Accademia Nazionale di Scherma Di Napoli

TESI MAGISTRALE



LA SCHERMA STORICA ARTISTICA

E LE DINAMICHE DI PREPARAZIONE DEGLI ATTORI

Relatore Candidato

Ch.mo Maestro

Davide Lazzaroni Fabio Scolari

Sessione del 17/06/2018

All'eterna memoria dei Cavalieri che mi hanno educato

mio padre Renzo (Giovanni Scolari)

mio nonno Nino (Angelo Scolari)

mio zio Nino (Angelo Adami)

ai Guerrieri della Luce

ai Nuovi Eroi

SOMMARIO

INTRODUZIONE	9
Cos'è la scherma storica artistica	9
Teatro, cinema, rievocazione storica e competizioni	11
CONSIDERAZIONI GENERALI	14
IL MAESTRO D'ARME	18
Il ruolo del Maestro d'Arme	19
La preparazione del Maestro d'Arme	20
Sinergia con la produzione	21
L'esperienza recitativa del Maestro d'Arme	22
Capacità relazionali	23
LA SICUREZZA	25
La sicurezza nella fase di preparazione	25
La sicurezza durante l'esibizione	26
L'ATTORE	30
Il rapporto fra Maestro d'Arme e attore	30
La preparazione dell'attore sul piano atletico	31
Le caratteristiche degli attori	32
Le caratteristiche dei personaggi	34
Respiri e parole	35

	L'attore ed il suo principale antagonista	. 36
	L'attore e la scherma	. 36
L	'ABBIGLIAMENTO	. 37
	Gli abiti e gli oggetti di scena	. 37
	Guanti, calzature e protezioni	. 38
	Le armi di scena	. 39
	Le armi da allenamento	. 40
II	DUELLO: PREPARAZIONE ED ESECUZIONE	. 41
	Lettura integrale del copione	. 41
	Le particolarità del duello	. 41
	Cosa si vuole comunicare con il duello	. 43
	I tempi di lavoro ed il budget	. 44
	Analisi delle caratteristiche degli attori	. 45
	L'ambientazione e l'epoca storica	. 46
	Verosimiglianza o spettacolarità	. 46
	Lo spazio del duello	. 47
	La durata del duello	. 48
	Le nomenclature	. 48
	La postura del corpo ed il passeggio	. 49
	L'impugnatura dell'arma	. 51

Misura, tempo e velocità	53
I colpi, le parate e le guardie	56
Dialogo e colpi	56
Il gioco schermistico e la sceneggiatura	57
Il "gioco sporco"	60
L'acrobatica	61
Gli errori voluti	62
L'evoluzione del personaggio nel duello	62
L'improvvisazione e la Resilienza	63
Dall'addestramento alla messa in scena	63
Il pubblico, ovvero il beneficiario finale	64
APPENDICE: ASPETTATIVA DELLA PRODUZIONE	66
Il Maestro d'Arme: caratteristiche e competenze	66
Quali specifiche fornire al Maestro d'Arme	72
Indipendenza o affiancamento?	76
Tempi di lavoro con gli attori	81
La tariffa del Maestro d'Arme	85
CONSIDERAZIONI FINALI	88
RINGRAZIAMENTI	90
RIBLIOGRAFIA E FILMOGRAFIA	92

INTRODUZIONE

Questa tesi ha l'obiettivo di illustrare le dinamiche di lavoro di un Maestro d'Arme nella costruzione di una coreografia schermistica con degli attori. L'ho sviluppata partendo dalla mia esperienza ventennale negli ambiti della scherma storica marziale, agonistica, rievocativa ed artistica e dal lavoro in diversi ambienti dell'ambito recitativo (teatrale, cinematografico, documentaristico, e televisivo).

Per poter avere uno sguardo più ampio mi sono avvalso anche della cortese collaborazione e consulenza di diversi operatori del settore schermistico e di quello artistico.

Cos'è la scherma storica artistica

Al cinema, o nel teatro, le scene di combattimento scaturiscono nel momento in cui non ci sono più parole da pronunciare: quando si incendiano gli spiriti ed i sentimenti di passione, vendetta, gelosia, tradimento e rivalsa non possono più essere imbrigliati da un semplice dialogo fra i personaggi.

Le scene di combattimento sono quasi sempre cruciali, momenti cardine della narrazione: attraverso di esse è possibile far risaltare la potenza del racconto attraverso l'azione, potendo dare massima espressione alle intenzioni del drammaturgo, mettendo in luce le caratteristiche del testo e del personaggio, incantando il pubblico.

L'obiettivo del Maestro d'Arme deve essere proprio questo, intendendo a pieno diritto la scherma artistica quale arte performativa.

La scherma storica artistica è pertanto quella disciplina che trae la sua origine dall'esperienza dello schermidore esperto, e che va ad inserirsi nelle dinamiche dell'esecuzione di giochi e coreografie schermistici preordinati, da utilizzarsi in contesti scenici, di ricostruzione e rievocazione storica o di esibizione schermistica in genere, oltre che nelle relative competizioni, andando a coinvolgere attori o atleti che devono combattere con un simulacro di arma storica in ottica collaborativa.

Definiamo *gioco schermistico* una sequenza logica di tecniche preordinate che rappresenta lo svolgimento di un assalto perfetto, per tempo, velocità, misura e stile di esecuzione, svolto da due o più tiratori.

Definiamo invece *coreografia schermistica* un gioco schermistico corredato di elementi scenici, quali abiti, scenografia, musica di sottofondo, testi parlati, con una precisa caratterizzazione degli interpreti e del contesto.

In pratica il gioco schermistico può esistere senza essere una coreografia, al contrario, una coreografia non può esistere senza avere alla base un gioco schermistico.

Teatro, cinema, rievocazione storica e competizioni

I contesti in cui si può svolgere un duello di scherma artistica sono molteplici ed è importante che il Maestro d'Arme sappia adeguare il suo apporto al tipo di realtà in cui verrà svolta l'esibizione. Ho riunito le molteplici possibilità in quattro macro-categorie: il teatro, il cinema, la rievocazione storica e le competizioni di scherma storica artistica.

La costruzione del duello e le considerazioni che si dovranno fare saranno diverse nei vari ambiti:

- Teatro: bisogna considerare che si ha generalmente pochissimo margine di errore, perché durante l'esibizione non posso ripete la scena o fare particolari modifiche. È importante che gli attori conoscano adeguatamente la coreografia schermistica e che venga sempre tenuto bene a mente dove si trova il pubblico, in modo da favorire più possibile la visione di ciò che avviene nel quantomeno duello dei passaggi più importanti. Il Maestro d'Arme dovrà aver chiaro il punto in cui gli attori sono sotto la giusta luce, in quale punto del palcoscenico è necessario che svolgano le varie parti del duello e dove il pubblico potrà meglio apprezzare quanto avviene.
- <u>Cinema</u>: permette un margine di libertà decisamente più ampio dell'ambito teatrale, perché l'esibizione solitamente viene scomposta in micro-parti, riprese da più angolazioni, rifatte molte volte, ovvero finché il regista non reputa la ripresa filmica adeguata; queste poi vengono selezionate e ricostruite

adeguatamente in fase di montaggio, andando a sceglierle in base alla resa, alla luce migliore, alle espressioni degli attori, alla miglior correttezza di esecuzione. Anche in questo ambito il Maestro d'Arme dovrà considerare quali sono gli spazi di scena. Poiché il regista può richiedere delle variazioni in tempo reale durante la fase di ripresa, potrebbe essere richiesta la disponibilità del Maestro d'Arme anche in corso d'opera, che dovrà eventualmente avere la flessibilità di apportare piccole modifiche al duello.

Rievocazione storica: l'ambito rievocativo si avvicina molto a quello teatrale, però il Maestro d'Arme dovrà fare delle considerazioni diverse in particolare legate alla tipologia di luogo dove si svolgerà l'esibizione, in quanto solitamente si svolge all'aperto, con un terreno talvolta erboso o comunque, sconnesso, polveroso o, peggio, umido. Se ci si trova invece all'interno, il pavimento potrebbe essere quello di una qualche struttura storica (un castello, per esempio), dove la pavimentazione può essere sconnessa o poco agevole. L'illuminazione sarà poi quella naturale se si è all'esterno, quindi a seconda della stagione e del clima, del giorno o della notte, ci possono essere delle variabili notevoli da considerare; di sera ci può essere un'illuminazione artificiale che può essere quella elettrica (lampioni/fari) o più storica (fiaccole, fuochi): in questo caso bisogna valutare molto attentamente se ci sono le condizioni per eseguire comunque in sicurezza il duello.

Un'ulteriore considerazione da fare sul fronte rievocativo riguarda la posizione del pubblico, che raramente è distribuito su un unico fronte, in quanto la maggior parte delle volte copre due, tre o, addirittura tutti e quattro i fronti di esibizione, circondando totalmente gli attori duellanti, che dovranno avere quindi l'accortezza di permettere a tutti, per quanto possibile, di godere dei momenti salienti del duello, il dialogo dovrà essere fatto muovendosi e parlando circolarmente, spostandosi talvolta verso una parte del pubblico e talvolta verso un'altra, dando importanza a tutti in egual misura.

Competizioni di scherma storica artistica: l'ambito "agonistico" della scherma storica artistica prevede un'esibizione, messa in competizione con quella di altri attori, valutata da una giuria specialistica, la quale dovrà tener conto di vari fattori: la qualità e la complessità del fraseggio schermistico, la tecnica, la recitazione, i movimenti, la coerenza storica degli abiti e delle armi, la durata totale dell'esibizione e del solo confronto schermistico, la sincronia con eventuali musiche o parti registrate, la piacevolezza artistica generale. La preparazione che dovrà fare il Maestro d'Arme ai due atleti sarà quindi molto specifica, mirata a valorizzare quanto più possibile gli aspetti di cui terrà poi conto la giuria.

CONSIDERAZIONI GENERALI

"Nel conflitto vi è l'essenza della tragedia"

La frase qui sopra è la sintesi dell'interpretazione aristotelica del tragico. Nelle sue riflessioni sulla tragedia greca Aristotele distingueva nel sentimento del tragico due elementi, il terrore e la compassione, da cui prende origine la purificazione interiore dello spettatore della tragedia, culminante nella *catarsi*.

La scherma artistica, o scenica, ha l'arduo compito di mettere in scena il vertice del conflitto: il combattimento, il duello, dopo il quale nulla sarà più come prima, né per i protagonisti, né per gli spettatori. Nel combattimento confluiscono tutte le emozioni più forti accumulate in precedenza: la rabbia, la disperazione, la liberazione, l'amore.

L'arduo compito di saper mettere in pratica combattimenti che riescano a trasmettere queste emozioni a chi guarda spetta agli attori, ma l'ancora più arduo compito di istruirli e di creare un combattimento efficace spetta ad un Maestro di scherma che abbia anche le competenze per lavorare nell'ambito artistico: il Maestro d'Arme.

In Italia esiste una lunga tradizione di professionisti che operano, od hanno operato, nel settore della scherma artistica e che ha come più noti ed importanti esponenti alcuni Maestri d'Arme della famiglia Musumeci Greco: Enzo Musumeci Greco ed il figlio Renzo Musumeci Greco.

Per la maggior parte del secolo scorso, i Maestri di scherma chiamati ad operare nel settore dello spettacolo non avevano accesso ai trattati dei grandi Maestri d'Arme europei del passato, e si trovarono costretti per lo più ad improvvisare, influenzati dalla propria pregressa preparazione sia nella scherma moderna che nelle arti marziali orientali, e ad ipotizzare un utilizzo delle riproduzioni d'armi d'epoca (spesso erronee anche quelle) che essi erano chiamati ad utilizzare per mettere in scena le produzioni ambientate nell'Europa dei secoli passati. I combattimenti che ne risultavano erano in generale sufficienti a soddisfare lo scopo dell'intrattenimento, ma nella maggioranza dei casi l'accuratezza storica era solo minimamente accennata.

Dalla fine del XX secolo con l'avvento di nuovi mezzi di comunicazione, fra i quali certamente spicca internet, un sempre maggior numero di tecniche e stili di combattimento provenienti dal passato sono diventati fruibili quali fonte di documentazione ed ispirazione e per i Maestri d'Arme. In precedenza purtroppo queste fonti erano praticamente ignote se non ai pochi studiosi accademici o agli storici della scherma che potevano accedere ad alcuni rari manoscritti d'epoca, custoditi talvolta in maniera semi-anonima presso biblioteche, musei o collezioni private, in varie parti del mondo. Oggi invece è sufficiente una semplice ricerca online per rivelare l'abbondanza di materiale sull'arte schermistica italiana ed europea, illustrata spesso in maniera esaustiva e tradotta nei linguaggi moderni. I Maestri d'Arme contemporanei possono quindi avvalersi di molteplici e valide fonti di studio e di ispirazione nel creare giochi schermistici e

coreografie di combattimento, che oltre ad essere volte a catturare il pubblico, possono riportare alla luce le dinamiche di come si svolgeva realmente un duello nell'epoca storica in cui è ambientata la rappresentazione.

