

ARTICOLO

## La ricodificazione corporea nella Commedia dell'Arte di Claudia Contin

di Riccardo Benfatto

Prima di approfondire il tema centrale di questo articolo, emerge la necessità di una breve introduzione sul concetto di “codice”, elemento spesso oggetto di molteplici controversie. In particolare, l'analisi tenterà di osservare il “codice” in relazione ad un contesto teatrale. In campo semiotico, la definizione di “codice” che viene generalmente proposta è quella di “un sistema di significazione che accoppia entità presenti a entità assenti” (Eco 1975: 19). Fondamentali sono quindi due aspetti: un codice è qualcosa di metallicamente rigido, ingabbiato, che risponde a regole convenzionali; un codice, nella sua composizione, non può prescindere da due sistemi, “l'uno assunto come piano dell'espressione, l'altro, assente, come piano del contenuto” (De Marinis 1982: 113). Il codice è, in sostanza, “l'insieme di regole – conosciute sia del trasmittente che dal destinatario – che assegna un certo contenuto (o significato) a un certo segnale” (Elam 1988: 43), è quindi l'elemento che rende possibile la formazione o la comprensione dei messaggi. Il codice appare come *regola* di una *relazione* tra sistemi. Nel codice binario alla trascrizione 01000001 corrisponde la lettera dell'alfabeto “A” ovvero: il sistema binario 01000001 è legato alla lettera “A” in virtù di un codice. La struttura binaria e quella alfabetica, prese singolarmente, non rappresentano un codice, bensì dei “s-codici” (codici in quanto sistemi) che vengono definiti come sistemi “che possono benissimo sussistere indipendentemente dal loro proposito significativo o comunicativo che li associa tra loro” (Eco 1975: 56). Il codice Morse associa un insieme determinato di “linee” e “punti” a lettere, numeri e segni di punteggiatura, per esempio una richiesta di aiuto viene inviata come “. . . — — — . . .”, cioè SOS.

Finora la descrizione generale di codice. Si tratta ora di dare materia e corpo alla relazione che prenderemo in esame: la codificazione che porta un atteggiamento gestuale corporeo ad assumere un più alto (o meno) grado di comunicazione all'interno di un evento spettacolare. In questo caso, parlando di codici spettacolari, la situazione si complica poiché molto spesso tra emittente e destinatario esiste oggettivamente una non-coincidenza tra codifica e decodifica di una o più

significazioni. Il “testo spettacolare”<sup>1</sup> è molto complesso perché è composto da una moltitudine di sistemi espressivi che rimandano ad altrettanti sistemi di significati. Specificatamente, il codice spettacolare è “quella *convenzione che, nello spettacolo, permette di associare determinati contenuti a determinati elementi di uno o più sistemi espressivi*” (De Marinis 1982: 114). Questo tipo di codice è molto debole perché “le varianti ammesse prevalgono di gran lunga sui tratti pertinenti” (Eco 1975: 280). Ciò avviene per l'assenza della convenzione che sta alla base del codice, tuttavia non bisogna attribuire la colpa di questa mancanza al linguaggio non verbale che caratterizza, seppur in parti disomogenee, l'arte spettacolare. Se per la strada, camminando, incontrassimo qualcuno che alza il braccio e muove la mano, non avremmo difficoltà a intendere che sia un cenno di saluto. Diverso è quanto accadrebbe se il medesimo semplice gesto si sviluppasse nel contesto di un evento spettacolare: in questo caso esiste una forte possibilità che questa convenzione, valida in un contesto quotidiano, venga a cadere. Ciò accade perché i “/codici spettacolari/ sono il risultato dell'uso più o meno particolare e specifico, nello spettacolo, di codici culturali non specifici, che chiameremo allora codici /extraspettacolari/” (De Marinis 1982: 121). Lo spettatore è chiamato ad “un'attività *interpretativa* ben più vasta della semplice decodifica” (De Marinis 1982: 115), che richiede di allargare lo sforzo mentale verso un maggiore grado di competenza contestuale. In uno spettacolo intervengono quantità elevate di codici, spesso volutamente contrastanti tra loro: codice gestuale, verbale, scenografico e così via. In relazione a questo sovraccarico di codici, è necessario fornire al destinatario, lo spettatore, un ulteriore elemento: il codice di interpretazione. Ci torna utile l'esempio precedente: nel caso quotidiano, il codice di interpretazione che permette al movimento del braccio e della mano di essere inteso come cenno di saluto è dato dalla convenzione socioculturale in cui i due protagonisti sono immersi. Semplificando ulteriormente, l'emittente ha lo scopo di salutare, la propria esperienza lo porta a stabilire che la sua cultura utilizza questo codice (movimento del braccio in alto e movimento della mano con il palmo aperto in senso destra-sinistra) per salutare. Dall'altra parte, il destinatario, se appartiene alla medesima cultura che

<sup>1</sup> De Marinis parla di Testo Spettacolare (TS), da non confondersi con Testo Drammatico (TD). Per “testuale” si intende “considerare lo spettacolo teatrale come un testo, sia pure un caso-limite di testo, e quindi configurare una semiotica del teatro in termini di analisi testuale” (De Marinis 1982: 60). Il “testo spettacolare” viene definito come “un insieme non ordinato (ma coerente e compiuto) di unità testuali (espressioni), di varie dimensioni, che rinviano a codici diversi, eterogenei fra loro e non tutti specifici (o, almeno, non necessariamente), e attraverso le quali si realizzano delle strategie comunicative, dipendenti anche dal contesto produttivo-ricettivo” (De Marinis 1982: 61).



utilizza il medesimo codice di saluto, riceverà l'informazione e magari risponderà educatamente proponendo lo stesso cenno. Il discorso si complica quando esiste tra l'emittente e il destinatario uno iato di tipo culturale (ma non è questa la sede di un'analisi troppo complessa per essere esaurita in modo approfondito), o di tipo extraquotidiano. L'evento spettacolare rientra in quest'ultimo tipo di scarto, ossia quando emittente e destinatario appartengono alla stessa cultura, ma il contesto, il terreno, non è quotidiano. In questo caso intervengono altre convenzioni non quotidiane, esattamente "convenzione teatrali", cioè "codici tecnici" e specializzati che fondano e regolano l'uso in teatro di quelli che abbiamo appena chiamato /codici spettacolari/: sono le convenzioni architettoniche, scenografiche, prossemiche, cinesiche, declamatorie, ecc., proprie di un autore, di un'epoca, addirittura di tutta una tradizione teatrale. Esse forniscono la leggibilità del TS (...) fornendo al destinatario (che possenga una competenza adeguata) le informazioni per individuare i codici spettacolari soggiacenti" (De Marinis 1982: 122). Le convenzioni teatrali sono generate dalla cultura in cui sono immerse, allo stesso tempo queste convenzioni sono in grado di modificare la cultura che le ha partorite. I codici e le convenzioni sono dunque un qualcosa di mutevole, plasmabile, modificabile, possono tradire ed essere traditi, o possono restare immutati, rigorosamente rigidi, marmi estremamente vitali.

