

LE TECNICHE DEL TEATRO DI FIGURA

Estratto da "Il mondo delle figure "

Possiamo suddividerle in tre gruppi, a seconda del rapporto fisico che il manipolatore intrattiene con le figure, che possono essere manovrate da sotto, da sopra e da dietro.

MANOVRE SOTTO LA FIGURA

BURATTINI A QUANTO

Sono diffusi in tutti i continenti, e in particolare in Europa e in Asia. La mano del burattinaio fa da scheletro alla figura, il dito pollice e il dito medio fanno da braccia, e il polso è la colonna vertebrale. Il dito indice sostiene la testa, che è la parte più espressiva del burattino. Solitamente la testa è fatta di legno, ma può anche essere di cartapesta o di altro materiale, con dimensioni che variano dai 5 cm delle *guarabelle* napoletane o dei burattini cinesi sino ai 25-30 cm di alcuni esemplari propri della tradizione bergamasca.

I dettagli della testa, a seconda della abilità del suo autore, sono più o meno precisi. Il corpo del burattino è fatto di stoffa. Poiché i burattini in genere hanno una discendenza meno nobile di quella delle marionette, e gli spettacoli con i burattini erano destinati a un pubblico grossolano, avevano pochi tratti caratteristici, per cui il colore della veste dei diavoli era sempre il rosso, quella dei dottori o dei giudici il nero, le principesse erano vestite di azzurro e così via.

Le mani dei burattini in genere sono inabili alla presa, e quando ci sono sono in legno e vengono battute sul boccascena, a sottolineare alcuni passaggi del discorso.

I burattini non hanno gambe, e nei casi in cui invece queste ci siano, come nelle tradizioni di Punch o di Vitèz Làszlò, allora sono fissate al costume e vengono fatte sporgere dal boccascena quando il burattino si rivolge al pubblico, dando la sensazione di una figura seduta un poco fuori scena.

I movimenti del burattinaio seguono sempre tre criteri: semplificazione, amplificazione e elusione.

un esempio di *semplificazione* è dato dalla rotazione sull'asse verticale: il cambio della direzione dello sguardo, della testa, del busto sono tutti dati dallo stesso gesto, mentre la regola della *amplificazione* fa sì che il burattino non dorma ma russi, non sobbalzi di sorpresa ma svenga platealmente per rinvenire subito dopo e continuare il discorso, ovvero non si limiti a ricevere una bastonata e morire ma rimbalzi più volte sul boccascena sotto una serie di colpi per poi rimanere del tutto inerte. Infine l'*elusione* sopperisce alla fissità della figura: poichè gli occhi non si possono chiudere il burattino dorme con le spalle girate verso il pubblico, la bocca non può inghiottire e allora mangia fuori scena o facendo scomparire la testa nel recipiente.

L'unico modo per permettere al pubblico di capire chi dei due personaggi in scena sta parlando, dopo che il burattinaio ha impostato i due diversi tipi di voce, è quello di far muovere il personaggio che sta parlando, mentre l'altro sta fermo. Questi sono chiamati "*gesti vitali*".

Oltre a questi vi è una serie di gesti, detti "*gesti espressivi*", che servono al burattinaio per far capire al pubblico determinate situazioni, ad esempio: imbattersi casualmente in qualcuno: questa situazione viene resa facendo procedere all'indietro il burattino, oppure facendolo girare di scatto. Tutto sempre tenendo presenti le tre regole fondamentali della semplificazione, amplificazione e elusione.

Inoltre, tranne le scene dipinte che informano lo spettatore circa il luogo in cui si svolge la azione tutto il resto è evocato: la scala, ad esempio, è ricreata con un movimento discendente a scatti, mentre le porte sono immaginate nello spazio nascosto dalle quinte. Gli spettacoli dei burattini si svolgono all'interno di un casotto di legno, chiamato *castello*.

BURATTINI A BASTONE

Sono costituiti da una figura rigida che comprende testa e tronco, sostenuti da un bastone, con braccia spioventi e snodate alla spalla, in modo che possano muoversi di riflesso al movimento principale. In diverse tradizioni, quando non è un burattino a guanto, il personaggio della morte è un burattino a bastone. La forma più diffusa è quella del burattino a tre bastoni, e sia questo tipo di burattino che ogni sua variante ha delle caratteristiche diverse dal burattino a guanto, che ne condizionano il movimento e che sono la rigidità della colonna vertebrale e la accuratezza del gesto delle braccia. Nelle rappresentazioni tradizionali solitamente le figure femminili erano dei burattini a bastone, il che comportava inevitabilmente che queste si muovessero in maniera molto più rigida rispetto alle figure maschili, per le quali si utilizzavano invece i burattini a guanto.

