

# **Una plausibile didattica della comicità**

a cura di Guido Castiglia

**Questo documento è un estratto del libro  
“IL TEATRO DEL FARE”  
Autori: Guido Castiglia e Fabrizio Cassanelli  
Edizioni Titivillus**

## RIFLESSIONE SUL COMICO

In queste pagine vogliamo comunicare la sintesi di un ragionamento sulla comicità che è andato formandosi nel corso dell'esperienza teatrale.

Più di trent'anni di teatro comico, messo in relazione con il pubblico dell'infanzia e dell'adolescenza, ha fatto maturare uno sguardo didattico attento alle dinamiche essenziali della comicità.

Il valore dell'ironia e del comico nei ragazzi, inutile dirlo, è una chiave di relazione importante. L'umorismo, l'ironia e la comicità diventano, spesso, l'unico canale per comunicare ai ragazzi contenuti di grande interesse.

Iniziamo quindi con una domanda alla quale è necessario rispondere:

Perché si ride?

Ridere è un piacere, uno sfogo, un atto conviviale.

Tutti riconoscono nella risata un agire liberatorio, salutare e spesso rassicurante.

Non occorre molto sforzo per accorgerci che l'atto del ridere rivela, nel suo manifestarsi, un atteggiamento psicologico, un punto di vista, una cultura, un modello di relazione e così via.

Nell'arte e nelle tecniche di recitazione si può percepire bene quanto, come in ogni comportamento umano, il ridere in un certo modo sia parte integrante del carattere di un personaggio, quanto riveli la storia e la psicologia latente in esso.

Possiamo così elencare diverse risate espressive: semplice, articolata, soffocata, di cortesia, esibita, volgare, formale, stupita, dimostrativa; oppure, andando oltre lo schema recitativo, potremmo individuare quattro tipologie di risate che, in sé, nel loro germe e nel loro articolarsi, danno luogo ad "insiemi" di ordine psicologico: 1) la risata di scherno, che rivela un evidente distacco dal soggetto causa della risata, risata che dichiara una fiera e provocatoria estraneità e, allo stesso momento, una dichiarazione di appartenenza altra; 2) la risata di complicità, indicante vicinanza e appartenenza, compiacente tra due o più persone, ovvero una risata in grado di dichiarare condivisione di pensieri e di esperienze comuni; 3) la risata di stupore, la reazione sonora e isterica ad una sorpresa, ad un evento inaspettato; 4) la risata di conferma, ovvero la classica risata con la quale si prende atto della propria normalità e stabilità.

Sguardi competenti della psicologia umana hanno già sviluppato e sviscerato gli stati d'animo nascosti nella risata, sappiamo che ridere apre a nuovi punti di vista, orizzonti imprevedibili e che, con essa, si può apprendere l'imprevedibilità.

Sappiamo che il riso arricchisce la mente, stimola il cervello a trovare nuovi collegamenti, anche se paradossali, tra oggetti apparentemente lontani tra loro.

La comicità ha il potere di associare liberamente immagini estranee, è in grado di richiamare similitudini e di cercare metafore.

Ridere è un moto che nasce dall'intelligenza, il senso del comico è la capacità di guardare le cose non solo per come sono in realtà ma di immaginare rovesciamenti di situazioni e dunque fare ipotesi alternative di realtà.

I meccanismi della comicità dichiarano, con la loro disarmante e surreale semplicità, ciò che la mente istintiva e l'inconscio presagiscono.

La meccanica matematica della comicità rende evidenti le paure e i desideri, interferendo con la storia prefigurata e con la realtà immaginata.

La nostra mente emotiva ricerca profondità, luci ed ombre dell'apparente linearità della realtà, allo scopo di liberare le emozioni, quelle stesse che entreranno in collisione con la nostra mente razionale, dando luogo a sentimenti, moti espressivi e stati d'animo.

Ma resta sempre insoddisfatta la domanda: “Perché si ride?”

Questo scritto è una semplice riflessione sulla comicità e i suoi meccanismi, elaborata da persone che della comicità ne ha fatto un punto di vista per vivere.

Pochi si sono cimentati nell'analisi della risata e dei meccanismi che la scatenano, forse perché ritenuto un argomento di settore attinente alle tecniche di recitazione, quindi non di largo interesse.

Ma il nostro punto di vista deve assumere una diversa angolazione partendo da una semplice riflessione: riconoscere i meccanismi del ridere, e quindi della comicità, può assumere un significativo valore pedagogico e sociale, basti pensare a quanto utile possa essere andare alla scoperta del comico per i giovani cittadini, i ragazzi e i bambini che quotidianamente assorbono, spesso in modo passivo, ore di trasmissioni “comiche” o, per lo meno, palinsesti che utilizzano la risata per “passare” informazioni commerciali e parodie relazionali che, alle volte, sono contrari ad un corretto ed armonico sviluppo educativo della persona.

Il lungo lavoro teatrale da noi svolto con ragazzi e ragazze di tutte le età ci ha dimostrato che l'umorismo è lo strumento principe per stabilire relazioni positive con e tra i ragazzi e che sviluppare il senso del comico significa possedere un plusvalore, ovvero un'inconsueta capacità di interpretazione delle “cose del mondo”.

È ovvio, quindi, che i ragazzi che sanno cogliere il lato comico dei fatti e delle persone, sviluppino atteggiamenti che contrastano la tristezza, la chiusura, la scontrosità, l'irritazione e la suscettibilità. Ridere è un aspetto dell'inclinazione di ogni individuo al gioco, atteggiamento che spinge a convivere insieme agli altri in modo gratificante.

Conoscere, distinguere e scegliere i diversi livelli del ridere (dandone il giusto valore qualitativo) rende liberi dalla crescente omologazione della risata, da quel velo di superficialità ed ignoranza dilagante che tende a concludere ogni riflessione e tentativo di approfondimento in una fragorosa e villana risata.

In questo primo decennio del terzo millennio abbiamo assistito ad una costante crescita dell'atteggiamento canzonatorio, dell'ironia spicciola e della parodia in ogni aspetto della vita: dallo spettacolo, non inteso solamente come prodotto cinematografico o televisivo, ma anche come manifestazione umana (della trasposizione metaforica e metafisica della realtà intesa come sede naturale dell'attività comica, vedi le satire carnevalesche e le tradizioni di satira popolare), alla politica populista, dove la “spiritosaggine da bar” e la volgarità sono ingredienti costanti della modalità comunicativa ritenuta vincente.

Vale la pena fermarsi un momento e chiederci a che tipo di televisione si trovano di fronte bambini e ragazzi, il panorama che ci troviamo di fronte è sconcertante: molti dei programmi sono ripetitivi e monotoni, l'umorismo lascia a desiderare, manca uno spessore di contenuto e il linguaggio è per lo più, stupido e volgare.

I programmi per ragazzi in grado di offrire stimoli di divertimento intelligente sono rarissimi, quasi sempre grossolani fatti per “tenere”, restando fedeli alle leggi del marketing, i bambini incollati al video con ritmi veloci, musiche incalzanti, scene catastrofiche, grande agonismo e molta prepotenza fisica e verbale.

È ovvio che prepotenza e riferimenti a una sessualità banale sono i mezzi più efficaci, in mancanza di prodotti di qualità, per tenere adulti e ragazzi incollati al video: basti pensare ai modelli di genere più in voga in televisione che, per le ragazzine, in particolar modo, è quello della ragazza/corpo (veline, letterine, pube ecc) mentre per i maschi si passa dal modello macho che “non deve chiedere mai” al maschio schernitore, ovvero l'uomo che, seppur non bello, affronta il pubblico e le donne in particolare, con ironia aggressiva e atteggiamento sessualmente ammiccante.

Nell'ambito del piccolo schermo, ma non solo, si colloca la pubblicità dichiarata, attraverso la quale vengono veicolati molti messaggi indicanti stili di vita, rapporti in famiglia, modelli per un corpo assoluto, il cibo e l'alimentazione e le relazioni con gli altri; attraverso la pubblicità, che per rapidità e incisività è più efficace di una lezione o di un libro, si manifesta un processo di “educazione subliminale” all'ideologia consumistica predominante, dove il pubblico dei bambini e delle

bambine diviene un Target su cui veicolare stereotipi e far passare messaggi su ciò che è più propriamente femminile o maschile legandoli così a dei prodotti o a dei marchi commerciali, insistendo su stereotipi semplici, facili da capire, da memorizzare e da imitare, ma che, alla lunga e attraverso la loro ripetizione, veicolano veri e propri modi di essere e pensare.

Non voglia sembrare, questa, la solita invettiva contro la televisione e la pubblicità, non è della legittimità della promozione di vendita di cui stiamo parlando, ma di come essa viene costruita minando consapevolmente i percorsi educativi e relazionali dei bambini e degli adolescenti.

La ricerca di J. Schor in "Nati per comprare" (edito da Apogeo)\* ci comunica che l'80% dei marchi globali ritiene di attivare una strategia di vendita indirizzata ai ragazzi dai 9 ai 13 anni, la "tween strategy", non solo di prodotti riconosciuti come particolarmente indirizzati ai ragazzi quali: cibo, musica, cultura; ma anche prodotti costosi pensati per adulti quali: apparecchi elettronici, hotel, automobili ecc...

Il messaggio di vendita viene quindi orientato, o meglio mirato, ai ragazzi, delegittimando di fatto gli adulti nelle scelte.

Il marketing sta alterando profondamente l'esperienza dell'infanzia.

Le Corporation (entità che uniscono trasversalmente le multinazionali e che detengono il potere mondiale dell'economia travalicando gli interessi dei singoli Stati) si sono insediate nelle istituzioni e nelle attività che si occupano dell'infanzia, non incontrando alcuna resistenza né da parte delle istituzioni né dei genitori; loro unico scopo: vendere i propri prodotti.

Ecco quindi che il messaggio pubblicitario tradizionale diventa il più innocuo dei problemi. Ricordiamo ancora con simpatia il Carosello della televisione italiana che ha promosso marche dal 3 febbraio 1957 al 1° gennaio 1977, anche se, in qualche modo, con la ragione del poi, era già possibile individuare quel gene che, nel tempo, è cresciuto e maturato in un indesiderato Golem, ovvero il narrar storie per trasformare i giovani cittadini in consumatori.

Ecco quindi l'emergere dell'esigenza di intervenire con l'educazione del fare.

Il teatro, il gioco dell'ironia, la presa di coscienza della potenzialità espressiva e liberatrice della comicità possono essere strumenti efficaci per una crescita armonica e consapevole delle nuove generazioni.

Dal punto di vista educativo, oggi sviluppare il senso del comico rappresenta a nostro giudizio una sorta di "necessità formativa".

I bambini e le bambine sono abilissimi nell'imparare per imitazione, nel ripetere, nel rifare quello che vedono fare sugli schermi e sappiamo che gran parte del loro apprendimento passa esattamente per l'imitazione che è una delle forme di apprendimento più rapide, ma una cosa è imitare e un'altra è comprendere: prendere a modello e comprendere potrebbero sembrare corrispondenti ma non lo sono.

In queste pagine cercheremo di definire che cosa si intende per educazione alla teatralità in stretta relazione allo sviluppo del senso dell'umorismo e quale sia il suo potenziale formativo per ragazzi e ragazze e come possa essere sviluppata una attività sull'umorismo attraverso il teatro da un punto di vista metodologico.

Questo lavoro, vuole entrare quindi nello specifico della risata e di ciò che la può scatenare, nel tentativo di distinguere il riso volgare da quello sarcastico, il riso parodistico da quello poetico, senza tralasciare le tecniche tradizionali del clown e della commedia dell'arte.

Questa riflessione sulla comicità vuole essere un contributo didattico, semplice e fruibile per fare chiarezza su un argomento spesso dato per scontato.

## COSA E' STATO SCRITTO SUL COMICO?

Scrivere sulla comicità è cosa ardua, nel corso della storia dell'uomo molti filosofi, poeti e scrittori hanno affrontato il tema del comico sotto peculiari punti di vista, da Aristotele a Pirandello, da Voltaire a Bergson.

Proviamo a partire da una definizione semplice e chiara quale può essere la definizione di un vocabolario della lingua italiana:

Comico - Proprio della commedia. Genere comico contrapposto al tragico, nell'antica classificazione dei generi letterari; Che provoca divertimento, ilarità; buffo, ridicolo. Attore interprete di ruoli nella commedia; modo di osservare il mondo e di rappresentarlo con racconti e battute cogliendone gli aspetti incongruenti e paradossali. -

Il vocabolario ci suggerisce ciò che già comunemente sappiamo, ma contiene, nella definizione, elementi che sono stati sviluppati nel corso di secoli di pensiero.

Proviamo a ripercorrere sinteticamente alcune riflessioni tratte da alcuni tra i più significativi pensatori.

La parola "comico" ha etimologia greca, deriva da *Xomixòs* il cui significato è "Festa", indicava la maschera e gli strumenti musicali usati dal poeta per "cantare", attraverso una visione impietosa e dissacrante, i fatti e i misfatti della società.

*Comicus* (derivazione latina) porta a commedia quindi al teatro comico, che osserva, come sotto una lente d'ingrandimento, la vita quotidiana, rilevandone e rivelandone gli aspetti ridicoli.

**Aristofane** è tra i capostipiti della commedia greca comica, con le sue commedie fece ridere tutto il mondo antico; i filosofi stessi cominciarono a studiarne il motivo. Lo sguardo severo dei filosofi non fu, a primo impatto, favorevole al comico, quest'ultimo era visto come forza turbatrice dell'ordine costituito.

**Platone** stesso scrisse nella "Repubblica": *"Non bisogna amare il riso, perché quando un uomo si lascia andare ad una forte risata, quest'ultima provoca un forte sconvolgimento del suo animo"*.

Platone quindi condanna la comicità e la poesia comica lanciando tre accuse precise: a) porre in ridicolo uomini illustri e gli dei; b) condurre l'animo alla volgarità; c) sconvolgere l'equilibrio della psiche umana (anche se non in senso psicologico, Platone intuiva un equilibrio interiore tra la mente spirituale e la mente sociale).

**Aristotele** invece difende la comicità, rispondendo a ciascuna delle singole accuse dichiarate da Platone.

Una ricostruzione nelle sue linee generali (i testi sono andati perduti) riporta sostanzialmente *"all'innocuità del ridicolo"*, anzi, sostiene che la comicità sia *"una sollecitazione utile e piacevole dell'animo, il quale lungi dal ritrarne danno, esce da essa migliorato e sollevato. Giacché, chi si compiace di un riso faceto, acquista da esso uno stato d'animo sereno e disposto al bene"*.

Dunque il dibattito sul comico, sulla satira non è certo cosa di oggi, anzi è nutrimento di dibattiti e controversie in tutte le epoche allorché ad essere ridicolizzati sono i potenti.

Aristotele quindi vedeva nel riso una forza di coesione e di equilibrio tra gli uomini e sottolinea il fatto che il riso è un fenomeno esclusivamente umano; affermazione questa che ritroveremo in altre teorie contemporanee.

I latini ebbero più clemenza verso il comico: in **Cicerone** il comico ha un valore positivo.

Infatti *"risibili sono soltanto i dati che rivelano qualcosa di sconveniente in modo non sconveniente"*, sottolinea altresì il valore conciliatore del riso, la sua tendenza di portare alla benevolenza.

A Cicerone non sfuggono elementi importanti quali: a) la visione popolare come espressione di una cultura “altra” contrapposta a quella “alta” (di potere); b) l'importanza dell'intervento, nell'atto comico, dell'inaspettato e dell'assurdo.