La trasformazione delle convenzioni è ovvia se si considera come materia prima di un evento performativo la realtà, sia pure per negarla, nasconderla, sovvertirla. Quanto più sono radicate forme certe di convenzionalità all'interno di una determinata cultura, maggiormente decisiva sarà la capacità comunicativa dei codici che la compongono. Quando le convenzioni sono invece molto deboli si corre il rischio di una parziale e fraintendibile comunicabilità. Ciò accade molto spesso per quel certo tipo di teatro che tenta di dare all'evento spettacolare una valenza nobilitante, galleggiante, orbitante e sovrapposta rispetto a quello che in realtà è. Come se la Pietà di Michelangelo fosse stupenda non per la strabiliante composizione di linee e forme della veste che accarezza la Vergine, o per il sereno dolore che le maschera il volto mentre tiene in grembo un figlio morto di morbida quiete con la dolcezza che si dedica ai più deboli dei neonati, bensì in quanto opera d'arte e quindi degna di una più alta considerazione, indipendentemente da come essa sia realizzata. Nel momento in cui le convenzioni condivise sono fragili è necessario che lo spettacolo ne sia portatore, veicolando non solo i codici spettacolari, ma anche le convenzioni spettacolari.

Lo spettacolo deve apparire come totale e totalizzante, solo così risulterà efficace e in grado di essere “interpretato”. Un evento che non sia portatore di se stesso in quanto opera totale corre il rischio di generare vacue e soggettive “opinioni” poiché non fornisce elementi, chiavi e vicoli di decodifica. Opera totale che racchiuda codici differenti, nuovi, multipli, accompagnati da silenziose convenzioni capaci di predisporre inconsciamente lo spettatore ad una libera e facoltativa comprensione. I codici hanno un ruolo fondamentale nella relazione comunicativa tra emittente e destinatario, la conclusione che, affinché si compia un processo comunicativo, “è sufficiente (...) che il ricevente *conosca* il(i) codice(i) dell'emittente” (De Marinis 1982: 160), risulta accettabile, ma incompleta. Il dubbio è insito nella generazione della “conoscenza” da parte del ricevente dei codici dell'emittente. Attribuire questo merito alla “molteplicità dei codici messi in gioco dallo spettacolo teatrale” (De Marinis 1982: 160) merita alcune precisazioni. Non si può pretendere che il ricevente conosca a priori i codici che entrano in gioco nell'evento spettacolare, piuttosto sono i codici che si faranno portatori della proprietà di farsi riconoscere mediante le convenzioni teatrali. In sostanza, la comprensione non è data dalla quantità dei codici che agiscono, bensì della capacità di ricreare nello spettatore le stesse condizioni che hanno reso possibile il crearli. In alcuni “generi” teatrali, soprattutto appartenenti all'Oriente, i codici spettacolari sono rimasti, pur nelle normale mutevolezza della natura, intatti per secoli. Molti sono gli esempi che si possono citare: dall'Opera di Pechino fino al *Nō*, passando per il Kathakali.

Diverso è quanto accaduto alla Commedia dell'Arte, di cui rimangono oggi solo gli echi distanti e diffusi; onde lontane generate dalla caduta di un misterioso sasso, di cui si può analizzare il moto ondoso a riva, ma non l'evento scatenante, gli effetti, non la causa in sé. Ciò fa pensare che, allo stato odierno, non avrebbe senso parlare, ma sopra ogni altra cosa fare Commedia dell'Arte. Essa oggi non esiste in senso generale. Non è stata impartita, non si è fatta Istituzione, non si è scritta e trascritta, è vissuta solo in teatro, e col teatro è morta. Uccisa da un periodo storico, in particolare il Settecento e l'Ottocento, che ha visto il testo scritto come fondamento dello spettacolo, trasformando le maschere in ingombri, il corpo in muto silenzio, l'imprevedibile artificio in accondiscendente sobrietà. Dall'universalità dei suoi tratti scivola nell'individualismo borghese, nel manierismo, nella forma melodrammatica, fino alla riforma goldoniana<sup>2</sup> che ne sancisce l'epilogo.

<sup>2</sup> “Goldoni individua nelle maschere dell'arte l'oggetto polemico sul quale basare la sua «riforma», che non è soltanto

La fortuna dei comici della seconda metà del Cinquecento si fondava sulla “coesistenza, in una specie di contrappunto grottesco, di due codici antinomici: la lingua elegante degli Innamorati e la lingua energica degli altri personaggi” (De Marinis 1988: 154). Da un certo momento in poi, questo doppio codice recitativo sfuma gradualmente fino a scomparire e “la recitazione realistico-elegante prevale su quella energica” (De Marinis 1988: 155). I resti della carcassa sbranata si aggrappano, dove è possibile, a generi esistenti, soprattutto popolari e dilettanteschi, fino a sfociare nelle semplici maschere di Carnevale.

Nel Novecento tutto cambia, la graduale riscoperta del corpo come mezzo espressivo spinge molti artisti ad una riappacificazione con le origini della Commedia dell'Arte. Ricongiungimento parziale che riguarda quasi esclusivamente la ripresa di una pratica attoriale piuttosto che una messa in scena di canovacci (salvo le rare ma significative eccezioni rappresentate da Giorgio Strehler, il quale tuttavia si limita alla messa in scena di opere goldoniane). La Commedia dell'Arte assume un ruolo extraspettacolare, rimane al di fuori dell'evento performativo, ma ne segue parallelamente gli sviluppi e i contorni entrando nel training degli attori. La commedia “*all'improvviso*” sembra resuscitare, riprende vita in un secolo che non le appartiene, ora è strumento e allenamento, non esce alla ribalta, timida si adagia nel chiuso delle sale prove. Ha perduto la memoria dei suoi codici, lasciati sciogliere al sole del tempo, ciò nonostante si trascina in piccole orme di cui si coglie l'ombra. Allo stato odierno non esiste *la* Commedia dell'Arte, bensì molteplici forme che provengono dallo studio artistico individuale dei documenti (ombre) che sono giunti fino a noi. Passeremo ad esaminare un esempio di ricodificazione contemporanea interessante non per la sua veridicità filologica, non perché rappresenti la forma più somigliante a quella che poteva essere nel Cinquecento, ma perché, oltre ad avvicinarsi a quelle tensioni archetipiche<sup>3</sup> che dovevano percorrere i comici del XVI secolo, meglio esprime la sintesi tra elementi del passato e

---

una riforma di carattere drammaturgico, indirizzata a sostituire la commedia delle maschere con la commedia di carattere (...). Ma anche una riforma che incide profondamente e in modo definitivo sulla struttura della compagnia comica, sugli stili recitativi e sulla tecnica di allestimento dello spettacolo. Dopo Goldoni, e nonostante gli sforzi di Carlo Gozzi, la commedia dell'arte rimane uno sclerotizzato reperto” (Molinari 2002: 111-112).