Nell'impostare il suo lavoro il Maestro d'Arme deve tener conto che gli attori con cui si troverà a lavorare, difficilmente avranno esperienze pregresse di scherma, e altrettanto difficilmente continueranno a praticarla, o avranno anche solo semplicemente altre occasioni di fare ulteriori esibizioni di scherma artistica.

Detto questo, sarà compito del Maestro d'Arme rendere l'esperienza, per attori e produzione, quanto più possibile piacevole, interessante e fruibile.

Riguardo la fruibilità, particolare considerazione avrà il linguaggio usato, che dovrà essere facilmente memorizzabile e capibile dal "testo" del gioco schermistico. Se pertanto uno schermidore impiega diverse lezioni prima di impadronirsi del linguaggio schermistico, l'attore difficilmente ha a disposizione tali tempistiche, e soprattutto vive con difficoltà l'imparare determinate terminologie molto tecniche. Il Maestro d'Arme dovrà quindi usare, o concordare, una terminologia comprensibile da tutti, anche semplicemente legata a quel singolo duello. Compito del Maestro d'Arme sarà comunque cercare di usare quanto più possibile una terminologia schermistica affine al contesto storico del duello, suggerendo magari anche di citare nel testo della scena la corretta dizione storico/schermistica.

Le parole che meglio possono definire la fase di creazione di una coreografia schermistica sono "assieme" e "per": gli attori devono agire e muoversi in piena sicurezza, lavorando in sintonia l'uno assieme all'altro, permettendo la formazione di quell'illusione scenica di conflitto fisico e psicologico che è necessaria per intrattenere il pubblico.

Il Maestro d'Arme dovrà anche educare con rigore gli attori ad una costante percezione ed ascolto dell'ambiente circostante: lo stress del duello può far ridurre l'attenzione sensoriale periferica, il campo visivo si restringe e la vista diventa fissa solo sull'avversario, l'ascolto si abbassa, la concentrazione è unidirezionale. L'attore schermidore deve saper quindi fare un passaggio ulteriore: deve riuscire a percepire costantemente il "mondo" circostante, deve continuare a sentire e a vedere tutto l'insieme ed in questo diventa fondamentale la gestione del proprio respiro, cosa che l'attore esperto dovrebbe già in parte conoscere, avendo imparato ad usare un tipo di respirazione diaframmatica.

IL MAESTRO D'ARME

Il Maestro d'Arme è quell'insegnante di scherma esperto che opera nei molteplici ambiti della Scherma Artistica, nella creazione ed esecuzione di giochi e coreografie schermistiche, che si riuniscono in quattro macro-categorie: il combattimento schermistico in uno spettacolo teatrale, in un contesto cinematografico, l'esibizione in una rievocazione storica e la competizione in un torneo di scherma storica artistica.

La presenza di un Maestro d'Arme qualificato è fondamentale, sia per garantire ai praticanti metodi di lavoro sicuri e collaudati, sia per permettere l'identificazione immediata della persona fisica preposta al controllo generale del combattimento.

Un Maestro d'Arme deve possedere la conoscenza dei personaggi, della storia e dei sentimenti; inoltre dovrebbe saper raccontare una storia, quanto un regista. Il Maestro d'Arme deve conoscere il processo di lavoro dell'attore e qual è la richiesta pratica che gli viene fatta nel contesto della produzione dello spettacolo. Solo in quel momento le sue capacità tecniche, sia in qualità di insegnante di combattimento artistico che di coreografo, possono scendere efficacemente in campo.

Il ruolo del Maestro d'Arme

I principali compiti del Maestro d'Arme sono:

- curare la preparazione atletica, per mezzo di esercizi mirati ad equilibrare sia il potenziamento muscolare che lo sviluppo dell'agilità e dei riflessi;
- insegnare quali sono gli schemi motori fondamentali della scherma, con particolare attenzione al passeggio in guardia e al portamento di ferro sia in attacco che in difesa, lavorando sull'equilibrio corporeo generale del tiratore e sull'estetica dei suoi movimenti;
- preparare psicologicamente l'allievo all'assalto coreografato, aumentando la sua capacità di concentrazione, il suo autocontrollo e la fiducia in sé stesso;
- insegnare le tecniche ausiliarie di gestione di un assalto coreografato (situazioni di emergenza, elementi di recitazione verbale e gestuale);
- tenere lezioni teoriche agli allievi sulla trattatistica di riferimento e citando il più possibile le fonti da cui sono tratte le azioni schermistiche insegnate in pratica, anche nel caso in cui si tratti di creazioni stilistiche di fantasia.

La preparazione del Maestro d'Arme

Un Maestro d'Arme è una persona a cui vengono richieste delle competenze altamente specialistiche, e la sua preparazione deve essere la summa sia di un'elevata esperienza schermistica, sportiva e storica, di buona conoscenza delle dinamiche sia una teatrali e cinematografiche, possibilmente essendo passato direttamente dall'esperienza della recitazione, e magari anche da quella di coreografo o di regista.

Entrambi i settori di competenza richiedono diverso tempo per essere compresi ed assimilati, pertanto è vivamente consigliabile aver accumulato un'ampia esperienza pluriennale nei due ambiti prima di affrontare l'impegnativa decisione di intraprendere il mestiere di Maestro d'Arme.

È inoltre fondamentale che il Maestro d'Arme prosegua costantemente il suo percorso di crescita attraverso una formazione continua su entrambi i fronti, in modo da potersi costantemente confrontare con l'evoluzione dell'arte e delle esigenze del mercato, in modo da saper sempre proporre un servizio preciso, pertinente, affidabile aggiornato ed innovativo.

Sinergia con la produzione

La creazione e la preparazione di una coreografia schermistica di elevata qualità è fortemente vincolata ad una stretta collaborazione sinergica fra Maestro d'Arme, attori, regista ed a tutta la produzione in genere.

In uno spettacolo, teatrale o cinematografico, considerevole importanza giocano i movimenti, le luci, i suoni, la musica, l'impostazione generale della scena o della ripresa, quindi è necessario un flusso di dialogo costante con i vari membri della produzione, ed è una parte oltremodo fondamentale per la riuscita sia del combattimento che dell'intero spettacolo, visto che molto spesso il momento del duello è una parte cardine nello svolgimento della vicenda.

L'operato del Maestro d'Arme si muove pertanto su più fronti: da una parte c'è il confronto con la produzione e le esigenze che questa richiede egli soddisfi, dall'altra c'è il suo lavoro con gli attori ai quali deve insegnare a compiere dei gesti complessi a cui difficilmente sono abituati.

Il Maestro d'Arme deve essere dotato quindi di molteplici virtù, fra le quali devono spiccare l'empatia, la capacità di adattamento, la pazienza e l'autorevolezza.

L'esperienza recitativa del Maestro d'Arme

Personalmente trovo utile e necessario che un Maestro d'Arme abbia nel suo bagaglio anche un'ampia formazione ed esperienza nell'ambito recitativo: questo gli consentirà di essere in grado di valorizzare ancor di più la parte artistica, di saper meglio tener conto delle esigenze che può avere la regia, di come si deve comportare l'attore e di come valorizzare al meglio la scena.

Il "semplice" schermidore non è certamente abituato a dover considerare la presenza di un pubblico o di uno specifico punto di ripresa, delle dinamiche che stanno dietro alla messa in scena di uno spettacolo o alla costruzione di un'opera cinematografica, pertanto è consigliabile quantomeno che trascorra un buon periodo a stretto contatto con queste realtà, ed impadronirsi delle dinamiche e dei linguaggi che le sottendono.

Il mondo dello spettacolo, così come quello schermistico, ha un suo particolare linguaggio, un preciso modo di parlare e di respirare, un definito modo di muoversi e comportarsi all'interno dello spazio scenico: più il Maestro d'Arme ha dimestichezza e proprietà di mezzi in questo ambito, e più la sua facoltà di relazionarsi con attori, regia e produzione potrà dimostrarsi oltremodo professionale, efficace ed appropriata.

Capacità relazionali

Come si è detto il Maestro d'Arme deve affermare il suo ruolo attraverso una sapiente dose di disciplina ed avere buone doti comunicative è la chiave per potersi interfacciare efficacemente con regia, produzione e attori.

La figura del "Maestro" è quella d'esperto in una data materia e che si occupa di istruire altri, trasmettendo le proprie specifiche conoscenze. Purtroppo non basta essere un esperto in un settore per saperlo anche insegnare: l'arte di comunicare in maniera efficace, se non presente come dote naturale, va certamente studiata, provata ed affinata nel tempo. Dato che il Maestro d'Arme si troverà ad istruire persone che non fanno, e probabilmente non faranno mai il suo mestiere, è necessario che sappia comunicare con loro in modo fruttuoso.

È inoltre importante che si sappia "vendere", ovvero che abbia, o acquisisca, quella capacità di e quelle competenze relazionali che gli consentano di saper stare sul mercato, di farsi conoscere negli ambiti in cui intende lavorare: le prospettive di pubblicità e di marketing offerte al giorno d'oggi dalle tecnologie digitali possono essere una grande vantaggio, se usate sapientemente, quindi, per esempio, l'essere attivo sui social network, pubblicando notizie, video, articoli o ricerche è un ottimo modo per mantenere il contatto con possibili committenti e di far conoscere il proprio pensiero e modo di lavorare.

Sono altrettanto utili ed interessanti le pubblicazioni cartacee, che possono essere delle interpretazioni di trattati preesistenti di antichi Maestri, che considerazioni personale su un metodo di lavoro schermistico.

Sarà anche necessario avere curriculum accessibile e veritiero della sua esperienza di studio e lavorativa, perché se "la tua fama non ti precede", è importante dare ai possibili committenti dei riferimenti concreti su cui poter valutare le capacità ed il modo di lavorare del Maestro d'Arme.

Esiste ancora purtroppo un considerevole numero operatori del settore dello spettacolo che faticano a comprendere la necessità di lavorare con un buon Maestro d'Arme per realizzare scene di duello all'interno delle proprie produzioni; quando invece si convincono a contattarne uno tendono a sottostimare il livello di preparazione di cui necessita un professionista con le sue peculiarità.

Il Maestro d'Arme dovrà far valere il proprio giusto valore, anche sul piano economico, chiedendo e pretendendo il prezzo corretto nel rispetto all'attività che svolge.

LA SICUREZZA

L'incolumità dei tiratori è in assoluto un elemento prioritario e imprescindibile, e proprio per questo la Normativa della Federazione Italiana Scherma per la pratica della Scherma Storica, indica quali sono le procedure da seguire per evitare gli incidenti, l'inosservanza delle quali è considerata colpa grave per il tecnico responsabile, ovvero il Maestro d'Arme.

La Normativa per la Scherma Storica, promulgata nel dicembre 2007 e successivamente aggiornata, ha formalizzato anche il riconoscimento della Scherma Artistica presso la Federazione Italiana Scherma, stabilendo espressamente quali sono i criteri generali di pratica, quali i protocolli di sicurezza e la definizione delle competenze tecniche: la conoscenza di tale Normativa diviene quindi un elemento fondamentale della preparazione del tecnico riconosciuto e diplomato presso l'Accademia Nazionale di Scherma.

La sicurezza nella fase di preparazione

La creazione di un gioco schermistico o di una coreografia schermistica deve essere impostata innanzitutto sulla sicurezza degli attori, dei comprimari e del pubblico, evitando che possano in qualunque modo ferirsi, ma anche considerando che gli attori siano preparati a gestire il carico di impegno sul piano fisico e psicologico che concerne la fase di duello.

La dinamica di lavoro deve quindi essere impostata in un ambiente adeguato e con attrezzature consone. Se gli attori sono alla loro prima esperienza con attrezzature schermistiche, potrebbero essere prevenuti o addirittura spaventati all'idea di doverle usare. Il lavoro iniziale con loro va quindi impostato con l'obbiettivo di accrescere gradualmente la loro sicurezza e reciproca fiducia, attraverso l'allenamento con strumenti inoffensivi, partendo con un'esecuzione lenta da velocizzare progressivamente.

La sicurezza durante l'esibizione

Durante l'esibizione riveste una grande importanza l'attenzione ai parametri di sicurezza, che deve essere rispettata sia dagli attori, che dagli altri membri del cast.