Ancora, Plutarco esprime, sul comico, il seguente giudizio: “*il comico è, per sua natura, una forza critica, disgregatrice e sovvertitrice delle tradizioni mostrandone il lato ridicolo*”.

Altre affermazioni che possiamo citare:

“*La passione del riso non è nient'altro che un improvviso inorgogliersi che nasce dalla percezione improvvisa di qualche superiorità in noi, a paragone con la debolezza altrui*”

**(Thomas Hobbes 1588-1679).**

“*Il riso è una affezione, che deriva da una aspettazione tesa, la quale d'un tratto si risolve in nulla ... Proprio questa risoluzione, che certo non ha niente di rallegrante per l'intelletto, indirettamente rallegra per un istante con molta vivacità. La causa deve dunque consistere nell'influsso della rappresentazione sul corpo e nella reazione del corpo sull'animo; e non certo in quanto la rappresentazione è oggettivamente oggetto di diletto, ma unicamente perché essa, in quanto semplice gioco delle rappresentazioni, produce nel corpo un equilibrio delle forze vitali*”

**(Immanuel Kant 1724 – 1804).**

“*Il riso sorge dalla percezione di una incongruenza fra un concetto e gli oggetti reali che erano pensati mediante quel concetto, in una relazione qualsiasi: ed esso medesimo è proprio l'espressione di tale incongruenza. Ogni riso è provocato da una visione paradossale e quindi inattesa, sia che essa si esprima in parole o in atti. Tale è in breve l'esatta spiegazione del ridicolo*”. **(Arthur Schopenhauer 1788 – 1860)**

“*Per conoscere un uomo bisogna studiare non il suo silenzio né il suo modo di parlare o di piangere o di infiammarsi alle idee più nobili, ma il suo riso. Se, per lungo tempo voi non avete potuto decifrare un carattere, e ad un tratto ci riuscite ciò è perché quell'uomo ride molto francamente. Allora tutta la sua anima vi si presenta come su una mano. Quell'uomo ride bene? Vuol dire che è un buon uomo. Ma se egli mostra il minimo tratto di stupidità nel riso, deve essere di intelligenza limitata, anche se applicata a cose intellettuali*” **(Fëdor Michailovič Dostoevskij 1821 – 1881).**

Due punti di vista significativi sul senso del comico sono rappresentati dal filosofo **Henri Bergson** (1859-1941) in “Il riso – saggio sul significato del comico” edito nel 1900\*, apprezzato da **Sigmund Freud** il quale, partendo dalle teorie di Bergson, scrive e sviluppa la sua visione del comico dal punto di vista psicoanalitico in “Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio”\*, e dello scrittore e drammaturgo **Luigi Pirandello** (1867-1936) in “L'umorismo” edito nel 1908\*.

Bergson, nel suo colto viaggio di comprensione dei meccanismi della comicità sotto il profilo psicosociale, ha disegnato un articolato e affascinante sfondo dalle mille sfumature.

Fondamentalmente, le “distrazioni” (termine usato da Bergson nel suo testo), nascono da due solidi punti di vista:

- 1) L'analisi psicosociale (radicando l'argomentazione ad una dimensione temporale, strettamente legata alla società, alla cultura e al costume dell'epoca);
- 2) Uno sguardo esterno al meccanismo strutturale della comicità (offrendo la possibilità di capire reazioni sociali al ridicolo e al comico).

Proviamo a soffermarci sul pensiero di **Henri Bergson**.

Il filosofo premio Nobel per la letteratura nel 1927, ragiona sul comico nella sua dimensione sociale.

Sulla rivista “Revue de Paris” pubblica alcuni articoli che andranno a comporre l'opera sopra citata. Il riso, per Bergson è un messaggio sociale portatore di un contenuto specifico, le “distrazioni”, come lui chiama gli aspetti della comicità e del ridicolo, rispondono alla visione di inadeguatezza dell'essere umano calato nella propria realtà sociale.

Il riso è un fatto umano.

Una caratteristica importante del riso, secondo Bergson, è quella certa indifferenza (distacco) che accompagna il riso quando per esempio ci capita di ridere di una persona che inciampa.

Il comico esige, per produrre tutto il suo effetto, qualcosa come “una sospensione momentanea del cuore”.

Inoltre egli evidenzia che il riso suscita piacere e che esso si muove nell’ambito dell’immaginazione, luogo dove presiede la coscienza del comico.

E' l'immaginazione che scopre il comico.

Le “cose” diventano comiche e si trasfigurano comicamente “*quando l'immaginazione se ne impossessa e le valorizza lungo le strade della meccanizzazione della vita*”.

Nella comicità Bergson identifica la trasformazione repentina dell’essere umano in oggetto, in manichino o marionetta meccanica che agisce autonomamente, svincolata dalle regole e dalle logiche naturali della vita.

### L'umorismo di **Luigi Pirandello**.

Nel suo saggio sull’umorismo, Pirandello svolge il suo ragionamento in termini molto diversi da quelli di Bergson.

Al centro della sua attenzione c'è l'individuo, nella sua complessità psicologica ed esistenziale. Il mondo che affronta Pirandello, anche nelle sue commedie, è quello della piccola borghesia, con il suo vivere soffocato da aride regole sociali che fanno esplodere contraddizioni e disperazione, in una sorta di “Circo borghese” nel quale i “personaggi Clown contemporanei” non sono consapevoli del loro essere oggetto del ridicolo.

Un Circo composto di rituali sociali inutili se non desueti, all’interno dei quali, i personaggi cercano inconsapevolmente vie di fuga in comportamenti ed atteggiamenti che, nella finzione teatrale, divengono maschera comica.

Il saggio di Luigi Pirandello sull'Umorismo, è diviso in due parti: nella prima viene esaminata l'evoluzione storica dell'umorismo, nella seconda l'autore abbozza una propria teoria personale.

La seconda parte del saggio pirandelliano è dedicata all'Essenza, carattere e materia dell'umorismo. Punto di partenza è il comico; esso si basa sul contrasto tra ciò che dovrebbe essere e ciò che è, cioè percepiamo in una persona o in una situazione un’incongruenza, una stonatura, tra quello che pensiamo di vedere e ciò che vediamo realmente.

Nell' "avvertimento del contrario", quindi, è l'origine del riso, della comicità immediata.

La seconda fase è caratterizzata dal "sentimento del contrario".

Il passaggio dal comico all'umorismo avviene con l'intervento della coscienza: dapprima confusa e poi sempre più lucida e consapevole di sé e, nel grado più alto, consapevole anche dei propri limiti.

Un chiarimento di questo pensiero arriva da una citazione diretta di Pirandello: "Vedo una vecchia signora coi capelli ritinti, tutti unti non si sa di quale orribile manteca e tutta goffamente imbellettata e parata d'abiti giovanili. Mi metto a ridere. Avverto che quella vecchia signora è il contrario di ciò che una vecchia rispettabile signora dovrebbe essere".

L’impatto comico della situazione rivela, in realtà, una sofferenza celata dal personaggio, ecco quindi uno sguardo dell’osservatore più profondo e umano, dove partecipazione e distacco critico trovano congiunzione in quello che Pirandello definisce Umorismo.

Nella seconda metà del novecento studiosi e filosofi hanno rivalutato, in relazione al riso, il forte senso popolare. Il riso come rivalsa, come rovesciamento del potere, come visione altra della realtà ufficiale.

Il filosofo e critico letterario russo **Michail Bachtin (1895 – 1975)**, nel suo testo critico “L’Opera di Rabelais e la cultura popolare. Riso, carnevale e festa nella tradizione medievale e rinascimentale”\*,

restituisce al Riso popolare la sua giusta importanza, dove i divertimenti di tipo carnevalesco, i riti e i culti comici, i buffoni e gli stolti, contribuiscono ad una “lettura” popolare, una parodia della realtà storica in cui nascono e si esprimono.

Il comico popolare è essenzialmente carnevalesco, festivo e si differenzia da quello del comico borghese, pieno di risvolti tristi e melanconici.

*"Il comico si configura come creatore di storia, come affermazione di una possibilità di vita collettiva, di una permanenza storica dell'uomo nella natura e sulla natura al di là della morte degli individui. Si traccia così un universo utopico di libertà, fraternità, uguaglianza che ha il potere di liberare da ogni angoscia".*

Nella cultura comica popolare, nel realismo grottesco de “La Festa de’ Folli” medievale, il principio materiale e corporeo è presentato nel suo aspetto universale, utopico e festoso.

Il riso popolare è sempre stato legato al basso materiale e corporeo.

L’eccesso popolare, l’esagerazione, l’exasperazione, la smisuratezza e la sovrabbondanza sono uno dei segni caratteristici dello stile grottesco. Bachtin, attraverso la critica delle opere di Rabelais, ha sottolineato la forza liberatrice e rigeneratrice del riso, in questo autore non vi è opposizione tra la situazione comica e il soggetto che ride.

La situazione comica contiene in sé il riso e i comportamenti carnevaleschi non fanno ridere, ma “ridono essi stessi”.

A tale proposito giunge chiarificatrice, da “La Storia del teatro” di Robert Pignarre (a cura di Gian Renzo Morleo) edito da Giampichelli Editore\*, la seguente breve spiegazione della comicità popolare di origine medioevale: *“Danze derivanti da antichi riti di magia agreste sopravvissero a lungo nelle chiese. In estate, in occasione della Festa di San Giovanni, si continuò a saltare sopra i falò per esaltarsi e purificarsi. Che cosa restava delle credenze connesse a questi riti primitivi? Un residuo di superstizioni contadine. Danze, banchetti e mascherate celebravano lungo tutto l’arco dell’anno il “mistero della vita”. La Chiesa cercò dunque di salvare il salvabile e di assecondare la natura. ... In realtà l’autorità fu spesso travolta, ma né i concili né i decreti romani, né le ordinanze reali poterono impedire ai Folli\* d’invadere la navata delle chiese per eleggervi il loro burlesco papa. (\*I Folli, cioè i partecipanti alla Festa de’ Folli, caratterizzata dall’inversione dei ruoli, per l’occasione il basso clero prendeva il posto dell’alto clero nella celebrazione dei servizi religiosi. Ne nasceva una sorta di parodia del normale rituale, con non pochi eccessi farseschi e licenziosi. Per alcuni secoli l’autorità tentò invano di troncane tale costume. Quest’ultimo, in forme più laiche, fu ereditato dalle festività carnevalesche e dalle varie “badie”, associazioni corporative giovanili incaricate di animare i festeggiamenti. ... (col tempo) ... Nuove confraternite erano sorte con l’esigenza di creare diversivi alle sventure di guerra. ... Da ricordare gli Enfants sans souci (Ragazzi senza pensieri) e i Sots (Stolti) cugini dei Folli, di turbolenta memoria. Borghesi, artigiani, mercanti, studenti, ognuno faceva la critica di ciò che conosceva bene).*

*Il brio di questi dilettanti deve non poco agli imbonitori di fiera. Esso si abbandona alla parodia: il sermone giocoso arricchisce l’aspra satira di sproloqui della Festa dei Folli. ... Nella farsa il popolo si riconosce; essa offre ai –piccoli- l’occasione di una rivalsa che essi concedono senza troppo rancore e con qualche prudenza.”*

Proprio facendo riferimento agli stolti è consigliabile la lettura di “Lo Stolto, di Socrate, Eulenspiegel, Pinocchio e altri trasgressori del senso comune” di Diego Lanza edito da Einaudi\*.



## **PERCHÉ SI RIDE?**

### **“Paradigma” della mente narrativa**

In tutte le colte argomentazioni citate nel punto precedente emerge un’attenzione particolare al senso del comico e del ridicolo, dell’ironia e dell’umorismo, sempre in relazione ai suoi effetti o alle sue cause nell’ambito sociale.

Il nostro lavoro a diretto contatto con l’infanzia e l’adolescenza ci ha “costretto” a raccontare “la comicità” sotto un profilo più immediato, ritenendo necessario spiegare ai ragazzi il “perché ridono”, allo scopo di fornire un ulteriore strumento alla capacità di scelta e di critica.

Essendo, l’ironia e la comicità, una chiave per catturare l’attenzione dei giovani, ci è sembrato giusto informarli sui meccanismi impliciti di cui la comicità è composta, ciò aggiunge, alla naturale ricezione e sensibilità dei ragazzi, informazioni utili per una capacità di valutazione più accurata, dando così l’opportunità di scegliere tra comicità banale e superficiale, che spesso fa leva su istinti primari volgari e superficiali, in grado di alimentare idee basate sul disprezzo delle differenze e sulle logiche fondate sul “ridicolo della diversità” e comicità critica, specchio “crudele, cinico, surreale o paradossale” della realtà.

Traendo da un lavoro quotidiano di pratica teatrale, di scrittura drammaturgica e di attività laboratoriale con l’infanzia e l’adolescenza, abbiamo provato a mettere in ordine i punti che, nel confronto e nel dialogo con il nostro pubblico, sono venuti a definirsi.

Ciò premesso, riprendiamo la domanda posta all’inizio: perché si ride?

La risposta a questa semplice domanda risiede in una affermazione di Sigmund Freud ovvero: la risata è frutto di un “corto circuito” che avviene nel cervello; cercando di capire meglio l’asserzione e non trovando risposta plausibile, abbiamo iniziato un’ampia ricerca nel tentativo di fare chiarezza.

La risposta ci è giunta, alquanto imprevedibile, da un interessante paradigma esposto nel saggio “Il crollo della mente bicamerale e l’origine della coscienza” (edito da Adelphi)\* che, dal momento in cui fu espresso dal neurologo americano Julian Jaynes, ha continuato ad avere consensi e conferme sempre maggiori da scienziati e studiosi dell’evoluzione umana.

Il neuropsichiatra e saggista Jaynes, attraverso lo studio della schizofrenia, è giunto alla formulazione di una teoria affascinante che aiuta a comprendere i meccanismi e a sviluppare riflessioni intorno alla mente umana e alle sue qualità creative.

Crediamo sia necessario, prima di addentrarsi in argomentazioni più tecniche, spendere qualche parola per spiegare, in una sintesi esemplificativa, il paradigma di cui sopra.

Il paradigma afferma che l’essere umano, nell’evoluzione della sua struttura mentale, abbia avuto una grande e basilare trasformazione con l’avvento della “coscienza”.

Ciò significa che la coscienza, parola divenuta di uso comune e idea accettata come connaturata con l’essere umano, non è sempre esistita, ma è sorta ad un certo punto della storia dell’Uomo.

Jaynes afferma che la “Coscienza” è la metafora di se stessi, una immagine mentale di sé nella quale proiettiamo l’idea di ciò che noi pensiamo di essere (o vorremmo essere), uno “schermo” sul quale proiettiamo l’immagine del modello che vorremmo rappresentare, di come vorremmo essere; la “Coscienza” è il “luogo non luogo” nel quale costruiamo il modello etico al quale vogliamo aderire nella vita reale.

Il modo di dire popolare “sei un incosciente” indica proprio una persona a cui manca una proiezione di valori e di modelli ai quali fare riferimento.

La Coscienza quindi, si struttura con la nascita del meccanismo metaforico, nasce con la strutturazione scritta del linguaggio, la metafora nasce dall'esigenza intima di dare forma simbolica alle "cose", di sintetizzare concetti ed applicarli ad altre immagini concrete, nasce con l'attitudine poetica dell'essere umano.

E prima?

Qui Jaimes apre uno scenario, comprovato da una lunga argomentazione scientifica, stupefacente; affascinante a tal punto che, se anche fossero fantasie, sarebbe da considerare arricchente per il proprio immaginario.

