

## Introduzione

Se vi fermate nei pressi di un parco o di un'area giochi per bambini, in un posto qualsiasi del mondo, osserverete sempre lo stesso fenomeno: gruppi di bambini che giocano a "fare finta che". Sfrecciano a destra e a sinistra impersonando alieni, si muovono spavaldi come pirati sul ponte di una nave, saltano tronchi come cavalli. I bambini amano inventare. C'è, nella psiche umana, uno spirito creativo saldamente radicato che vuole con tutte le sue forze esprimersi e divertirsi producendo invenzioni spontanee. Eppure quando cresciamo, per qualche ragione, l'esigenza che va facendosi via via più pressante di programmare e farci trovare sempre pronti non solo limita le nostre occasioni di esprimerci con spontaneità, ma rafforza la nostra convinzione che improvvisare o agire in maniera impulsiva siano comportamenti da evitare. E forse, se si ricoprono determinati ruoli di responsabilità, è davvero così. Ma il teatro è un'arte performativa dal vivo e non può che basarsi sull'immediatezza e sulla libertà creativa, che sono possibili solo quando si improvvisa.

I bambini al parco non reinterpretano le storie che hanno sentito raccontare da qualcun altro. Inventano tutto sul momento. Creano collettivamente. La gioia del "fare finta che" sta tutta nella mancanza di vincoli: una storia che comincia su una nave di pirati ha le stesse probabilità di finire con la scoperta di un tesoro che con un viaggio sulla Luna.

Per i bambini l'improvvisazione rappresenta un'inesauribile fonte di divertimento. Perciò, se desideriamo creare spettacoli che siano davvero capaci di intrattenere, può avere senso fare come loro. C'è qualcosa di profondamente gratificante nel creare una storia da zero, e spesso gli spettacoli sviluppati in un ambiente creativo e collaborativo restituiscono questa sensazione, per di più a loro vantaggio.

Questo libro intende esplorare i processi di creazione collettiva e mostrare alcune tecniche per promuovere la libertà creativa in sala prove e sviluppare lavori organici, originali e dinamici.

## LA CREAZIONE COLLETTIVA NEL TEATRO

---

In teatro si può parlare di creazione collettiva quando lo spettacolo non è la messa in scena di un testo preesistente, ma viene concepito durante la fase delle prove.

Nelle prove tradizionali, sebbene il regista e gli attori siano liberi di interpretare il testo, il loro scopo, in definitiva, è quello di presentare uno spettacolo che sia fedele alla parola scritta. Invece, nello sviluppo di una creazione teatrale collettiva, i partecipanti si tuffano nell'abisso dell'ignoto. Forse ci sono dei punti di partenza condivisi (un testo, un oggetto, un brano musicale, uno spazio, un concetto, un tema), o forse non ci sono, ma in questa fase nessuno ha idea della forma che assumerà il prodotto finito. Gli elementi che si ritengono i blocchi costitutivi di qualsiasi spettacolo (trama, personaggi, struttura, stile, forma) sono ancora tutti da definire. È una situazione rischiosa e, come tale, può essere scoraggiante; ma genera un grande senso di libertà e divertimento e permette di provare cose nuove, sperimentare, giocare.

La creazione teatrale collettiva ha tutto il potenziale per dare vita a qualcosa di fresco, originale, accattivante ed emozionante. Anche se la prospettiva di creare tutto da zero inizialmente può mandare nel panico (*Come? Dovremmo creare uno spettacolo dal nulla?*), credo che per gli attori sia il modo più eccitante di lavorare: racchiude in sé una sensazione di pericolo palpabile, il brivido dell'ignoto, l'eccitazione dell'avventura e la gratificazione di creare qualcosa di totalmente originale. Quando creano collettivamente, gli attori (o gli allievi) acquisiscono capacità molto preziose. A dirla tutta, alcuni degli spettacoli di maggior successo del canone contemporaneo sono frutto di creazione collettiva o sono stati sviluppati *anche* con l'ausilio di tecniche di creazione collettiva. Ad esempio, le strategie ludiche sono evidenti nelle produzioni dei Complicité, un ensemble che opera sotto la direzione del regista Simon McBurney e che, sperimentando con media visivi, manipolazione di oggetti, testo e storia, ha dato vita a opere innovative quali *A Disappearing Number* e *Shun-kin*. Katie Mitchell si è servita di tecniche di creazione collaborativa per proporre nuove interpretazioni di classici come *Le onde* di Virginia Woolf. E anche i Punchdrunk utilizzano tecniche d'improvvisazione d'ensemble per dare forma alle loro celebrate performance interattive e immersive, tra le quali si ricordano *The Masque of the Red Death* e *Faust*.