Indipendentemente dal fatto che l'esibizione avvenga in ambito teatrale o in ambito cinematografico, si dovrà fare particolare attenzione ad alcuni fattori:

• <u>Terreno</u>: salvo particolari necessità che possono essere legate all'ambientazione della storia, si dovrà opportunamente verificare che il duello venga svolto su una superficie che offra

- un grado di aderenza (*grip*) adeguato, facendo sì che gli attori non corrano il rischio di perdere l'equilibrio o di scivolare.
- <u>Illuminazione</u>: il teatro ed il cinema lavorano molto sulle luci per dare maggior risalto alla scena. Nell'impostazione del tipo di illuminazione da adottare durante il duello, il regista ed il tecnico delle luci dovranno tener in particolar considerazione che gli attori devono essere in grado di percepire in maniera adeguata sia i movimenti del compagno, che le distanze che intercorrono fra sé, il compagno, gli altri attori presenti in scena ed il pubblico.
- <u>Distanze</u>: come accennato poc'anzi, gli attori devono sempre avere presente che possono non essere soli sulla scena durante la loro esibizione: ci possono essere altri attori sulla scena, nell'ambito cinematografico ci sono la troupe e i vari tecnici spesso molto ravvicinati agli attori duellanti, oppure, in ambito teatrale, magari all'aperto, ci può essere il pubblico in una posizione abbastanza ravvicinata. Nell'ultimo caso, per quanto possa essere esteticamente poco gradito, sarebbe necessario avere uno spazio transennato dove far combattere i due attori; è vero che avendo tempo, risorse e fantasia, si possono creare degli elementi separatori che siano comunque coerenti con la scenografia.
- <u>Unità di primo soccorso</u>: benché ci si auguri sempre di non averne bisogno e che gli attori siano perfettamente preparati, nel caso di un'esibizione con dei simulacri di un'arma, lo stress o

eventi imprevisti possono talvolta giocare brutti scherzi, ed a volte è sufficiente una piccola distrazione per arrecare, od arrecarsi, un danno fisico. Nella maggior parte degli eventi è presente nelle vicinanze un'unità di primo soccorso, ma è buona norma assicurarsene sempre.

Un'ulteriore parametro di sicurezza che il Maestro d'Arme deve fornire è costituito da alcuni segnali convenuti che gli attori si possono scambiare nel corso dell'esibizione e che devono servire a comunicare situazioni particolari e quindi generare una specifica reazione nel compagno. Tali gesti, che non devono essere percepiti dal pubblico, devono segnalare situazioni come:

- Dimenticanza di una parte della sequenza del gioco schermistico: in questo caso il segnale indicherà al compagno che esiste una difficoltà a proseguire con l'attuale sequenza e la necessità di passare direttamente alla successiva. Allontanandosi adotterà quindi la prima posizione relativa alla sequenza seguente.
- Infortunio lieve o medio: per quanto ci si prepari in modo adeguato, può succedere che accidentalmente si subisca un leggero infortunio che però impedisca il naturale proseguimento dell'esibizione. In questo caso il segnale convenuto andrà a comunicare al compagno la necessità di anticipare la conclusione del duello, attraverso una brevissima sequenza decisa in precedenza, con la quale, in uno/due colpi si vada a

creare la situazione finale del combattimento, senza andare a modificarne l'esito. Nel caso vi fosse all'interno del duello una considerevole parte di dialogo, il segnale indicherà al compagno di procedere con la sola sequenza parlata, di eseguire dei semplici movimenti volti ad "infastidire" l'avversario colpendo la sua arma, per poi andare direttamente a concludere con la breve sequenza finale.

 Nel caso in cui dovesse avvenire un infortunio grave, si deve interrompere subito l'esibizione ed avvalersi nel più breve tempo possibile del supporto di un'unità di primo soccorso.

I segnali di emergenza convenuti devono essere decisi in fase di preparazione della coreografia schermistica come azioni integrate nel duello stabilito, in modo da non allertale il pubblico qualora divenisse necessario usarli: possono quindi essere delle parole che non sono previste nel copione originale, dei segnali fisici, come grattarsi un orecchio o il naso, spostare l'indice della mano che impugna la spada sopra l'elsa, o altro.

L'ATTORE

Qualche anno fa ho avuto il piacere e l'onore di partecipare ad un master class di recitazione cinematografica con il grande Giancarlo Giannini, ed una frase che disse in quell'occasione riguardo il ruolo dell'attore mi rimase particolarmente impressa:

"L'attore e colui che con il proprio movimento incide lo spazio, e che con la propria voce incide il silenzio".

Il rapporto fra Maestro d'Arme e attore

La mia stimatissima regista ed insegnante di teatro, Gloriana Ferlini, sostiene che:

"L'attore è come un bambino: gioca a fare Amleto e a fare Mercuzio. Ha bisogno di guida, di disciplina, di controllo, di gratificazione, di allegria, di qualche ramanzina".

Il Maestro d'Arme deve operare con gli attori attraverso la disciplina, armonizzando sapientemente l'aspetto formativo con quello ludico. Un attore, come tutti, ha bisogno di sentirsi dire che è bravo quando lavora bene, ma ha altrettanto bisogno di essere redarguito quando non si impegna come dovrebbe.

Alla fine del lavoro tutti dovrebbero portare piacevolmente con sé nuovi valori e nuove competenze.

La preparazione dell'attore sul piano atletico

Ogni attore ha determinate caratteristiche fisiche e può essere più o meno preparato, dal punto di vista atletico, ad affrontare una sequenza di combattimento.

Nella maggior parte dei casi sarà necessario che il Maestro d'Arme disponga un addestramento specifico. In particolare, egli dovrà impostare un lavoro che miri a sviluppare:

- un potenziamento muscolare, dovendo confrontarsi con armi offensive e difensive, senza però dover sacrificare l'agilità e la velocità dei movimenti;
- la resistenza soprattutto agli sforzi brevi, ma intensi, ripetuti nel contesto di un assalto, che alterna momenti di calma a momenti di azione ad alta velocità;
- l'allungamento muscolare (stretching);
- la coordinazione dei movimenti e l'equilibrio;
- il fiato e la respirazione, per riuscire a rimanere lucido e concentrato durante il combattimento.

Le caratteristiche degli attori

Una prima analisi fondamentale che dovrà fare il Maestro d'Arme verterà sulla conoscenza di tutto il cast, ed in particolare degli attori duellanti e degli altri attori che saranno presenti in scena al momento del duello.

Il Maestro d'Arme dovrà fornire a tutti i membri della produzione istruzioni sui parametri di sicurezza che riguarderanno loro e i duellanti, spiegando lo svolgimento dell'azione ed evidenziando, assieme al regista, le dinamiche e gli spazi all'interno dei quali si svolgerà l'azione precisando quali saranno gli spazi di sicurezza.

Il Maestro d'Arme avrà la necessità di capire la fisicità degli attori duellanti per poter impostare al meglio la strutturazione del duello. Sarà pertanto necessario da parte sua un'adeguata analisi degli attori, per valutarne punti di forza e debolezza e creare movimenti che possano essere in grado di eseguire in funzione della loro preparazione fisica, della loro elasticità e della loro apertura mentale.

Per fare questo potrà far eseguire agli attori degli esercizi di mobilità e di attivazione motoria aerobica ed anaerobica, per capire anche la loro capacità gestire il respiro (ed eventualmente rinforzarla) visto che durante l'esibizione si troveranno nella difficolta di dover parlare e combattere nel medesimo frangente. A tal riguardo, l'esperienza mi insegna che in ambito teatrale è consigliabile che il colpo e la parola non siano mai perfettamente sincronizzati e quindi sovrapposti, in

modo da favorire una miglior comprensione del testo: è sufficiente anche un minimo sfasamento fra i due.

Una volta compresa la fisicità degli attori duellanti, il Maestro d'Arme dovrebbe essere in grado, anche forte della sua esperienza, di impostare il singolo duellante in base al proprio ruolo, alla propria fisicità ed agli abiti e armi di scena che dovrà usare.

Il Maestro d'Arme, con l'aiuto in primis del regista, ma anche dell'attore stesso, deve capire o carpire più possibile quali siano le caratteristiche, capacità e possibilità fisiche dell'attore, nonché il suo profilo psicologico. Compito del Maestro d'Arme sarà quello di eseguire un lavoro quasi "sartoriale", cucendo addosso all'attore lo stile di combattimento più consono per renderlo accessibile, efficace ed adeguato al personaggio.

L'attore, in quanto tale, lavora molto con la propria fisicità, ed il Maestro d'Arme deve essere in grado di coglierne ed esaltarne le caratteristiche.

Le caratteristiche dei personaggi

Con la lettura del copione, ed assieme a regista ed attori, il Maestro d'Arme necessita di determinare le caratteristiche dei personaggi che si dovranno affrontare in duello.

Un duello di solito è un momento catartico nella "vita" di personaggi che vi prendono parte, ed in cui le loro condizioni fisiche e psicologiche precedenti al duello trasmutano in quelle successive.

Il duello è il momento del cambiamento, dal quale ogni personaggio può ad esempio uscirne vincitore o sconfitto, finalmente riscattato in seguito ad una vita di soprusi, salvatore dell'onore dell'amata, carico di gloria o pervaso dall'onta e dal rancore, stanco, ferito, addirittura menomato o, peggio, morto.

È ovvio quindi quanto sia importante conoscere la situazione pregressa, dalla quale il duello scaturisce, e quella finale, da cui proseguirà, o forse finirà, lo spettacolo.

Il Maestro d'Arme dovrà tener conto delle varie caratteristiche dei personaggi e valorizzare, attraverso il duello, la loro evoluzione.

Respiri e parole

Un punto in comune evidente fra scherma e recitazione è la gestione del respiro: entrambe le discipline devono gestire lo stress attraverso una corretta ed adeguata respirazione.

Per l'attore si aggiunge il parlato, il dialogo che deve fare magari durante il duello stesso, o magari porre l'accento sul far sentire un respiro, il fiatone, un colpo di tosse, uno spasmo. Il Maestro d'Arme deve tener conto di queste cose e anche della fatica fisica che comporta l'esibizione, prevedendo brevi pause "di studio" in cui gli attori possano riprendere fiato e meglio concentrarsi sulla fase successiva.

La gestione del respiro è fondamentale per mantenere ben ossigenato il cervello nella fase di stress che comporta il duello: l'attore si trova a dover ricordare i movimenti che deve fare lui, i movimenti che deve fare l'altro, il testo che deve pronunciare, le espressioni, le interazioni verso oggetti di scena o altri personaggi, deve stare attento a non farsi male o a non far male agli altri; sono veramente tante cose da fare contemporaneamente e una disattenzione può avere conseguenze molto penalizzanti sull'esito dello spettacolo.

È utile quindi impostare con gli attori alcuni esercizi di respirazione, abituandoli a gestire in modo corretto il diaframma. Nella fase di preparazione fisica si potrebbero fare dei piegamenti sulle braccia o sulle gambe abituandosi nel contempo a parlare.

L'attore ed il suo principale antagonista

Un buon Maestro d'Arme, se forte dell'esperienza della recitazione, sa bene che un attore, duellante o meno, parte già dovendo affrontare un ostico antagonista: il proprio personaggio.

Indipendentemente dalla scuola di formazione attoriale da cui proviene, questi sa che dovrà impegnarsi in maniera approfondita per conoscere ed entrare nel personaggio. Il lavoro del Maestro d'Arme in questo caso sarà di grande supporto, perché nell'insegnargli a combattere può aiutare l'attore ad approfondire sfaccettature molto sottili del personaggio e quindi superare quella barriera che divide l'*interpretare* dal *sentirsi personaggio*.

L'attore e la scherma

Per un Maestro d'Arme è molto importante aver sempre ben presente che un attore rimarrà tale anche dopo l'esperienza del duello scenico e non diventerà per forza uno schermidore. Il Maestro d'Arme deve trasmettere quindi ciò che è necessario per la preparazione del duello inerente all'esibizione richiesta, tutto il resto sono solo informazioni che possono creare confusione all'attore, che ha già le sue difficoltà a ricordarsi duello e battute.

L'ABBIGLIAMENTO

Una delle caratteristiche più evidenti dell'esibizione artistica è data dall'abbigliamento degli attori. Gli abiti posso essere una parte focale nel caratterizzare i personaggi ed il duello, e gli attori possono interagire in maniera particolare con i propri abiti o con quelli del compagno: possono usarli per infastidire l'avversario, può essere che per eseguire il duello debbano spogliarsi di una parte del loro vestiario, o anche vestirne ulteriori. Alcuni capi di abbigliamento posso addirittura essere usati come veri e propri strumenti difensivi o offensivi: giacche imbottite (gambeson), corazze, mantelli e cappe.