Prima della struttura "Coscienza", lo studioso afferma l'esistenza di una "Mente Bicamerale", dove, le due sfere cerebrali, oggi conosciute come parte razionale e parte istintiva, non comunicavano, anzi, la parte cosiddetta razionale era meno sviluppata lasciando alla parte istintiva gran parte dell'attività ordinatrice, l'istinto emotivo teneva le redini del comportamento e il comando delle funzioni psicofisiche.

Il motivo dell'enorme sviluppo istintivo ed emotivo è dato dal nodo essenziale che distingue gli esseri umani dal resto delle specie viventi: il riconoscimento della morte, il timore di essa e la volontà di superarla. Il cervello umano avvia così un processo di "superamento", la morte dell'anziano, del capo famiglia, del capo tribù provoca un disorientamento insostenibile, quindi si cerca di mantenerlo in vita, si (man)tiene il suo corpo o si conservano le reliquie a lui appartenute, i resti (sacri) sono sistemati in un luogo frequentabile solamente dal figlio o dalle persone a lui più vicine e qui accade l'inaspettato.

La forma mentale bicamerale permette, con un meccanismo allucinatorio (schizofrenico) di continuare "il racconto" del capo per poter continuare ad organizzare "la società" la propria tribù o gruppo sociale.

L'adepto o l'erede, sente le parole del capo, lo vede e trasmette i suoi "sacri" ordini a tutta la tribù; nasce lo sciamano, nel tempo divenuto profeta.

Questa visione, che può sembrare blasfema, nelle argomentazioni di Jaimes viene articolata e sviluppata mettendo in evidenza una "cosmogonia antropologica" stimolante.

Il suo punto di vista medico scientifico porta, al termine del paradigma, ad un labile confine tra argomentazione scientifica e intuizione spirituale.

Semplificando quindi, il mondo pre-istorico (pre formazione della Coscienza, ovvero di quella metafora che farà sviluppare la parte razionale del cervello e farà sì che le due sfere comincino a comunicare tra loro) era dominato da una capacità istintiva schizofrenica in grado di regolamentare i gruppi sociali attraverso comandi sciamanici causati da allucinazioni uditive e visive che avevano come unico scopo reiterare e tramandare le regole fondamentali della convivenza e della sopravvivenza.

Ciò poteva funzionare fino al momento in cui i Gruppi restavano isolati, incontaminati, ma quando, per necessità naturali e di sopravvivenza, i gruppi sociali (non possiamo ancora parlare di popoli) cominciarono ad incontrarsi e scontrarsi, il sistema allucinatorio cominciò a vacillare (a crollare) dando spazio all'invenzione di un altro grande e fondamentale meccanismo: la metafora.

Il "gioco metaforico" fece nascere il linguaggio scritto in quanto gli ordini dei propri Dei, per essere comunicati ad altri popoli resi servi e schiavi a seguito di lotte e guerre, dovevano poter essere "visti" e "letti".

La forma "scrittura", figlia naturale del disegno più arcaico, divenne una delle forme più alte di astrazione, meccanismo che, come conseguenza fisiologica e mentale ha dato il via allo sviluppo della mente come la conosciamo oggi, relegando sempre più ciò che oggi è chiamata schizofrenia, prima a privilegio di pochi (sciamani, profeti, sibille, stregoni, veggenti, Pizie...), poi, con lo sviluppo di una civiltà basata sulla razionalità, alla malattia.

Dalla stimolante lettura del paradigma di Julian Jaimes emerge forte una primaria esigenza dell'essere umano: la necessità di raccontarsi.

L'Uomo quindi ha una mente che cerca di raccontare, sempre, con qualsiasi meccanismo essa funzioni la mente umana ha l'esigenza di raccontarsi e di raccontare, non come esigenza culturale, ma come necessità primaria di sopravvivenza.

L'uomo ha una mente narrante.

L'essere umano vive di microstorie attraverso le quali compone le sue azioni, le motiva e dà un senso al suo esistere; racconta le proprie gesta e quelle altrui, compone una storia personale e collettiva, di più: proietta la sua storia nel futuro, progettandolo, al fine di raggiungere un obiettivo. Ad esempio, l'essere umano osserva il passare delle stagioni, il germogliare dei fiori e il maturare dei frutti con i quali egli si nutre; l'uomo primario intromette e associa, in una sorta di causa/effetto, questi avvenimenti e: 1) sintetizza le associazioni in una sorta di sequenza che diviene storia e la racconta; 2) sedimenta la storia ed entra in azione, ovvero agisce seguendo la storia che si è formulato (o che gli Dei gli ordinano) ed ecco che l'uomo scova il seme, lo semina, ne cura la crescita e si nutre di ciò che ha seminato.

Un altro esempio: l'uomo nella sua era primaria, si nutre di altri esseri viventi che scappano, si difendono, attaccano ed egli è in costante pericolo, ma l'uomo, al contrario di altri animali, associa idee e immagini, si racconta storie funzionali; identifica in un oggetto rigido, un ramo ad esempio, qualche cosa di pericoloso (forse perché gli è caduto addosso in una notte di vento), lo osserva e gli si forma una associazione semplice: oggetto duro – male. L'uomo primario ricorda e associa, se battuto con forza su di sé, quell'oggetto rigido fa male, quindi se battuto con forza contro un animale di cui vuole cibarsi lo ferisce; crea una metafora, traspone e sostituisce il soggetto, associa il dolore all'utilità nella caccia. Affilerà la punta del ramo e lo userà come arma contro l'animale, sorbendo un effetto straordinario.

Associazioni sintetizzate in micro racconti che costruiscono azioni complesse, non immediatamente utili ma proiettate in una linearità temporale assolutamente astratta.

L'uomo proietta nel futuro immediato o lontano, storie che vanno a comporre il modello sociale e comportamentale, ogni interruzione di storia, ogni contraddizione improvvisa del meccanismo narrante provoca un "corto circuito mentale" e, dunque, lascia spazio immediato alla più semplice delle reazioni emotive: il riso.

Nota: la "rottura di una proiezione narrativa con un ritmo contrario a quello comico, ovvero con un ritmo di lenta distorsione che lascia presagire ciò che potrà accadere, provoca la reazione emotiva contraria: la commozione se non il pianto".

Tornando alla comicità possiamo quindi comprendere che, se il nostro agire è una molteplice sequenza di micro storie proiettate nel futuro immediato, risulta lapalissiano che se queste vengono negate da un ritmo diverso e inaspettato, che evidenzia una meccanica inumana e paradossale, si verifica una rottura che ha come naturale conseguenza, (vuoi per la comparsa di una situazione assurda e surreale, vuoi per la ridicolizzazione di una situazione seria o per lo svelare di indecenze celate da un'apparenza formale) la risata (il cortocircuito).

Nel rapporto spettatore/protagonista scatta inoltre un meccanismo neuro fisiologico che ancor più conferma l'ipotesi sopra espressa: la proiezione della storia che l'osservatore si prefigge è anche frutto della disposizione naturale, scritta nel nostro cervello, dell'imitare.

Nella corteccia premotoria dell'area cerebrale del cervello umano, risiedono i neuroni specchio che si attivano quando osserviamo i movimenti, la mimica, i giochi e i gesti di altre persone.

I neuroni specchio entrano in azione anche durante l'ascolto, sono un ponte tra osservatore e scena osservata. *Il meccanismo dei mirror neurons (studiati da Giacomo Rizzolatti, Leonardo Fogazzi e Vittorio Gallese) è talmente potente che questi neuroni non si attivano soltanto quando osserviamo il movimento di una persona che, ad esempio, prende una chiave inglese e stringe un bullone: essi entrano in gioco anche quando vediamo sullo schermo del computer un braccio virtuale che compie lo stesso movimento, lo schema utilizzato di una persona che cammina o corre, un attore che recita in un film. In tutti questi casi, i segnali visivi vengono inviati dagli occhi alla corteccia premotoria e questa reagisce attivando gruppi di neuroni che anticipano un'azione che non necessariamente si*

*verificherà, ma potrebbe verificarsi a imitazione del modello, sia esso reale o virtuale.* (Anna Oliverio Ferraris “La sindrome Lolita” ed. Rizzoli p.g. 19)\*.

I neuroni specchio quindi anticipano il movimento prefisso (micro storia proiettata) e, se lo stesso movimento viene interrotto da un ritmo contrario e diverso la reazione è immediata.

Un esempio semplice:

### **L'uomo che attraversa la strada**

vediamo un signore fermo sul marciapiede al semaforo, in attesa di attraversare la strada sulle strisce pedonali. Le auto si fermano e il semaforo indicante il verde per i pedoni s'illumina. Il signore si muove, mette un piede sulle strisce e avanza.

La nostra mente assimilerà il segnale, assocerà l'azione alla sua continuazione naturale (ovvero l'attraversamento della strada) e la proietterà come azione mentale naturale.

Al terzo passo deciso nell'attraversamento il signore s'inciampa su qualche cosa di non visibile e cade per terra.

La nostra proiezione narrativa, la rottura del ritmo e l'interruzione brusca della “normalità”, il capitolombolare incontrollato della persona, fa ridere. Meglio se il signore di cui fin'ora s'è parlato avesse assunto, fino a prima dell'inciampo, un atteggiamento austero, serio e risoluto.

Inadeguatezza alla situazione (Bergson)

Rivelazione, paradosso e svelamento di un atteggiamento incongruo (Pirandello)

Rovesciamento comico di una realtà formale e borghese in una dimensione carnevalesca (Bachtin)

Ma, soprattutto e alla base di tutto, il ritmo spezzato e la rottura di una proiezione narrativa, lo spostamento semantico della realtà quotidiana ad una dimensione surreale, assurda e paradossale.

Questo è il motivo per il quale si ride e per lo stesso motivo non tutti ridono alle stesse battute e alle stesse azioni.

La risata e la comicità sono strettamente legati alla cultura in cui è calato il vivere sociale.

E' l'habitat culturale in cui si cresce che esprime un certo tipo di comicità piuttosto che un altro.

In un “paese” nel quale è normale, per tutti, inciampare al terzo passo attraversando la strada, nessuno mai riderà dell'inciampo, al contrario, probabilmente scoppierebbero a ridere se il signore non inciampasse.

Altri esempi nei quali la comicità è scatenata dalla rottura della proiezione narrativa:

### **L'insegnante di solfeggio**

*“entra in scena un personaggio serio e pronto ad impartire una lezione di musica, in particolare di solfeggio - Oggi impareremo il solfeggio, seguite con me il ritmo con le mani, un due tre e quattro, un due tre e quattro ... - l'insegnante ha un atteggiamento pedante e ripetitivo, gesticola con le mani, battendo, solamente sull'uno, l'indice e il medio della mano destra sul palmo della mano sinistra, il due il tre e il quattro sventola nell'aria le dita in tre direzioni opposte - ...un due tre e quattro ... - così facendo si avvicina ad una sedia e, per rimarcare meglio il ritmo, batte l'uno sulla spalliera della sedia - ... un due tre e quattro ... alla terza volta l'insegnante sbaglia la mira, non batte sulla spalliera della sedia e cade per terra”*

### **Il professore**

*“La scena si svolge in una atmosfera seria e impegnata, un professore in giacca e cravatta, molto formale entra in aula, cammina lentamente snocciolando la sua lezione impegnativa, cammina avanti e indietro davanti alla cattedra – Oggi, ragazzi, chiedo il massimo della vostra attenzione perché ciò che vi dirò sarà necessario non solamente per l'esame che dovrete affrontare, ma saranno nozioni utili per la vostra vita, per sviluppare la vostra capacità di relazione; dunque, dovete sapere che, oltre all'eloquio e alla capacità di dialogo è importante la prossemica, ovvero quella parte della semiologia che si occupa di comunicare anche attraverso l'utilizzo dello spazio, del luogo e della*

distanza tra se e gli altri, ad esempio una persona che entra in un ambiente ... - *durante il suo parlare lento e serio, il professore cammina intorno alla cattedra e, proseguendo la sua lezione, sposta la sedia e si siede ma ...cade velocemente sparendo dietro la cattedra in silenzio, sentendo solamente il tonfo del suo cadere.*

E' chiaro che la rottura del ritmo fa ridere, il comico interviene con tutta la sua carica eversiva, ma possiamo andare oltre attraverso un nuovo rovesciamento della logica, fino ad allora la rottura del ritmo, per un occhio attento, poteva essere prevedibile, ma, l'inserimento dell'elemento surreale può rendere più sofisticata la risata, oltre che prolungarla, ovvero:

*dopo il tonfo e la "sparizione" dell'insegnante, si vede una mano che si aggrappa alla cattedra in aiuto, poi l'altra e si risente la voce del professore che, come se nulla fosse continua la sua lezione, si mette in piedi e continua la sua passeggiata intorno alla cattedra.*

Risulta chiaro a questo punto che la reiterazione e la negazione costante dei ritmi proposti e negati agli spettatori porta alla costruzione di una piccola drammaturgia comica basata su tempi sincopati e ritmi interrotti, e sensi deviati, ovvero storie e proiezioni narrative costantemente instabili.

La comicità è musicale o, per meglio dire, matematica.

A questo punto sorge una legittima domanda: se la risata è legata alla conoscenza, possono esistere modi diversi di ridere?

Esiste una risata "bassa" legata agli elementi più istintivi dell'uomo e una risata più intelligente?

Certamente sì.

Più conosco, più ho la libertà di divertirmi.

Un esempio concreto che i ragazzi recepiscono bene è il seguente (la scena può essere espressa anche gestualmente):

*"Ulisse entra con i suoi compagni in una grande grotta buia ...rappresentazione gestuale di un uomo che entra impugnando una ipotetica fiaccola - entra lentamente guardingo - quindi è evidente che entra in un luogo sconosciuto - fa segno agli ipotetici compagni di seguirlo - scruta nel buio con la sua fiaccola immaginaria - ad un certo punto si ferma immobile fissando qualche cosa davanti a se in basso - lo sguardo lentamente si alza seguito dal gesto del braccio che impugna la fiaccola, come se volesse far luce sempre più in alto - al massimo della sua estensione verticale, spalancando gli occhi e con espressione meravigliata esclama- Ha problemi di vista?"*

Questa esplicazione gestuale e di parola, ripetuta centinaia di volte in tutti i teatri d'Italia ai ragazzi della scuola secondaria, ha sempre provocato una risata. Perché?

Perché (cosa da far notare immediatamente dopo l'esempio) molti di loro conoscono o per lo meno hanno sentito parlare di Ulisse e del Ciclope da un occhio solo. Il nome di Ulisse pronunciato all'inizio indica la situazione, il percorso gestuale indica il luogo sconosciuto e l'altezza spropositata di quell'intuibile gigante della storia conosciuta, la frase finale spiazza l'osservatore, spostandolo da un "luogo pericoloso e rocambolesco" ad un "luogo ironico e paradossale".

## UNA BREVISSIMA STORIA DEL CLOWN

Quando si pronuncia la parola clown, oggi comunemente si pensa alla clown terapia, ovvero a quei medici che, indossato il naso rosso, si prodigano per far divertire i bambini degenti negli ospedali. In seconda battuta il pensiero va al circo, a quei personaggi detti comunemente pagliacci che fanno ridere tra un numero di destrezza e l'altro.

Pagliaccio, buffone, saltimbanco, giullare, ciarlatano sono i sinonimi che si trovano nei dizionari e, spesso, il giudizio verso questa figura non è tra i più graditi, anzi, alcuni sinonimi di clown sono alle volte usati per insultare, per indicare una persona non seria.

Eppure la figura clownesca è certamente una tra le più emblematiche del cosmo teatrale, fino a diventare un archetipo culturale dello spettacolo.

Le prime tracce di questo archetipo le si possono trovare già nelle forme antiche dello spettacolo.

