



PLAY RICCARDO PLAY **gioco shakespeariano per attore e musica** **dedicato a Carmelo Bene**

con Antonello Cassinotti
batteria e percussioni: Cristian Calcagnile
clarinetti: Giancarlo Locatelli
chitarra: Sergio Prada

regia delleAli

dramaturg Giada Balestrini
rielaborazione e adattamento testi Giuseppe Goisis
musiche Giancarlo Locatelli
elaborazione grafica e animazioni video Marco Arioli, Maurizio Pleuteri, Marta Proietto Passé
luci delleAli
tecnica Tommaso Mangione, Cinzia Airoidi
costumi Roberta Vacchetta
organizzazione Francesco Pitillo, Valeria Codara
grazie a Franco Cassinotti, Mizio Manzotti, Claudia Gazzale, Andrea Violato, Sem Bricalli

è una produzione delleAli/textura

Niente è, la volontà, per decidere le sorti del destino. Tutto è, la volontà, per manovrare ciò che il destino ha procurato. Questo l'animo del Duca di Gloucester, mentre Rudely Stamped va alla conquista del Regno d'Inghilterra, sul quale siederà per poco con il nome di Riccardo III. Uno Shakespeare per attore solo e musica dal vivo, un marchingegno scenico in forma di gioco che Riccardo innesca e che gli impone oggetti, stili, relazioni, le condizioni casuali del proprio agire. Alea jacta est. Riccardo accetterà sino in fondo la sorte del proprio tiro, con mosse deformi e coscienza dalle mille lingue, con azioni e parole il cui valore è ben poco, se non san fingere la verità. Sino all'ultimo sgroppare inquieto della vita.

Note di drammaturgia e di regia

L'idea drammaturgica alla base di Play Riccardo Play nasce da una frase che Shakespeare fa dire al duca di Gloucester nel convulso precipitare degli eventi, quando infuria la battaglia decisiva: "Ho gettato la mia vita ai dadi e accetterò la sorte del mio tiro".

Aleatorietà della sorte, dunque, impossibilità di sceglierne il corso. Ma al tempo stesso, responsabilità di agire per dirigere al meglio ciò che la sorte ha designato. Perché Riccardo infatti proclama: "Niente è la volontà, per decidere il decreto di destino. Tutto è, la volontà, per manovrare ciò che il destino ha procurato".

Lo strumento con il quale Riccardo manovrerà tale destino indotto è la finzione, altra idea guida di Play Riccardo Play. È fingendo che egli affronta la scalata al potere e più in generale "la vita vera, la triste buffonata senza senso, crudele e tanto ingiusta (...) che richiede l'onesto passatempo dell'inganno".

In scena, tutto ciò si traduce nel tabellone circolare di un gioco a caselle, ognuna definita attraverso parametri differenti, che dettano atmosfere, musiche (dal vivo), oggetti e sollecitano azioni per ottenere punteggi, con l'obiettivo finale di conquistare e difendere la corona d'Inghilterra; in un luogo, una pedana, sulla quale recitare la parte richiesta; e in un altro luogo, un intorno (l'a parte del teatro elisabettiano), per poterne far commento e riprendere fiato.

Da una casella all'altra, viene ripercorsa la vicenda originaria di Riccardo, le sue seduzioni, le sue arranghe, i suoi ordini, le sue spietate eliminazioni, i suoi incubi, fino alla valorosa sconfitta sul campo.

Del testo shakespeariano sono rielaborati i passaggi che meglio evidenziano la disposizione cinica del raggio, intrecciati ai dialoghi con il destino-marchingegno.

La figura umana dell'attore è una figura amara, dedicata a Carmelo Bene.

delleAli

Suona Ri(ccardo)Suona

La lavorazione alle musiche per *Play Riccardo Play* è partita da due richieste molto precise. La musica doveva avere una "sonorità rock" e rielaborare una melodia sentita su un gioco sonoro per bimbi.

Al mio clarinetto basso abbiamo convenuto di affiancare un chitarrista, Sergio Prada, e un batterista, Cristiano Calcagnile. Due musicisti versatili che potessero contribuire alla sonorità richiesta ma anche sconfinare nel jazz e nella musica improvvisata, nostri territori d'origine...

La melodia del gioco si è a posteriori rivelata quella utilizzata in "Totò a colori" (1952) nella scena di Pinocchio. Una gradita sorpresa. L'autore della colonna sonora era Felice Montagnini. Qualche tempo dopo, casualmente, l'abbiamo ritrovata anche in un cartone animato di Walt Disney del 1938, "Paperino e Pippo - Caccia al polo". Ancora adesso non sappiamo chi sia il compositore di questo tema.

A partire da questa marcetta ho cercato di trovare quante più "trasmutazioni" possibili della stessa, travestimenti più o meno riconoscibili basati quasi sempre su varianti poliritmiche. L'idea era di avere materiale musicale adatto per essere eseguito in relazione alle scene ma anche per elaborazioni improvvisate.

"... in fondo la musica è gioco, ed è stato un gioco dover giocare con la musica di un gioco per un gioco..."

Ad ogni brano, sette in tutto, uno per ogni scena, è poi stata affiancata una definizione che ne esemplificasse la "temperatura", il climax sonoro ed emotivo. Queste definizioni ("Come cavallo al trotto rosso", "Violetto malinconico blues", "Con precauzione verde e lento", "Giallo meccanico rock", "Claudicante blu", "Largo e nero fumo", "Marcia Rosa funebre") devono qualcosa a Erik Satie e vengono inoltre utilizzate come risposte dopo ogni giocata di Riccardo, il quale deve interpretare la scena seguente secondo tre parametri. Il primo si riferisce a persone, il secondo a oggetti e il terzo, appunto, al clima emotivo e musicale, ad esempio: sedurre Lady Anna, con una lancia in un'atmosfera violetta, malinconica... blues...

Non so quanto rock ci sia in questa musica, di sicuro c'è un po' di Tom Waits...

Come sempre non si trova quello che si cerca, ma cercandolo si è "trovati" da qualcos'altro.

Giancarlo Locatelli