<sup>3</sup> “Ci tengo a precisare che il termine 'archetipo' per me non ha niente a che fare con i termini 'cliché' e 'stereotipo' che spesso vengono utilizzati per definire (a mio avviso superficialmente) le maschere della Commedia dell'Arte. Cliché e stereotipo non sono termini adatti per definire il lavoro con la maschera, neanche se si parla della Commedia dell'Arte più tarda e contemporanea a Goldoni. Piuttosto meglio usare il termine più appropriato e filologico di 'tipi fissi': un termine che vale anche per le maschere di molte altre culture. Ma io continuo a preferire il termine 'archetipo'” (Contin 2010).

novacentesche riscoperte: l'Arlecchino Claudia Contin<sup>4</sup>. Fondamentali per il suo processo di ricodifica sono le vastissime risorse iconografiche per la gran parte contenute nei volumi *La Commedia dell'Arte* di Cesare Molinari (1985) e *Pulcinella, la maschera del mondo* di Franco Carmelo Greco (1990). In particolare le incisioni di Jacques Callot, i *Balli di Sfessania* (1621/22), sono “tra le più significative ed efficaci per una reinvenzione (e non ricostruzione) di un comportamento deformato e grottesco dell'attore” (Contin 1995: 28), così come le incisioni del primo Arlecchino Tristano Martinelli. La documentazione iconografica può essere un punto di partenza che “andrebbe interrogata anche e soprattutto in funzione comparatistica, vale a dire confrontandone i dati con quelle di altre fonti, anche di provenienza più antica e di prevalente interesse demo-etno-antropologico ” (Artoni 1999: 29) anche se “la comparazione verterà sui soli aspetti di rilevanza morfologica, vale a dire sugli *attributi* che designano funzioni e motivi ricorrenti relativi ai vari soggetti analizzati” (Artoni 1999: 30): non ci si deve accontentare di riprodurre in corpo vivente ciò che è fissato in una incisione. Altrettanto decisivo è l'incontro con i maestri di Commedia dell'Arte, in particolare Renzo Fabris, Tommaso Todesca, Enrico Bonavera e Ferruccio Merisi. Quest'ultimo ha un ruolo determinante nella messa a punto dei tipi fissi e nello sviluppo del training dell'attore, come dice Claudia Contin:

“fin dall'inizio Ferruccio ha verificato sul mio corpo sia la pertinenza dei codici comportamentali ricostruiti direttamente dalle testimonianze iconografiche e caratteriali delle maschere, sia le importazioni provenienti dalle tecniche di altre culture (...). Inoltre è Ferruccio l'inventore di tutte le tecniche di respirazione, vocali e di sviluppo della voce per l'uso di queste maschere fortemente fisiche. Il training vocale di Ferruccio, sia quello di analisi, sia quello da compiere sotto sforzo, è molto efficace per aumentare la potenza e la plasticità della voce d'attore sotto maschera. Inoltre Ferruccio si è da subito assunto la responsabilità di inventare nuove drammaturgie e di confezionare regie per accogliere sul palcoscenico questo estremo recupero fisico della Maschera sulla scena, togliendola da un concetto museale e antologico, per restituirlo ad un confronto con esigenze contemporanee di rappresentazione. Tra parentesi: Ferruccio ha anche codificato le regole del training, quelle dell'improvvisazione e del rapporto

<sup>4</sup> Claudia Contin ha fondato insieme a Ferruccio Merisi e la compagnia Attori & Cantori la Scuola Sperimentale dell'Attore a Pordenone nel 1990, che si occupa di formare attori professionisti e di divulgare elementi di cultura teatrale. È Maestra di Commedia dell'Arte e riconosciuta in tutto il mondo come Arlecchino.

tra training e improvvisazione. Tutto questo per altro noi non lo utilizziamo solo per la Commedia dell'Arte, ma per ogni forma di addestramento dell'attore" (Contin 2010).

Il primo oggetto di lavoro è il personaggio di Arlecchino, nel 1989 inizia la ricerca "sulla deformazione base del corpo di Arlecchino e sul suo strano modo di camminare: il classico doppio-passo" (Contin 1995: 36). Rielaborando le varie esperienze con i maestri precedentemente incontrati, risultano tre tipi di diverse camminate che vengono sviluppate e "assunte come tre diverse possibilità espressive legate ai possibili stati d'animo del personaggio" (Contin 1995: 36).

In particolare:

"il doppio-passo veloce, diretto e scattante di Enrico Bonavera venne assunto e adattato per i momenti più attivi, animaleschi e ritmici di Arlecchino, divenne la sua possibilità di correre senza tradire il doppio-passo (...); il doppio-passo greve, primitivo e più schiacciato verso il basso di Renzo Fabris, interrotto da una specie di vezzosa zampata per aria ad ogni cambio di gamba, venne studiato per i momenti più riflessivi e lenti di Arlecchino, quando egli entra in rapporti più diretti con gli altri personaggi o con il pubblico (...); la camminata aerea, leggera e danzata di Tommaso Todesca, che, più che un doppio-passo, si presentava come un doppio-incrocio alternato delle gambe saltellanti, venne tradotta nella camminata di Arlecchino quando è triste, quando è innamorato o sognante, (...) subito dopo venne fissata una quarta camminata «dell'Arlecchino arrabbiato»: una camminata che non era stata precedentemente appresa da un altro Arlecchinoattore, ma che rielaborava nuovamente il doppio-passo – con l'inserimento d'un piccolo calcio stizzoso all'interno della coscia ed una posizione più aggressiva della spina dorsale – per ampliare le possibilità espressive del personaggio" (Contin 1995: 36).

L'inizio del lavoro è segnato dall'apprendimento imitativo di diverse codificazioni che lentamente vengono ripulite e fissate per poi essere analizzate e su cui vengono costruite tutte le possibilità di movimento. La porta è scardinata, il vortice travolge il corpo, lo deforma, inietta le tensioni nella spina dorsale che si sporge in avanti, nel bacino che si ritrae pudicamente, nei piedi che si ancorano a terra mediante il tallone e che si protraggono al cielo nella punta. La gestualità delle mani diventa alfabeto, i movimenti della testa ne amplificano gli accenti, il ghigno in bocca esclama il suo nome: Arlecchino è vivo.

