sopra la terra*.

ESERCITAZIONI

- Terminata la lunga narrazione dell'antefatto, il conduttore riporta il gruppo all'obiettivo: raccontare la storia di Antigone dal **punto di vista** del presente.

- Riflessione del gruppo: ascoltando il racconto, quali parole hanno risuonato dentro ciascuno?
- Quali sono i riferimenti alla realtà?
- I vari concetti che sono stati messi in evidenza dal conduttore: sangue lava sangue, vendetta, tabù eccetera possono avere dei riferimenti nel mondo contemporaneo?

COMPITI PER CASA

Il conduttore invita i partecipanti a prendere degli appunti liberi su cui si rifletterà la volta successiva, rintracciando delle vicende moderne che possano essere simili come contenuti e valori alla vicenda narrata.

II INCONTRO

*Le storie non vivono mai solitarie: sono rami di una famiglia, che occorre risalire all'indietro e in avanti.*⁴¹

Il conduttore richiama l'obiettivo degli incontri: è la storia di Antigone un valido strumento per la riflessione su alcuni tragici temi del presente? Raccontarla può essere un utile strumento di riflessione? Da casa qualcuno ha portato delle storie?

Discussione.

Il conduttore narra la vicenda di Antigone secondo Sofocle

Ciascuno avrà davanti i modelli distribuiti al primo incontro e il testo teatrale di Sofocle nella traduzione che si sarà scelta.

⁴¹. Calasso, 1988.

Temi

Dittatore

Il tema del *furore* bacchico, dionisiaco, si ripresenta nella veste di un sovrano che porta avanti in modo cieco il proprio progetto mortifero. È la guerra contro la pace.

Nel tema del dittatore rientra anche la volontà di Creonte di trasformare Antigone in una non-esistente, nel tentativo così di cancellare il suo atto di ribellione agli occhi del mondo.

Uscire dalla contaminazione. Il deserto

In questo racconto Tebe, la città contaminata, avrà finalmente qualcuno, Antigone, che cercherà di farla uscire da questa condizione, ma non ce la farà: alla fine del racconto ci sarà solo il deserto del regno assoluto di Creonte.

È una lotta sul corpo di un morto, un sangue non lavabile

C'è una città dove avvengono cose orribili ma che chiude le sue porte alle novità. Nella città vivono *due ragazze* che hanno perso tutti i loro cari in una guerra fratricida, la famiglia è stata sterminata.

La città è persa: i fratelli hanno scacciato il padre e ora si uccidono vicendevolmente. Le porte vengono chiuse. Lo straniero è un nemico.

La storia comincia con l'editto di Creonte: il cadavere di Polinice, traditore della patria, rimarrà insepolto fuori dalle mura e chi oserà dargli onori funebri verrà condannato a morte, Eteocle che ha difeso la città, riceverà funerali da eroe.

La legge bestiale, la legge del sangue a cui tutti si debbono sottomettere, creerà solo il deserto. Il semplice gesto di Antigone di voler comporre un morto, diventerà una rivoluzione.

Il tema della colpa

Quando e come e a quali condizioni l'umanità è in grado di assumersi la colpa degli orrori com-

Il teatro è un veicolo per raccontare storie serie, ridicole, dissacranti, emozionanti. E raccontare storie è un modo di essere, vivere, ascoltare il mondo, definirsi come persona nel confronto con altre persone.

Narrare significa dire: "Io ci sono", ricordare la propria originalità e dare modo a questa di esprimersi in un mondo che spinge piuttosto all'omologazione. Questo manuale, rivolto agli insegnanti e, in generale, agli animatori di gruppo, contiene due strumenti. Il primo propone un modello di lavoro per leggere e raccontare un testo teatrale. Il secondo suggerisce un modello di lavoro per svolgere in classe, nelle biblioteche e nei teatri un laboratorio di drammaturgia.

Costruire un cerchio di racconti che protegga e che, nello stesso tempo, consenta a ciascuno di narrare "la propria versione dei fatti" – filtrata dalla propria emozione – permette il recupero dell'unicità, mantenendo però la forza del gruppo. La voce fatta di suono esce da un corpo, testimonianza di vita, raccontando si presenta come unico, particolare, irripetibile; si stacca dal "branco" e si dà un'identità, dice: "Io sono e vi racconto una storia che solo io conosco in questo modo particolare in cui io la racconto". Attraverso il lavoro del drammaturgo, dell'attore, del regista, le storie nate dal cerchio possono diventare teatro, permettendo così ad altri di venire a conoscenza. Questo manuale vuole offrirvi strumenti essenziali e semplici, tecniche, esercizi, verifiche attraverso cui rintracciare "i bottoni" che fanno risuonare le storie e ne permettono la comunicazione.

Beatrice Monroy (www.beatricemonroy.it), operatrice culturale, autrice di testi teatrali e radiofonici (Rairadio 1 – Rairadio 3), ha firmato sceneggiature e pubblicato diversi libri. Palermitana, si occupa da più di un trentennio di laboratori di scrittura e narrazione, di costruzione di modelli per la promozione della lettura. Con la formula "I libri parlanti" narra i grandi romanzi per promuoverne la lettura, in particolar modo nelle situazioni del disagio da Brancaccio a Palermo, a Scampia a Napoli, appoggiandosi alle biblioteche di quartiere che ha aiutato ad animare.

In copertina disegno di Silvio Boselli

ISBN 978-88-6153-134-5

Euro 14,00 (I.i.)