La creazione collettiva è un'occasione per esercitare la creatività, spiegare le nostre ali artistiche ed esplorare l'atto della creazione teatrale. Dovremmo, perciò, imparare ad apprezzarla e a divertirci.

In questo libro troverete giochi ed esercizi utili per la creazione collettiva di uno spettacolo, e tutti gli strumenti necessari per iniziare.

## **CREAZIONE COLLETTIVA E COLLABORAZIONE**

---

In ambito teatrale, i termini “collettivo” e “collaborativo” compaiono spesso insieme oppure sono utilizzati come se fossero intercambiabili. Si deve, però, fare una distinzione, perché può tornare utile ai fini della pianificazione del lavoro creativo. La differenza principale tra la creazione collettiva e il lavoro tradizionale su un testo preesistente sta nel fatto che nel primo caso, sin dall’inizio, ci sono tutte le condizioni per una paternità collettiva del testo, mentre nel secondo di solito è individuabile un’unica voce autoriale. Nelle compagnie che creano collettivamente, il materiale viene generato attraverso un lavoro corale. Il che non significa che i ruoli del regista o del drammaturgo perdano necessariamente di significato. Una “creazione collettiva” si può fare in molti modi. Il regista, ad esempio, può fornire del materiale di partenza che funga da stimolo, ideare esercizi creativi per le prove, o anche mettersi sullo stesso piano degli attori nelle fasi iniziali per poi fare un passo indietro e “dirigere” il lavoro in quelle successive.

Allo stesso modo, il gruppo può avvalersi di un autore che dia forma ai materiali creati, fornisca consigli sul piano narrativo, o elabori un testo finale mettendo insieme gli elementi emersi nel corso di una precedente fase creativa o utilizzandoli come base di partenza. In breve, nella creazione collettiva non esistono regole su come si debba collaborare. In tutti i casi, l’obiettivo è semplicemente sfruttare le diverse capacità creative a disposizione del gruppo: più teste sono meglio di una.

Ma come funziona questo processo? E non c’è il pericolo che troppi cuochi rovinino il brodo?

## **CREAZIONE COLLABORATIVA DEL TESTO: MAX STAFFORD-CLARK**

---

Molti teatri mainstream guardano con sospetto agli spettacoli creati collettivamente. Spesso l’idea viene apprezzata ma, più che opere di paternità collettiva, si preferisce programmare spettacoli che al massimo hanno utilizzato tecniche di creazione collettiva in fase di prova, per poi affidare la stesura del testo definitivo a un autore. Naturalmente è molto più rischioso mettere in cartellone qualcosa che ancora non esiste: è difficile valutarne il potenziale se non c’è neanche un testo da leggere.

Si utilizzano tecniche di creazione collettiva sia negli spettacoli a paternità collettiva sia in quelli che, a un certo punto, vedono l'intervento decisivo di un autore; ovviamente il secondo modello è più simile al modo di lavorare tradizionale, in cui si prova un testo scritto e firmato da un singolo autore.

Le potenzialità della scrittura basata sui workshop con gli attori sono confermate dagli acclamati spettacoli commissionati a Max Stafford-Clark e da lui diretti presso il Royal Court Theatre, prima con la compagnia Joint Stock e poi con la Out of Joint Theatre Company. Il metodo prevede che gli attori, per un periodo che dura generalmente quattro settimane, collaborino con Stafford-Clark e con l'autore per sviluppare idee, scenari e temi, e ispirare la stesura del testo.