Un anno di lavoro per definire il linguaggio minimo, il codice. Arlecchino è pronto, “assorbiva e traduceva nel suo linguaggio brandelli di ogni nuova esperienza” (Contin 1995: 38), così che “nella gestualità delle mani entrarono molte interpretazioni arlecchinesche dei Mudra indiani dal BarathaNatyam al Kathakali<sup>5</sup>; nelle possibilità acrobatiche di Arlecchino entrarono le più grottesche cadute e ribaltate dei clowns incontrati” (Contin 1995: 38). Un nuovo linguaggio richiede la messa in disparte di quello precedentemente acquisito, così che si debba azzerare il corpo, privarlo di qualsiasi linguaggio quotidiano. Ciò non significa inespressività, non-vitalità, ma tensione energetica, prontezza, si mira a costruire una “presenza” dell'attore indipendentemente dalla recitazione o dalla volontà di espressione. Per questo motivo è necessario un “Neutro di base” costruito con regole ben precise. La costruzione del “Neutro di base” si ottiene “posizionando i piedi perfettamente paralleli (...), aperti quanto è la distanza tra le nostre due anche (...). Il bacino deve essere ben centrato, il baricentro abbassato, le ginocchia leggermente piegate in avanti (...). La parte superiore del corpo invece deve apparire ben rilassata – soprattutto le spalle e le braccia (...), il collo dritto con una tensione verso l'alto della nuca” (Contin 1999: 44-45). Il segreto di un buon “Neutro di base” sta nel corretto bilanciamento delle opposte tensioni interne. Il corpo, una volta pulito da scorie soggettive, viene suddiviso in fasce ben definite: la testa, le spalle, la cassa toracica, il bacino, le gambe. Ogni personaggio codificato sarà il risultato della diversa composizione di ogni fascia, che permetterà di identificare gli aspetti tipici di ciascun Carattere. La zona della testa è quella in cui ha sede l'intelligenza, la curiosità, la furbizia; nelle spalle ha luogo l'emotività, lo sforzo, il coraggio. Nella cassa toracica vivono i respiri spezzati, i battiti, le vibrazioni affettive. Contrariamente, nella parte del bacino nascono le voglie, gli istinti primari, in una parola gli “appetiti” di ogni Maschera, i movimenti e le posture del bacino definiscono le “caratteristiche fondamentali del Carattere” (Contin 1999: 63). La fascia delle gambe è altrettanto importante, determina infatti la vigoria, la forza, l'età del personaggio, gioca un ruolo decisivo per la codificazione delle varie camminate e incide fortemente sulla fatica vera che l'attore deve sostenere. Infine le mani e i piedi, responsabili della gestualità e dell'appartenenza sociale dei

<sup>5</sup> “Il kathakali o *āṭṭkatha* (dramma danzato), perfetta sintesi di danza canto e musica (il termine *kathakali* deriva da due vocaboli sanscriti con la stessa radice: *kathā*, narrazione, e *kathka*, narratore) è nato nel diciassettesimo secolo in Keraḷa o Malayāḷam o Malabar o Bhārgavakṣhetra, uno stato dell'India bagnato dal mare Arabico” (Azzaroni 2006: 266).

personaggi. In Commedia dell'Arte si possono distinguere tre macrocategorie di tipi: i servi (gli Zanni), i servi arricchiti (i Vecchi) e i nobili innamorati (i Giovani).

Lo Zanni rappresenta l'archetipo del servitore, è sicuramente uno dei personaggi più antichi nonostante oggi sia poco conosciuto. Maschera di origine bergamasca, lo Zanni è uomo di fatica, instancabile facchino dotato di forzuta muscolatura, il suo corpo è modellato da sforzi epocali che ne hanno indurito le mani e le articolazioni. La stupita curiosità è il tratto fondamentale del suo volto, tanto che la sua bocca disegna un perenne incredulo ovale. La testa è terribilmente protesa in avanti, il collo è teso, quasi volesse annusare tutto ciò che lo circonda e che lo sorprende. Le spalle sono serrate nei movimenti dalle "ali", i muscoli laterali delle scapole; la cassa toracica si spinge in dentro formando una gobba nel dorso. Le braccia, protese in avanti, rigide, segnate dal lavoro, leggermente incurvate nei gomiti, culminano in mani altrettanto ruvide e tese nelle dita innervate, sempre pronte ad afferrare strumenti di fatica con la decisione di chi non ama pensare troppo. Il bacino avverte una fame insaziabile, violenta, primordiale, ne risulta uno sbilanciamento in direzione anteriore, in corrispondenza della linea verticale che parte dal naso. La spina dorsale si piega sotto il peso di generazioni di contadini, dipinge fili curvilinei marcatamente operosi. Dal bacino ben assestato prendono vita due marmoree gambe che, con le ginocchia aperte e leggermente piegate, si precedono l'una dall'altra con ampie falcate. L'indelicatezza dei piedi li trasforma in grovigli di tendini accavallati tanto da ribaltarne i dorsi. Il risultato di questa composizione è un personaggio "traccagnotto", tarchiato, basso di statura e ben piantato in terra, riconoscibile indipendentemente da chi lo "indossa". Questa codificazione necessita di un'energia dirompente, esasperata, se si rende il grottesco senza scivolare nel ridicolo. La maschera dello Zanni è caratterizzata da un lungo naso e da pronunciate sopracciglia inarcate verso l'alto. Il costume è rappresentato da tessuti poveri e dismessi, che ricordano una volta di più l'origine sociale di questo tipo. Ancora tra la categoria dei servitori troviamo la Maschera italiana più conosciuta: Arlecchino. Abbiamo già avuto modo di incontrare questo carattere, ne abbiamo ascoltato gli acuti, le corde di violino, le scintillanti trombe. Leggiamone ora gli accenti gravi, gli oboi, i timpani vibranti. Questa Maschera deriva dallo Zanni, "il primo Arlecchino di cui ci sia giunta notizia è Tristano Martinelli; (...) il primo Zanni ad aver adottato per il suo ruolo il nome che tante risonanze suscitava presso il pubblico francese" (Gambelli 1993: 191). Arlecchino ha origini lucifere, "conserva anche degli