Gli abiti e gli oggetti di scena

Con il regista ed il costumista vanno definiti accuratamente gli abiti di scena che avranno gli attori duellanti: salvo esigenze di copione imprescindibili - che andranno però a condizionare la costruzione del duello - l'abbigliamento dei duellanti dovrebbe essere comodo e permettere in maniera agevole l'esecuzione del combattimento. Potrebbe essere anche previsto di far spogliare gli attori del superfluo prima del confronto ed inserire tale fase come vera e propria pratica rituale all'interno del copione.

Guanti, calzature e protezioni

Per favorire una corretta presa dell'arma, indipendentemente dall'ambientazione del duello e meno che questo non vada ad estraniare la scena, si consiglia sempre l'uso quantomeno di guanti in pelle.

Talvolta, in alcuni spettacoli, per sottolineare la virilità dei personaggi, si decide di far combattere gli attori a torso nudo. Per quanto la cosa sia comunque fattibile, si consiglia far vestire gli attori almeno di una camicia, onde evitare possibili tagli o graffi che potrebbe compromettere l'esibizione.

Sempre considerando le esigenze di copione, sarebbe anche opportuno che i combattenti siano vestiti quantomeno con dei pantaloni ed una camicia.

Per le calzature si suggerisce che tali siano sempre dotate di una suola in gomma antiscivolo, considerando che buona parte dei palcoscenici hanno un pavimento in legno liscio.

Per quanto non espressamente indispensabile, a seconda della pericolosità del duello, si consiglia l'utilizzo di ulteriori protezioni sotto l'abito di scena (conchiglia paragenitali, paraseno, imbottiture varie).

A seconda del duello che si realizza, potrebbe essere inserito nella dinamica scenica anche la vestizione di particolari protezioni ben visibili, per enfatizzare la pericolosità dell'azione.

Le armi di scena

È importante che il Maestro d'Arme, in accordo con il regista, definisca quali saranno le armi di scena, dovendo porre l'attenzione all'ambientazione, ai personaggi, all'epoca storica, alla sicurezza degli attori e del pubblico.

Se si decidesse che il duello è ambientato all'inizio del Quattrocento e che i personaggi si devono affrontare con delle spade a due mani, le armi di scena usate potranno essere riproduzioni di armi dell'epoca, in metallo, perfette come ricostruzione, ma né affilate, né appuntite.

Di grande resa scenica, ma certamente con un grado di difficoltà maggiore, potrebbe essere la scelta di realizzare un combattimento con armi doppie (spada e pugnale), o dove vi sia la presenza di uno strumento difensivo abbinato (un brocchiere, uno scudo), o usando attrezzi dall'utilizzo ibrido come la cappa, che può fungere sia da abbigliamento, sia da oggetto difensivo ed offensivo.

Alle precedenti possibilità si aggiungono le armi corte, quali coltelli, pugnali o baionette, in cui la distanza di lavoro dei due combattenti è molto più stretta, impedendo spesso al pubblico una chiara visione dell'azione: si devono in questo caso adottare delle guardie o delle posizioni di minaccia più ampie, ad una larga misura, per poi risolvere l'azione con pochi rapidi movimenti, affiancando tante brevi sequenze di azione, dialogo e ritorno in minaccia.

Infine ci sono le armi inastate, che prevedono movimenti ampi, ma che su un palcoscenico ristretto diventano di grande impedimento e posso essere rischiose anche per chi sta in scena assieme ai combattenti.

Le armi da allenamento

Gli attori combattenti dovrebbero avere lo strumento di lavoro in mano già dal primo giorno, per percepire la forma ed il peso dell'arma, capire qual è lo spazio espanso in cui il loro movimento ha incidenza, quanto affaticamento può comportare l'utilizzo prolungato nel tempo.

Purtroppo talvolta è una condizione difficilmente realistica, principalmente per la muscolazione, in quanto il corpo deve necessariamente abituarsi gradualmente a sostenere un attrezzo ed un peso a cui non è abituato e a considerare misure spaziali prima non considerate.

Per iniziare quindi si consiglia l'uso di qualche simulacro, con forme e misure più possibile simili a all'attrezzo che poi verrà effettivamente impiegato. Gli attori vanno allenati alla pratica in sicurezza, partendo con movimenti lenti ma precisi. Man mano che si sentiranno più a loro agio con lo strumento, si può aumentare gradualmente la velocità ed eventualmente integrarne progressivamente il peso, per avvicinarsi sempre più a quello dello strumento usato nell'esibizione.

IL DUELLO: PREPARAZIONE ED ESECUZIONE

Lettura integrale del copione

Prima di cominciare il lavoro di preparazione del duello, il Maestro d'Arme deve leggere integralmente il copione, capire bene chi sono i personaggi, qual è il loro carattere, qual è il loro profilo psicologico, qual è l'ambientazione.

Per il Maestro d'Arme, come per gli attori ed il regista, il copione è la prima fonte di informazioni sullo svolgimento della storia.

Il Maestro d'Arme deve sapere se il copione è immodificabile o se si possono apportare delle variazioni per meglio costruire la coreografia schermistica.

Le particolarità del duello

Nelle sceneggiature sono spesso presenti delle situazioni particolari che devono avvenire nel corso del duello: si pensi per esempio al combattimento finale della tragedia *Amleto (The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark)* di William Shakespeare, dove Amleto, Principe di Danimarca, si trova a dover affrontare in duello il cugino Laerte per motivi di vendetta: Laerte per essere sicuro di uccidere il rivale avvelena la punta della propria lama; nel corso del confronto però i duellanti, nella confusione degli accadimenti, si scambiano più volte i

fioretti e vengono entrambi fatalmente colpiti dalla punta imbevuta nel veleno.

La particolarità quindi di questo duello sta nel fatto che nella costruzione del gioco schermistico, il Maestro d'Arme deve fare in modo che ad un certo punto i personaggi si scambino le armi.

Un altro caso famoso e particolare è quello del film *La storia fantastica* (*The Princess Bride*) tratto dal romanzo di William Goldman e portato sullo schermo dal regista Rob Reiner: il protagonista Westley, divenuto il temibile Pirata Roberts, nel tentativo di salvare la propria amata rapita da tre loschi figuri, si trova a dover affrontare in un duello schermistico uno del trio, il grande spadaccino Iñigo Montoya. I due spadaccini, entrambi mancini, si affrontano con grande maestria, fino al momento in cui il pirata sembra prevalere: a quel punto, con enorme sorpresa, lo spagnolo rivela di non essere mancino, e prendendo a combattere con la mano destra arriva infine a mettere alle strette il pirata, ma, altro colpo di scena, anche Roberts non è mancino! Inizia quindi una sequenza di colpi mirabolanti (e talvolta ai limiti del credibile) che concludono con il disarmo di Iñigo e la vittoria del Pirata Roberts.

In questo caso, volendo costruire un gioco schermistico di questo tipo, il Maestro d'Arme deve prevedere che gli attori partano impugnando l'arma con una mano, in seguito fare sì che uno di loro modifichi la mano dominante e che poi lo faccia anche l'altro, evidenziando il crescendo di abilità schermistica in seguito ai cambi.

Questi sono due esempi delle molteplici casistiche e particolarità che la sceneggiatura può chiedere al Maestro d'Arme di evidenziare nel corso dell'esibizione: uno scambio di armi, un disarmo, un'acrobazia, un colpo che sembra arrivare a segno, un cambio di mano dominante.

Mi permetto una piccola digressione da schermidore storico con una curiosità riguardante il duello de *La storia fantastica*: sia nel testo originale di Goldman, che nella versione in lingua originale del film di Reiner, nel descrivere i movimenti del duello si citano azioni di alcuni grandi Maestri di scherma realmente esistiti come Ridolfo Capoferro, Salvatore Fabris, Camillo Agrippa, Rocco Bonetti, Gérard Thibault d'Anvers, Donald McBane, Henry de Sainct Didier. Purtroppo nell'edizione cinematografica italiana questi nomi non sono stati riportati, avendo preferito per le tecniche nomi impersonali come *Torre*, *Alfiere* e *Capriolo*.

Cosa si vuole comunicare con il duello

Di grande importanza è definire con il regista e con gli attori cosa si vuole comunicare con il duello: il combattimento può diventare un pretesto per comunicare i pensieri e le emozioni più recondite dei personaggi, può diventare il fulcro della storia, il punto di svolta emotivo, cambiando totalmente le carte in tavola, o essere il finale, lieto o tragico, di una vicenda.

Compito del Maestro d'Arme è quello di evidenziare attraverso il duello anche il carattere, il modo di pensare e lo stato emotivo dei personaggi, che dovrebbero riuscire a trasmettere al pubblico quella che è la loro essenza anche solo attraverso il gesto, senza nemmeno proferir parola.

I tempi di lavoro ed il budget

Il tempo che tempo che la produzione mette a disposizione del Maestro d'Arme per lavorare con gli attori è una delle variabili centrali nella preparazione di un buon duello artistico.

Il tempo necessario a preparare adeguatamente una coreografia schermistica dipende da molti fattori: dalla prestanza fisica degli schermidori, dalla tipologia e quantità di armi che si vogliono usare, dalla quantità di persone coinvolte nella scena, dalla complessità del duello, dal budget.

Il budget stanziato dalla produzione per la realizzazione dello spettacolo è incisivo sui tempi e gli importi che verranno poi messi a disposizione per pagare, fra gli altri, la prestazione del Maestro d'Arme.

Alcune produzioni purtroppo sottostimano l'importanza del lavoro del Maestro d'Arme, volendo riconoscergli per il lavoro svolto importi talvolta meramente "simbolici". Allo stesso modo le produzioni spesso hanno tempi strettissimi per mettere in piedi uno spettacolo e vorrebbero che il Maestro d'Arme riuscisse in breve tempo a costruire un buon duello; certo, in base all'esperienza ed alle capacità del Maestro d'Arme e degli attori i tempi si possono anche restringere notevolmente.

Al di là del fatto che ogni Maestro d'Arme può chiedere il proprio tariffario, si deve comunque proporre sul mercato ad un prezzo adeguato, che rappresenti giustamente il livello del proprio lavoro, avendo la forza di rifiutare eventuali ingaggi che non rispettino la sua richiesta di pagamento.

Analisi delle caratteristiche degli attori

Il fisico di ogni attore presenta delle peculiarità: può essere esso alto, basso, magro, sovrappeso, fiacco, nervoso, atletico, di bell'aspetto o meno, con i capelli lunghi o corti, mancino o destrimane.

Il Maestro d'Arme deve studiare attentamente tali caratteristiche, decidendo quali evidenziare, sfruttandole in maniera sapiente per caratterizzare al meglio il personaggio ed il suo stile di combattimento.

L'ambientazione e l'epoca storica

Il duello, oltre ad avere una sua storia che viene interpretata dagli attori, è inserito in una particolare ambientazione, che può essere connotata da una specifica epoca storica, eventualmente arricchita da una scenografia e calata in un determinato spazio scenico.

Il Maestro d'Arme deve conoscere più possibile questi dettagli per impostare al meglio il suo lavoro: definire le armi sceniche più adatte e coerenti, ma anche impostare uno stile di duello riferendosi possibilmente ad una trattatistica coeva all'ambientazione.

Verosimiglianza o spettacolarità

In questa parte il ruolo fondamentale è giocato dal regista, che dovrà decidere quale impostazione dare alla coreografia schermistica, prediligendo un taglio prettamente tecnico e il più verosimile possibile ad un duello reale, o se inserire all'interno elementi di spettacolarità che, benché ben eseguiti e con la dovuta sicurezza, si allontanino dal realismo per favorire invece lo stupore del pubblico: salti, capriole, disarmi. Ci si potrebbe trovare nella situazione di dover usare come attrezzi da combattimento oggetti di scena che non sono propriamente "armi": attrezzi di natura fantasy, oppure oggetti che nella realtà hanno tutt'altro utilizzo e che vengono temporaneamente convertiti ad arma: cucchiai, mestoli, mattarelli, semplici bastoni.

Lo spazio del duello

Il Maestro d'Arme deve concordare con il regista le impostazioni generali del duello: come e dove inizia, come e dove finisce.

È importante conoscere nel dettaglio le dimensioni dello spazio scenico, in quanto nella fase di preparazione gli attori si devono abituare a rimane all'interno di precisi spazi, le dimensioni del palco nel caso del teatro, l'area di ripresa nell'ambito cinematografico.

Qualora si sappia già che gli spazi possono essere di dimensioni ridotte, è consigliabile far studiare gli attori in uno spazio volutamente ancora più ristretto: sicuramente più impegnativo a livello di costruzione, però darà poi agli attori la possibilità di gestire al meglio lo spazio reale, che potranno verificare in sede di esibizione e dove sarà comunque indispensabile fare una o più prove pre-spettacolo per calibrare spazi d'azione, tempi e movimenti.

La scenografia ha un'incidenza molto importante già dalla fase di preparazione, perché può essere un ostacolo a cui prestare attenzione, oppure un oggetto con cui interagire nella coreografia schermistica (a discrezione del Maestro d'Arme), in modo da ottenere maggior spettacolarità e realismo.