I workshop di Stafford-Clark hanno una spiccata natura collaborativa. Si riconosce grande valore al contributo di tutti. Gli attori sono incoraggiati a improvvisare percorrendo direzioni sempre nuove e a sviluppare il lavoro sfruttando tutta la propria creatività. Stafford-Clark lavora insieme all'autore per trovare punti d'interesse comuni e poi dirige una serie di esercizi mirati ad approfondirli. Spesso in questa fase si conducono interviste, si effettuano ricerche, si dà forma al materiale grezzo e si abbozzano scene usando improvvisazioni ed esercizi simili a quelli presentati in questo libro. Se nello spettacolo si desidera usare direttamente le parole degli intervistati (come avviene ad esempio in *Talking to Terrorists* di Robin Soans e in *The Permanent Way* di David Hare), autore, regista e attori incontrano e intervistano le persone del caso. In questa fase l'autore potrebbe avere in mente un'idea embrionale di quello che sarà poi lo spettacolo, forse qualche personaggio o un'idea complessiva di trama, ma spesso il lavoro in sala prove porta verso direzioni completamente diverse e, a volte, sorprendenti. Secondo Stafford-Clark voler realizzare uno spettacolo di teatro documentario con l'intenzione di affermare una posizione o un messaggio è pregiudizievole per lo spettacolo stesso. Gli spettacoli più coinvolgenti sono quelli che offrono domande, non risposte. Piuttosto che utilizzare il processo creativo come strumento di condivisione di quanto già si sa o si crede, è molto più interessante servirsene come mezzo d'indagine.

Dopo la fase del workshop, il testimone passa nelle mani del dramaturgo, cui viene dato il tempo di scrivere un testo completo, ispirato al materiale emerso. L'autore è assolutamente libero di servirsi di tale materiale, in tutto o in parte, o di ignorarlo. A volte le scene create durante il workshop vengono riportate alla lettera; altre volte, invece, le domande sorte durante la fase esplorativa ispirano la stesura di qualcosa di totalmente originale e senza alcuna relazione diretta col

materiale di partenza. Stafford-Clark è solito ripetere: «L'autore è sovrano». E infatti, sebbene rimanga spesso a stretto contatto con lui durante la "fase di scrittura", di solito gli concede sempre ampia libertà creativa, così da permettergli di considerare il testo finale come una propria creatura.

Terminata la stesura del copione, gli attori tornano a riunirsi per le prove. In questa fase, che dura dalle quattro alle cinque settimane, Stafford-Clark ricorre all'analisi e alle tecniche stanislavskiane per realizzare uno spettacolo che renda onore al testo, esattamente come farebbe con un classico.

Stafford-Clark ha utilizzato questo metodo collaborativo per creare alcuni tra i più influenti lavori degli ultimi quarant'anni, tra cui *Our Country's Good* di Timberlake Wertenbaker, *The Permanent Way* di David Hare, *Epsom Downs* di Howard Brenton e *Bei soldi (Serious Money)* di Caryl Churchill. Tra i primi a utilizzare i workshop come base di partenza per la creazione, Stafford-Clark ha significativamente innovato la scena teatrale britannica, introducendo alcuni elementi della creazione collettiva nel teatro mainstream.

## **UN RITORNO ALLA COMUNE: GLI SHUNT**

---

Diversamente dagli Out of Joint, alcune compagnie adottano tecniche di creazione collettiva per tutto il periodo delle prove, lavorando come un ensemble, senza gerarchie e, a volte, senza un regista. Gli Shunt, ad esempio, sono un collettivo teatrale di dieci artisti che realizza eventi teatrali che esercitano il loro fascino sul pubblico agendo prepotentemente sui sensi. Le modalità degli Shunt aderiscono in maniera rigorosa ai principi dei collettivi. Ad esempio, nei loro programmi di sala, al posto della normale indicazione dei nomi, si trova sempre la dicitura «creato dalla compagnia».