Nelle Dionisie (le feste dedicate al dio greco Dioniso o il dio romano Bacco) compaiono personaggi che, con grande ironia, sberleffo popolare e semplicità, attraevano alla festa il pubblico e lo intrattenevano con gare poetiche buffonesche e che azioni satiriche.

L'improvvisatore Tespi, con il suo carro, proveniente dall'Icaria (560 a.c.) compose le cosiddette "tirate" influenzando i primi autori satirici.

La "fabula atellana" romana già includeva personaggi buffoneschi a "maschera fissa", ovvero personaggi che, per le loro caratteristiche (arcigne, stupide, furbe ecc) già costituivano l'embrione di ciò che nel corso della storia del teatro divenne la commedia dell'arte.

Proprio nella Commedia dell'Arte vediamo affermarsi caratteri fissi, maschere inequivocabili che rappresentavano i diversi caratteri umani:

lo Zanni (progenitore di Arlecchino e delle altre maschere di furbi servitori): agile astuto e servo, abile organizzatore di inganni e, sempre per bassi e umili obiettivi, abile risolutore di intrighi.

Il Tartaglia: emblema del nobile timido e impacciato.

Il Pantalone: vecchio arcigno e avaro (simbolo del potere)

Il Capitano: irruente soldato avventuriero che si rivela sempre pauroso e bugiardo.

Nelle maschere della prima commedia dell'arte le parti femminili erano interpretate da giovani maschi imberbi, per questo motivo non hanno portato con sé caratteri fondanti e significativi. Solamente più tardi la figura femminile s'inserisce assumendo simbolicamente ciò che era considerato il ruolo nella donna nella società, ovvero l'oggetto di desiderio e causa di inganni amorosi.

Tra le maschere sopra citate possiamo evidenziarne tre: l'arlecchino, il tartaglia e il capitano (il comico furbo, il timido e il capo spaccone).

Questi tre caratteri saranno i caratteri fondanti l'arte del clown.

Svincolati da compagnie girovaghe, alcuni giullari e saltimbanchi si appropriarono di quei forti ed efficaci caratteri scenici che, messi in relazione tra loro, creavano il giusto contrasto comico.

Nacquero così i tre personaggi fondamentali che hanno creato l'arte del clown:

- il Bianco
- l'Augusto
- il direttore di pista

La nascita dei tre caratteri diede vita ad una forma di spettacolo che si distingueva dai soliti giullari di corte, spesso nani e deformati (la deformità per molto tempo è stata frutto di ilarità, esposta al ludibrio dei nobili e dei popolani per stupire, sorprendere ma soprattutto per far ridere).

Le tre “maschere” unite alle abilità di saltimbanchi e giocolieri, svincolati da intrecci a canovaccio (tipici dei commedianti), portò ad una forma di spettacolo peculiare, atta a sorprendere e a far ridere in breve tempo.

Il primo circo equestre nacque a Londra nel 1770.

A fondarlo fu l'ex sergente di cavalleria del 15° battaglione dei Light Dragoons reggimento a cavallo, Philip Astley, molto abile nel montare con destrezza cavalli selvaggi.

La sua abilità lo spinse ad investire i suoi risparmi in una forma di spettacolo che raccogliesse, intorno alle sue esibizioni, numeri comici e di destrezza.

“L’Astley’s Amphitheatre” (L’Anfiteatro di Astley) fu il primo Circo ufficiale, punta di un iceberg costruitosi nel tempo, raccogliendo attori, improvvisatori della commedia dell’arte (ormai in decadenza), saltimbanchi e ammaestratori.

La forma di spettacolo circense si diffuse facilmente per la sua capacità di spostamento (abituale anche per i teatranti) e per la forma accattivante di spettacolo, facile e sorprendente.

Il circo era anche l’occasione, per la gente, di vedere animali esotici ammaestrati, esseri umani informi (i cosiddetti “fenomeni da baraccone”), forme di esibizione strabilianti intervallati da numeri comici di natura non satirica ma molto efficace.

Si delinea così la forma di arte che conosciamo oggi: uno spettacolo composto da abilità, equilibrismi, ammaestramenti e numeri comici; organizzazioni sempre più articolate, strutture sempre più sofisticate, orchestre e coreografie che, unite alle nuove tecnologie hanno portato ad una forma di circo contemporaneo tra le arti spettacolari di più alto livello internazionale (uno per tutti Le Cirque du Soleil).

Il termine Clown ha probabilmente origine nella lingua sassone e il suo significato, non letterale ma più proprio, è “contadino”.

Il suo più tipico rappresentante sarà Joseph Grimaldi (1778-1837) legato al mondo della pantomima inglese, sotto l’influenza della Commedia dell’Arte italiana.



Joey Grimaldi aveva scelto come travestimento la maschera infarinata di Pedrolino, con la faccia rotonda punteggiata di lentiggini rosse. Il costume era assai bizzarro, in adeguata sintonia con l’atmosfera fantastica delle rappresentazioni.

I pagliacci costituivano un momento distensivo dello spettacolo circense e avevano il compito di rilassare gli spettatori e “rinfrescare” l’atmosfera tra un esercizio equestre e l’altro. Era il ritorno delle maschere della Commedia dell’Arte in versione anglosassone.



Il primo clown vero e proprio, introdotto da Astley, fu un musicista: Mr. Merriment (il signor Divertimento), questo clown chiacchierone divenne l’elemento caratteristico di tutto il circo inglese del XIX secolo e rivestiva il ruolo di comico in coppia col ringmaster (il direttore di pista), assolutamente serio e spesso interpretato dallo stesso Astley.



La particolare personalità di Philip Astley e il suo impegno imprenditoriale nella nuova forma spettacolare diede la possibilità allo stesso di fondare a Parigi "L'Anphitéâtre Anglois Astley" che divenne vero punto di riferimento per il finanziamento di nuovi circhi equestri in tutta Europa. Nel 1794 Astley venne nominato baronetto e il suo circo diventò "Reale Anfiteatro d'Arte", grazie al re Giorgio III. All'anfiteatro Astley si esibì anche un clown "shakespeariano" o "shakespearian Jester" e cioè William F. Wallet (1808-1892).

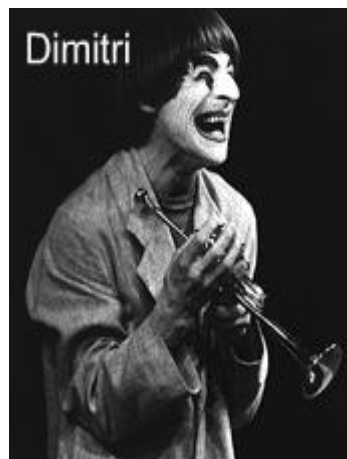
- *(per un approfondimento dell'argomento consigliamo la lettura di "La figura del Clown, metafora della condizione umana" di Vera Agosti – ed..Prima)\**

Un interessante spunto di approfondimento è anche il breve articolo di Massimo Alberini comparso sul Corriere della Sera in cui è evidente quanto il Clown sia importante non solo nel Circo ma in tutta l'arte della comicità e del quale riportiamo una parte:

*"Clown e' un nome seicentesco: lo usa Shakespeare per alcuni suoi personaggi comici..."*  
*... "Dapprima il clown e' solo, riprende, come l'italo inglese Joe Grimaldi, il costume del buffone di corte e si prodiga in acrobazie senza parlare.*  
*Poi al clown tradizionale, che però ha il "sacco" ricamato ed il viso candido di Pierrot, s'affianca, "inventato" da Tom Belling nel 1864, l' Augusto: abiti enormi, scarpacce, trucco esagerato, parrucche a colori.*  
*E il bonario e compiacente compare che il "bianco" tormenta senza possibilità per l'altro di ribellarsi.*  
*Da allora la coppia trionfa, affiancando alle semplici presenze in pista le brevi scene, dette "entrate comiche".*  
*E' l'epoca migliore del trio dei Fratellini e dei loro discendenti.*  
*La rivincita dell' Augusto avviene con Grock (1880 1959) che, dopo essere stato spalla di Antonetto si "mette in proprio" con un partner, dando vita ad un numero di 42 minuti.*  
*Alla maschera del clown bianco s'ispireranno invece alcuni mimi pronti a ricollegare la pista del circo con il palcoscenico degli Enfants du Paradis.*  
*Gli attori comici del circo saranno sicura fonte di "rifornimento" per le altre forme di spettacolo.*  
*Prima il cinema, che vi attinge a piene mani, da Chaplin a Keaton, poi la tv.*  
*Da ciò un certo pessimismo che indurrà, nel film di Fellini, un vecchio attore a sentenziare: "Non ci sono piu' clown, il circo e' morto".*  
*Un De profundis per fortuna senza contatti con la realtà.*  
*Il circo sovietico riuscì a superare i confini grazie a Caran d'Ache, Dimitri e soprattutto Popov...*  
 ... Barnum, in America, ha aperto un "collegio dei clown", ma per avere elementi validi ricorre al vecchio continente.

Qualcosa è cambiato. Al trucco troppo pesante e da parata di Lou Jacolo, il più tipico clown americano, s'è sostituita oggi la maschera più leggera di David Larible, nato a Novara nel 1957: il clown simbolo dei 125 anni d'attività di Barnum, il "buon ragazzo" che prima di entrare in pista studia, con il binocolo, quali sono tra il pubblico le persone con cui "lavorare".

*Massimo Alberini (3 gennaio 1996) - Corriere della Sera*





## NELLO SPECIFICO I CARATTERI DEL CLOWN

Dunque, ecco la gerarchia dei clown: Direttore di pista – Bianco – Augusto.  
Proviamo ad analizzarne le caratteristiche più da vicino.

### **Il direttore di pista**

Il più delle volte veste una giacca che (probabilmente in memoria del progenitore Astley) ricorda figure militari, con evidenti decorazioni e spalline a frangia.

Elegante e risoluto, è un vero Capitano in grado di dirigere il suo circo e di presentare, anche il più impresentabile artista, con una forza ammaliante tale da far credere al pubblico di trovarsi di fronte al più grande artista del mondo (la sua bugiarderia, mutuata dalla maschera del Capitano, sarà presto rivelata dai guai causati dagli altri due clown).

### **Il Bianco**

Vestito di bianco o argenteo (spesso alto), col viso dipinto di bianco (la maschera del Pierrot francese è un “bianco”), spesso malinconico e timido (Tartaglia) ma molto bravo ad eseguire dei numeri di bravura, musicista, giocoliere o acrobata che sia.

Il Bianco, presentato dal direttore di pista, è il personaggio che tenta di eseguire un numero nel miglior modo possibile.

La sua gestualità è misurata come il suo linguaggio, ma, l’incontro con il suo alter ego Augusto, provoca una interferenza tale da fargli “perdere le staffe” innescando uno scontro fisico paradossale e assurdo.

Questa “meccanica comica” è il vero cuore dei numeri (gags) clowneschi.

L’intera dinamica confluisce in una “guerra di pugni, calci, dispetti e scherzi” che spesso trovano, come vittima finale, lo stesso direttore di pista.

Il clown Bianco, se piange, non lo si sente, si chiude in se stesso e vibra in tutto il suo corpo, è un personaggio che tenderebbe a contenere le sue emozioni.

### **L’Augusto**

E’ il personaggio più conosciuto, il pagliaccio per eccellenza.

I suoi vestiti sono eccessivi (nella grandezza o nella ristrettezza), logori e rappezzati. Un naso rosso di cartapesta o di gomma deforma il suo vero naso, il trucco sottolinea (come una maschera) la sua bocca eternamente sorridente, la sua capigliatura è stralunata, colorata, arruffata (con o senza pelata).

L’Augusto è disordinato, dimentica le cose, inciampa e la sua espansività eccessiva entra sempre in contrasto con “l’educato Bianco”. Questo clown è l’Arlecchino irruente che, spinto dalle sue esigenze primarie, impone la sua presenza a discapito di qualsiasi altro personaggio; a maggior ragione se l’antagonista è preciso e delicato.

L’Augusto, se piange, urla, si agita, si butta a pancia in terra e batte i pugni, le sue lacrime sgorgano come una fontana, è un personaggio emotivamente incontenente.

I tre caratteri clowneschi, diventati contenitori simbolo di emozioni umane differenti, compongono, nella relazione tra essi, un mondo tragicomico e poetico codificato e cristallizzato in una meccanica ritmica e comica decifrabile e insostituibile.

La dinamica strutturale dei clown, è la base tecnica di tutte le coppie comiche, dal novecento ad oggi.

Possiamo facilmente riconoscere l'archetipo clownesco in moltissime coppie comiche, ne citiamo alcune:

Augusto – Bianco: *Laurel e Hardy, Franco Franchi e Ciccio Ingrassia, Gianni e Pinotto, Cochi e Renato, Ric e Gian, Bud Spencer e Terence Hill, Sandra Mondani e Raimondo Vinello, Walther Mattau e Jack Lemmon, Ale e Franz, Ficarra e Picone.*

Augusto – Direttore di pista: *I fratelli De Regge, Walter Chiari e Carlo Campanili.*

Augusto – Augusto: *Totò e Peppino De Filippo, Pali e Dispari, Paolo Panelli e Bice Valori, Vinello e Tognazzi, Roberto Benigni e Massimo Troisi (nel film "Non ci resta che piangere")*

Direttore di pista – Bianco: *Ezio Greggio ed Enzo Jachetti*

Le stesse dinamiche archetipe del clown le ritroviamo anche in gruppi comici quali:

"Aldo Giovanni e Giacomo", "I Guffi", "I gatti di vicolo dei miracoli" e molti altri.

## UN NUMERO ESEMPLIFICATIVO DI DINAMICA CLOWNESCA

Innanzitutto occorre dire che il Clown non si riferisce alla persona che s'infila una parrucca colorata, veste il naso rosso e, con le scarpe grosse e il vestito buffo, va per la strada a fare il giocoliere con cinque palline o a soffiare dentro palloncini per poi modellarli da conigli o indossa i trampoli per consegnare volantini commerciali.

Tutto ciò non ha nulla a che vedere con il Clown.

Il Clown ha delle conoscenze specifiche altamente qualificate, l'acrobazia e la giocoleria sono elementi base che vanno sommati a capacità artistiche professionali peculiari; spesso i clown sono bravi musicisti, in grado di suonare facendo capriole o camminando su un filo a diversi metri d'altezza (facendo finta di non saperci andare, di avere paura e, per il brivido del pubblico, fingendo di cadere).

Il Clown è un professionista dello spettacolo e, come tale, è depositario di teatralità.

La peculiarità del Clown è il breve tempo di esecuzione del numero (il termine più usato è gag).

Per ottenere il massimo effetto in poco tempo, le gags devono contenere un meccanismo di sicuro effetto, a tale scopo soccorre "il ritmo matematico della comicità", ciò che è stato scritto precedentemente, ovvero la rottura del ritmo e della "proiezione narrativa", nel clown trova la sua chiara e basilare manifestazione.

Per meglio rendere l'idea, a titolo esemplificativo descriviamo qui di seguito una possibile gag clownesca:

### **Il grande violinista e il fazzoletto prezioso.**

Il direttore di pista entra in scena con grande baldanza, con la sua presenza attrae l'attenzione del pubblico dando l'impressione di dover presentare il numero più eccezionale dello spettacolo.

**Direttore:** *"Signore e signori! Madame et Monsieur! Ladies and Gentlemen! Dame und heren! Fino a questo momento i vostri occhi hanno visto numeri eccellenti! Belve addomesticate, uomini e donne che hanno rischiato la vita a dieci metri d'altezza per il vostro divertimento e la vostra meraviglia! Ma nulla potrà competere con ciò che vi presenterò tra pochi istanti!*

Emozionato dall'evento il direttore/presentatore su asciuga il sudore con un fazzoletto decorato e "evidentemente prezioso".

