

CANDIDE CLANDESTINO

A CURA DI SARAH TARDINO

Lo scheletro del *Candide* del Teatrino Clandestino si riempie di segni e simboli: reliquia di una bizzarra deflagrazione ricomposta con la tecnica del *papier collé*, idee, visioni, frammenti di materia vi galleggiano insieme con una zattera alla deriva di nome Europa. E di materia si tratta, un palcoscenico-*ring*, costruito e distrutto, fagocitato da un'azione scenica totale, in febbrile modellamento: fenomenologia dello spirito al *neon* illuminata d'iridescenze arancio da microscopio, perché il chiuso di una cellula esplode e diventa diagramma della realtà su cui muovere uomini, che rappresentano *de facto* pedine dentro un gioco di sterminio. Eroi si scontrano e si appropriano dello spazio-terra-zattera di cartone. Poi arriva il terremoto, si sente l'esplosione, cala il buio. È Eldorado che affiora da un confine tracciato al fosforo e lancia *fiches* come bombe di un tecnologico cielo di guerra. Il pensiero? Una reminiscenza registrata sopra un mangianastri comandato con fili invisibili da un sadico demiurgo; all'uomo non resta che premere il pulsante e, nel surrogato di una copia, sperimentare la fine dell'esperienza.

Un iperrealismo visionario compone un quadro tanto estremo da essere, nella sostanza, neoclassico. Accadono percosse, incendi, dissolvenze per sinestesia. E alla fine? Un idillio Ikea preconfezionato, da distendere su un quadrato di spazio utile, seguendo pedissequamente le istruzioni; mancando il cinguettio degli uccelli, la temibile citazione del nichilismo reattivo rimane acquattata e fa capolino, al suo posto, un residuo di genialità ancora esplosivo, ritmicamente ribattuto dal regista Pietro Babina – esecutore, fra l’altro, delle musiche di scena, composte con Alberto Fiori – che orchestrano il vuoto di parola in una tela continuamente sovrascritta.

Ottima prova del protagonista, Mauro Milone.

Abbiamo posto, per questa occasione, alcune domande al regista Pietro Babina.

INTERVISTA A PIETRO BABINA

ST - In questa messa in scena colpisce una superfetazione di materia che supera l’uso della parola. Da dove nasce questa esigenza oggettuale e visiva?

PB - Sono esigenze che realizzo a posteriori, sono abbastanza istintive

all'inizio; mi ritrovo all'interno di un flusso di azioni, di materie, di pensieri, di parole, di suoni a seconda delle situazioni: anche se riesco a risalire alla logica dei perché e dei come, ho scelto quella direzione piuttosto che un'altra. Le idee, in un primo tempo, fluiscono da una pratica di frequentazione e dall'amore per certi immaginari. Negli ultimi due anni, mentre lavoravo sul *Candide*, mi sono molto dedicato all'aspetto visivo delle cose, a produzione di immagini piuttosto che di parole.

Ho sempre usato le parole in teatro: per annotare le idee uso quadernetti che porto sempre con me; ne consumo un paio all'anno, scritti molto fitti, e da questi posso poi risalire a tutte le idee che ho avuto. Negli ultimi anni ho avuto un calo verticale di queste annotazioni, dell'esigenza di tradurre nel parlato i flussi di pensiero: invece che in annotazioni, ho cominciato a comprare libri illustrati, non tanto libri d'arte, cataloghi, ma libri di grafica: sono stati i miei appunti; li guardavo e riguardavo, scarabocchiavo, ho fatto molti più scarabocchi che parole...

In scena c'era questo mio flusso amoroso per le immagini. Non le amo in quanto tali, come concetto: forse perché non le amo così tanto e perché oggi sono un grande problema ho voluto misurarmi con le immagini. Volevo abbandonare completamente il video che ha permeato per molto tempo il mio lavoro, volevo eliminare questo oggetto, questo

linguaggio che aveva avuto molta parte nei mie spettacoli precedenti. Avevo speso ragionamenti, pensieri e spettacoli e già nello spettacolo precedente – *Ossigeno* – le uniche immagini che comparivano erano immagini grafiche che avevo prodotto io stesso. Volevo nello stesso tempo far sì che queste immagini che stavo accumulando e che, comunque, un discorso sull'immagine ritornasse in questo lavoro, e quindi ho pensato a questo palcoscenico, presuntuosamente, come alla mia tela ideale su cui fisicamente dipingere e costruire immagini.

Il lavoro di rimettere in gioco immagini, concetti grafici, proporzioni dovendole poi teatralizzare, portare a questo livello di linguaggio, esigeva il loro susseguirsi, e così ho trovato questa idea della struttura come disegno, come *block notes* in cui appuntare delle idee: si strappa un foglio e sotto ne appare un altro, è un sistema di stratificazioni; è ovvio che in questa dimensione tutto ciò che viene strappato e gettato assume un peso materico molto grande e si carica di una serie di valori linguistici che più si va avanti più diventano importanti. Proprio questa produzione di pattume mi sembrava molto interessante rispetto al senso dello spettacolo. Un mondo pattumiera, un produrre immagini e distruggerle come oggetto da consumare, al di là di ragionamenti o preconetti che non mi appartengono.