La durata del duello

Durante le rievocazioni storiche capita che il pubblico mi chieda quanto duravano realmente i duelli nelle epoche passate: la risposta che di solito fornisco è e che i duelli "duravano come un'Ave Maria", nel senso proprio di "Ave – Maria", ovvero si potevano concludere con uno o due colpi, se bene tirati. D'altro canto siamo abituati a conoscere i duelli per la finzione teatrale, o ancor più, attraverso la finzione cinematografica, dove i duelli durano molti minuti e i personaggi riescono a non farsi nemmeno un graffio pur spendendosi in acrobazie ed equilibrismi, schivando colpi ai limiti del possibile.

La durata di un duello può essere quindi molto variabile, a seconda delle esigenze di produzione, della complessità dell'azione e del numero di personaggi coinvolti.

Le nomenclature

Nell'insegnamento agli attori il Maestro d'Arme si troverà nella necessità di istruirli usando una terminologia precisa che faccia capire loro quali azioni devono eseguire e come eseguirle in modo adeguato: è indispensabile quindi che egli usi definizioni comprensibili e consone. La capacità del Maestro d'Arme specializzato in scherma storica sarà quella di trasferire la sua conoscenza e competenza attraverso la terminologia più adeguata all'epoca in cui è ambientata la vicenda.

Qualora invece non fosse possibile usare ferimenti storici, in alternativa o ad integrazione, si può far riferimento alle nomenclature dell'attuale scherma sportiva.

È altrettanto importante ricordare che gli attori hanno già tanto da dover memorizzare, quindi la terminologia schermistica che il Maestro d'Arme dovrà insegnare loro sarà quella strettamente necessaria all'adempimento del ruolo e dell'esecuzione schermistica che dovranno sostenere.

Qualora nel copione originale vengano nominati dei movimenti schermistici, il Maestro d'Arme deve verificare se le parole usate sono congrue con l'epoca e con quanto avviene nel gioco schermistico; così non fosse deve avvisare lo sceneggiatore o il regista per far apportare le dovute modifiche al testo.

La postura del corpo ed il passeggio

Una *guardia* è una posizione di preparazione all'attacco o alla difesa: si consideri che fino alla fine del XVIII secolo, le guardie erano molteplici, con caratteristiche molto differenti e concepite con precisi intenti offensivi o difensivi. Nella trattatistica storica in pratica è quasi sempre possibile individuare una o due guardie di base, sia per logica che per espressa menzione dell'autore, le quali, oltre a permettere la migliore copertura, favoriscono la preparazione dell'attacco.

Nella guardia, prescindendo dalla posizione dell'arma e facendo un confronto fra le illustrazioni e le descrizioni dei trattatisti, si considera la posizione generale dei piedi quella in cui si ha un piede in posizione avanzata e con la punta rivolta verso l'avversario, e l'altro piede in posizione leggermente arretrata (la distanza longitudinale fra i talloni è circa la larghezza delle spalle) con la punta rivolta in fuori a formare un angolo fra i 45° e i 90°. Considereremo una guardia "destra", quando il piede avanzato sarà il destro, e "sinistra" nel caso opposto.

A seconda dell'arma impiegata, la distanza in senso trasversale può variare: nel caso in cui si usi uno stile di combattimento che richieda entrambe le mani, dovendo favorire un maggior equilibrio ed una maggior stabilità, si dovrà tenere una distanza pari circa alla larghezza delle spalle, nel caso invece dell'arma singola il tallone del piede avanzato e di quello arretrato saranno allineati.

Per favorire un buon equilibrio si dovrà abbassare il baricentro, tenendo le gambe leggermente flesse. Questa posizione favorisce anche un rapido passaggio all'azione permettendo allo schermidore di scattare in ogni direzione. Il busto dovrà essere mantenuto eretto, con le spalle rilassate e, a seconda dello stile di combattimento adottato e delle armi utilizzate, sarà frontale o profilato rispetto all'avversario.

Sempre in linea generale si consiglia di adottare una equa distribuzione del peso sulle gambe nel caso si tenga il busto frontale all'avversario, leggermente spostato sulla gamba dietro nel caso si mantenga una posizione più profilata.

La tecnica dello spostamento in guardia è detta "passeggio schermistico" ed è caratterizzata da una serie di specifici movimenti in avanti, indietro, lateralmente, eseguibili indifferentemente dalla guardia, aventi come obiettivo la ricerca della corretta misura per eseguire una determinata azione. Il passeggio schermistico può avvenire sia sulla linea retta che lateralmente. Impostare quindi bene il passeggio dei duellanti sarà una delle prime pratiche su cui dovrà lavorare il Maestro d'Arme, per garantire equilibrio, fluidità e dinamicità al duello.

In ogni incontro con gli attori, il Maestro d'Arme deve dedicare sempre una prima parte del lavoro al riscaldamento tramite il passeggio, per far acquisire ai duellanti una corretta postura e muscolazione.

L'impugnatura dell'arma

Nel celeberrimo film degli anni '50 *Scaramouche*, il Maestro Doutreval de Dijon spiega al suo allievo André Moreau (il protagonista) un importantissimo principio schermistico attraverso una brillante metafora:

"La spada è come una rondine: se la stringi troppo soffoca. Se la stringi poco... vola via"

È fondamentale che l'attore capisca fin da subito qual è il modo corretto in cui dovrà impugnare l'arma, quali sono i modi in cui può

tenerla più saldamente o come variare correttamente l'intensità della presa. Deve inoltre capire le dinamiche in cui potrebbe perdere l'arma o la presa.

Nel corso dei secoli la forma delle armi bianche subisce importanti trasformazioni, ma il modo in cui queste vengono impugnate presenta diversi elementi comuni e, riprendendo la citazione di *Scaramouche*, ogni arma va impugnata saldamente, senza però stringerla troppo, dosando sapiente la forza della presa. Adottare un'impugnatura eccessivamente rigida impedisce la fluidità del movimento, mentre un'impugnatura troppo morbida rischia di compromettere l'esecuzione di azioni di difesa e di attacco efficaci, oltre favorire il rischio di perdita dell'arma. È quindi necessario avere un controllo pressoché costante, dove per la maggior parte dell'azione si dovrà mantenere la morbidezza dell'impugnatura per muovere agevolmente l'arma; poi nel momento preciso in cui la lama va ad impattare si dovrà eseguire quella che schermisticamente viene denominata "stretta in tempo", ovvero una stretta decisa sull'impugnatura, che imprima all'arma la forza necessaria a rendere l'azione efficace.

Misura, tempo e velocità

Avendo sempre a mente che l'attore non nasce come schermidore e che non è detto che in seguito a questa parte lo diventerà, è compito del Maestro d'Arme fornirgli delle nozioni basilari di scherma che gli consentano di svolgere il duello nel modo più realistico possibile.

La scherma, così come ogni disciplina di combattimento, pone le sue basi, in ogni epoca o area geografica, su tre principi fondamentali, lo studio dei quali contraddistingue l'arte marziale dall'esercizio della mera violenza; grazie a tali elementi il combattimento si sviluppa oltre che sul piano fisico, anche sul piano psicologico, permettendo quel confronto di intelligenze che è fondamento dell'arte schermistica.

Parliamo quindi di questi principi fondamentali della scherma e caliamoli nell'interpretazione scenica:

- Misura: è un concetto che normalmente l'attore conosce, anche se non propriamente con questo nome. Gli attori hanno sempre un luogo preciso dello spazio in cui devono trovarsi, sia quando sono fermi che quando si stanno muovendo; lo stesso dicasi per la loro postura e posizione. Al contempo hanno un preciso spazio di prossimità con gli altri attori che devono mantenere, e che può variare dal contatto stretto fino alla larghezza massima dello spazio scenico.

Schermisticamente la misura è la distanza utile, necessaria e sufficiente rispetto all'avversario, per eseguire efficacemente una determinata azione.

La misura nel combattimento sarà comunque soggetta al testo scenico, per cui dovrà esserci un "respiro nella misura" ed i due attori, anche per motivi di sicurezza potrebbero trovarsi spesso ad una distanza di misura camminando. Di base si punterà al realismo, ricordandosi però che l'utente finale è lo spettatore, quindi andrà considerato il modo in cui quest'ultimo possa fruire della massima visibilità dell'azione, pur nel rispetto del fraseggio schermistico e vocale, nonché della sicurezza degli attori e del pubblico.

Tempo: nella scherma il termine "tempo" si utilizza in due accezioni distinte: come unità di misura temporale nella sequenza di azioni che costituiscono il fraseggio schermistico (tempo schermistico) e come capacità di cogliere il momento propizio, in base alle circostanze concrete, per eseguire una determinata azione (scelta di tempo). In via generale è comunque corretto considerare il tempo schermistico come il tempo necessario per eseguire una qualunque azione, sia difensiva che offensiva.

La coreografia schermistica dovrà avere una determinata scansione temporale, con un momento preciso ed opportuno per muovere l'arma o per dire una battuta. Sarà pertanto fondamentale che il Maestro d'Arme imposti la sequenza

- tenendo conto di queste variabili, e con pazienza trasmetta agli attori precisione e sicurezza nell'esecuzione.
- Velocità: La fisica ci insegna che la velocità è il rapporto fra uno spazio ed il tempo di esecuzione di una determinata azione, variabile a seconda dell'obiettivo cercato.

Sul piano schermistico ogni azione non simulata dev'essere eseguita alla velocità massima esprimibile (il colpo a bersaglio, la parata, la presa), mentre ogni azione di finta, di scandaglio o di provocazione (la finta semplice, il colpo tirato per sondare la reazione avversaria, l'accenno di parata sulla finta avversaria per poi uscire in tempo) dev'essere eseguita calibrando la velocità sui tempi di reazione dell'avversario.

Nella scherma artistica potrebbe invece essere necessario calibrare la velocità per rendere il gioco schermistico più percepibile da un occhio inesperto, a seconda della resa scenica desiderata.

In ambito scenico lo spazio è ben definito (il palcoscenico) però il tempo che si impiega a percorrerlo può avere variazioni decisive in base alla scena, al testo e ad altre esigenze: c'è un "respiro di scena" che può subire rapide variazioni e la velocità con cui si muove l'attore deve seguire o condizionare tale flusso.

I colpi, le parate e le guardie

L'esecuzione della coreografia schermistica parte dall'impostazione di un gioco schermistico, che un Maestro d'Arme che lavora correttamente creerà inserendo colpi, parate, inviti e guardie più possibile consoni all'ambientazione; l'attore si troverà pertanto ad usare delle posture e dei movimenti ben precisi.

Oltre che ad istruire gli attori su come devono mettersi e muoversi per rispettare quanto più possibile la verosimiglianza storica, è utile fornire alla produzione un testo con la descrizione precisa della sequenza e con i nomi originali delle varie azioni: questo può dare spunto alla regia per fare delle integrazioni nel copione, inserendo nel testo parole che meglio possano descrivere l'azione. Un'idea potrebbe essere quella di inserire durante l'esecuzione del duello una voce fuori campo che narri al pubblico la sequenza e, utilizzando una terminologia storica, rendere la scena ancor più evocativa.

Dialogo e colpi

Nella fase avanzata della creazione della coreografia schermistica, gli attori devono coordinare la parte di dialogo che c'è all'interno del duello con i movimenti dello stesso. Può capitare che una parola debba essere enfatizzata da una collisione delle armi le quali, a seconda del materiale di fabbricazione, possono produrre un suono tanto intenso da

coprire il testo parlato. Si dovrà prestare particolare attenzione quindi a desincronizzare, anche minimamente, la parola espressa in battuta dal rumore delle armi, dando giusto valore ad entrambi. Il suono delle armi è peraltro una componente di spettacolarità che permette di dare molto spessore al realismo del duello.

Il gioco schermistico e la sceneggiatura

Nelle competizioni di scherma artistica, lo studio e la preparazione partono dalla creazione del gioco schermistico, in cui i due schermidori definiscono insieme la sequenza partendo dalla logica e dalla tecnica schermistica.

Nell'ambito scenico si parte invece dal copione e dalle necessità di produzione: un gioco schermistico, nella sua fase di creazione, dovrà tener conto delle specifiche caratteristiche del duello: quali particolarità presenta e quale tipologia di interazione è richiesta fra i personaggi.

Per favorire lo studio del gioco schermistico da parte degli attori e per aver sempre chiara ed a portata la dinamica del duello, il Maestro d'Arme lo mette in forma scritta, solitamente attraverso uno schema a doppia colonna, in cui vengono riportate le azioni eseguite dall'Agente (colui che porta per primo l'attacco), contrapposte a quelle del Paziente.