**Direttore:** *"Reduce dalle più grandi tournè internazionali, ho il piacere di presentarvi il più grande violinista di tutti i tempi! Si dice che lo stesso Nicolò Paganini sia comparso nei sogni del grande veggente per chiedergli di poterlo conoscere! La sua musica, registrata in un video, è stata inviata nello spazio in rappresentanza della cultura terrestre! Signori e signore il musicista che*

*state per vedere iniziò a suonare prima di imparare a camminare! Si racconta che, visto il violino del nonno appoggiato in un cantone, si staccò dalla sedia per la prima volta, fece due passi e cadde a terra, raggiunse in violino e cominciò a suonarlo meglio del nonno stesso! Attenzione quindi gentile pubblico, aguzzate le orecchie e spalancate gli occhi! Cominciate a battere i vostri palmi delle mani perché ho l'onore e il piacere di presentarvi ... Pallino!"*

Con un gesto plateale il direttore indica il clown bianco Pallino, senza rendersi conto di perdere in pista il suo amato fazzoletto.

Pallino, il clown bianco, vestito argenteo con il cappello a cono entra lentamente con la sua custodia in mano.

Il direttore di pista fa un inchino al nuovo arrivato ed esce dalla pista.

Pallino lentamente, in assoluto silenzio, appoggia la custodia, la apre e ne estrae un violino.

Si prepara e, dopo pochi istanti, inizia a suonare.

Pallino suona veramente bene l'inizio di una melodia quando si sente la voce del direttore di pista.

**Il direttore** (parlando da "dietro le quinte"): *"Vai Gustavo vai! L'ho sicuramente perso in pista ma non posso certo disturbare il signor Pallino mentre sta suonando!"*

**Un'altra voce, diversa, con accenti molto marcati (Gustavo, l'Augusto):** *"Chiii?"*

**Direttore:** *"Pallino!"*

**Gustavo:** *"Eeh?"*

**Direttore:** *"Pallino il musicista!"*

**Gustavo:** *"Ah! Musicista! Come me!"*

**Direttore:** *"Ma fammi il piacere che non ti vogliono neanche nella banda! Vai in pista, piano piano e recuperami il fazzoletto!"*

**Gustavo:** *"Va bene capo! Vado dal musicista e gli prendo il fazzoletto!"*

**Direttore:** *"Nooo! Lui suona e tu, piano piano cerchi il mio fazzoletto!"*

**Gustavo:** *"Va bene capo! Vado!"*

Nel tempo in cui si sentono le voci fuori pista il clown bianco ha smesso di suonare e, guardando verso la tenda d'entrata in pista cerca di capire che cosa sta succedendo.

Gustavo, l'augusto, entra in pista volgendo la schiena al pubblico e parlando con il direttore che resta dietro la tenda.

Gustavo ha sulla schiena una grancassa con un atacchio legato al piede e un bassotuba infilato al braccio.

**Gustavo:** *"Allora vado, faccio piano piano per non disturbare il grande musicista, cerco il fazzoletto, mi soffio il naso e te lo porto!"*

**Direttore:** *"Ma perché dovresti soffiarti il naso col mio fazzoletto?!"*

**Gustavo:** *"Perché la musica mi commuove!"*

**Direttore:** *"Allora tappati le orecchie! Vai adesso!"*

Gustavo, dando la schiena al pubblico si tappa le orecchie con le mani, si volta, si guarda intorno ma è come se non vedesse Pallino; comincia a camminare lentamente e la grancassa batte un colpo ad ogni passo della gamba destra, quando avanza con la gamba sinistra invece soffia nel bassotuba provocando il suono classico dello strumento.

Il ritmo è lento, Gustavo si guarda intorno.

Pallino lo osserva esterrefatto.

Pallino e Gustavo incrociano gli sguardi e s'immobilizzano.

Dopo qualche istante Gustavo corre dietro la tenda creando un effetto sonoro grancassa-bassotuba con ritmo veloce.

**Gustavo:** *"Direttore! Hanno rapito il musicista!"*

**Direttore:** *"Cosa stai dicendo Gustavo!"*

**Gustavo:** *"Al suo posto c'è un brutto ceffo vestito di bianco con la faccia bianca e un cono di gelato al posto del cappello!"*

**Direttore:** *"Ma è lui! Il musicista Pallino!"*

Un attimo di silenzio e dalla tenda spunta la campana del bassotuba e a malapena la faccia di Gustavo. Poi scompare nuovamente.

**Gustavo:** *“No! Non è lui!”*

**Direttore:** *“Perché non dovrebbe essere lui?!”*

**Gustavo:** *“Non suona!”*

Un colpo di grancassa fa rientrare Gustavo in scena come se fosse stato spinto fuori.

Si ferma, guarda Pallino e gli fa cenno di continuare pure a suonare.

Pallino riprende la sua melodia dall’inizio.

Gustavo si tappa le orecchie e, mentre Pallino suona, cerca con lo sguardo il fazzoletto perduto, quando lo vede parte velocemente per andarlo a recuperare ma il suono dei suoi strumenti interrompono la suonata di Pallino, il quale, stizzito, velocemente appoggia il violino e si piazza davanti a Gustavo con atteggiamento aggressivo.

Gustavo si ferma.

Silenzio.

Pallino avanza lentamente verso Gustavo.

Gustavo indietreggia lentamente creando il ritmo lento di grancassa e bassotuba.

Dopo alcuni passi Pallino si ferma.

Si ferma anche Gustavo.

Pallino segna una riga sullo sterrato della pista come per dire: “non superare questa linea”.

Pallino torna a prendere il violino e ricomincia il pezzo musicale.

Gustavo alza un piede per superare la linea ma Pallino, suonando si volta verso di lui, quindi si ferma facendo finta di grattarsi un ginocchio.

Appena Gustavo si rende conto di non essere visto, avanza facendo qualche passo col solito rumore di grancassa e bassotuba.

Pallino si volta smettendo di suonare e Gustavo si ferma segnando velocemente col piede una linea davanti a se.

Pallino riprende a suonare.

Dopo qualche istante Gustavo riprende lo stesso meccanismo comico.

(il tragitto tra Gustavo e il fazzoletto può essere improvvisato a soggetto)

Quando Gustavo riesce a recuperare il fazzoletto lo tiene con due mani, come una cosa preziosissima, restando sul posto.

**Pallino:** *“Hai finito?”*

Gustavo fa cenno di sì con la testa.

**Pallino:** *“Bene, allora fammi il piacere di venire qui!”*

Gustavo, timoroso, si avvicina lento a Pallino, provocando i soliti suoni.

Pallino è spazientito.

Gustavo lo raggiunge e si ferma col fazzoletto tra le due mani.

**Pallino:** *“Adesso stai qui fermo e ascolta!”*

**Gustavo:** *“Si collega!”*

Pallino lo guarda fisso per qualche istante, poi ricomincia a suonare.

I due sono uno di fianco all’altro, Pallino suona veramente.

Gustavo comincia a commuoversi, cerca di contenere le lacrime, ha le braccia tese con in mano il fazzoletto prezioso.

In un pezzo musicale particolarmente intenso Gustavo scoppia a piangere clamorosamente, le lacrime sgorgano come una fontana, poi si soffia rumorosamente il naso nel fazzoletto del direttore di pista, piange e soffia il naso più volte.

Pallino si arrabbia, prende il fazzoletto e lo scaglia lontano.

**Pallino:** *“Basta!”*

Gustavo smette immediatamente.

Pallino ricomincia a suonare.

Gustavo guarda, senza muoversi, il fazzoletto lontano, allunga un braccio come se potesse prenderlo senza muoversi, poi si allunga con tutto il corpo ma non ce la fa, quindi decide all'improvviso di assolvere al suo compito, prendere il fazzoletto.

Si avvia velocemente, lo prende e torna col fazzoletto in mano; naturalmente il suo movimento e i suoni annessi hanno provocato l'interruzione del concerto di Pallino.

Pallino appoggia il violino nella custodia, prende un enorme paio di forbici, strappa di mano il fazzoletto da Gustavo e lo taglia a pezzi.

Lancia in alto dietro le spalle i frammenti del fazzoletto prezioso.

Gustavo sta per dire qualche cosa, per protestare, ma Pallino lo ferma con una mano come per dire: "aspetta".

Gustavo aspetta.

Pallino posa le forbici nella custodia, prende un guantone da pugilato e con un pugno sfonda la grancassa.

Gustavo resta immobile.

Pallino posa il guantone, prende il violino e ricomincia a suonare.

Gustavo si toglie la grancassa, l'abbandona e comincia a fare un ritmo col basso tuba interrompendo Pallino, il quale lo guarda attentamente poi, con lentezza cinica posa il violino nella custodia e dalla stessa estrae una sega.

Pallino sega la campana del bassotuba.

Gustavo, dopo una piccola pausa di riflessione continua a suonare, ovviamente il suono sarà diverso, meno apprezzabile.

Pallino, indispettito sega un altro pezzo di bassotuba.

Gustavo continua a suonare.

La scena del bassotuba segato continua per diverse volte fino a quando Gustavo resta soltanto con il bocchino e un frammento minuscolo del bassotuba e smette.

Pallino ripone la sega, prende il violino e riprende a suonare la sua melodia.

Gustavo riprende a suonare seguendo la melodia creando una doppia voce perfettamente in sintonia con il violino.

Pallino, continuando a suonare accondiscende il suono di Gustavo.

Insieme, Pallino e Gustavo, eseguono il brano completo con virtuosismi delicati e d'effetto.

Al termine del "concerto" i due si prendono gli applausi del pubblico ma in quel momento entra il **Direttore**: *"Allora! La vogliamo finire? Dov'è il mio prezioso fazzoletto! Non posso aspettare così tanto ... Gustavo! Come ti sei permesso di disturbare il maestro Pallino!"*

Poi rivolgendosi a Pallino: *"Mi scusi maestro! Quest'ignorante cafone non capisce mai niente!"*

Il direttore accenna ad un inchino ma si accorge del suo fazzoletto stracciato, si dispera (a soggetto) fino ad arrabbiarsi.

Il direttore tira uno schiaffo a Gustavo che gira su se stesso.

Gustavo cerca di dire che non è colpa sua ma il direttore lo colpisce con un altro schiaffo; Gustavo gira su se stesso, cerca di parlare ma un terzo schiaffo lo raggiunge, lui gira su se stesso.

Il direttore parte con il quarto schiaffo ma Gustavo si abbassa, il direttore di pista gira a vuoto mostrando il sedere a Gustavo il quale gli tira un calcio.

Il direttore, con un salto mortale cade a terra.

Gustavo e Pallino ridono.

Il direttore si rialza, cerca di colpire Gustavo ma Pallino gli da un calcio.

Da questo momento, a soggetto, il direttore di pista inizia a prendere pedate e schiaffoni, una sorta di rissa clownesca dove, ogni tanto accadono errori (es. Pallino colpisce Gustavo e viceversa).

Il numero si conclude con il direttore di pista che scappa fuori pista inseguito dai calci del Clown Bianco e dell'Augusto.

La musica dell'orchestra sottolinea il finale dirompente.

Risulta chiaro dalla lettura di questo "numero" quanti elementi comici riconoscibili in decine di coppie comiche, anche contemporanee, siano contenuti. La comicità gestuale, ritmica, surreale e il

gioco di parole, l'incomprensione e la relazione tra i personaggi emergono prepotentemente in una costruzione drammaturgica avulsa di psicologismi; è come vedere una struttura matematica nella sua essenza, una formula che include in sé enormi potenzialità di sviluppo.

Questo esempio, ci apre la porta ad una analisi più dettagliata dei diversi livelli di lettura della comicità.

## **I DIVERSI LIVELLI DI LETTURA DELLA COMICITÀ**

### **La comicità comportamentale (riferimento eserciziaro: n°1)**

Tenendo in considerazione il fatto che la risata scaturisce da una interruzione incongruente di una proiezione narrativa possiamo cogliere facilmente il primo e più basso livello di comicità, quella comportamentale.

Il comportamento di una persona non dipende solamente una azione consapevole.

Ogni persona è portatrice di un'immagine e la stessa immagine è contenitore di una potenziale storia che si riflette nella ricezione emotiva di chi ci circonda.

Per essere più chiari, ognuno di noi ha una propria e peculiare fisicità, un aspetto fisiognomico che induce "lo spettatore", a seconda della cultura dalla quale proviene, a recepire una "storia" in ciò che vede di fronte a sé.

Una persona magra e bassa, difficilmente al primo impatto incute timore.

Una persona grassa con difficoltà deambulatorie potrà essere vittima immediata di giudizi negativi affrettati ( si ritrova perfino nei proverbi un tale atteggiamento, uno per tutti basti il detto "Grande e grosso, stupido e imbranato" dal piemontese "Grand e gros, ciula e baloss").

Una persona di altezza medio alta, con una corporatura atletica di bella presenza, indurrà lo spettatore ad un giudizio positivo e ad una sensazione di dinamicità innata.

Se al primo esempio ne conseguisse una vocalità molto bassa e rauca, ne sortirebbe un effetto buffo.

Se al secondo esempio conseguisse un'agile capriola e un salto mortale con caduta verticale, lo spettatore ne sarebbe enormemente sorpreso.

Se al terzo esempio il personaggio in osservazione parlasse con una tonalità molto alta e balbettasse avremmo un risultato ridicolo.

Un esempio sorprendentemente chiaro è il seguente: un uomo molto alto, con una corporatura robusta, grandi mani sporche e una folta barba incolta, nella cultura europea, è accostabile ad una figura "cattiva", un orco o, nel migliore dei casi, un "homo selvaticus", in ogni caso è l'immagine rappresentata di una persona di cui bisogna avere timore.

Dovessimo vedere un tale uomo affacciarsi, dapprima solamente col viso, poi, lentamente con tutto il corpo e dovessimo vederlo indossare un enorme pigiama da bambino e delle pantofole con il peluche, provocherebbe il riso.

Lo spettatore, al primo sguardo proietterebbe nella propria mente una micro narrazione facente riferimento allo stereotipo del "Mangiafuoco", ma, alla vista della figura intera, la rottura assurda di quella "narrazione" farebbe immediatamente scattare una risata liberatoria.

La comicità comportamentale non è sempre volontaria, può accadere a chiunque che, assorto nel proprio naturale comportamento possa inciampare in una azione contraria.

Questa comicità estremamente semplice è utilizzata molto dalle compagnie amatoriali che utilizzano lo strumento comicità per accattivare il proprio pubblico, lo spettacolo comico amatoriale si trasforma così in una "festa sociale carnevalesca" dove la legge del contrario (oltre che dell'ambiguo allusivo e talvolta volgare) prevale nella maggior parte dei casi.

Ecco quindi comparire sul palcoscenico uomini vestiti da donna, avvocati con giacca, camicia e cravatta ma in mutandoni ecc. ecc.

L'humus comico del teatro popolare fonda le sue radici in questo tipo di comicità, una comicità che ci riporta alle atellane romane e a certe parodie carnevalesche medioevali.

### **La comicità gestuale (riferimento eserciziaro: n°2 – n°3)**

Possiamo ora distinguere, in una sorta di stratificazione immaginaria di livelli comici, una comicità che scaturisce dal modo di muoversi, dalla gestualità utilizzata e anche questa, come il livello precedente, può essere cosapevole o inconsapevole.