aspetti di animale, di burattino, di diavoletto o di servitore del diavolo in persona” (Contin 1999: 153). Egli è per corso da contrapposte tensioni: leggero quando è in aria, pesante macigno quando tocca il suolo, proprio come un burattino. Egli, infatti, agisce come se avesse attaccati dei fili sulle giunture oscillando tra rigidità e rilassatezza. Se lo Zanni è un grande lavoratore, Arlecchino è l'esatto contrario e il suo corpo lo testimonia. Il collo è ritratto tanto da deformare la mascella che si esibisce nel suo caratteristico ghigno diabolico, le spalle si aprono e indietreggiano di fronte a una qualsiasi ipotesi di fatica, i gomiti spingono in avanti bloccando i polsi contro le anche. Le mani furbesche spuntano come fanciullesche ali, rivoltate nel dorso rifiutano ogni genere di impiego. Lo sterno avanza spinto da un cuore che non sta più nella pelle allargando il respiro delle ingenuità affettive, ama e si innamora di un amore mai sessuale. Il bacino è pudicamente timido, tirato da una corda che parte dall'osso sacro non manifesta in nessun caso malizia, il suo appetito è esclusivamente romantico. Questa posizione amplifica le possibilità del coccige che mostra una “codina” di vivace allegria, residuo anch'essa di antenati infernali. Il baricentro è abbassato, le ginocchia sono piegate e aperte fino a disegnare un rombo, gli agili piedi puntano il tallone in una repentina frenata, pronti a cambiare direzione e fuggire con il doppio-passo. I movimenti della fronte verso l'esterno sono scatti impetuosi, animaleschi e decisi, memorie viventi delle corna che trafiggevano la maschera di Arlecchino. Delle corna rimane impressa nel cuoio una sola protuberanza monca. “Questo bitorzolo, questo terzo occhio, è legato alla diabolicità della maschera (...), un residuo del corno spezzato del demonio in versione caprina” (Fo 1987: 30), pegno da pagare per entrare nella civilizzazione umana<sup>6</sup>. L'energia che pervade questo carattere è estremamente estroversa, si genera nel bacino e si estende lungo gli arti che dilatano il corpo in imprevedibili tentacoli. La maschera di Arlecchino “ha lineamenti più larghi e schiacciati, è più accorciata verticalmente e più estesa orizzontalmente sul volto” (Contin 1999: 291), ricorda vagamente una scimmia. Il costume è composto da toppe colorate a forma di losanga sopra un fondo bianco.

Fa parte della categoria di servi la Maschera di Brighella, personaggio non più giovane, di mezza età. Di origine lombarda, Brighella è il più affaccendato tra i Caratteri, è sempre impegnato, ha in ogni

<sup>6</sup> Sulle origini etimologiche e diaboliche del nome di Arlecchino si veda Delia Gambelli *Arlecchino a Parigi. Dall'inferno alla corte del Re Sole, Bulzoni, Roma, 1993*.

momento qualcosa da fare. Il suo servizio è principalmente culinario, svolge il ruolo di cuoco o padrone di un'osteria, in generale ha funzione di cameriere. Nella costruzione corporea di ogni personaggio connotazioni di questo tipo sono fondamentali; se lo Zanni è "traccagnotto" lo si deve alla fatica che per generazioni ha sopportato secondo il concetto antropologico di corpo come risultato di una educazione culturale, se Arlecchino ha il tallone "frenante" e le ginocchia sempre pronte a fuggire è merito della sua instancabile svogliatezza. La codificazione di Brighella partirà dall'archetipo del cameriere sempre occupato un po' in là con gli anni. I suoi piedi sono lacerati da interminabili giornate di lavoro trascorse correndo tra un tavolo e l'altro, i calli che ne tempestano gli appoggi sono incandescenti vulcani in eruzione, le scarpe sempre troppo strette sono intagliate da filamentose lamine di vetro che impediscono una normale camminata. Ogni contatto con il suolo è un dolore di spine, sottile perfora tutto il corpo dai midolli alle unghie: fine angoscia in cerca di fine. Le ginocchia si irrigidiscono impedito da fitte costanti, solo i glutei si alzano permettendo il sollevamento dei piedi in ritmico ancheggiare. La colonna vertebrale è spostata in avanti, le spalle contratte verso l'alto vibrano di lancinanti brividi che ad ogni passo si sollevano con uno scatto improvviso. I gomiti piegati verso fuori permettono agli avambracci di agire parallelamente al suolo con sovrapposizioni ormai meccaniche, le mani spalancate nuotano nell'aria alternativamente. La testa si muove al doppio della velocità del corpo commentando con cenni di assenso (alto-basso), di negazione (destra-sinistra) o di dubbio (obliquo destra-sinistra). L'energia interna di questo Carattere è frenetica, nevrotica, non lascia pause di riposo, schizofrenico il suo corpo è rappresentazione della confusione e dell'agitazione. La maschera di Brighella assomiglia al muso di un cane, è schiacciata con il naso tondeggiante. La Servetta è l'unico Carattere tra i servi a non indossare la maschera e ad essere un personaggio femminile. I due elementi sono in stretta relazione perché "sarebbe stato controproducente mettere sul volto dell'attrice una maschera di cuoio scuro, equiparandola a tutti gli altri attori e perdendo tutto il vantaggio della sua presenza femminile in scena" (Contin 1999: 229). La costruzione del personaggio della Servetta è molto simile a quella di Arlecchino, le gambe risultano leggermente più dritte e vicine, il piede è puntato in avanti sul tallone e "scodinzola" con una sensuale danza. Le braccia e le mani disegnano le stesse linee di Arlecchino, tuttavia si compongono di una più morbida e amorevole esistenza. Il petto si apre mostrando le rotonde nature, amplificate dal continuo movimento delle braccia. Il suo doppio-passo

è più leggiadro, danzato, quasi rimbalzato, “in modo da far sussultare i riccioli e i pizzici della cuffietta ad ogni saltello” (Contin 1999: 235). La Servetta mette in mostra di volta in volta le parti più sensuali del suo corpo, ora tocca al ventre di giovane futura madre, ora i fianchi impetuosi e sinuosi allo stesso tempo. Una danza perpetua di primavera e femminilità invade ogni luogo e produce un vortice di passioni, i glutei si sprigionano alternativamente nella camminata, così come i seni virginei si mostrano in ipnotici lampi.

L'altra Maschera più famosa insieme ad Arlecchino è Pulcinella, servitore di origine campana che rappresenta lo Zanni del Sud. La sua principale caratteristica sembra essere la svogliatezza, l'insofferenza nel fare qualsiasi genere di lavoro, non ha un mestiere preciso, è “una sorta di 'Maestro-delle-Danze', o 'Maestro-di-Cerimonie': può guidare le tarantelle, gli stornelli, le parate. Potremmo dire che è una sorta di Sciamano urbano, in grado di collegare ritualità contadine con le tradizioni del cuore di Napoli” (Contin 1999: 250-251). Se Arlecchino è una marionetta di legno, Pulcinella è decisamente una marionetta di stracci, egli “ripropone visivamente le ambivalenze fondamentali della maschera anche nella forma delle opposizioni fondamentale/pesante/leggero, lento/agile, goffo/sciolto, materiale/spirituale” (Scafoglio – Lombardi Satriani 1990: 595). Pulcinella conserva alcune linee dello Zanni, soprattutto il disegno della spina dorsale. Il collo gallinaceo e impotente è vittima della forza di gravità, la testa penzola ai lati come un'inutile protuberanza carezzando le spalle che la palleggiano in opposti rimbalzi. La gobba esplode dalla chiusura delle spalle in avanti, lo sterno vacilla all'indietro spinto da perforanti dita, le braccia sono allungate parallelamente al suolo e, lievemente piegate nei gomiti, ricordano la posizione che si ottiene appoggiando gli avambracci su braccioli troppo alti di una sedia trono. Ne consegue una calma di mani flesse che scorrono verso il basso, si allungano come radici verso la falda e accompagnano le maniche larghe nella discesa. Il bacino si protrae mostrando la pancia gelatinosa (seconda gobba), che percorre il vettore opposto alla gobba scoliotica scatenando contrarie tensioni. Le gambe completano la forma ad “S” rovesciata del corpo e come per Arlecchino sono sempre una davanti all'altra, quella su cui grava il peso è piegata sul ginocchio e il piede è aperto, l'altra è stesa con il ginocchio semiflesso e il piede che poggia sul lato esterno formando una curva. Nella camminata le gambe eseguono uno “scambietto” derivante dalle Tarantelle e dalle Pizziche in cui si alternano vivacità e riposo, veglia e sonno. Sulla base di queste tensioni agiscono anche le braccia che “si