Ho letture a posteriori dei miei

lavori, istintive: in questo modo di procedere non mi sento intellettuale ma artista. Parto dall'azione, dallo stare con le materie. La produzione di materia era dovuta a un'idea molto vaga, molto ampia. Non ho cercato attori che si definissero tali, ma persone a cui piace stare in scena e che, nello stesso tempo, si occupano di arti visive, di musica, di diverse cose: siamo tutti stati insieme sul *training* di questo lavoro, che non è stato da attore, ma un collaborare *sulle* materie, toccarle, montarle, smontarle, incollare, provare a capire quali erano i materiali giusti; è stato un *atelier* di due mesi in cui abbiamo prodotto tutte queste immagini dentro un grande laboratorio che ha prodotto, fra l'altro, una sorta di continuità fra la materia umana e la materia scenografica.

ST - Anche i suoni prosciugano la parola e tu sei musicista in scena.

PB - Sì, la musica ha sempre fatto parte della mia vita, sin da ragazzino, con fasi alterne più o meno intense; negli ultimi tempi è tornata preponderante e quindi è una mia parola, mi appartiene come linguaggio, come modo di esprimere cose sonoramente, più del parlare. Per me il parlare non appartiene alla scena, anche se effettivamente le parole sono utili a spiegare delle cose. In questo lavoro in cui mi rispecchio molto ho scelto l'aspetto fonetico della comunicazione, ma questo anche per un altro motivo.

Grossa parte di questo lavoro è un lavoro di pensiero e di confronto con il cambiamento dell'immaginario nel senso più ampio del termine, cioè con l'insieme delle immagini che costituiscono il nostro pensiero e la nostra visione del mondo. Ci sono state alcune invenzioni negli ultimi decenni, ci sono state alcune rivoluzioni che hanno cambiato il modo di percepire questo immaginario: una di queste, ad esempio, è stata il *walkmen*. In questo modo sono concepite le musiche, non tanto perché hanno una tendenza *pop new way*, ma più che altro perché sono state costruite a priori come un album musicale che è stato poi messo su delle immagini, ma senza una connessione diretta. Non sono il commento sonoro di quelle immagini, non è una musica che è stata scritta per rafforzarle, a scopo drammaturgico: l'intento è invece quello di creare associazioni casuali, anche brutali, come camminare per la strada avendo la musica nelle orecchie e riguardare il mondo con quel *pathos* che la musica sa suggerirci. Mi piaceva tentare questo tipo di visione. Su questo avevamo un progetto. Sulla carta volevo rispettare i trenta capitoli del *Candide*, ma poi si è visto che non era necessario, perché alcuni sono capitoli che teatralmente non hanno alcun costrutto, nessuna importanza drammaturgica rispetto a ciò che accade nel romanzo. Pensavamo di comporre trenta pezzi: prima abbiamo scritto tutta la musica – due mesi in sala prove con Alberto Fiori, il

musicista con cui suono in scena: abbiamo così composto tutti i brani, che alla fine sono arrivati a diciannove pezzi. Poi sono arrivati gli attori, abbiamo montato lo spettacolo e abbiamo affiancato le due cose, semplicemente – ovvio – un attimo dopo, avendo già tutti i brani. Guardando le associazioni fra le immagini, abbiamo preferito privilegiare un certo tipo di accostamento, ma lo spettatore può sovvertirlo e costruirsi una sua visione di questo accostamento di immagini e musica. All'inizio pensavamo di fare una cosa in cui la scaletta di ogni spettacolo cambiava, in cui non trovavi mai lo stesso pezzo nello stesso posto, ma poi il progetto si è rivelato idealistico per motivi tecnici ed allora abbiamo stabilito una scaletta fissa: l'assemblaggio di queste immagini e musica è stato creato in questo modo.

ST - In questa realtà violentemente combinatoria, il registratore cala dall'alto e tu gli affidi le uniche parole dello spettacolo.

PB - C'era un mio desiderio ben preciso: tutti quelli che potremmo chiamare attori che sono in scena – e sono degli attori molto bravi, con cui ho lavorato bene, dai due musicisti ai ragazzi sul palco – a ben guardare sono tutti quanti lo stesso personaggio, Candide, come in un giardinetto dove bambini giocano un gioco misterioso che riproduce le dinamiche del mondo più grande nel quale sono inseriti.

Non volevo affidare a ciascuno di loro i diversi personaggi che sono presenti per far apparire questo mondo *altro* rispetto a Candide, il mondo fuori da lui, le altre persone, ma volevo comunque delle altre presenze e mi ero già affidato in altri lavori all'uso dei nastri e dei registratori: sono apparizioni sul piano verbale, dialoghi costruiti attraverso le cassette con varie registrazioni. Ho pensato che gli altri personaggi restavano così astrazioni, quasi ancora personaggi romanzeschi perché non diventano mai carne nella scena. L'ho ricollegato agli ascolti di fiabe sonore della mia infanzia, in cui mettevi una cassetta, i personaggi comparivano da questi nastri registrati e tutto era molto più evocativo: mi sembrava più interessante continuare a immaginare i personaggi come nel romanzo.