Di seguito un esempio pratico, progettato a scopo didattico:

Finalità del combattimento: stilistico-tecnica

Epoca: fine del XIV secolo

Tipo di arma: spada a due mani per entrambi gli schermidori

Riferimento tecnico: Flos Duellatorum di Fiore de' Liberi (1409)

Assalto: destrimane contro destrimane (mancino contro mancino)

Durata: circa 15"

ACENTE	DAZIENTE
AGENTE	PAZIENTE
1) Posta tutta porta di ferro	1) Posta breve
2) Battuta di sottano mandritto	
3) Fendente mandritto alla gamba avanzata	
	4) Parata di contro dalla mezza porta
	5) Fendente mandritto di filo falso alla testa
6) Parata sul tempo dalla finestra reale	
 Mezzano mandritto al collo 	
	8) Coverta di finestra stanca
	9) Fendente mandritto di filo falso alla spalla
10) Para dalla posta di donna destra	

11) Passata indietro e inquartata a destra con fendente manroverso di picco alla lama	
12) Mezzano manroverso di filo falso al viso	13) Para dalla posta di donna
	destra
	14) Spostamento laterale a sinistra + passata indietro + fendente mandritto di filo dritto ai polsi
15) Passo indietro sottraendo bersaglio raccogliendo le braccia al petto (abbassando la punta)	
	16) Spada a vuoto e pedata sulla coscia destra
17) Si allontana	
	18) Prende misura

Il "gioco sporco"

Ad aumentare il realismo dell'azione, se il retroscena del carattere dei personaggi lo consente, si possono usare tecniche di lotta ravvicinate al gioco stretto: i combattenti si possono scambiare pugni, calci, ginocchiate, schiaffi.

In questa eventualità si dovranno adottare alcune soluzioni sceniche onde evitare la reale e concreta lesività dell'azione.

Nell'ambiente cinematografico è tutto più semplice, in quanto si può girare la scena sfruttando particolari angolazioni di ripresa, o rallentando la velocità d'azione al momento della acquisizione, per poi accelerarla in fase di montaggio o, estremizzando, rallentandola ancora di più, dando al pubblico la sensazione che l'azione sia talmente veloce, da dover essere necessariamente rallentata per percepire realmente quello che succede.

Nell'ambito teatrale purtroppo non si può godere dei vantaggi offerti dal cinema, quindi le azioni di lotta dovranno essere impostate con degli accorgimenti di sicurezza: un pugno può essere tirato nel vuoto, vicino al corpo o al viso del compagno, nel lato non a favore del pubblico.

Uno schiaffo può essere dato prendendo con una mano il viso del compagno e colpendo con uno schiaffo manrovescio tirato con l'altra, il dorso della propria mano; una ginocchiata si può simulare appoggiando una mano sulla pancia del compagno, per poi colpire con il ginocchio la propria mano, modulando l'impatto. In tutti questi casi la componente fondamentale è data dal supporto del compagno, che deve simulare di essere stato colpito e di aver incassato il colpo accompagnando nella maniera più evidente ed eloquente possibile il gesto di chi esegue l'azione.

L'acrobatica

Ulteriore spettacolarità al combattimento può essere data dall'inserimento di movimenti acrobatici, quali salti e capriole, che possono essere ulteriormente complicati se fatti con l'arma in mano. Il lavoro del Maestro d'Arme, soprattutto se gli attori non hanno una base atletica già acquisita, dovrà essere impostato per gradi, scomponendo il movimento e facendolo eseguire senza armi, partendo quindi da un gesto semplice e fattibile senza difficoltà, per andare ad implementarne la difficolta man mano che l'attore acquisisce dimestichezza.

Nel fare movimenti acrobatici bisogna aver ben chiara qual è la posizione dell'arma durante l'esecuzione del gesto, e sarà cura del Maestro d'Arme verificare che non vi siano pericoli per l'attore, per il cast e per il pubblico.

Gli errori voluti

Sempre per sottolineare il realismo del combattimento, si possono inserire degli errori "voluti", in cui i personaggi eseguono un movimento concordato che però è un errore sul piano schermistico.

Questa tipologia di azioni potrebbe essere una caratteristica da evidenziare in un personaggio che deve far vedere di non saper combattere con dimestichezza, e che quindi eseguirà dei movimenti e delle azioni antischermistici, che andranno a mettere in risalto la sua imperizia.

L'evoluzione del personaggio nel duello

Nel conflitto c'è il culmine della tragedia, e come dicevo nelle considerazioni generali all'inizio di questo scritto, Aristotele vi individua la catarsi dei protagonisti. Nel duello quindi c'è la fase apicale dell'evoluzione, o dell'involuzione, del personaggio e oltre che con le parole e l'espressività, il Maestro d'Arme deve porre le basi per far percepire questo profondo cambiamento attraverso i gesti del combattimento.

L'improvvisazione e la Resilienza

L'improvvisazione è una parola legata in maniera molto stretta al mondo teatrale.

È sentore comune, soprattutto per i non addetti ai lavori, che essa sia quella che viene praticata dall'attore alle prime armi. In realtà la situazione è all'esatto opposto! È l'attore esperto, profondo conoscitore delle dinamiche teatrali e delle regole della buona improvvisazione, che sa attuarla in maniera efficace, conscio della grande difficoltà che comporta. Abbozzare qualcosa pur non avendo le competenze, ed improvvisare, sono due cose ben diverse!

La stessa situazione può riguardare anche il Maestro d'Arme, che in quanto esperto e profondo conoscitore della propria arte, si può trovare a dover improvvisare per gestire situazioni impreviste e particolari.

Una dote di enorme importanza che quindi deve possedere il Maestro d'Arme è una buona dose di resilienza, ovvero la capacità di adattarsi in tempi molto rapidi ai cambiamenti di situazione.

Dall'addestramento alla messa in scena

La costruzione della coreografia schermistica andrebbe fatta a latere dello spettacolo, da un lavoro personale del Maestro d'Arme con gli attori; nel momento in cui però l'impostazione generale è assodata e gli attori hanno acquisito una buona dimestichezza, il duello può essere inserito all'interno delle prove effettive dello spettacolo.

È importante che tutto il cast abbia una chiara percezione di cosa avviene sul palco durante l'esecuzione del duello, ed il Maestro d'Arme deve essere presente, almeno per le prime volte, per dare indicazioni generali riguardo alla sicurezza, agli spazi, ai movimenti, al momento più opportuno in cui dare risalto a determinati movimenti.

Il pubblico, ovvero il beneficiario finale

In una gara di scherma si può dire che il beneficiario finale dell'attività schermistica sia essenzialmente lo schermidore stesso, ma anche la sua squadra ed il suo Maestro/Istruttore, ed il riscontro della sua bravura è dato dai sui progressi schermistici.

L'attore ha un'attenzione diversa: il riscontro della sua bravura è dato dalla risposta di un pubblico che osserva, un pubblico nel quale deve suscitare emozioni come stupore, ansia, tristezza, senso di rivalsa, magari pianto, e portando all'applauso. Un bravo attore fa dimenticare al pubblico di essere tale per essere totalmente personaggio.

Un personaggio combattente ha connotazioni molto particolari ed il pubblico è un giudice esigente: il combattimento può decretare il successo o l'insuccesso dell'intero spettacolo.

Un'attenzione particolare che l'attore ha è quella di parlare a favore di pubblico, indipendentemente da dove si trova il suo interlocutore in scena; nello svolgimento del duello deve avere un'attenzione simile, ed i passaggi più importanti o spettacolari devono anch'essi essere a favore di pubblico.

APPENDICE: ASPETTATIVA DELLA PRODUZIONE

Come accennavo nell'introduzione, nel redigere questa tesi mi sono avvalso della collaborazione e consulenza di schermidori, attori, registi, scenografi e varie figure del mondo della scherma e dello spettacolo. A loro ho chiesto opinioni su alcuni specifici argomenti e riporto di seguito i loro commenti più significativi su alcune questioni che ho loro posto.

Il Maestro d'Arme: caratteristiche e competenze

- Il Maestro d'Arme dovrebbe presentare alcune specifiche caratteristiche: fermezza nei gesti, comportamento controllato e pacato, dovrebbe parlare con tonalità basse ma incisive, dovrebbe leggersi negli occhi che è ciò che dice di essere. Disciplinato alle arti. Postura del corpo durante e dopo le esercitazioni, eleganza e fierezza.
- Deve essere paziente, chiaro nell'esposizione e nella riproduzione dei movimenti. Deve trasmettere esperienza, non solo tecnica ma anche storica. Un Maestro d'Arme deve essere anche uomo di cultura nel suo settore.
- Nel cinema si riproduce la realtà, quindi il Maestro d'Arme dovrebbe lavorare perché il combattimento sia il più realistico possibile. L'attore dovrà saper combattere come si combatte veramente, come si combatteva all'epoca che si va a riprodurre,

e con quelle armi. In aggiunta però dovrebbe anche rendere il combattimento meno pericoloso, per cui riuscire a creare un qualcosa di fittizio ma che risulti vero, oltre a creare una lunghezza idonea per la scena, tale da risultare dinamica e non troppo lunga, e volendo anche più spettacolare rispetto alla realtà (questo però dipende anche dal tipo di film, ma solitamente un po' di spettacolo non guasta mai).

- Dovendo inscenare un duello in scena, avendo la possibilità di scegliere un professionista per la preparazione degli attori, bisognerebbe fare attenzione all'esperienza maturata nella didattica di base, più che in corsi avanzati. Gli attori dovrebbero essere preparati prima di tutto nelle posizioni e nei movimenti fondamentali. L'atteggiamento corretto del corpo, delle gambe e come impugnare, insomma. Una coreografia credibile si può costruire su queste fondamenta, che un regista teatrale, di solito, non possiede.
- È importante che il Maestro d'Arme abbia la capacità di individuare subito i punti di forza e debolezza dei due attori ben sapendo che sono a digiuno in fatto di tecnica di scherma e quindi impartire la conoscenza di pochi movimenti precisi che possano essere in grado di eseguire in funzione della loro preparazione fisica, elasticità e apertura mentale.
- Un Maestro d'Arme, oltre alla competenza che gli è propria, dovrebbe avere queste caratteristiche: avere buone capacità relazionali sia con gli allievi-attori sia con il regista, aver

rispetto del testo scritto e del suo significato, tenendo conto del contesto, della storia, del periodo storico, delle caratteristiche fisiche, attitudinali degli attori e del loro ruolo/personaggio; preferibilmente dovrebbe avere lui stesso buone basi di recitazione ed aver fatto esperienza di recitazione, tuttavia se non avesse quest'ultima caratteristica, il regista dovrebbe prima fargli un po' di laboratorio teatrale in previsione appunto del lavoro da fare con gli allievi-attori.

- Se un Maestro d'Arme viene chiamato in teatro ad affiancare gli attori nella loro preparazione è perché gli si richiede che fornisca loro gli strumenti e il grado di competenza adatti a sostenere una particolare prova fisica sulla scena. È importante partire dal presupposto che il teatro gioca su altre componenti rispetto a ciò che potrebbe o dovrebbe accadere in un combattimento reale, codificato su dettami di verosimiglianza piuttosto che di coerenza storica e altro. Al Maestro d'Arme si richiedono qualità come: apertura, creatività, sensibilità scenica (che non vuol dire per forza esperienza scenica), disponibilità, capacità di ricercare ed esaltare la qualità specifica nel corpo di ogni attore. Si ritorna quindi all'importanza della preparazione fisica.
- Conoscenza di stili e tecniche. Riuscire a fare un combattimento non noioso. Basiche competenze in drammaturgia.
- Io definisco la mia attività *scherma scenica ed interpretativa*, vista la mia peculiarità di attore e schermidore. Sicuramente è

auspicabile una conoscenza di palcoscenico ovvero recitativa e nozioni di regia, familiarità con le problematiche tecniche schermistiche legate a quelle recitative. Sono purtroppo pochi gli attori che hanno buone conoscenze di scherma ed in più bisogna avere la fortuna che siano predisposti o quanto menò agili fisicamente. Il tempo concesso dalle produzioni è sempre poco come i soldi destinati al Maestro d'Arme. Spesso si preferisce un Maestro di scherma sportiva senza alcuna cognizione per risparmiare. In Italia tristemente regna il "tiramo du botte", così si assiste a duelli mediocri. Spesso se il Maestro d'Arme non ha la giusta esperienza si fa affiancare dal regista che spesso non ha conoscenze schermistiche. La scherma storica ed artistica a mio avviso sono materie necessarie ma accessorie a quella scenica e non possono sostituirla, è fatta secondo la mia esperienza in modo tale che è l'emozione, l'interesse dello spettatore l'intensità siamo i presupposti per una buona riuscita di un duello, più che la tecnica e la precisione di certi stucchevoli manuali storici. Binari paralleli da studiare e approfondire ma indipendenti.