comportano come lunghe maniche fluttuanti e senza corpo, che vengono lanciate nell'aria con volteggi ampi o più ridotti a seconda delle necessità” (Contin 1999: 257). La maschera di Pulcinella è caratterizzata da un lungo e aquilino naso che fa da perno alle marcate rughe di espressione, gli occhi sono molto piccoli e rigonfi tanto da permettere un accostamento con la figura del rospo. Come per il diabolico Arlecchino troviamo un bitorzolo sulla fronte di cuoio che ne deforma la maschera. Il costume è costituito da una sorta di camicia da notte bianca, con le maniche troppo lunghe e una cintura sotto la pancia; essenziale è il cappello di stoffa molle che cade penzoloni dal suo capo.

Dopo aver analizzato le strutture corporee dei servi è ora la volta dei servi arricchiti, ovvero quei servi che hanno migliorato il loro *status* sociale grazie al denaro. Essi rimangono tuttavia inferiori ai nobili e conservano molte caratteristiche sia caratteriali che formali delle loro origini tra cui gli “appetiti” e l'uso della maschera. Primo fra tutti Pantalone, Maschera che è resistita nella tradizione popolare. Geograficamente il Carattere di Pantalone ha luogo a Venezia, mercante per eccellenza, egli rappresenta il peccato capitale tipico della borghesia: l'avarizia. Non solo avaro, ma anche mostruosamente vecchio. Non ha età, il tempo è più anziano di lui, mille e mille anni lo accompagnano per altri mille anni. Pantalone è l'archetipo del vecchio che con il passare delle stagioni si rinsecchisce e si ritrae, pur non volendo rinunciare ai piaceri della vita. Il peso dei secoli si abbatte sul suo corpo esile abbassandone le membra, spicca solo un'eroica gobba che spinge verso l'alto e a cui Pantalone sembra aggrapparsi come ultimo ancoraggio di salvezza. Il collo è costretto a spingersi in avanti così come il mento viene tirato dalla “barbetta” per sfuggire all'incontrollabile frana del suo corpo. Le braccia cadono lungo il busto e soltanto il trovarsi delle opposte mani e il loro congiungimento nodale ne evita un imbarazzante penzolare. L'astuto incontro ha luogo nelle buie periferie del coccige, ciò permette un plastico allungamento delle braccia smilze. Le lunghe dita fremono indipendenti, code di gatto siamese che scivolano tra canali di tendini e rughe. Ma, come gli alberi secolari, sotto il ruvido di rami secchi e fini spicca il roccioso tronco che abita la terra con radici alveolari. Così Pantalone è ben piantato sui piedi, i quali si divaricano sulle punte e si calcificano sui talloni uniti. Le ginocchia flettono in direzione laterale aprendo una voragine tra le gambe che sarà colmata dai penduli organi segreti caduti in disgrazia. Quello di Pantalone è un continuo lottare per non sprofondare, ad ogni in sormontabile forza che lo trascina giù lui risponde

con un'inerzia eroica e contraria dando a questo Tipo una tensione enorme che spesso sfocia in scattanti e nervosi segmenti di movimento. Impossibilitato per natura, egli non può più soddisfare i suoi "appetiti" sessuali, e tuttavia non vi rinuncia mostrando energiche attrazioni soprattutto per le giovanili fanciulle che incontra. La maschera si distingue per il naso da rapace che si posiziona nel centro, un becco di gufo in cuoio che ospita scolpite rughe di anziana espressione. Il secondo "vecchio" della Commedia dell'Arte è il Dottor Balanzone, Maschera di origine bolognese. Non è un caso che il Dottore sia di Bologna, cioè la città che ha conosciuto per prima l'istituzione dell'Università, egli infatti rappresenta l'archetipo del saccente personaggio che ha studiato e quindi "togato", accademico, superbo. La sua sterminata conoscenza è in realtà un accumulo di menzogne, citazioni latine prive di significato e perfettamente inutili. Se Pantalone è manifesto di asciutta anzianità, Balanzone "è la persona più grossa, più grassa, più enorme, più ingombrante, più invadente, più soffocante che sia possibile immaginare" (Contin 1999: 135), non solo gonfia a causa del cibo, piuttosto piena della sua cialtronesca conoscenza. Il suo corpo è universalmente dilatato e si propaga come inarrestabile onda gelatinosa. La caratteristica principale che muove questo gigantesco ammasso adiposo è la pancia-mongolfiera che deforma l'architettura fisica. Per sostenere questa spropositata sacca di intestini la schiena è costretta a curvarsi indietro sprigionando un addome colmo fino ai limiti umani. La quantità di grasso non si limita alla sola pancia, essa invade ogni angolo, deborda ingordamente in tutte le sue possibilità tanto da impedire alle braccia di scivolare lungo il busto. I gomiti risultano piegati e paralleli al suolo, gli avambracci sono all'altezza delle spalle e le mani premono i dorsi contro le ascelle. La testa viene schiacciata indietro e crea una molteplicità di doppiamenti, il collo oscilla tra spinte in avanti e affogamenti del gozzo nel tipico movimento del collo di tacchino. Le gambe si flettono leggermente per ammortizzare ed equilibrare il peso affinché anche il bacino si sporga avanti. Ma è nella componente cinetica che risiede l'incontenibile forma del felsineo Dottore, è nel suo muoversi che tanta enormità spicca voli di maestosa illusione. Per avanzare egli è costretto a spostare la pancia di lato con un deciso colpo d'anca: ciò permette la temporanea liberazione della gamba che compie così il primo passo. In un alternarsi di ancheggiate opposte il pancione oscilla come pendolo di burro: orgoglioso il Dottore cammina. Questo movimento oscillatorio è seguito da uno sussultorio che, trovato il suo epicentro nello stomaco, si propaga fino alla testa caratterizzando il gallinaceo

beccheggiare del mento. Le braccia si estendono in avanti come in cerca di un appiglio a cui aggrapparsi alternandosi con i piedi. La massa informe e gelatinosa invade la scena espandendo se stessa in ogni direzione e saturando ogni vacua cavità con barocche nozioni. Solitamente la maschera di Balanzone è di colore più chiaro rispetto alle altre, la forma più ristretta copre solo la fronte e il naso. Il costume è costituito da una tipica toga nera con un colletto bianco e un cappello scuro, inoltre il Dottore indossa spesso un mantello scuro.