I *Muppets*, creati a partire dal 1960 da Jim Henson derivano da questo tipo di burattini. Le braccia sono sempre costituite da due bastoni fissati nella zona del polso, ma il materiale che forma il corpo non è di legno ma di gommapiuma rivestita da stoffa, mentre la testa, flessibile, non è sostenuta da un bastone ma da una mano del burattinaio, che comanda la bocca e a volte anche gli occhi, permettendo una ampia gamma di espressioni facciali.

BURATTINI A MANO VERA

Questo tipo di burattini risolve il problema della presa degli oggetti. Può avere uno o due animatori, ma sempre una mano governerà la testa con gli eventuali meccanismi per la bocca o gli occhi e l'altra (o le altre mani, in caso di più di un animatore) si infilerà dal gomito sporgendo dalla manica del burattino, nuda o inguantata. In questo modo poi la gestualità del braccio e della mano acquistano un ruolo centrale nella espressività del personaggio. Le dimensioni del burattino sono praticamente fisse, dovendo essere compatibili con le dimensioni della mano umana, e il burattino deve necessariamente presentarsi al pubblico affacciato a mezzo busto rispetto al boccascena.

LE GRANDI FIGURE

Sono parenti dei burattini a bastone, e sono a dimensione sovraumana, usate principalmente in teatro e nelle azioni di strada. Sono a uno o tre bastoni, e i loro movimenti, per forza di cose, sono lenti e solenni. Un esempio di questo tipo di figure sono i *Cabezones*, usati in Spagna e nel Centro America, nelle parate di strada. Hanno una testa di cartapesta di circa 60-70 cm, che viene indossata con un appoggio sulle spalle e che forma un tutt'uno col corpo della persona che la indossa, dando vita a una specie di nano gigantesco.

MANOVRE DA SOPRA LA FIGURA

MARIONETTE

Sono figure antropo e zoomorfe, sostenute e mosse tramite dei fili da un manovratore, che le comanda tenendo le sue mani al di sopra della testa della marionetta. Il teatro delle marionette è sempre stato destinato a un pubblico colto e raffinato e i suoi personaggi solitamente sono personaggi di alto rango, mentre i personaggi del teatro dei burattini si rifanno ai personaggi propri della commedia dell'arte, in quanto spettacolo rivolto al popolo rozzo e contadino.

Nelle forme più antiche di marionette la testa è sostenuta da una stecca o da un filo di ferro fissato alla testa attraverso un incrocio di anelli. Nell'Ottocento sono state messe a punto le *marionette a filo*, che sono quelle che tutti noi conosciamo.

Le più semplici hanno due fili, mentre le più complesse possono averne anche più di dieci; i modi per la collocazione dei fili sono illimitati, così come la forma della bilancia che li comanda. Vi sono comunque delle filature obbligate, vale a dire il collocamento dei fili ai vari punti del corpo: due ai lati della testa, che ne governano la inclinazione e la rotazione, due alle spalle, che sono quelle che insieme ai fili della testa sostengono tutta la marionetta e ne governano la rotazione dell'intero corpo, una filatura al coccige, che mantiene le gambe in

verticale quando si china la parte superiore del corpo, due sul davanti delle ginocchia , che vengono mosse alternativamente per generare il passo e due ai polsi, per governare il movimento delle braccia.

All'inizio dell'Ottocento si sono diffuse le cosiddette *marionette a trasformazione*, quelle cioè con figure che cambiano aspetto, come la giovane donna che, rovesciandosi, si trasforma in vecchia. Molto importante, nella costruzione della marionetta, è la *bilancia*, detta anche bilancino o bilanciare, in quanto una bilancia ben costruita permette di controllare il movimento della marionetta con un unico fluido movimento della mano. La marionetta è una fedele ricostruzione del corpo umano, e ciò la rende particolarmente adatta alla pantomima. La difficoltà delle tecniche di manovra rende difficile la convivenza tra la manipolazione e la recitazione, per cui è molto diffuso l'utilizzo di voci a parte. Pinocchio è tecnicamente una marionetta, ma all'epoca in cui Collodi scrisse la storia (1881) il termine marionetta, considerato un francesismo, era poco usato, mentre col termine burattino si comprendevano anche le figure mosse da fili.