Una piccola parentesi possiamo aprirla prendendo in considerazione quella gestualità codificata che, di per sé, è significativa e sostitutiva della parola, ad esempio, toccare ripetutamente con il dito indice la tempia in molti luoghi significa indicare una persona non del tutto “a posto con la testa”, uno “un po’ matto”. Questo tipo di gestualità è però soggetta a cambiamento di significato in base alle località in cui viene usata, un linguaggio gestuale di questo tipo non è universalmente riconoscibile, anzi, diviene una sorta di “dialetto gestuale” che, nell’ambito della comicità, non conviene utilizzare se non applicando la regola della “deformazione o amplificazione gestuale”.

Un gesto quale: muovere la mano con le dita chiuse ai polpastrelli e il dorso rivolto verso il basso (in sostituzione della frase: “Ma cosa vuoi?”), amplificata in un movimento agitato dove le dita delle mani battono sulla spalla e il dorso sulla coscia, assume un aspetto paradossale che, unito ad una complessiva espressività, può essere comico.

Per un interessante approfondimento sui comportamenti gestuali consultare il testo “L’uomo e i suoi gesti – l’osservazione del comportamento umano” di Desmond Morris, edito da Arnoldo Mondadori Editore\*.

Nella rappresentazione della comicità gestuale inconsapevole, primeggia l’ironia adolescenziale nei confronti degli insegnanti.

Una professoressa che, inconsapevolmente, con la mano si sposta molto spesso i capelli lunghi che le coprono il viso, un professore che ogni qualvolta deve spiegare si liscia i pochi capelli pettinati a riporto, un bidello che cammina con una strana postura, un dirigente scolastico che parla senza articolare bene (a denti stretti), sono tutte occasioni di parodia scolastica.

La gestualità esprime irrevocabilmente che lo si voglia o no.

Ecco che l’attore trae dalla vita quotidiana i suoi caratteri, il comico li amplifica, li modifica e li deforma, trasformandoli in veri e propri “timbrici caratteriali”.

La scuola di recitazione “Actor studio” di New York (fondata da Elia Kazan nel 1947 di cui ne prese la direzione nel 1950 Lee Strasberg, fino alla sua morte avvenuta nel 1982) fucina di grandi attori cinematografici, utilizzando il Metodo Stanislavskij, valorizzò il recupero della corporeità dell’attore restituendo ai caratteri (o tic) fisici, tipici della commedia dell’arte, il rango di elementi psicologici fondamentali.

“L’appoggio” (termine utilizzato per evidenziare un atteggiamento fisico, anche minimale) diventa così rivelatore di un mondo celato, di un atteggiamento psicologico che si rivela “involontariamente” in un piccolo gesto reiterato.

Il comico osserva, coglie e reinterpreta i segnali dinamici del personaggio per darne una connotazione assurda e contraria alla regola della normalità.

Il comico è anticonvenzionale.

La convenzione valorizza la continuità di un’aspettativa, l’anticonformismo spezza questa linearità e la modifica verso un orizzonte inaspettato.

La comicità gestuale è un passo in più, rispetto a quella comportamentale, nella scala valoriale della comicità.

L’interprete comico che utilizza la gestualità consapevole per “far ridere” dovrà già avere competenze e conoscenze particolari riguardanti i comportamenti umani.

Diversi sono i comici che hanno utilizzato istintivamente questa capacità d’osservazione e riproduzione, ma la maggior parte degli attori e delle attrici comiche derivano la loro pratica da un assiduo e costante studio (o attenzione) degli atteggiamenti umani, rivelatori di stati d’animo.

Occorre introdurre nella gestualità un ritmo interiore che fa del gesto un elemento costituente e caratteriale chiaro e riconoscibile.

Il metodo dell’Actor Studio si rivela fondamentale in un personaggio interpretato da Robert De Niro nel film *Angel Heart* diretto da Alan Parker, l’attore interpreta un personaggio con uno strano fascino diabolico capace di influenzare negativamente le persone. Non è un personaggio comico,

anzi, è il diavolo personificato in un gentil uomo, ma la tecnica della reiterazione del gesto d'appoggio si rivela in tutta la sua potenzialità: il personaggio usa le mani con molta finezza, le dita non stanno mai ferme, accarezza minimamente qualsiasi cosa fino a giungere nella scena rivelatrice, durante il colloquio con il protagonista (intepretato da Mikey Rourke), in cui De Niro tiene tra le mani, con la stessa gestualità usata dal personaggio in tutte le scene, un uovo sodo, comincia, molto naturalmente, a sgusciarlo, quando l'uovo è completamente ripulito del suo guscio, pronuncia questa frase: "Secondo alcune religioni, l'uovo è il simbolo dell'anima lo sapeva?", morsica l'uovo sodo sgusciato e ne inghiotte la metà.

La scena è di sicuro effetto, la gestualità mantenuta in tutto il film trova la suo massimo livello nel gesto finale, rivelando l'intero mondo interiore del personaggio.

Un'altra gestualità rivelatrice e caratterizzante, questa più conosciuta in Italia, è quella dell'attore comico Massimo Troisi, con quel passare le dita, in un gesto ritroso e insicuro, sulla tempia e sullo zigomo. Gesto, quello di Troisi, reiterato e incorporato nella "maschera comica" del personaggio.

Una gestualità comica conosciuta è anche quella di Stan Laurel e Oliver Hardy (conosciuti in Italia coi nomi di Stanlio e Olio): Laurel, nei momenti d'impaccio si toglie la tipica bombetta e si gratta la testa dall'alto, Hardy invece, nei momenti di nervosismo, con le dita smuove velocemente l'immancabile farfallino al collo della camicia.

Gestualità connotanti e caratterizzanti.

Generalmente il gesto comico è un gesto motivato ma esagerato nel modo di eseguirlo o, talmente ripetuto, che diventa dissociante.

Un particolare effetto comico può essere determinato da una micro gestualità, frutto dell'imitazione di una caratteristica comportamentale animale.

Il riferimento "all'animale del personaggio" è una prassi della costruzione del personaggio di origine "Stanislavskijana" che offre all'attore o all'attrice un orientamento gestuale specifico (muoversi come una pantera, goffo come una tricheco, pesante come un ippopotamo ecc).

Se la "gestualità animale" non viene umanizzata dall'interprete ma è aggiunta alla gestualità del personaggio senza variazioni, otterremo un effetto assurdo e comico, basti pensare ad un uomo vestito formalmente che all'improvviso si gratta il viso come un cane.

#### **La comicità vocale (riferimento eserciziaro: n°4)**

Per comicità vocale non intendiamo la comicità derivante dalla parola, ma dal suono emesso da una persona, una sorta di linguaggio onomatopeico derivante da atteggiamenti emotivi (imbarazzo, meraviglia, stupore, rabbia ecc).

Ognuno di noi, in base alle consuetudini sociali, emette dei suoni significanti (suoni paragonabili a ciò che precedentemente abbiamo definito "dialetto gestuale") che, nella vita comune integrano un modo di essere personale e una appartenenza sociale; se questa vocalità viene estrapolata dal suo contesto e manipolata in senso deformante, otterremo un effetto estraniante che, a seconda dei casi, potrà risultare inquietante o buffa.

Un classico effetto comico di questo tipo di vocalità avviene allorché un personaggio, preso da un grande imbarazzo, non riesce a giustificarsi, ad esprimere o a dichiarare qualche cosa provocando solamente mezzi suoni, piccoli grugniti, acuti inaspettati, risatine isteriche ecc.

Come sempre, l'effetto comico sarà direttamente proporzionale alla rigidità e al formalismo del personaggio che emetterà la vocalità, ovvero dal grado di "inaspettata absurdità".

#### **La comicità verbale (riferimento eserciziaro: n°5 e n°6)**

Per comicità verbale intendiamo ovviamente la comicità di parola.

Naturalmente a questo punto si aprono molti e differenti stili strettamente legati alle diverse correnti letterarie. Nella comicità verbale entra prepotentemente la scrittura, non a caso esistono autori specializzati in scrittura comica.

Gioco di parole, calembour, fraintendimento, paradosso, allusione, parodia, satira sono alcuni tra gli stili in cui si possono rivelare i tratti comici di un testo.



Assurdo

*“A scuola mi insegnavano che il pesce ombrello non sarebbe mai uscito col tempo bello e dicevano anche che le foche esistenti sulla terra erano di due tipi: foche buone e foche cattive, solo che le cattive erano anche ripiene e le chiamavano focacce.”* (Alessandro Bergonzoni)

Satirico

*“Non mangio mai ostriche. Il cibo mi piace morto. Non malato, ne’ ferito. Morto. Non sono un atleta. Ho cattivi riflessi. Una volta sono stato investito da un’auto spinta da due tizi. Recentemente ho letto la Bibbia. Non male, ma il personaggio principale e’ poco credibile”.*  
(Woody Allen)

Allusivo

**Franco Franchi** - *“Papà Caloggero, mi scusi ma i cannoli siciliani non li abbiamo trovati e perciò mi sono premurato a portare un po’ di poppi corna ...”*

**Antagonista** - *“Di corna a casa mia non se ne deve parlare!”*

**Franco Franchi** - *“Ma sono poppe!”*

**Antagonista** - *“E nemmeno di poppe davanti alle femmine!”*

(Franco Franchi e Ciccio Ingrassia)

Incomprensioni e fraintendimenti

Guido De Rege (detto **Bebè**) - *ma guarda chi si vede ... con le stampelle? Ma sei andato sotto un tranvai?!*

Giorgio De Rege (detto **Ciccio**) - *Ma che sotto il tranvai!*

**Bebè** - *E cosa hai fatto?*

**Ciccio** - *Si è sposata mia figlia*

**Bebè** - *Io il giorno in cui ti capirò mi viene una sincope ...*

**Ciccio** - *Sai come sono le mamme!*

**Bebè** - *Le mamme ... le figlie ...ma cosa bestemmi...*

**Ciccio** - *Domenica si è sposata*

**Bebè** - *No domenica eravamo assieme e non mi ha detto niente...*

**Ciccio** - *Mia figlia si chiama domenica, no incominciamo...*

**Bebè** - *Ma se l’hai sempre chiamata Natalina!*

**Ciccio** - *Quando è nata, poi né diventata domenica ... ha sposato quel cacciatore di leoni che ...*

**Bebè** - *Io non so niente*

**Ciccio** - *Quello che stava in India*

**Bebè** - *Va beh ma non lo conosco!*

**Ciccio** - *Come non lo conosci?*

**Bebè** - *No, non lo conosco! Vuoi che conosco un indiano per farti piacere?*

**Ciccio** - *Non è un indiano*

**Bebè** - *Va beh è un sangue misto, un indù*

**Ciccio** - *Eh?*

**Bebè** - *Un indù*

**Ciccio** - *Uno è!*

**Bebè** - *Dico è un indiano! Non so chi sia, non l’ho mai visto!*

**Ciccio** - *Lo hai visto quel giorno per la strada vicino a casa mia che mi hanno fatto la festa*

**Bebè** - *Te la farei oggi la festa*

**Ciccio** - *Io giorno del...*

**Bebè** - *Del banchetto*

**Ciccio** - *Si*

**Bebè** - *Ma se eravate una ventina come faccio...*

**Ciccio** - *Quello vicino a me, quello alto*  
**Bebè** - *Con la barba rossa?*  
**Ciccio** - *Si.*  
**Bebè** - *Quello piccolo!*  
**Ciccio** - *Alto!*  
**Bebè** - *Io l'ho visto piccolo...*  
**Ciccio** - *Sarà stato seduto.*  
**Bebè** - *E uno passeggia seduto?*  
**Ciccio** - *Eh! Caro mio ... il mondo cambia!*  
 ... (Fratelli De Rege)

Questi sono solamente alcuni tra le migliaia di testi comici scritti; molti altri potrebbero essere portati ad esempio, ma occorre sottolineare un aspetto, fondamentale per capire la comicità: il testo a sé stante non è comico, può far sorridere ma la comicità di un testo è espressa da un personaggio, ovvero da come quel testo è espresso.

### **L'uso comico del grammelot (riferimento eserciziaro: n°7)**

Definizione della parola "grammelot":

Il grammelot è uno strumento recitativo che assembla suoni, onomatopee, parole e fonemi privi di significato in un discorso. Gli attori utilizzavano e utilizzano il grammelot con il fine di farsi comprendere anche senza saper articolare frasi di senso compiuto in una lingua straniera, oppure per mettere in parodia parlate o personaggi stranieri. Ciò che ne risulta è una recitazione fortemente espressiva e iperbolica. Il linguaggio usato acquisisce inoltre un surplus di espressività musicale, in grado di comunicare emozioni e suggestioni.

Pare che questo artificio recitativo fosse utilizzato da giullari, attori itineranti e compagnie di comici dell'arte. Questi professionisti dello spettacolo pare recitassero usando intrecci di lingue e dialetti diversi miste a parole inventate, affidando alla gestualità e alla mimica quel tessuto connettivo che rendeva la comunicazione possibile a prescindere dalla lingua parlata dall'uditorio.

Un esempio di grammelot cinematografico è rappresentato dal monologo di Adenoid Hynkel nel film *Il grande dittatore* (con Charlie Chaplin). In tempi più recenti questo filone è stato recuperato dal premio Nobel per la letteratura 1997 Dario Fo, che lo ha valorizzato nuovamente, come ad esempio nell'opera *Mistero buffo*.

Il grammelot ha già, in sé, una verve comica in quanto risulta un linguaggio falso ma comprensibile grazie alla mimica e alla gestualità dell'interprete.

Il grammelot è un gioco linguistico musicale nel quale viene imitato il suono e la cadenza caratteristica di una lingua; qui interviene la capacità di ascolto e l'individuazione, da parte dell'attore o attrice, del gioco tonale di un linguaggio per poterlo in seguito riprodurre.

Il grammelot può anche essere scritto, un esempio particolare di grammelot scritto si può trovare nel testo di Fosco Maraini dal titolo "Gnosi delle fanfole" edito da Dalai Editore\*, nel quale scrive molti testi poetici senza senso.

Eccone un esempio:

#### ***Il lonfo***

*Il lonfo non vaterca né gluisce  
 e molto raramente barigatta,  
 ma quando soffia il bego a bisce bisce  
 sdilenca un poco, e gnagio s'archipatta.  
 È frusco il lonfo! È pieno di lupigna  
 arrafferia malversa e sofolenta!  
 Se cionfi ti sbiduglia e t'arrupigna*

*se lugri ti botalla e ti criventa.  
Eppure il vecchio lonfo ammargelluto  
che bete e zugghia e fonca nei trombazzi  
fa lègica busìa, fa gisbuto;  
e quasi quasi, in segno di sberdazzi  
gli affarfaresti un gniffo. Ma lui zuto  
t'alloppa, ti sberneccia; e tu l'accazzi.*

### **Comicità dell'assurdo (riferimento eserciziaro: n°8)**

In cosa consiste la comicità dell'assurdo?

Come suggerisce la parola stessa, è una comicità che non nasce dalla satira o la parodia della realtà, ma da accostamenti assurdi e surreali che, nella loro "logica fantastica" costituiscono una realtà parallela riconoscibile.

Occorre aprire una breve parentesi sulla logica fantastica o logica della fantasia.

*"Se avessimo anche una fantastica", come una logica, sarebbe scoperta l'arte di inventare*" (da "Frammenti" di Novalis)\*. Il concetto di "fantastica", citato da Novalis e tradotto in materia pratica da Gianni Rodari in "La grammatica della fantasia" edito da Einaudi\*, è intorno al quale si muove l'invenzione dell'assurdo e del surreale.