Gli Shunt sono specializzati nella creazione di vasti ambienti interattivi all'interno di spazi molto particolari (la loro sede attuale si trova nei sotterranei della stazione ferroviaria di London Bridge). I loro spettacoli fanno affidamento su una forte componente visiva e sono spesso privi di una narrazione lineare; piuttosto, mirano a dare vita a un'esperienza sensoriale astratta con l'ausilio di suoni, azione e testo. La sovrapposizione dei piani, la natura esperienziale e la molteplicità degli stimoli offerti riflettono il modo in cui i loro spettacoli vengono alla luce: mettendo insieme gli sforzi di un gruppo di individui, ciascuno con le proprie idee e i propri interessi. Tutti collaborano allo spettacolo finale, alternandosi nella proposizione di idee ed esercizi e nella sperimentazione di sequenze, storie e temi. Tra i loro lavori più

recenti ricordiamo *Tropicana*, *Amato Saltone* e *Money*, che gli hanno valso la posizione di rilievo che occupano, ormai saldamente, nella scena nazionale.

Mischa Twitchin, uno dei dieci artisti che fanno parte dello zoccolo duro degli Shunt, afferma con forza la scelta consapevole della compagnia di ribellarsi all'idea del regista come autore e del teatro come istituzione. Nel lavoro di gruppo, spiega, la negoziazione è essenziale.

La collaborazione è l'eccitazione che pervade un gruppo di persone che condividono una visione. Ciò detto, ciascun membro del team è chiamato in ogni istante a operare dei compromessi. Per questo motivo è essenziale che ciascuno di noi lavori anche al di fuori delle produzioni Shunt, in modo da soddisfare le proprie urgenze creative. Il bello di quando si lavora in collaborazione è che il risultato finale è incomparabilmente più ricco di qualsiasi cosa si possa creare da soli.

Dunque gli Shunt hanno raggiunto il confine estremo in fatto di lavoro collaborativo? Sono l'equivalente teatrale di un collettivo comunista? Non proprio. I dieci membri principali hanno comunque delle responsabilità specifiche in settori diversi. Twitchin è principalmente un light designer, ma ci sono anche registi, scenografi, performer. La presenza di registi nel gruppo implica che qualcuno gode di un maggiore livello di controllo sul prodotto finito? Twitchin spiega che la realizzazione di un evento comporta inevitabilmente delle decisioni: pretendere di lavorare nella più totale assenza di una figura di riferimento sarebbe poco pratico e velleitario; tuttavia, l'atteggiamento collaborativo adottato in prova li aiuta a evitare di cadere nella netta distinzione dei ruoli e nei «rapporti limitati» che gli Shunt associano all'approccio tradizionale alle prove.

Il vantaggio di essere in tanti è che sta sempre succedendo qualcosa. Come in ogni processo creativo, il lavoro ne risente di più quando è il regista ad «addormentarsi», che non uno dei performer. Alcuni ruoli, come quello del regista, esistono perché sono associati a una funzione specifica. Ma nelle nostre prove si lavora tutti insieme. Il lavoro procede attraverso improvvisazioni basate su un tema, su un'azione o su un rapporto che l'intero gruppo trova interessante. Tutti contribuiscono e tutti osservano per capire in che direzione si sta andando.

Durante le prove, per sviluppare idee gli Shunt si servono di esercizi di improvvisazione. Si riuniscono e ciascuno dà il proprio contributo in termini di temi, idee, personaggi ed elementi narrativi. In questo modo generano un'abbondanza di materiale con cui poi sperimentano.

tano in grande libertà, prima di procedere con la selezione e il montaggio in vista dell'evento. Ciascuno può dire la sua. Twitchin è convinto che lavorando come membri di un collettivo senza rivestire ruoli specifici sia possibile aggirare la pericolosa abitudine di adagiarsi su frasi come «questo non è compito mio», che ritiene siano spesso responsabili di bloccare la creatività.

Il modo in cui lavoriamo tende ad attenuare la percezione radicata della necessità di una divisione precisa dei compiti; i sistemi gerarchici si attagliano più a un'istituzione che a un processo.