• Nelle diverse occasioni in cui ho avuto a che fare con un Maestro d'Arme era il regista o la produzione che si occupavano di scritturarlo. Ho sempre dato per scontato che fossero dei seri professionisti e, dal ricordo che ne ho, non lo metto in dubbio. Istintivamente, ti direi che se dipendesse da

- me... ne cercherei uno con comprovata esperienza nel settore teatrale e/o cinematografico.
- Deve essere sicuramente un abile comunicatore, per spiegare al meglio la tecnica del combattimento artistico a dei neofiti. Poi dipende da che attori si trova davanti, se sono due disposti ad imparare o arrogantelli presuntuosi (che ahimè in questo campo si sprecano).
- Passione profonda; esercizio costante; amore per il mondo dello spettacolo, teatro, opera, cinema, televisione; conoscenza importante della storia della scherma, dalle origini ad oggi e di tutti i vari tipi di combattimento; grande esperienza esercitata giornalmente con tutti i tipi di persone che si avvicinano a quest'arte; tecnica spiegata attraverso la dimostrazione concreta e successivamente definita attraverso le sue regole; utilizzo di tutti gli strumenti necessari all'esercizio e alla realizzazione coreografico/teatrale; ricerca e innovazione.
- Partirei col vedere che tipo di certificazioni possiede il maestro in questioni. Guarderei video di combattimenti da lui preparati.
- Premetto che, per come intendo io il lavoro di regia, il Maestro d'Arme (tenendo conto ovviamente del numero dei combattimenti e della loro importanza) deve affrontare lo stesso percorso di preparazione di tutte le altre maestranze impegnate nell'allestimento dell'opera (attori, scenografo, costumista, musicisti, ecc.) Dal punto di vista della sola materia tecnica, vorrei che avesse una competenza di altissimo livello sia in

materia di armi e costumi (in relazione a diversi periodi storici) che di tecniche di combattimento. Dal punto di vista didattico dovrebbe avere la qualità della semplicità sia di esposizione, in modo da essere facilmente compreso dagli attori spesso ignari di qualsiasi tecnica di combattimento, sia di composizione così da riuscire a creare sequenze facilmente riproducibili ma che diano l'impressione scenica della complessità e della pienezza. In altre parole dovrebbe saper creare sequenze che diano l'impressione che in scena ci siano combattenti esperti e che i combattimenti siano più verosimili possibile. Vorrei che avesse anche una competenza, se non una preparazione, atletica in modo da poter mettere in campo evoluzioni fisiche complesse o acrobatiche che possano dare un tocco di spettacolarità ai combattimenti, se e dove richiesto, mantenendo una necessaria credibilità.

Maestro d'Arme penso dovrebbero essere quelle utili ad impostare un combattimento scenico nella finzione scenica, ovvero l'uso tecnico dell'arma che si decide di usare, che sia una sciabola, un fioretto o un coltello, però messe al servizio dello spirito complessivo dello spettacolo e quindi dell'esito della scena. Intendo dire che preferirei un Maestro d'Arme che sa lavorare, ovviamente, tecnicamente bene sull'arma, ma che sia disponibile a seguire un linguaggio poetico-teatrale, che sappia lavorare insieme al regista per costruire insieme agli

attori un linguaggio scenico di duello, non necessariamente realistico, e quindi tecnico specifico dell'arma, ma anche poetico, perché il teatro è anche luogo poetico. Quindi, se vogliamo, la competenza per me necessaria sarebbe quella che il Maestro d'Arme avesse una buona conoscenza del teatro, delle possibilità e dei linguaggi teatrali, oltre che una specifica conoscenza tecnica dell'arma.

 Capacità di calarsi nella realtà della fiction teatrale e dello stage fighting, garantendo la creazione di "coreografie d'armi" efficaci scenicamente e semplici per i due interpreti, e capacità di spiegare agli interpreti cos'è la scherma, socialmente, fisicamente e psicologicamente.

Quali specifiche fornire al Maestro d'Arme

- Deve esserci uno scambio. Un conto è una ricostruzione storica in una piazza o in un evento specifico, un conto è uno spazio scenico o un set cinematografico. In questo caso l'apporto del regista, oltre che a quello degli attori, risulterà particolarmente funzionale per la buona riuscita della scena di combattimento.
- Il Maestro d'Arme del avere in mano la sceneggiatura, in modo da capire il carattere del personaggio, e lavorare anche su quello. Ci può essere un buono, che combatte con lealtà, lo spaccone, l'esibizionista, il cattivo, solitamente anche vile, o anche il malvagio che tuttavia al tempo stesso è rispettoso delle

regole e dell'onore. Il personaggio più paffuto che magari combatte in modo più simpatico, quello più piccolo e minuto che si basa sull'agilità. E così via ci si adatta ad ogni personaggio per diversificare gli stili in base al personaggio.

- Per quel che riguarda il duello vero e proprio, aggiungerei indicazioni sul "percorso" scenico, ovvero dove deve cominciare il duello, quanto deve durare, come e in che posizione finisce. Tutto ciò che serve per inserire correttamente la scena nello spettacolo. La creazione vera e propria la lascerei al Maestro d'Arme ed agli attori.
- Fare ripetere agli attori i movimenti, numerose volte, in maniera
 tale che gli attori stessi imparino a coordinarsi trovando infine
 una misura ideale fra il proprio ritmo di battute/parlato e il
 movimento stesso (per quello, come detto sopra, devono essere
 pochi e precisi, tanto non diventeranno mai schermidori).
- Nelle specifiche che gli fornirei, rientra il laboratorio teatrale, il copione, le mie indicazioni registiche ed anche di costumi di scena ed armi scelte perché anche questi incidono poi nella coreografia di scherma scenica; le armi poi le sceglierei assieme al Maestro d'Arme, o comunque mi farei consigliare da lui se le armi che ho scelto sono consone alle caratteristiche/abilità acquisite dagli allievi-attori.
- Credo che una matrice comune nella preparazione fisica di uno spadaccino o di un attore si possa trovare nel lavoro sul centro (o baricentro): vanno allenate la reattività sulle gambe e sul

fiato soprattutto, (anche perché lì sopra andrà messa la parola poi!), non è quindi una semplice questione di muscolatura esterna.

- Gli fornirei la sceneggiatura, le motivazioni registiche dei personaggi, cosa voglio ottenere e comunicare con il duello
- Al Maestro d'Arme farei per prima cosa un sunto dello spettacolo poi, nello specifico, quello che a me servirebbe, cercando di essere il più chiaro possibile: intenzioni, conflitti, spazio scenico, il carattere dei personaggi e soprattutto il taglio registico che intendo dare allo spettacolo, con chi lui dovrebbe lavorare; quindi mi metterei nelle sue mani. Poi dipende se gli attori hanno già una base oppure no e, nel caso non ce l'avessero, credo lui debba dare un'infarinatura di teoria ed in seguito lavorare specificamente solo sul pezzo.
- Analisi del testo, ambientazione e caratteristiche dei personaggi.
- Nessuna specifica, l'esperto è il Maestro d'Arme. Ovvio, la priorità è sicuramente l'incolumità degli attori.
- Uno spazio adeguato, meglio se un laboratorio di teatro o un teatro stesso, dove siano a disposizione tutti gli attrezzi, gli arnesi, gli oggetti di scena, i costumi necessari, oltre alla possibilità di avere anche un'illuminazione adeguata, che simuli, o sia, propriamente quella del teatro. Serve anche una preventiva reciproca conoscenza dei due gruppi di lavoro, storia di entrambi, idea artistica, obiettivi, intenti, progetti e aspirazioni.

- Oltre al copione penso che rimanga la psicologia del personaggio ed il suo rapporti con gli altri personaggi. Esempio: "Chi sono io?", "Contro chi sto combattendo?", "Chi è lui per me e chi sono io per lui?", "Come mi sento nei suoi confronti? Forte? Debole?", "Perché lo sto combattendo?", "Cosa mi ha spinto a farlo?", "Cosa ne trarrò?" Tutto quello che riguarda la psicologia e che quindi può determinare il modo di esprimersi ed i movimenti del personaggio. Eventuali finte o utilizzo di altri oggetti.
- Le specifiche che gli fornirei sono: il periodo storico in cui si decide di collocare l'opera (che può essere diverso dal periodo nel quale l'autore del testo ha posto la vicenda narrata). Il testo e la sua analisi, sia nella sua lettura orizzontale, ovvero strutturale e cronologica (sequenza degli avvenimenti nella loro collocazione temporale e geografica), sia nella sua lettura verticale, ossia dal punto di vista sostanziale legato all'evoluzione dei personaggi nella loro tridimensionalità e verticalità. Il personaggio e gli elementi che lo rendono specifico e con una identità ben centrata: età, classe sociale, carattere, relazione con gli altri personaggi, qualità fisiche e di movimento. Le caratteristiche degli attori con cui dovrà lavorare, sia fisiche che caratteriali.
- Le specifiche che gli fornirei per realizzare al meglio il lavoro sono tutte quelle relative alla scena ed allo spirito dello spettacolo, ovvero se stiamo lavorando su una corda realistica e

storica precisa e di conseguenza abbiamo una necessità di ricostruzione di duello storico preciso o se, invece, ci stiamo spostando su un linguaggio che abbraccia più epoche: per esempio, se stiamo lavorando su un testo di Shakespeare dipende se siamo esattamente nel Seicento o se invece ci vogliamo trasportare per cercare un miglior significato attuale attraverso le epoche, quindi possiamo assolutamente uscire dalla connotazione tecnica specifica dell'epoca esatta.

 Contesto rispetto al momento specifico del testo, con situazione emotiva dei personaggi, perché sono giunti al duello e cosa si aspettano di ottenere, inoltre il contesto storico scelto dal regista (che può coincidere o no con quello previsto dal testo).

Indipendenza o affiancamento?

- Lo lascerei da solo con gli attori i primi giorni, per farli familiarizzare con le posizioni corporee se ve ne sono; darei un obbiettivo mentale di concentrazione in solitudine e poi un breve riscaldamento. Le prime lezioni le farei raggruppando più attori, ma a ruota e a turno li farei provare con il Maestro d'Arme per un periodo, poi passerei al confronto e l'allenamento tra di loro.
- Un po' e un po': una prima parte di formazione puramente tecnica va bene se lavora anche da solo. Nello step successivo,

- messa in scena o riprese, è fondamentale la presenza di regista, scenografo e tecnici. Realismo sì, ma la sicurezza prima di tutto.
- Penso che inizialmente, per insegnare i rudimenti e le basi della propria materia il Maestro d'Arme possa lavorare da solo, per poi lavorare in seguito insieme al regista per adattare il tutto alle scene. Il regista stesso può imparare nuove cose e avere nuove idee per il film, se lavora con un Maestro d'Arme creativo.
- Lascerei lavorare il Maestro secondo i tempi ed i modi che ritiene opportuni. Sarebbe contraddittorio e presuntuoso ingaggiare un professionista per poi cercare di dirigere anche lui e impedirgli di fare le cose secondo le proprie competenze. Nello stesso tempo, però, da regista tenderei ad essere sempre presente, per quanto possibile, per osservare lo sviluppo della scena e restare a disposizione in caso di dubbi. Sapere come si comportano gli attori e quali siano i loro punti forti e deboli anche in queste occasioni è fonte di preziose informazioni per l'allestimento dello spettacolo. Un'osservazione banale, ma che considero importante: se dovessero sorgermi dei dubbi sulla coreografia, in nessun modo interromperei il lavoro del Maestro d'Arme, ma gliene parlerei a parte. Sminuire la sua professionalità di fronte agli attori potrebbe indurli al disimpegno, anche senza che se ne rendano conto, con ricadute negative su tutto lo spettacolo. È un meccanismo che ho visto agire troppe volte.

- Lo lascerei lavorare da solo fermo restando le indicazioni registiche generali.
- Lo farei lavorare in certi momenti anche da solo con gli allieviattori.
- Personalmente amo molto il lavoro di condivisione delle competenze quindi una situazione di compresenza tra Maestro d'Arme e una figura che segua nella quotidianità delle prove il training del corpo attoriale darebbe risultati molto fecondi. La ricerca della concretezza del movimento deve essere primaria, anche e soprattutto in situazioni che posso apparire astratte. Ad esempio lavorando sul combattimento tra Laerte e Amleto (io ero nel ruolo di Laerte) mi è capitato di affrontare il combattimento in maniera palesemente astratta, dichiarando al pubblico che il combattimento avveniva nella testa di Amleto, e io per cinque minuti in proscenio a fronte pubblico mi contorcevo in una lotta sfrenata sul posto combattendo con l'aria; in casi come questo il confine tra il ridicolo o il banale e una qualità invece più profonda e leggibile sta tutto nel grado di concretezza e compromissione che l'attore riesce a veicolare.
- Di solito i tempi sono stretti, per cui l'autonomia è importante, soprattutto per le parti più tecniche/sportive. Sicuramente necessiterà di venire affiancato nelle fasi finali per lavorare sull'interpretazione.