Quattro persone che interpretano Candide ti lasciano questa vaghezza. Che faccia avrà Candide? Chi è? Anche qui c'è un tentativo di stratificazione e di evocazione dell'aspetto visivo, perché affidare ad un unico attore un ruolo significa dare quella faccia a quel personaggio, e qui questa faccia non l'abbiamo mai; i registratori mi servivano per portare in campo altri personaggi senza affidarli a degli attori, ma non volevo che fossero attori fuori campo, piuttosto qualcosa che non esisteva. Questi registratori per me sono personaggi: il modo in cui sono disposti, l'altezza a cui si trovano... le altezze sono sempre altezze a

viso, come se fossero le teste di questi personaggi; sono in fondo degli strani robot, molto sintetizzati ma... parlano, ecco.

ST - Per prepararti a questo spettacolo hai realizzato dei laboratori di osservazione coi bambini; quanto di questa esperienza è entrato nel tessuto drammaturgico?

PB - Questi laboratori sono stati momenti di pura osservazione. Mi interessava vedere l'uso della sovversione dello spazio e degli oggetti da parte dei bambini. Li abbiamo messi in situazioni in cui potevano fare quello che volevano, all'interno di luoghi in cui inserivamo degli elementi. A Berlino avevamo riempito una stanza di cassette per la birra che si potevano usare come un lego molto grande: loro facevano costruzioni, poi litigavano, e la cosa incredibile nel vederli *lavorare* era proprio vedere come ricostruivano delle situazioni sociali molto ben definite che si trovano nel *Candide*. Tutta la prima parte del mio spettacolo – quella con i cartoni – era molto ispirata a questi laboratori. Un altro laboratorio, fatto a Dro, conteneva degli scatoloni: portavo quantità industriali di scatoloni e i bambini, in una stanza gigantesca, con questi scatoloni facevano i fucili, li ritagliavano, poi costruivano una casa, ci scrivevano sopra che era proprietà privata, poi litigavano perché uno voleva entrare

nella scatola dell'altro... mi hanno dato tutta una serie di chiavi di lettura, di possibilità per realizzare queste scene. L'idea era quella di far lavorare degli adulti su schemi infantili, proprio per sottolinearne il loro essere infantili e adulti allo stesso tempo, il che può essere una cosa positiva, tenera e ancora aperta alla flessibilità del mondo, ma può essere anche immaturità, stupidità, impossibilità di trovare una mediazione; tutto questo nella descrizione di *Candide*, delle dinamiche dei personaggi, dava un quadro abbastanza chiaro dell'uomo e della sua stupidità, a qualsiasi età: anzi più l'uomo è adulto, più fa cose stupide, solo che le fa in modo molto più pericoloso di quanto non le faccia un bambino, perché quando certe stupidaggini sono compiute dagli adulti hanno conseguenze letali per molti esseri umani, mentre fatte da un bambino sembrano quasi innocue. Quando si dice «sei infantile» dipende a chi e come lo dici: è una parola polivalente, va dalla stupidità al biancore, alla purezza; queste due cose contrastano, sono sia mostruose sia bellissime. Mi interessava dare questa rappresentazione dell'uomo, come un mostro angelico, capace di stupidità e umorismo come di azioni orripilanti.

ST - Il palcoscenico è una zattera, un ring dove gli attori combattono; perché lo hai pensato così?

PB - Questa definizione di *ring* ritorna...

non l'ho pensato come tale, ma continua a tornare, ed effettivamente la struttura somiglia a un *ring* per questa luce molto forte che c'è sopra, a un ring della *box*: è un luogo che mi piace moltissimo, che ho amato, ma non c'era un'intenzionalità. Questo quadrato doveva essere tondo: nella realizzazione di un'opera si sovrappongono necessità pratiche, non sempre le cose sono volute.

L'artista non fa ciò che vuole, ma ciò che può: l'importante è che non si fermi, l'importante è arrivare in fondo, non nel senso della mediocrità, ma del contingente della materia che chiede qualcosa, delle persone, del tempo; è una continua gincana ed elaborazione di tutto ciò che, in corsa, accade. In questo senso, l'artista più può più fa ma non è libero: la libertà dell'artista è un falso storico! Lo sviluppo delle scene è in parte suggerito dal *Candide*, sono soluzioni scenico-narrative sviluppate su questa superficie bidimensionale, grafica, disegnata, piatta, che ho cercato di sfruttare in tutte le sue possibilità: cambiar colore, cambiare partizione, suddividere, lavorando solo su quella superficie e pensando a tutte le combinazioni che mi dava. Queste sono le risultanti. A un certo momento, devi rappresentare un viaggio: un viaggio è andare da un punto ad un altro; bisogna creare un punto per trovare l'altro punto e dividere a metà. Sono cose abbastanza logiche. Mentre stai lavorando, devi imprimere una coerenza sia ritmica sia

visiva che ne faccia un buon libro di grafica.

Bibliomanie.it