In definitiva, secondo lui, il fatto che tutti si sentano liberi di contribuire in qualsiasi momento garantisce una maggior ricchezza al prodotto finale.

Si potrebbe obiettare che assegnare l'ultima parola a qualcuno (il regista) sia più efficace e vantaggioso, se non altro dal punto di vista della chiarezza della visione. Forse dipende dalla natura dello spettacolo. Le opere degli Shunt sono stratificate, frammentate, post-moderne; forse, nel caso di una narrazione più lineare e convenzionale, potrebbe essere preferibile seguire la visione di un solo individuo. Di questo ci dà ampia dimostrazione il cinema, mezzo che offre al regista il massimo controllo artistico: è lui a scegliere con cura cosa possiamo vedere, filtrando la realtà per concentrare la nostra attenzione dove desidera.

Allora significa che creare collettivamente o collaborativamente siano modalità di lavoro inutilmente ridondanti? Assolutamente no.

## **INIZIARE DA ZERO: MIKE LEIGH**

---

Mike Leigh è uno dei più celebrati registi e autori cinematografici e teatrali britannici. Le sue opere sono franche, reali, circostanziate e innovative, e sono esemplari quanto a chiarezza narrativa. Eppure, per svilupparle partendo da zero, nel suo processo creativo si serve di tecniche collaborative. A differenza degli Shunt, però, le tecniche che impiega sono mirate allo sviluppo di storie lineari.

Leigh crea da zero nel corso delle prove. Alcune compagnie abituate a creare collettivamente iniziano a lavorare con l'intenzione di esplorare un determinato argomento o tema; il punto di partenza di Leigh, invece, è spesso vago e comunque non orientato verso una meta predeterminata. Il primo giorno, come lui stesso racconta, spesso ha in mano soltanto una domanda, una sensazione, un interesse, ma mai una storia o un gruppo di personaggi. Per creare i personaggi e i loro mondi, si serve di una serie di passaggi che richiedono la collaborazione degli attori.

Spesso mi viene chiesto se ho già un'idea del prodotto finito. La risposta è sì e no. A volte è tutto molto vago, poco più di una sensazione. *La felicità porta fortuna* (*Happy Go Lucky*, 2008) è nato da poco più di una sensazione. C'è sempre spazio perché qualcosa si evolva. Attualmente sono impegnato in un film [*Another Year*; 2010, NdT] di cui all'inizio non sapevo nulla. La sua struttura è sorta dall'esigenza drammatica di rispondere alla domanda: «Quanto spesso si ha il bisogno di vedere qualcuno?» per giustificare quanto spesso si possa vedere qualcuno.

Ma da dove cominciare, quando non si ha alcuna limitazione o direzione? Leigh ammonisce sui pericoli derivanti dallo sforzarsi eccessivamente di creare "arte"; propone invece di seguire il proprio istinto e di cercare fonti d'ispirazione nel mondo intorno a sé, nelle proprie esperienze quotidiane.

È sufficiente guardarsi intorno in un posto qualunque per trovare subito del materiale... Non appena ci si ferma a guardare il mondo esterno e si smette di pensare: «L'arte! L'arte!», immediatamente si trova qualcosa d'interessante. Qualsiasi cosa può essere drammatizzata, qualsiasi combinazione di personaggi... è questa la cosa sorprendente. Quindi, se vogliamo, è una questione di buon senso. Non appena si ha un'idea di ciò che si intende osservare, non appena si ha per le mani qualcosa che potrebbe portare a "qualcosa", ciò che si vede nel mondo dà tutte le risposte che si cercano... Si tratta solo di saper usare lo strumento chiamato "prove" anziché gli strumenti "penna" e "programma di scrittura", che sono secondari. In prova è possibile inventare. In fondo era questo il teatro, molto prima che qualcuno decidesse di fissare un testo con la scrittura... Osservate il mondo e raccontate storie su ciò che vedete.