PUPI

I pupi sono una variante delle marionette, e si differenziano da esse soprattutto per la tecnica del movimento.

Nella marionetta il comando principale dell'assetto del corpo sta nel gruppo dei cinque fili testa-spalle e bacino, mentre nei pupi esse è dato da un unico ferro che passa per la testa e aggancia le spalle. Le tradizioni principali dei pupi sono quella palermitana, con pupi molto articolati e alti tra gli 80 e i 100 cm, e quella catanese, con pupi stilizzati e alti sino a 130 cm. Il *pupo palermitano* ha la struttura della marionetta, ma più semplificata: non ha articolazioni alle caviglie né ai polsi, inoltre, per quanto riguarda la camminata, questa a volte è indotta tramite un filo alla gamba, che avvia il primo passo, in altri casi invece una gamba, leggermente più corta, dondola mentre l'altra rimane in appoggio. Nei pupi armati poi la mano destra è governata da un secondo ferro, con un filo che va alla spada e permette di estrarla dal fodero mantenendola impugnata, mentre nel *pupo catanese* lo scheletro è ancor più semplificato, le ginocchia non hanno articolazione e quindi la camminata si esegue grazie alle gambe di diversa lunghezza; infine la spada è permanentemente impugnata. Nel repertorio delle loro rappresentazioni sono molto frequenti i duelli e i combattimenti per cui alcuni pupi, specie quelli della scuola catanese, sono predisposti per mostrare mutilazioni e ferite. Il ferro della testa del pupo è il punto centrale delle manovre del movimento, e questo fa sì che il movimento del pupo sia più immediato di quello della marionetta, rendendolo perciò molto simile al movimento del burattino. Inoltre anche i pupi lavorano attenendosi alle tre regole della semplificazione, amplificazione e elusione. Colui che manovra i pupi è chiamato puparo. Nei pupi palermitani la voce viene direttamente dal manovratore. Nell'Opera dei Pupi i protagonisti sono Carlo Magno e i suoi paladini e nel 2008 l'UNESCO ha inserito l'Opera dei Pupi nel novero dei patrimoni orali e immateriali della umanità.

MARIONETTE A TAVOLETTA

Si tratta di una tecnica antica, diffusa sulle piazze dei mercati soprattutto nel Medioevo, con figure alte circa 40 cm, snodate, contrappesate e in coppia, composta solitamente da un maschio e da una femmina, sistemate su una tavoletta di legno, collegate a un filo orizzontale che parte da una colonna inserita nella tavoletta , passa attraverso il petto della marionetta e si allaccia alla gamba del suonatore . Era uno spettacolo diffuso in tutta Europa, e la variante era data dallo strumento usato dal manovratore, che poteva essere, a seconda del luogo, una cornamusa, una ghironda, un tamburino col flauto o una zampogna.

MANOVRE DA DIETRO LA FIGURA

Qui si ha il problema della interferenza del manovratore con lo spazio in cui si muove la figura.

BUNRAKU

È una tecnica molto antica messa a punto in Giappone nel XVII secolo. La figura ha la testa snodata, rispetto alle spalle, ha una impugnatura e dei meccanismi per gli occhi e la bocca, braccia collegate alle spalle con corde e con articolazioni al gomito e al polso, talvolta anche alle dita, mentre le gambe hanno una coscia di corda. I manovratori sono tre: il primo governa testa e braccio destro, il secondo il braccio sinistro e il terzo le gambe. Lo

spazio scenico viene anch'esso ripartito in tre: al centro sta il protagonista e ai due lati i comprimari, e ovviamente i personaggi non possono scambiarsi le posizioni. Il narratore e il musicista sono collocati di lato. Dal bunraku classico sono derivate moltissime varianti, sia in Giappone che in occidente, e il problema principale è sempre stato quello di rendere conto agli spettatori di chi fossero, anche dal punto di vista drammaturgico, le persone che stavano dietro ai personaggi.