La terza categoria da cui è composta la Commedia dell'Arte così come è stata ricodificata da Claudia Contin e Ferruccio Merisi è quella dei Nobili. In generale i Nobili sono giovani e innamorati, figli dei "vecchi" Pantalone e Balanzone. La differenza tra i Nobili e tutti gli altri personaggi della Commedia dell'Arte è rappresentata dall'assenza della maschera, infatti "la separazione netta che il passato ci consegna tra la nobiltà e il resto del volgo, nella Commedia dell'Arte viene sancita dalla presenza o meno della maschera" (Contin 1995: 52). L'archetipo su cui si basa la costruzione di una posizione deformata del corpo è la nobiltà d'animo, il galateo e il rifiuto degli istinti più bassi e volgari, aspetti che hanno caratterizzato la recitazione del Melodramma. Fondamentale per allontanarsi dagli "appetiti" strettamente popolari è lo spostamento posteriore della zona del bacino che rinuncia definitivamente a qualsiasi connotazione sensuale. Complice dell'occultamento di questa area è il busto che, traumatizzato dal confinare con un così ripugnante vicino, ne prende le distanze torcendosi ed ergendosi verso eterei piani tanto da "porre la massima distanza tra l'ombelico e il plesso solare" (Contin 1995: 52). Questo slancio verso l'alto percorre le braccia e le mani che si aprono come ali di pindarici voli non rigide ma elegantemente fluttuanti, anche la testa accompagna questo tributo di raffinatezza con ampie rotazioni del collo. I glutei si serrano per permettere l'inarcamento della schiena e il bacino non solo si ritrae, ma viene accantonato su un lato dando al corpo dei Nobili una forma a spirale. Le gambe si sviluppano rigide e tese come nella danza classica, le ginocchia si chiudono eliminando ogni pulsione erotica, i piedi a squadra solleticano il suolo solo nella parte interna della pianta per mettendo così al mellino di alzarsi e di essere investito di una rara importanza. La figura del Nobile si propaga verso l'alto, espande le sue romantiche affettività dal petto glorioso, riceve la benedizione delle divinità più illustri e limpide che regolano il funzionamento dei cieli. Non è un caso che i Nobili non calzino la maschera, essi sono specchio del candore ultraterreno, il loro volto è riflesso di luna. Tanta bellezza genera in loro una profonda

sofferenza, un male di vivere che trova origine nell'insoddisfazione dei sentimenti più nobili: quelli, cioè, più inutili. Il malessere si manifesta principalmente nelle camminate e negli svenimenti che colpiscono i giovani innamorati sopraffatti da sovrumane emozioni. La camminata più dolorosa “procede nella direzione cui è rivolto il bacino ed è composta da un passo sostenuto seguito da una sorta di scivolata incrociata dell'altro piede, con un conseguente 'melodrammatico' cedimento della schiena all'indietro; al contempo le braccia gesticolano ritmicamente secondo precise geometrie e facendo rimbalzare alternativamente i polsi al centro della fronte, come a voler picchiare le angosciose sofferenze che ottenebrano la mente nobile” (Contin 1999: 195). Il Capitano viene inserito tra i Nobili anche se indossa la maschera. Egli è in realtà un militare che si atteggiava da nobile in virtù delle sue magnifiche avventure in cui ha sconfitto eserciti sterminati. Come il Dottore è un ciarlatano, si vanta di imprese che non ha mai compiuto, afferma di essere il più valoroso combattente di tutti i tempi ma, al contrario, è un codardo e pauroso comandante di sventura in pensione. Questo Carattere è uno tra i più antichi della Commedia dell'Arte tant'è che “già prima del 1521 era stata pubblicata una farsa popolare in cui il personaggio del Capitano figura con tutte le sue caratteristiche più tipiche, mentre nelle *Sacre rappresentazioni* del Medio Evo troviamo a volte il Bravo, predecessore del Capitano” (Miklasevskij 1981: 55). Nella ricodificazione queste qualità vengono tradotte in precise composizioni delle fasce corporee che fanno del Capitano una delle Maschere più comiche e grottesche. Egli assorbe contemporaneamente caratteristiche dei Nobili e dei Servi, trasformandosi repentinamente da valoroso guerriero a tremante pulcino. Degli Innamorati indossa la postura dei piedi, perpendicolari tra loro, delle gambe, sempre rigide come sciabole, e del bacino, con i glutei tenuti in tensione. Il busto è torto e allungato ma, contrariamente a ciò che avviene per i Nobili, non è proteso verso la luce, si rattrappisce anzi su se stesso chiudendo lo sterno in una morsa corazzata. Ne fuoriesce una vigliacca gobba che viene accentuata dalle spalle che si sollevano tentando di toccarsi e dai gomiti piegati che puntano verso avanti. Le mani si aggrappano lateralmente alla cintura, come nella posizione tipica del *toreador* spagnolo, sempre pronte a sfoderare la spada qualora ce ne fosse bisogno. Il collo è incassato tra le spalle e ruota continuamente in costante allerta con conseguente abbassamento della testa. Come si è detto il Capitano è una Maschera “doppia” e quando il timore e la paura lo assale, egli modifica tutto l'assetto fisico mostrando la sua vera identità di codardo. Ecco allora che le gambe si piegano con le



ginocchia tremolanti che si abbracciano, anch'esse spaventate si fanno coraggio, il busto perde la rigidità e si piega in avanti come fosse stato colpito da un fendente, le braccia diventano ali senza piume di avvoltoio, con i gomiti piegati e gli avambracci che si contorcono fino ai polsi, il collo si rintana tra le spalle come una tartaruga impaurita si rifugia nel guscio. Delle sfavillanti gesta rimane un vibrante gesto, gesto di terrificata paura. La maschera del Capitano porta il volto di un anziano con i baffi e un grande naso adunco e appuntito.



### Bibliografia

APOLLONIO, MARIO

1930 *Storia della Commedia dell'Arte*, Sansone Editore, Firenze, 1982.

ARTONI, AMBROGIO

1999 *Il teatro degli Zanni. Rapsodie dell'Arte e dintorni*, Costa & Nolan, AnconaMilano.

AZZARONI, GIOVANNI

2006 *Teatro in Asia: Nepāl – Bhutan – India – Śrī Laṅkā*, vol. IV, CLUEB, Bologna.