I testi teatrali e i film di Leigh spesso sono crude esplorazioni degli aspetti più cupi della vita. Sono opere naturalistiche che mirano a offrire una rappresentazione credibile della vita reale. Leigh si mette al lavoro con gli attori per trarre i personaggi dal paesaggio umano e dalle esperienze degli stessi attori, e questo consente al pubblico di riconoscere ciò che vede come reale e di esserne emotivamente coinvolto. Per creare i vari personaggi, Leigh lavora individualmente con ciascun attore.

Ai miei attori dico: «Pensa a tutte le persone che riesci a ricordare, a tutte le persone che hai conosciuto di sesso maschile (o femminile) che abbiano al massimo tot anni più o meno di a te...». Al momento il record è detenuto da Sally Hawkins [la protagonista di *La felicità porta fortuna*], con più di 200 persone... Trascorro tantissimo tempo con ciascun attore. Da una parte, parlando di

tante persone, per di più sotto diversi aspetti, si chiacchiera e si comincia a creare un rapporto, anche perché si finisce per toccare gli argomenti più vari. Nel frattempo, io ascolto e penso: «Questa potrebbe essere una fonte utile, questa no, questa sì, questa no, questa persona no, ce ne vuole una di un altro tipo...». È un'attività creativa che procede a ruota libera. Alla fine si fa una scelta e quella persona viene usata come fonte. È solo un punto di partenza, un trampolino di lancio. Il personaggio finale non sarà mai una rappresentazione esatta di quella persona.

Leigh sceglie una o più persone tra quelle proposte dall'attore. Ecco come si pone rispetto alla scelta.

Sono io a scegliere. Questo va detto, perché questa è la realtà e perché, in definitiva, altrimenti non può esserci una narrazione coerente. Il compito degli attori è recitare. Ciò non significa che non diano un enorme contributo, perché lo danno.

Il passo successivo è dare una fisicità al personaggio. Qui diventa molto importante il mantra beckettiano *less is more*. Leigh invita l'attore a non provare a essere comico o drammatico, ma a essere realmente quella persona, a ricrearla nel modo più naturalistico possibile. Questo è essenziale ai fini del realismo che è alla base di tutti i lavori di Leigh. Per trovare la fisicità del personaggio Leigh utilizza due modi.

Il modo più diretto è quello di dire: «Ok, sii questa persona in una stanza con nessun altro presente. Non è necessario che parli, limitati a entrare nel personaggio e a essere quella persona, e non mollarla finché non te lo dico io». In alternativa è possibile usare un modo più sofisticato: «Cammina nella stanza. Puoi immaginare di essere dove ti pare. Sii fluido, cerca di prendere confidenza con questa persona».

Nel caso in cui abbia scelto diverse fonti per un solo personaggio, Leigh divide la stanza in aree. A ciascuna area è assegnata una persona. L'attore cammina per la stanza, impersonando le diverse fonti in base all'area in cui si trova. Man mano, Leigh invita l'attore a muoversi lungo i confini, dove le fonti si fondono tra loro, dando la possibilità di creare degli ibridi, e così via fino ad arrivare alla Persona X, che abita più o meno il centro dello spazio. Così nasce un personaggio originale.

Questa è la prima fase del "Metodo Leigh". Successivamente, insieme all'attore, si lavora per tratteggiare un'immagine più completa del personaggio. Vengono elencati tutti i dettagli della fonte o delle fonti che l'attore conosce: età, scuole frequentate, se hanno fratelli o meno e

così via. Eventuali lacune vengono colmate inventando le informazioni mancanti. Se il personaggio è un ibrido di persone diverse, il lavoro creativo consiste nello scegliere quali aspetti trarre da ciascuna fonte e nel fondere il tutto in un'unica entità. Gran parte del lavoro creativo consiste nel mettere in discussione le informazioni che si hanno e modificarle per creare un personaggio originale. "X" non è andato all'università, ma cosa sarebbe successo se ci fosse andato? Chi sarebbe diventato? In questa fase è l'attore a offrire la maggior parte delle idee, eppure Leigh sta già lavorando da regista, filtrando tutte le informazioni. E anche se lavora individualmente con i singoli attori, è già impegnato a tratteggiare il quadro più ampio.