TEATRO NERO SU NERO

Questo problema è stato risolto nel cosiddetto *teatro nero su nero* facendo scomparire dalla vista i manovratori. A partire dalla metà del Novecento venne messa a punto una particolare tecnica di illuminazione, che rendeva visibile ciò che appariva nel quadro scenico per una profondità di 30-50 cm. Dietro vi era uno sfondo nero e nel mezzo si muovevano gli animatori, tutti vestiti, inguantati e incappucciati di nero, i quali, tramite bastoncini sottili muovevano la figura, che rimaneva in luce. L'impressione che si aveva era quella di una figura che si muove in maniera lieve e senza comandi visibili. Un esempio di questo tipo di tecnica è il *Topo Gigio* di Maria Perego.

OMBRE

Il teatro d'ombra si basa sulla proiezione dell'ombra di un corpo opaco posto tra la sorgente luminosa e uno schermo. Le figure sono solitamente delle sagome bidimensionali, con le eccezioni delle figure create con le mani o con proiezioni del corpo umano o di oggetti. Le manovre possono essere da dietro o da sotto, anche se è più diffusa la manovra da dietro, attraverso dei bastoncini, uno dei quali regge il corpo principale mentre gli altri governano le parti mobili. La differenza principale sta nel tipo di illuminazione e negli effetti che questa ha nella proiezione dell'ombra. Una lunghissima tradizione del teatro di ombra si ha nelle *ombre cinesi*, spettacolo che si svolgeva in teatrini ambulanti, spesso posizionati vicino ai templi durante le ricorrenze religiose. In Turchia il teatro d'ombre tradizionale si chiama *Karagoz*, che significa "occhio nero", dal nome di uno dei due personaggi principali, ed ebbe grande diffusione sotto l'impero ottomano. L'altro personaggio è Hacivat, e il tema principale delle commedie sono i contrasti tra questi due personaggi. In Francia questo tipo di teatro si diffuse in particolar modo a partire dal 1886, e il cabaret *Le chat noir*, a Montmartre, divenne famoso soprattutto perché anticipò per diversi aspetti il cinema: le sagome utilizzate per lo stesso personaggio erano più di una, a seconda dell'andamento della trama, come se fossero delle riprese istantanee. In Italia una delle compagnie più note, a partire dal 1978, e che utilizza sia il teatro d'ombra che burattini e marionette è la Compagnia Teatro Gioco Vita di Piacenza.

VENTRILOQUISMO

Il ventriloquo lavora con una figura chiamata *dummy* alta circa 50-60 cm, mossa dalla mano dell'animatore, che entra nella testa, dove si trovano i meccanismi per il movimento della mandibola e a volte anche per gli occhi. Il manovratore, detto anche animatore, sta accanto al pupazzo ovvero lo tiene seduto sulle ginocchia, e parla con lui servendosi della sua voce naturale mentre fa parlare il pupazzo alterando la sua voce e dissimulando il movimento delle sue labbra. Tutte le consonanti come le dentali, le bilabiali eccetera che non possono essere pronunciate senza un evidente movimento delle labbra vengono sostituite con suoni simili che non comportano alcun movimento dei muscoli facciali. L'utilizzo poi del pupazzo con bocca mobile contribuisce a distogliere l'attenzione dal volto del manovratore. I gesti devono essere più che precisi, così come la relazione di sguardi tra pupazzo e animatore, in modo da creare l'illusione che il pupazzo dialoghi veramente col suo manovratore. Il ventriloquismo ha avuto una grande diffusione negli spettacoli di varietà per tutto il Novecento. Noto ventriloquo è stato Josè Luis Moreno col pupazzo Rockfeller mentre Raffaele Pisu con il pupazzo Provolino non agiva come ventriloquo in quanto la voce, di Oreste Lionello prima e di Franco Latini poi era una voce fuori campo.

MARIONETTE A TASTIERA E MARIONETTE SULL'ACQUA

La prima di queste tecniche si sviluppò in Italia a partire dall'Ottocento, per poi proseguire con le sue modifiche in Belgio, ma il suo utilizzo è sempre stato molto limitato, così come limitato e circoscritto al Vietnam è la tecnica della marionette sull'acqua, dove i manipolatori, nascosti in una struttura a forma di tempio che costituisce il fondale e immersi in una vasca piena d'acqua dalla vita in giù manovrano con delle pertiche di bambù delle figure galleggianti alte 50 cm, munite di una deriva che fa da contrappeso.