BARBA, EUGENIO

1985 *Teatro. Solitudine, mestiere, rivolta*, Ubulibri, Milano, 1996.

BARBA, EUGENIO - SAVARESE, NICOLA

2005 *L'arte segreta dell'attore: un dizionario di antropologia teatrale*. Edizione riveduta e integrata in occasione del 25° anniversario dell'ISTA, Ubulibri, Milano.

CONTIN, CLAUDIA

1995 *Viaggio nella Commedia dell'Arte*, in "Prove di Drammaturgia", anno I, nn.1/2, Bologna.

1999 *Gli abitanti di Arlecchinia. Favole didattiche sull'arte dell'attore*, Campanotto Editore, Pasion di Prato.

2001a *Il Mondologo di Arlecchino*, Campanotto Editore, Pasion di Prato.

2001b *Commedia dell'Arte e Teatro cinese*, in "Progetto Sciamano 2001: incontri col teatro cinese", a cura di, anno 2001, Edizioni provincia di Pordenone, Pordenone.

DE MARINIS, MARCO

1982 *Semiotica del teatro. L'analisi testuale dello spettacolo*, Bompiani, Milano.

1988 *Capire il teatro. Lineamenti di una teatrologia*. La Casa Usher, Firenze.

2000 *In cerca dell'attore: bilancio del Novecento teatrale*, Bulzoni, Roma.

ECO, UMBERTO

1975 *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano, 1985. 1984 *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Einaudi, Torino.

ELAM, KEIR

1980 *The Semiotics of Theatre and Drama*, Methuen, London (trad. it. *Semiotica del teatro*, Il Mulino, Bologna, 1988).

FO, DARIO

1987 *Manuale minimo dell'attore*, Einaudi, Torino.

GAMBELLI, DELIA

1993 *Arlecchino a Parigi. Dall'inferno alla corte del Re Sole*, Bulzoni, Roma.

1997 *Arlecchino a Parigi. Lo scenario di Domenico Biancolelli* (parte prima e seconda), Bulzoni, Roma.

GRECO, FRANCO CARMELO

1990 *Pulcinella, la maschera del mondo*, Electa, Napoli.

MIKLAŠEVSKIJ, KONSTANTIN MIHAJLOVIC

1914-17 *La commedia dell'arte ili Teatr ital'janskich komediantov XVI, XVII, XVIII*, Sirius, Petrograd (trad. it. *La commedia dell'arte o il teatro dei commedianti italiani nei secoli XVI, XVII, XVIII*, Marsilio, Venezia, 1981).

MOLINARI, CESARE

1996 *Storia del teatro*, Laterza, Milano, 2002.

1985 *La Commedia dell'Arte*, Mondadori, Milano.

SCAFOGLIO, DOMENICO - LOMBARDI SATRIANI, LUIGI M.

1990 *Pulcinella. Il mito e la storia*, Leonardo, Milano.

TAVIANI, FERDINANDO - SCHINO, MIRELLA

1982 *Il segreto della Commedia dell'Arte. La memoria delle compagnie italiane del XVI, XVII e XVIII secolo*, La Casa Usher, Firenze, 1992.

### Abstract – IT

Questo articolo è il frutto di una tesi di Laurea triennale in Antropologia dello Spettacolo. In particolare viene analizzato il percorso che Claudia Contin e Ferruccio Merisi hanno compiuto per giungere ad una ricodificazione corporea delle Maschere della Commedia dell'Arte. Attraverso lo studio dei documenti disponibili, sia scritti che di tipo iconografico, i due artisti si soffermano dapprima sul personaggio di Arlecchino per poi espandere la ricerca a tutti i restanti Caratteri. Lo scopo è quello di ritrovare la struttura archetipica di ogni personaggio della Commedia dell'Arte, cioè di trasformare ogni atteggiamento psicologico, e quindi soggettivo, in atteggiamento corporeo, più universale. Diventa quindi fondamentale la costruzione di una maschera corporea che possa tradurre in deformazioni fisiche quelle caratteristiche che i personaggi di Commedia dell'Arte si trascinano da secoli. Ciò richiede un enorme lavoro sul corpo dell'attore, il quale deve letteralmente indossare questa maschera corporea prima ancora della maschera di cuoio. Il viaggio nel mondo di Arlecchino si compone di molteplici tappe che arricchiscono ciascuna la qualità del lavoro, così che si evidenzieranno in alcuni personaggi tratti di codificazioni provenienti da altre culture. Ecco che, per esempio, elementi del Kathakali e delle *Tarante* del "nostro" Sud possono convivere con sereno conflitto all'interno di uno stesso Carattere. Si tratta di acquisire precisione da chimico affinché si renda possibile la reazione tra sostanze profondamente diverse. Il lavoro più che ventennale dell'attrice friulana ha portato alla costituzione di un linguaggio diverso per ogni Carattere, linguaggio insegnabile, trasmissibile e codificato. In una parola: duraturo.



### Abstract – EN

This article is the result of an undergraduate thesis in Anthropology of the Show. Particularly, it analyzes the path covered by Claudia Contin and Ferruccio Merisi to reach a corporal recodification of the Masks of the Comedy of Art. Through the study of the available documents, both written and iconographic, the two artists firstly dwell upon the character of Arlecchino (Harlequin) and subsequently they expand the research to all the others Characters. The purpose is find again the archetypal structure of every character of the Comedy of Art, hence to transform every psychological attitude, and therefore the subjective one, in a corporal attitude, more universal. So, it becomes fundamental the construction of a bodily mask which can translate in physical deformations those features that the characters of Comedy of Art have kept for centuries. All this implies an enormous job on the actor's body, who literally has to wear this corporal mask even before the leather one. The journey into the world of Arlecchino is composed by various steps; each of these enriches the quality of the job, therefore in some characters have been highlighted traits of codifications which come from other cultures. And so, for example, certain elements of *Kathakali* and Southern Italy's *Tarante* can live together with serene conflict inner the same Character. It deals with acquiring chemist precision to make possible the reaction among deeply different substances. A more than twenty years long job by this Italian actress has brought the creation of a different language for every Character, a teachable, transmissible and codified language. In one word: lasting.

### RICCARDO BENFATTO

Ha conseguito la laurea triennale presso il Dipartimento di Arte Musica e Spettacolo dell'Università di Bologna con una tesi in Antropologia dello Spettacolo. È coautore del libro *La Settimana Santa nella Valle d'Agrò* (a cura di G.Azzaroni, C. Leonardi, G. Lipani, CLUEB, 2010). È tra i fondatori del gruppo *Amethèa 24°/7°* che si occupa di ricerca attoriale e teatrale, in particolar modo attraverso lo studio della Commedia dell'Arte. Dal 2008 fa parte della Compagnia *Gli Amici di Luca* che agisce con persone con esiti di coma all'interno della struttura della "Casa dei Risvegli Luca De Nigris".