Il mio ruolo di autore-regista mi impone di essere attivo su più fronti sin dal primo momento... È piuttosto facile lavorare con un attore e arrivare a un personaggio, ma se le singole decisioni non sono motivate da un'idea di base su come ciascun personaggio dovrà rapportarsi agli altri, da un progetto, da una qualche idea narrativa, esse finiranno con l'essere del tutto casuali e arbitrarie. Bisogna arrivare a un punto in cui tutto questo materiale grezzo possa essere convertito in qualcosa di distillato, scritto e strutturato. Quindi, da una parte faccio emergere i personaggi insieme agli attori, dall'altra, vestendo i panni dell'autore, esploro il tema e la storia.

Per tutto il processo Leigh agisce da autore onnipotente: stimola gli attori e riceve i loro contributi tenendo saldamente le redini e dando forma a un tutto integrato e coerente. Il suo metodo differisce parecchio da quello d'ensemble adottato dagli Shunt o da quello di Stafford-Clark, in cui l'autore subentra in seconda battuta ma in modo decisivo. In tutti e tre i casi si può parlare di creazione collettiva, solo che vengono utilizzate metodologie molto diverse tra loro.

## **SCEGLIERE UN METODO**

---

L'esistenza di metodi così diversi ci fa capire come la creazione collettiva possa giovare a modi di fare teatro molto differenti tra loro. Negli esempi proposti, la distribuzione di ruoli e responsabilità nel corso del processo creativo varia da caso a caso ma, nella sostanza, tutti e tre condividono un principio: la collaborazione è virtuosa. Come ha scritto John Donne, «nessun uomo è un'isola». Questi artisti sono convinti che la creatività tragga vantaggio dalla molteplicità di voci e punti di vista.

Torniamo ora ai due termini da cui eravamo partiti: "collettivo" e "collaborativo". "Teatro creato collettivamente" significa semplice-

mente che tutto il materiale è stato creato durante le prove. “Teatro creato collaborativamente” significa che lo spettacolo viene sviluppato attraverso il lavoro di squadra. Si tratta dunque della stessa cosa?

Non proprio. Sono molte le compagnie che pongono la collaborazione al centro della propria filosofia: ad esempio, nel Regno Unito si possono citare i Filter, i Kneehigh e i Complicité. Alcune si ribellano attivamente al concetto di autore individuale. Phelim McDermott degli Improbable ha affermato che uno degli aspetti più importanti del successo del loro *Shockheaded Peter* è stato il suo inserimento in cartellone nel circuito del West End. «Eppure non è possibile dire chi l'abbia scritto; e questo in sé è un forte messaggio a livello sociale».

La collaborazione così intesa, tuttavia, non implica necessariamente l'abbandono dei ruoli tradizionali. Emma Rice, direttrice artistica dei Kneehigh, racconta in che modo il loro particolare metodo di creazione collettiva si basi sul lavoro individuale di ciascuno all'interno di una squadra.

Mesi prima delle prove, inizio a discutere con la squadra creativa. Diamo un'occhiata a film e libri, abbozziamo un soggetto, un ambiente in cui possa vivere la storia, in cui gli attori possano recitare, e cominciamo a dargli forma. Ci scambiamo della musica. Gli autori si ritirano per scrivere raccolte di poesie o testi per canzoni e per buttare giù idee. Questa fertile tavolozza di parole, musiche e progetti scenografici finisce poi in sala prove. Noi Kneehigh siamo una squadra. L'immaginazione di un gruppo è molto più vasta di quella di un singolo individuo, perciò quando iniziamo le prove ripartiamo dalla storia. Ce la raccontiamo a turno, scribacchiamo i nostri pensieri su enormi fogli di carta e la rapportiamo alla nostra esperienza. Creiamo i personaggi. La scenografia viene finalizzata tenendo conto di ciò che viene proposto in sede collettiva. Gli autori assistono alle prove. Osservano e ispirano gli attori, fornendo loro nuovi versi. Rispondono a quanto visto nelle improvvisazioni costruendo scene e personaggi insieme agli attori. Strato dopo strato, il mondo viene alla luce e la storia si rivela. Se si rimane fedeli al rapporto fondamentale che esiste tra l'individuo, la squadra e l'oggetto della ricerca, lo spettacolo prenderà vita da sé.