La fantasia è la trasfigurazione, ironica e surreale, della realtà; essa è l'immagine della realtà revisionata dall'intelligenza sotto forma di metafora, per permettere all'essere umano di reinterpretarla, riscriverla, metabolizzarla e viverla sotto il lume della coscienza.

La fantasia quindi è frutto dell'intelligenza; riscoprirla e saperla usare, aiuta a vivere.

Ma la fantasia (o fantastica) nasce da una scintilla, Gianni Rodari individua questa scintilla in ciò che lui chiama "Binomio fantastico".

*"... Abbiamo visto nascere il tema fantastico – lo spunto per una storia – da una singola parola. Ma si è trattato, più che altro, di un'illusione ottica. In realtà non basta un polo elettrico a suscitare una scintilla, ce ne vogliono due. La parola singola "agisce" solo quando ne incontra una seconda che la provoca, la costringe ad uscire dai binari dell'abitudine, a scoprirsi nuove capacità di significare. Non c'è vita dove non c'è lotta. Ciò dipende dal fatto che l'immaginazione non è una facoltà della mente: è mente stessa, nella sua interezza, la quale, applicata ad un'attività piuttosto che ad un'altra, si serve sempre degli stessi procedimenti. E la mente nasce nella lotta, non nella quiete. Ha scritto Henri Wallon, nel suo libro "Le origini del pensiero bambino" (edito da La Nuova Italia)\*, che il pensiero si forma per coppie. L'idea di "molle" non si forma prima, o dopo l'idea di "duro", ma contemporaneamente, in uno scontro che è generazione: "L'elemento fondamentale del pensiero è questa struttura binaria, con i singoli elementi che la compongono. La coppia, il paio sono anteriori all'elemento isolato."*

Dunque, in principio era l'opposizione. E' dello stesso parere anche Paul Klee quando scrive, nella sua "Teoria della forma e della figurazione" (edito da Feltrinelli)\* che *"il concetto è impossibile senza il suo opposto. Non esistono concetti a se stanti, ma di regola sono binomi di concetti"*.

Una storia può nascere solo da un binomio fantastico.

La legge della contrapposizione, del contrasto e dell'opposto, sta alla base della creazione di una storia assurda e surreale. Come abbiamo avuto occasione di dire, il contrasto e l'imprevisto appartiene al comico, ecco il motivo per il quale, il più delle volte una storia assurda ci fa ridere.

Un esempio di testo assurdo nato da un binomio fantastico ovvero dalle parole: Buio – Stuzzicadenti, tratto dallo spettacolo "Vita da Timidi" della compagnia Nonsoloteatro:

*Ci fu un periodo nel quale passavo le mie giornate a dormire. Dalla mattina alla sera me ne stavo nel mio lettuccio con le finestre chiuse e le serrande abbassate.*

*Un giorno ... o una notte, non lo so, sentii una voce: "Aiutooo .. Aiutooo..."*

*Andai a vedere dalla finestra ma ... niente.*

*Tornai a letto e nuovamente: "Aiutooo".*

*Guardati sotto il letto ... niente. Guardai dentro l'armadio ... niente. Dietro alla porta blindata del bagno ... niente.*

*Mi piazzai allora al centro della stanza al buio e restai in attesa ed eccola di nuovo: "Aiiuutoooo!"*

*Con mio stupore capii che la voce arrivava dalla mia bocca.*

*Non proprio dalla bocca ... dai denti.*

*Ma non da tutti.*

*Da uno.*

*Andai in bagno e la vidi ... piccola ... carina ... una carie piccolina ... la voce arrivava di là.*

*Mi armai di uno stuzzicadenti e andai di fronte allo specchio del bagno, aprii la bocca e cominciai ad infilare lo stuzzicadenti per tutta la sua lunghezza...sparì, scomparve del tutto.*

*Allora tornai in cucina, presi l'intera scatola dei Samurai e...(gesto verso i denti)...tutti, la mia carie li inghiottì come fucelli.*

*Il giorno dopo scesi in cartoleria e comprai gli Shangai.*

*Era incredibile! Stavo diventando una carie umana, un buco nero cosmico.*

*Potevo diventare un fenomeno internazionale! Però dovevo allenarmi.*

*Cominciai a far sparire cucchiali, forchette coltelli ... il matterello, l'ombrello.*

*Poi cominciai ad uscire di notte.*

*Mi sembrava di essere un Mister Hyde contemporaneo.*

*Prendevo tutto quello che capitava: rami, pezzi di legno, ... una panchina.*

*Una notte incontrai una signora anziana che portava a spasso un cagnolino, di quelli piccoli, tipo topo.*

*La signora aveva un bel bastone, allora le dissi: "Che bel bastone signora!"*

*Lei disse: "Era del mio povero marito."*

*"Me lo farebbe provare?" chiesi io e lei mi passò il bastone.*

*Io ... lo inghiottii.*

*Il cane cominciò ad abbaiare e a morsicarmi l'orlo dei pantaloni così io ...lo inghiottii.*

*La vecchietta cominciò a gridare: "Disgraziato! Chiamerò la poliz ..." ... anche lei scomparve nella mia capiente carie.*

*Quella stessa notte andai a bussare in chiesa.*

*Si spalancò il portone.*

*Il prete stava pulendo l'altare.*

*Io mi avvicinai ... mi sembrava di uscire da un film dell'orrore ... la notte dei morti viventi.*

*Il parroco sudava, io lo guardavo e dissi: "Scusi signor parroco, ho visto una bella betulla la fuori ... posso fare un esperimento?"*

*Il parroco rispose: "Certo certo, vai figliolo"*

*E mi benedì con aspersione, poi mi tirò dietro direttamente tutta l'acquasantiera.*

*Una volta fuori tagliai la betulla e la infilai nel mio buco nero cosmico materializzatosi in forma di carie umana ...*

*A quel punto vidi tutto nero.*

*Cominciai ad avere paura ... e cominciai a chiamare: "aiuto, aiutoo! ... Aiiuutooo!"*

*Ed improvvisamente vidi nel cielo nero un piccolo puntino bianco che si allargava e poco per volta riconobbi un enorme stuzzicadenti Samurai avvicinarsi a me.*

...

*Non so se fu sogno o realtà.*

*Quando mi svegliai ero in un albergo.*

*Bell'albergo!*

*Si chiamava Villa Serena.*

*Erano tutti vestiti di bianco ... mi davano delle caramelline colorate ... ci sono stato tre anni.*

...

Da questo brano si evince come, da un semplice accostamento di parole e seguendo una logica ferrea, si possa costruire un testo assurdo.

E' necessario ancora dire che la comicità dell'assurdo non si basa esclusivamente sulla parola, esistono esempi eccellenti di comicità assurda e surreale senza parole, soprattutto nel cinema, vogliamo citare alcuni personaggi fondamentali in questo tipo di comicità: Joseph Francis Keaton



(conosciuto come Buster Keaton), Arthur Stanley Jefferson (conosciuto come Stan Laurel) e Oliver Novelle Hardy e, non per ultimi, i Fratelli Marx, Chico (Leonard), Harpo (Arthur), Groucho (Julius) e Zeppo (Herbert); questi ultimi inventarono una gestualità, una mimica e situazioni assurde, unendo una verbalità di contrasto surreale. Una battuta per tutte basti la celebre frase: "Nascendo dal nulla ho raggiunto la più alta cima della miseria".



### **La comicità poetica (riferimento eserciziaro: n°9)**

A questo punto siamo arrivati al livello più alto della comicità, siamo partiti da una comicità base, come quella comportamentale per giungere ad una comicità verbale più articolata ed infine ci troviamo di fronte ad una comicità che muove i suoi meccanismi attivando una relazione diretta con l'intelligenza, la conoscenza e l'esperienza del pubblico: la comicità poetica.

Questa lettura della comicità apre le porte alle forme di teatro comico, da Eduardo De Filippo a Woody Allen.

La poeticità si nutre di memoria e la memoria è uno degli elementi più nobili dell'essere umano.

La memoria e l'esperienza costituiscono la struttura dell'intelligenza, quando la comicità fa leva su questi due elementi combinati otteniamo una comicità più "morbida", propria della natura umana e meno meccanicistica, con la poeticità l'umorismo fa capolino, lasciando intravedere una profondità umana con una

visione talvolta tragica delle condizioni sociali o personali, dove malesseri e melanconie possono emergere per inabissarsi immediatamente sommersi dalle alte onde dell'ironia.

Immaginiamo la seguente scena: un clown Augusto, finito il numero comico in pista, torna nella sua roulotte e, guardando la foto di una ragazza, piange e, invece di asciugarsi le lacrime, prende un

botticino e le raccoglie, attacca sulla bottiglietta un'etichetta con la data e la depone in mezzo a tante altre su uno scaffale, chiude la porta dello scaffale stesso, la chiude a chiave e getta la chiave nel cestino dell'immondizia. Sorride, prende una valigia ed esce dalla roulotte allontanandosi sulla strada.

La scena tragica trova una via comica grazie ad una soluzione sorprendente dello stesso clown, chiudere le lacrime in uno scaffale acquista un significato metaforico superiore alla semplice scena che viene vista dallo spettatore, è il voler chiudere una storia triste per iniziare un'altra vita.

La comicità poetica si basa su questi meccanismi.

Un esempio di comicità poetica è lo stile di Charlie Chaplin con il suo Charlot.

Un esempio semplice di testo comico basato sulla memoria è il seguente, una serie di "mi ricordo" enunciati ad alta voce da un attore in scena (testo tratto dallo spettacolo "Vita da Timidi" della compagnia Nonsoloteatro).

*Ogni tanto mi capita, quando resto solo nella mia grande casa sento una musica salirmi dalle viscere, poi la musica riempie la stanza e io danzo con i miei ricordi.*

*... e danzando con i miei ricordi ricordo tutto ... mi ricordo di quando sono nato ...*

*mi ricordo i miei primi passi*

*mi ricordo "dalin dalan l'è mortie l'can can bucin..."*

*mi ricordo le orecchie nel quaderno*

*mi ricordo "naso nasino nasello, lo taglio col coltello"*

*mi ricordo il grembiule nero, il colletto bianco, e il fiocco blu*

*mi ricordo al mercato "bei bulè bei bulè"*

*mi ricordo la vespa rossa*

*mi ricordo "Quando tornate a casa date una carezza ai vostri bambini, e dite loro, questa è la carezza del Papa" era tutto in bianco e nero.*

*mi ricordo le suore con le ali in testa*

*mi ricordo "Oh! Ava come lava"*

*mi ricordo Ercolino sempre in piedi*

*mi ricordo "bella, dolce cara mamma..."*

*mi ricordo Mammut Papput e Figliut*

*mi ricordo "mannaggia la pallina mi scappa sempre la parolina!"*

*mi ricordo il grande albero di Natale e l'attesa ad occhi chiusi.*

*mi ricordo il mio gatto siamese*

*mi ricordo il vecchio pesce rosso*

*mi ricordo la seicento blu con il tettuccio bianco*

*mi ricordo la sirena della manifattura tabacchi e il sorriso di mia nonna in mezzo alle altre*

*mi ricordo Catherine e i suoi sandaletti alla schiava*

*mi ricordo il primo bacio*

*mi ricordo il primo schiaffo per un bacio*

*mi ricordo la mia prima poesia*

*mi ricordo la mia prima tela dipinta*

*mi ricordo "...no, attacca prima tu"*

*mi ricordo "...ma io ti amo, attacca prima tu"*

*mi ricordo "...no dai, attacca tu, lo sai che non ci riesco"*

*mi ricordo "attacchiamo insieme, al tre"*

*mi ricordo "uno, due, tre, ... no dai ma non vale"*

*mi ricordo quella bolletta del telefono e lo sguardo di mio padre*

*mi ricordo la ricerca del mio primo lavoro*

*mi ricordo il Liceo e le bandiere rosse*

*mi ricordo le sue cosce*

*mi ricordo la mia prima moglie  
mi ricordo le tournèe in giro per l'Italia  
mi ricordo la mia seconda moglie  
mi ricordo le lunghe tournèe all'estero  
mi ricordo la mia terza moglie  
mi ricordo le mie ultime mogli  
mi ricordo Enzo che diceva: "Ma quante mogli hai avuto tu!?"  
mi ricordo quante stupidaggini ho scritto  
mi ricordo quanti sogni ho inseguito  
mi ricordo quante donne ho amato veramente  
mi ricordo quante storie ho raccontato  
mi ricordo...mi ricordo...mi ricordo*

Il testo sopra riportato si nutre di memoria personale che, in alcuni punti coincide con la memoria collettiva, inoltre i diversi "mi ricordo" seguono una sequenza ritmica precisa dove la rottura interviene come meccanismo comico.



## ESERCIZIARIO COMICO

### Esercizio 1 (comicità comportamentale)

- Esercizio propedeutico all'esercizio specifico (si rende necessario soprattutto nelle classi di preadolescenti, in cui la sensibilità e la fragilità emotiva dei partecipanti va assolutamente tutelata): Il gioco dei pregi e dei difetti. Ognuno dovrà dire di sé un pregio e un difetto interiore e un pregio e un difetto esteriore; a tale scopo può tornare utile il seguente elenco di aggettivi messi a disposizione per una più rapida scelta.

#### Scegliere gli aggettivi che più ti rappresentano

Affascinante	esaltato	Ordinato
affettuoso	esigente	orgoglioso
aggressivo	estroverso	originale
agile	<b>F</b> annullone	<b>P</b> acifico
agitato	fantasioso	pallido
allegro	felice	pasticcione
ansioso	forte	paziente
aperto	furbo	pauroso
attaccabrighe	<b>G</b> eneroso	permaloso
autonomo	gentile	piccolo
<b>B</b> attagliero	grasso	pignolo
brillante	<b>I</b> mpaziente	pigro
brioso	impiccione	polemico
buffo	impulsivo	prepotente
<b>C</b> almo	incosciente	<b>R</b> agionevole
caparbio	indeciso	responsabile
chiacchierone	indisciplinato	riflessivo
chiuso	individualista	riservato
contestatore	influenzabile	rispettoso
coraggioso	ingenuo	robusto
cordiale	insicuro	romantico
costante	instancabile	<b>S</b> aggio
creativo	intelligente	scherzoso
criticone	intraprendente	schizzinoso
<b>D</b> eciso	introverso	scontroso
dinamico	intuitivo	sensibile
diplomatico	invidioso	sentimentale
disciplinato	irritante	serio
disordinato	<b>L</b> aborioso	sicuro di sé
disorganizzato	lento	socievole
dispettoso	litigioso	superbo
disponibile	longilineo	<b>T</b> aciturno
docile	lunatico	timido
dubbioso	<b>M</b> agro	tranquillo
<b>E</b> ccitabile	malinconico	<b>U</b> bbidente
educato	mammone	<b>V</b> anitoso



efficiente	menefreghista	vivace
elegante	metodico	
emotivo	Nervoso	
entusiasta	noioso	

- In tal modo ogni persona partecipante avrà in dotazione, in maniera paritaria, un pregio e un difetto.
- Seconda tappa preliminare: il gruppo partecipante dovrà attribuire, il pregio e il difetto ad ognuno dei partecipanti.
- I due esercizi preliminari potranno così evidenziare le due visioni delle singole persone: la visione di sé e la visione degli altri.
- Il gioco del personaggio: a partire dai difetti che ognuno ha in dotazione, il gruppo decide che tipo di personaggio deve essere: l'apparente cattivo, l'apparente bello, l'apparente grasso, l'apparente timido ecc.
- Ogni "giocatore" dovrà esagerare la fisicità del personaggio attribuitogli e rappresentarlo in un'azione, ad esempio in una entrata in scena senza parole.
- Realizzata una rappresentazione soddisfacente, ogni "giocatore" dovrà trovare "il contrario", ovvero un vestito contrario alla "storia proiettata dal personaggio".
- Ogni giocatore rappresenterà l'entrata del personaggio cercando di sorprendere gli spettatori con la "trovata di contrasto".

