

Maschere, Clown e Giullari

-alla scoperta dei tratti comici di una postura-

a cura di Angela Dionisia Severino

Ci sono posture ed espressioni del volto ricorrenti nel genere umano e si manifestano nella stessa plastica maniera senza distinzioni di epoche e luoghi di provenienza.

Ci sono posture ed espressioni del volto che non vengono scalfite dal tempo e dello spazio e che si ripetono “fisse” diventando *archetipi*, in quanto universalmente riconoscibili.

La Commedia dell’Arte prima e i tipi comici, poi, sono stati capaci di fissare questi archetipi e traferirli nel volto di una Maschera.

La continuità tra il giullare, i personaggi di Commedia dell’arte e il più moderno clown, ci permette di tracciare un percorso storico e pedagogico dell’espressione del comico.

La Commedia dell’arte può essere, in questo senso, utilizzata come un anello di congiunzione tra il mondo dei giullari e quello dei pagliacci. Infatti, nel XVI secolo, i commedianti dell’arte ereditano il mestiere direttamente da saltimbanchi e giullari aggiungendovi l’utilizzo delle maschere. Queste maschere che renderanno famosi i commedianti sono state la cristallizzazione in cuoio di alcune intramontabili caratteristiche umane, incise sulla maschera in maniera grottesca. E poi c’è il mondo dei clown, dove le maschere di commedia dell’arte si sono rimpicciolite tanto da diventare “solo naso”. Un naso che contiene tutti i tratti della personalità e che deve essere portato alla vita con un lavoro sul corpo e la postura grottesca che lo sostiene, con un allenamento simile a quello fatto dai giullari prima e dai comici dell’Arte poi.

Il percorso proposto verterà su giochi ed esercizi teatrali volti, in un primo momento, alla conoscenza di una *postura neutra*, cioè di una postura libera dalle caratteristiche psicosomatiche che ci contraddistinguono e che possa essere foglio bianco per la scrittura di un nuovo personaggio.

Successivamente si giocherà a conoscere i propri tratti comici, guardando alle irregolarità e alle debolezze del nostro corpo-carattere. A partire da questa osservazione, si proporrà di esasperare i tratti distintivi della propria gestualità e postura, come le debolezze siano una grande occasione di comicità.

Il clown è fallimento; ed è questo che guida la risata che scaturisce da una caduta, da una debolezza o da una mancanza.

Lo studio sul clown permette, allora, di guardare le proprie specificità e deformità per trasformarle in strumento espressivo.

Conoscere il mondo dei clown e dei giullari apre alla conoscenza delle dinamiche del *comico* e della *derisione*: aspetti opposti di una stessa medaglia. La comicità, infatti, *unisce* in una risata abbattendo all'istante i sospetti e creando un ponte istantaneo nei confronti dell'altro. Al contrario la degenerazione della risata, ovvero la derisione, separa aggiungendo distanza tra mondi e persone che poco si conoscono.

Programma

Parte I: Il sé e il gioco con gli altri

- Esercizi per approcciare ad un corpo neutro
- Scomposizione del corpo in fasce psicosomatiche
- elementi di mimo, pre-acrobatica, colpi di maschera, impulsi

Parte II: Fidarsi della propria stupidità

- Giochi ed esercizi per scoprire il proprio "io comico"

Parte III: Gli stati emotivi del pagliaccio

- Esplorazione delle emozioni
- Scoprire allo specchio le caratteristiche facciali che sottolineano un'emozione
- Esasperare fino al grottesco delle caratteristiche psicosomatiche del corpo e del viso

Parte IV: La scoperta del proprio clown

- Esercizi per analizzare modi di camminare e gesticolare
- Imparare a replicare i tratti caratteriali che emergono con maggiore evidenza in un corpo
- Esplorazione dello strumento corpo-voce
- Esasperare la propria postura per trovare il proprio clown
- Giochi di improvvisazione, Lazzi e *Gag*
- Cadute e lotta scenica