È perfettamente possibile utilizzare tecniche di creazione collettiva all'interno di un processo creativo strutturato in maniera più tradizionale. Il primo spettacolo creato collettivamente che è diventato un successo commerciale è stato probabilmente *Oh! What a Lovely War!*, nel 1963, opera di Joan Littlewood e della sua compagnia Theatre Workshop. Littlewood è stata una pioniera: ha coinvolto attivamente

i suoi attori nella creazione del materiale pur riservandosi il ruolo di regista, in virtù del quale forniva stimoli e dava forma agli esiti. Fondamentalmente, gli spettacoli devono avere una storia, un tema e una struttura e, anche nel caso dei lavori più astratti, da una parte occorre un'attenta pianificazione e dall'altra bisogna tenere in considerazione il punto di vista dello spettatore.

Il metodo di lavoro da usare andrebbe perciò scelto in base al tipo di opera che si intende creare. Gli Shunt lavorano come un ensemble perché mirano a creare performance esperienziali, pluriautoriali e stratificate. Mike Leigh conduce una sorta d'indagine autoriale e si serve di tecniche collaborative per generare materiale che poi filtra per dar vita a film e spettacoli ispirati in gran parte dall'osservazione della realtà. Max Stafford-Clark sfrutta una prima fase di prove con gli attori per creare un ricco arazzo di materiali di ricerca, personaggi e storie che poi mette nelle mani di un autore, il quale filtrerà il tutto alla luce dei propri interessi e del proprio punto di vista. Ciascuna metodologia costituisce un modo di lavorare diverso e produce risultati diversi, attingendo però sempre dal fecondo bacino del lavoro di squadra. In casi come questi, un'ampia e variegata moltitudine di cuochi potrebbe, in effetti, migliorare il brodo.

## **INIZIARE A LAVORARE**

---

La gioia di creare collettivamente qualcosa da zero sta nell'assoluta libertà creativa di cui si gode quando si può iniziare da dove si preferisce. È un'avventura: chissà dove si andrà a finire? Sebbene il divertimento sia quasi sempre assicurato, le migliori esperienze di creazione collettiva condividono spesso due tratti.

Il primo è una spiccata tendenza alla sincerità e all'integrità. Mike Leigh ci ha avvisati dei rischi che si corrono se si parte con l'intenzione di creare "arte": un obiettivo che spesso conduce a realizzare opere pretenziose e autoreferenziali. Ricordate sempre che il teatro riflette la vita. Indipendentemente dal fatto che i contenuti dello spettacolo siano realistici o meno, per coinvolgere il pubblico occorre che le emozioni vengano presentate in modo onesto e sincero. I film della Disney sono tutto fuorché realistici: sono pieni di animali che ballano, principi e principesse, streghe malvagie e mele avvelenate. Eppure presentano conflitti reali e gli attori che prestano la voce ai personaggi sono esperti nel rendere assolutamente credibili i propri sentimenti. Quindi, non importa se state creando un musical con numeri danzanti ambientato su Plutone o un dramma intimo: se volete che gli spetta-

tori si immedesimino nei personaggi dovete tirarne fuori l'umanità e le emozioni.

Per modellare i personaggi, servitevi delle vostre esperienze. Pensate agli spettacoli, ai film e ai libri che vi hanno mosso qualcosa dentro, cercate di capire perché e applicate le vostre scoperte al lavoro in sala prove.

Il secondo tratto in comune è una narrazione chiara, basata su una serie di regole sulle quali ci si concede la libertà di sperimentare. Siate selettivi riguardo al materiale: in questo modo potrete esplorarlo in modo più approfondito. Ad esempio, è molto probabile che si riesca a creare un'opera più ricca e densa concentrandosi sulla figura delle suffragette londinesi piuttosto che sulle donne in generale. Fissate dei confini, datevi delle regole, prendete delle decisioni e non abbiate paura di scartare delle idee se non funzionano.