L'esercizio potrà richiedere due o tre incontri (o sedute laboratoriali) per essere completato.

In un gruppo classe l'intero percorso potrà rivelarsi molto divertente e utile per il miglioramento delle dinamiche di gruppo.

## **Esercizio 2** (comicità gestuale)

Eccoci di fronte ad un esercizio semplice, divertente per i partecipanti ma molto efficace dal punto di vista dell'assimilazione di un concetto che diventa più complesso nella esplicazione verbale.

Innanzitutto occorre chiarire la regola del gioco: in questa "invenzione" è necessario guardare la realtà con quell'atteggiamento ironico, cinico e assurdo che i ragazzi apprezzano molto.

La surrealtà è alla base di questo gioco teatrale, essa viene esercitata attraverso la trasformazione di personaggi/mestieri da una naturale osservazione ad una "follia gestuale".

Eccone i passaggi fondamentali:

- Pensare, collettivamente, ad una serie di mestieri (pizzaiolo, vigile urbano ecc) e stilare un elenco.
- Individuare la gestualità tipica e reiterata di ogni mestiere.
- Distribuire un personaggio per ogni partecipante al gioco.
- Ogni partecipante dovrà approfondire il personaggio, cercando di specificare, chiarire e reinterpretare la gestualità "tipica" caratterizzante il personaggio di cui ne diviene "portatore".
- La gestualità individuata dovrà diventare una sorta di tic del personaggio che, utilizzata fuori dall'ambito lavorativo, può diventare segno di "squilibrio comportamentale". Ad esempio: un impiegato che timbra tutto il giorno, ogni tanto, magari a tavola, quando prende il salino, batterà due colpi sul tavolo come se dovesse timbrare; il vigile urbano, per indicare ad un ospite in casa dove si trova il bagno, si alzerà e indicherà come se dovesse dirigere il traffico in un incrocio, e così via.
- I personaggi costruiti dovranno assumere comportamenti adeguati alla tipologia del personaggio.
- E' possibile aggiungere un carattere gestuale espressione di una emotività, ad esempio un segno di timidezza potrà aggiungersi all'impiegato che timbra, il risultato sarà: un colpo

con il salino più forte, l'altro più debole con un cenno di "vergogna". Ecco che il personaggio comincerà ad assumere un carattere peculiare.

- I componenti del gruppo dovranno provare fisicamente i loro personaggi trovando gli atteggiamenti adeguati, aggiungendo al gesto reiterato "assurdo" il modo di camminare, il modo di sedersi ecc.
- Raggiunto questo obiettivo, collegialmente dovrà essere redatto un elenco di reazioni emotive (sorpresa, nervosismo, innamoramento ecc.)
- Ad ogni reazione emotiva i partecipanti dovranno trovarne la giusta reazione gestuale del personaggio che hanno "in dotazione".
- Completate le gestualità di tutti i personaggi, potrà essere allestita una sorta di sfilata di personaggi, presentati da un "presentatore" (la presentazione conclusiva potrebbe essere accompagnata da una musica di sottofondo).

### **Esercizio 3** (comicità gestuale)

"L'animalità" del personaggio può essere affrontata con un gioco collettivo divertente e ricreativo; l'esercizio può essere eseguito a seguito dell'esercizio precedente oppure come esercizio a sé stante. Nel primo caso il gruppo partecipante potrà "rifornire" il personaggio, decidendo quale animale potrebbe essere più adatto al personaggio (ad esempio, è comune l'idea che un bibliotecario possa avere come "maschera interiore animale" un topo).

Nel caso si volesse eseguire l'esercizio procedere in questo modo:

- I partecipanti, collegialmente, redigono un elenco di animali.
- Tutti insieme, scorrendo l'elenco degli animali scelti, dovranno trovare quale sia la gestualità caratterizzante dell'animale specifico.
- Ogni partecipante sceglierà un animale (una gestualità) e la abbinerà ad un personaggio.
- Ogni partecipante dovrà pensare ad una presentazione (nome, cognome e mestiere) da comunicare al gruppo.
- Presentazione di tutti i personaggi.

### **Esercizio 4** (comicità vocale)

Potrà essere utile, al fine di meglio comprendere il senso della vocalità, codificare una serie di possibili espressioni, ovvero abbinare ad una serie di espressioni verbali un suono onomatopeico.

Un esempio: Cosa? = Eeeh?

Le espressioni a cui "fornire" un suono espressivo potrebbero essere le seguenti:

Cosa?

Non capisco!

Veramente io...

Che bello!

Attento perché...

Non me la sento proprio...

Magari!

Non pensavo che...

...

(altre formule espressive possono essere aggiunte al gioco a completamento di un elenco a disposizione dei partecipanti)

Il gruppo potrà provare ad accostare alcuni suoni espressivi onomatopeici in sequenza (anche senza senso compiuto) per sperimentare le diversità di suono.

Questa prova è utile ad un "riscaldamento" per l'effettuazione dell'esercizio vero e proprio.

Esercizio:

- Con il gruppo partecipante individuare alcuni stati emotivi (nervosismo, rabbia, timidezza, insicurezza, ecc) e scriverne il risultato su un cartellone.
- Ogni partecipante dovrà pensare ad un tema da argomentare di fronte al gruppo.
- Ogni partecipante dovrà scegliere la tipologia emotiva da esprimere.
- Ogni partecipante dovrà provare ad argomentare il suo discorso senza riuscirci, per colpa della forte interferenza emotiva che lo/la obbligherà ad emettere solamente mezze parole e suoni vocali.

### **Esercizio 5** (comicità verbale)

Innanzitutto per cimentarsi nella scrittura di un testo comico è necessario distinguere il monologo dal dialogo. Nel presente esercizio viene affrontato il dialogo.

Scelta dello stile di riferimento.

Tra gli stili più semplici c'è il dialogo di fraintendimento e incomprensione, dove il gioco di parole può avere un ruolo determinante.

- Decidere due personaggi (una spalla, riferimento al clown bianco e il comico, riferimento all'augusto). Il comico dovrà spiegare alla spalla che cosa gli è capitato. La sua spiegazione dovrà essere decodificata e resa comprensibile dalla spalla. Possibile il gioco degli errori grammaticali, ad esempio: "Io ho venuto da dove sono stato!".
- Il gruppo dei partecipanti si può dividere in gruppi di quattro o in coppie. Ogni gruppo avrà il compito di scrivere un breve dialogo con al massimo due incomprensioni comiche.
- Ottenuti i dialoghi, i partecipanti si scambieranno i testi e ogni gruppo dovrà "migliorare" il testo altrui.
- Tutti i testi "migliorati" saranno messi insieme così da formulare un testo comico più articolato, scegliendo una sequenza a piacere.
- Il testo sarà letto e/o interpretato con due personaggi.

### **Esercizio 6** (comicità verbale)

Scrittura di un monologo comico surreale.

Facendo riferimento ai doppi significati di alcune parole, scrivere un breve monologo non sense partendo dai seguenti incipit:

- Al porto c'è una porta che parte per Porto, Quando è partita ho bevuto un porto al porto dove è partita la porta, parto, apro la porta ma siccome era partita sono caduto in mare...
- Sono salito su una montagna di sale. Sali, sali sali son salito in cima. Un signore da sotto mi ha detto: "Cha fa, sale?" No - ho risposto – son già salito ora scendo dal sale, lei sale? No, grazie - mi fa lui – preferisco insipido, quindi scendo! ...
- Sembrerà strano ma è quello che ricordo con più piacere: il viaggio tra il divano del salotto e il frigorifero del cucinino di casa mia. A parte la convenienza, che non ho speso un centesimo, fu spettacolare. Erano le tre del pomeriggio, stavo seduto sul divano a leggere, quando il mio sguardo si fissò su un sottile raggio di sole che filtrava dalla finestra e attraversava la penombra del salotto. Non so come e non so perché, cominciai a sentire il mio corpo rimpicciolire. Era come se stessi assistendo al rimpicciolimento di un'altra persona. Alzai lo sguardo e mi accorsi che l'intera stanza era scomparsa alla mia vista, vedevo solamente in alto, lontano, un cielo di calce bianca. Mi ritrovai tra piccole colline blu, riconobbi in esse la porosità della stoffa del divano sul quale ero seduto. Tra una collina e l'altra spiccava una strana ghiaia grigio chiaro... polvere ...

I testi possono anche essere inventati totalmente partendo da un paradosso o da un gioco di parole. Ottenuti i testi si potrebbe abbinare, ad ogni testo, un personaggio adatto, utilizzando una gestualità comica a partire dall'esercizio specifico.

### **Esercizio 7** (l'uso comico del grammelot)

Esercitarsi sul grammelot significa innanzitutto avviare un percorso “musicale d'ascolto”, conviene raccogliere registrazioni in lingua diversa quali (francese, inglese, tedesco e giapponese) e farne un'analisi tonale, individuarne i suoni consonantici più frequenti e provare ad imitare.

Il gioco dell'imitazione è il sistema più pratico per comprendere il grammelot.

In seconda battuta, si può affrontare il grammelot italiano, anche se è molto più difficile come esercizio si può tentare proprio attraverso il libro “Gnosi delle fanfole” precedentemente citato.

### **Esercizio 8** (comicità dell'assurdo)

Esercizio gestuale:

- Ogni partecipante al gioco teatrale dovrà scegliere di interpretare un personaggio, Per meglio facilitare la scelta conviene scegliere un mestiere o una figura facilmente connotabile nelle sue latenti caratteristiche maniacali: casalinga, postino, militare, impiegato ecc.
- Abbinare ad ogni personaggio una gestualità reiterata derivante da una motivazione maniacale, ad esempio: la casalinga maniaca della pulizia che cammina con le pattine ai piedi, avrà un'incendere particolare (piedi che strisciano e piccoli passi). Quell'incedere nel camminare permarrà anche nel momento in cui non avrà le pattine ai piedi.
- Arricchire il personaggio con un vestiario adeguato alla sua mania, ad esempio: il postino in bicicletta non avrà le mollette da stendere applicate all'orlo dei pantaloni, ma, per eccesso, applicherà le mollette lungo tutti i pantaloni e anche sulla maniche, così da sembrare un Apache americano. Supponendo abbia molta posta da consegnare ma dovendo andare in bicicletta, per comodità (assurda) avrà molte tasche nelle quali saranno infilate lettere buste e pacchi. Il tutto potrà essere completato da un casco da motociclista.

In questo modo il personaggio avrà una gestualità e un abbigliamento “folle” ma giustificato da una sorta di esagerazione funzionale.

Se al personaggio in costruzione aggiungessimo un tic dovuto ad una fobia, ad esempio: il militare ha degli attacchi guardinghi che lo portano ad addossarsi ai muri o a voltarsi di scatto come per sorprendere un nemico, la casalinga estrae un prodotto insetticida o un profumo spray che spruzza improvvisamente ad intervalli nell'aria o su qualsiasi oggetto con cui ha a che fare ecc. Otteniamo un personaggio comico assurdo.

### **Esercizio 9** (comicità dell'assurdo)

Esercizio testuale:

Per scrivere un testo teatrale assurdo occorre pensare applicare uno spostamento di realtà, ovvero applicare quella grammatica della fantasia che apre le porte all'impossibile. Ma, data la situazione di base, è necessario seguire una logica plausibile, naturale.

Il modo migliore è l'applicazione del “SE MAGICO” introdotto dal metodo Stanislavskij. Il “Se io fossi ...” apre le porte all'immaginario in una sorta di umanizzazione delle cose, ad esempio: “se io fossi un albero”, apre a domande logiche semplici e funzionali alle quali è necessario rispondere (che albero sei?, quanto sei alto?, quali animali alloggiano in te? Che rapporto c'è tra te albero e gli animali che ti abitano? Cosa c'è intorno a te? Da quanto tempi vivi? Chi hai visto intorno a te? Sei stato testimone di fatti storici? Ecc. Ecc.).

Rispondere a domande logiche su una situazione impossibile significa costruire una storia assurda che regge nella sua struttura.

Per facilitare i partecipanti a svolgere questo esercizio possiamo fornire alcuni incipit dai quali partire. Prima di scrivere il breve testo è utile farsi le domande appropriate e rispondere logicamente.

Gli incipit:

- Se diventassi piccolo come l'unghia del dito mignolo e dovessi attraversare la casa da un capo all'altro ...
- Mi sono sposato una donna (o un uomo) gigantesco, il suo polpaccio raggiunge i due metri e quaranta centimetri, io voglio darle/gli un bacio ...
- Sono un essere umano ma sto mettendo le radici ai piedi, devo cercare un posto dove poter trasformarmi in un albero. Posso decidere in quale albero trasformarmi ...
- Quando mi sono svegliato mi sono trovato nel lettino di quando ero piccolo, guardandomi intorno scopro di essere tornato indietro nel tempo ma con le sembianze che ho normalmente ...
- Dentro di me si nasconde una spia, non mi fido di me stesso, non mi riconosco nelle sembianze, devo fare attenzione a quello che faccio ...

### **Esercizio 10** (comicità poetica)

Per costruire un personaggio in grado di raggiungere una comicità poetica è prima di tutto necessario costruirne la sua struttura clownesca, non obbligatoriamente s'intende una figura strettamente clown, ma che contenga in sé elementi specifici in tal senso. Nel caso il personaggio avesse come maschera di riferimento l'Augusto, certamente rientrebbe nella categoria di persone non precise, distratte e poco attente al proprio abbigliamento, risulterebbe una persona estroversa e "ingombrante".

Individuata la maschera clown interiore, occorrerà trovarne il mestiere o carattere indistinguibile incluso manie e fobie, microgestualità e "appoggio gestuale".

Ottenuto il personaggio bisognerà procedere nel seguente modo:

- Rispondere alla seguente domanda: qual è il sogno irrealizzabile della vita del personaggio? Rispondendo a questa domanda si potranno individuare le sue debolezze, ad esempio, se il personaggio avesse un desiderio sfrenato di volare come un uccello, tutto ciò che riguarderà l'aria, il vento, l'altezza ecc. Sarà per lui attimo di sollievo e piacere, sognerà ad occhi chiusi ogni qualvolta sarà accarezzato dalla brezza e, magari, allargherà le braccia "sognando di essere in volo".
- Individuare tutti gli elementi legati al sogno irrealizzabile e stabilirne il tipo di reazione.
- Trovare un elemento drammatico (contrario al sentimento di piacere) all'interno del sogno. Ad esempio: mantenendo "il volo" come sogno, l'elemento tragico potrebbe essere "il precipitare".
- Scrivere un breve monologo nel quale possa trasparire il sogno e il suo opposto.
- Costruire un'azione che comunichi la dinamica sopra descritta. Potrebbe essere una semplice azione come far seguire ad un'azione assurda e comica, un'altra di sospensione. Ad esempio: il personaggio si avvicina lentamente ad un passero caduto da un albero e lo raccoglie come fosse una persona cara morente, soffia sul passero e lo fa volare via.

Per arrivare a sperimentare la comicità poetica, il punto più alto del personaggio comico, è necessario seguire il percorso completo attraverso i diversi livelli di lettura della comicità.

### **Ultimo esercizio**

Dopo aver capito ed eventualmente sperimentato gli esercizi suggeriti si può avviare una ricerca interessante, ovvero: osservare i comici televisivi, cinematografici, cabarettistici e teatrali e trovarne la collocazione nelle categorie comiche descritte in questo libro.