- Dipende dalla quantità di tempo e budget. Personalmente non ho problemi a lasciare lavorare gli attori da soli con il Maestro d'Arme.
- Se io fossi il regista e fossi arrivato a scegliere proprio "quel" Maestro d'Arme, tenderei a dargli piena fiducia in merito alla costruzione delle scene dov'è previsto l'utilizzo di armi. Mi limiterei, dopo che il Maestro d'Arme ha costruito qualcosa con gli attori, ad osservare il lavoro da fuori e ad intervenire solo nel caso in cui determinati movimenti scenici collidessero in modo eclatante con l'idea registica che io potrei avere nei confronti di quella determinata scena.
- Lo lascerei lavorare da solo inizialmente, poi quando la tecnica si è affinata, sarei incuriosito di vedere se scenicamente va tutto bene.
- Mi piace la collaborazione aperta perché mi dà spunti ed idee, oltre ad una conoscenza a 360°. Lascerei lavorare il Maestro d'Arme anche da solo, oltre che affiancarlo in momenti precisi.
 Credo profondamente nella cooperazione e nel rispetto delle competenze.
- Penso che l'ultima parola l'abbia sempre il regista, quindi sarà producente averlo a fianco. Il regista non avrà le competenze del Maestro d'Arme, ma questi è chiamato per un lavoro ben preciso.
- In una prima fase, dopo aver analizzato insieme il testo e dopo avergli affidato alcuni compiti specifici, gli chiederei di lavorare

da solo con gli attori e di portarmi sulla scena una sua proposta. Successivamente, cercherei di lavorare sulla sua proposta, assecondandola o stravolgendola. Dopo la prima fase, quindi, lo affiancherei costantemente nella preparazione; non per una qualche forma di controllo ma per trovare insieme la formula migliore sia nella gestione del lavoro con gli attori sia per esplorare, con un continuo confronto, la struttura dinamica più adatta alle scene su cui si lavora e la loro migliore resa estetica. La messa in scena e il suo lavoro di preparazione devono essere uno sforzo di squadra e tutti gli elementi che ne fanno parte devono procedere nella stessa direzione.

• Personalmente io amo molto lasciare i collaboratori liberi di sviluppare il proprio lavoro. Diciamo che, dopo averne parlato prima, molto, in modo da intendersi sul senso di quel duello, quali finalità ha, il grado di realismo, ma anche di violenza, se è un linguaggio, appunto, realistico o per esempio grottesco. Lo lascerei poi sviluppare in autonomia il proprio lavoro insieme agli attori, magari semplicemente andando a verificare, prima di chiudere il montaggio complessivo del duello e della scena, il lavoro svolto, ma giusto per cercare le correzioni migliori in corso d'opera, prima di montare tutta una sequenza anche molto complessa, dove magari correggerla in seguito può rivelarsi più complicato; quindi potremmo darci degli appuntamenti durante lo sviluppo del lavoro del Maestro d'Arme con gli attori per verificare che quanto ci siamo riguardo a quanto abbiamo

stabilito in precedenza, e quanto in effetti il lavoro stia riuscendo e si stia sviluppando nel migliore dei modi. In passato ho lavorato con questa impostazione con dei coreografi quando ho diretto opere liriche, ed allora avevo chiesto di sviluppare delle sequenze di danza in un certo modo e sono andato a verificare un paio di volte, mentre loro lavoravano, che la poetica che volevo venisse messa in scena fosse quella giusta, che avevamo scelto e deciso prima insieme a tavolino, sulla base di ricerche iconografiche e di stile.

 Prima farei lavorare il Maestro d'Arme da solo con gli attori, per poi confrontarsi sul processo di creazione. L'idea è che da solo può produrre una proposta sorprendente, che può essere accettata o no dalla regia, ma che rischierebbe di essere castrata da un affiancamento continuo.

Tempi di lavoro con gli attori

- Dipende dal tipo di spettacolo, dalla quantità e livello di difficoltà delle scene di combattimento. Nei film di supereroi, la preparazione fisica degli attori (work out e arti marziali) può durare mesi prima delle riprese.
- Più ore possibili: più l'attore impara e pratica, e meglio sarebbe.
 Per film ad alto budget, soprattutto produzioni americane dove la professionalità è massima e non si bada a spese per la qualità,

- si fanno anche mesi di preparazione. Ma questo ovviamente dipende dal budget e dalla produzione.
- Mi piacerebbe rispondere "tutte quelle necessarie". La disponibilità di tempo, quando si prepara uno spettacolo, dipende da molti fattori su cui il regista non ha alcun controllo. Dipende dal copione, dagli attori, dallo stile della regia, dalla data del debutto e così via. Comunque sia, dovendo indicare un metodo, penso che l'esperienza didattica del Maestro d'Arme sia utile a definire insieme un piano di lavoro indicativo, una volta stabilito a quale risultato è ragionevole aspirare.
- Dipende dalla durata delle scene stesse in cui sono impegnati gli
 attori e pertanto, ritaglierei un lasso di tempo propedeutico per
 farli assomigliare a dei veri schermidori lavorando sulla
 dinamica e fluidità dei movimenti, per poi passare alla tecnica
 precisa del movimento e infine facendo loro fondere movimento
 e battute in maniera tale che maturino una loro memoria fisica
 di pari passo a quella testuale.
- Dipende dalle scene da preparare e dalla capacità di apprendimento degli attori, comunque penso ci possano volere anche 10-12 lezioni.
- Nel teatro italiano attuale, sembrerò cinico o disincantato ma in realtà tutt'altro! Perché invece credo molto in questo mestiere e credo anche nella specificità di un Maestro d'Arme; purtroppo le disponibilità economiche delle produzioni, anche dei grandi teatri stabili, sono quasi certo che al 90% escluderebbero l'idea

di poter assumere un Maestro d'Arme per un periodo di lavoro con gli attori. Nel cinema e nella lirica vedo molte più possibilità concrete per affrontare lavori di questo tipo, anche in maniera più classica. Tuttavia tralasciando questo discorso (che però va fatto se non si vuole parlare solo di cosa sarebbe bello a livello ideale), penso che in una produzione da teatro stabile il Maestro d'Arme possa lavorare come base 2/3 ore al giorno con gli attori coinvolti nei duelli per circa una settimana, per poi tornare in sede di filate per eventualmente aggiustare il processo una volta inserito nel contesto totale dello spettacolo.

- Dipende dalla lunghezza della scena e del progetto: difficile quantificare. Si può andare dalla giornata per progetti piccoli, alla settimana in caso di progetti più complessi (o in caso le coreografie siano più impegnative e fisiche).
- Le mie uniche esperienze con il duello sono state per lo spettacolo Capitan Fracassa, il Romeo e Giulietta, e una piccola scena dell'Arlecchino. È un ricordo molto lontano quello di Capitan Fracassa però mi aveva coinvolto personalmente, in quanto, per quello spettacolo ero anche attore. Con il Maestro d'Arme abbiamo fatto all'incirca 8 incontri: i primi sono serviti a capire un po' la tecnica di base, mentre gli altri per allestire il duello. Da questa esperienza, mi son portato dietro un bellissimo ricordo.
- La preparazione solitamente è effettuata, erroneamente, durante le prove dello spettacolo, mentre l'attore andrebbe preparato nei

mesi precedenti. La sequenza del duello, quella può essere montata durante le prove dello spettacolo. Per una buona preparazione secondo me ci vorrebbe un impegno da parte di un attore senza esperienza di almeno tre incontri settimanali di due ore per un mese, e di dieci giorni di preparazione con tre ore al giorno per la preparazione della sequenza del duello.

- Questa è proprio difficile! Stiamo parlando di "arte", ed è un po' arduo quantificare i tempi necessari. E poi dipende dalla complessità della scena. Il Romeo e Giulietta che ho fatto a Roma con Gigi Proietti, ad esempio, ha avuto bisogno di molte ore di lavoro per impostare i duelli della scena iniziale, quella della rissa tra Capuleti e Montecchi per intenderci. Anzi, direi... mezze giornate! Ma il risultato era veramente tosto. Una vera e propria coreografia!
- Dipende da quello che si cerca. Posso fare l'esempio per un progetto legato ad una produzione teatrale che impegna gli attori in circa 40 giorni di prove di 5/6 ore quotidiane: credo si potrebbe dedicare almeno 6 ore a settimana all'arte della scherma e alla preparazione delle scene con i duelli.
- Ho lavorato con registi che montavano la scena con il Maestro d'Arme solo all'ultimo momento e per un giorno solo. Altri invece ci tenevano che si facesse una preparazione (anche di training) fin dal primo giorno di prove.
- Le ore a disposizione del Maestro d'Arme possono variare inevitabilmente dalla mole di lavoro richiesto sia dalla qualità

della messa in scena che dal testo. Tendenzialmente cercherei di mettere il Maestro d'Arme nella condizione di lavorare al meglio trovando una giusta misura tra le esigenze artistiche e quelle della produzione.

• Quante Ore? Ovviamente dipende dalla difficoltà della sequenza che si deve andare preparare ed elaborare. In questo senso preferirei affidarmi all'esperienza del Maestro d'Arme, cioè discutendo prima con lui riguardo alla sequenza, di quanto lunga serve, di quanto è complessa. Mi fiderei certamente del suo giudizio. Ora, esistono esigenze produttive che poi limitano a volte il tempo di lavoro, e questo è evidente, ma certamente non essendo io un tecnico dell'uso delle armi, preferirei fidarmi del giudizio di un Maestro d'Arme.

La tariffa del Maestro d'Arme

- Dipende dal valore e dal "prestigio" del Maestro d'Arme. Direi 20 € l'ora.
- Sulla tariffa, non sono in grado di rispondere. Penso che sia paragonabile alle prestazioni di un Maestro di danza o di canto, ma non ho esperienze recenti di produzioni con queste caratteristiche e ora come ora non ho un metro per una valutazione realistica.
- Dipende dalla produzione e dalla difficoltà della scena.
 comunque sui 600/700 € al giorno oltre l'Iva.

- Come cifra, penso sia da calcolare sulla base delle ore di lavoro da fare, comunque penso sui 500 € ma non so le tariffe.
- Penso che una tariffa dignitosa per quello che ho descritto si aggiri almeno intorno ai 100/150 € a giornata.
- Qui si apre un abisso! Dipende da che budget si ha a disposizione e dalle giornate di lavoro richieste, ma ponendo una settimana circa di lavoro... qualche migliaio di Euro.
- Una cifra buona per chi inizia può essere 1.500 €.
- Per quanto concerne la tariffa stai certo che quella è soggettiva alla produzione: più la produzione è grande e più il lavoro viene svolto con tempi ampi (1-2 mesi di prove) pagati quotidianamente secondo la minima sindacale.
- Dipende da molti fattori: il curriculum del Maestro d'Arme, la sua esperienza nel settore, le risorse della produzione, i tempi disponibili, ecc. Tieni conto che un insegnante di teatro valido, mediamente, percepisce 30 € netti all'ora. Questo mi sembra un buon parametro. Anche se non bisogna trascurare il fatto che di insegnanti di teatro (o sedicenti tali...) è pieno il mondo; di Maestri d'Arme, forse, un po' meno. Di riflesso, il compenso potrebbe aumentare.
- Sui 20 € all'ora. Poi esattamente non lo so. Non sono molto ferrato sulle tariffe.
- Non so quali cifre siano corrette per il vostro mercato. Credo comunque che minimo 40/50 € orari dovrebbero essere il giusto compenso.

- Il compenso del Maestro d'Arme, come tutti gli altri compensi, non è materia che spetti al regista stabilire. Si tratta di un accordo tra il professionista e la produzione. Il regista, solitamente, ha la sola facoltà di proporre i nomi con cui desidera lavorare. Il Maestro d'Arme potrà sicuramente fare una sua proposta di compenso che potrà essere accolta o trattata.
- Non ho la più pallida idea di quanto valga il lavoro di un Maestro d'Arme, onestamente. Non lo so perché non mi è mai capitato di lavorare in situazioni contrattuali con un Maestro d'Arme, vale a dire che i contratti, quando ne ho avuto bisogno (e mi è capitato un paio di volte soltanto) è stato il teatro produttore a farsene carico, e di conseguenza non ho mai saputo quale fosse il cachet. Credo che sia un lavoro estremamente tecnico e per cui serva una bellissima competenza, quindi mi sembrerebbe normale e giusto che il lavoro di un Maestro d'Arme fosse pagato a dovere come si deve, come per ogni professionista che lavora nel campo dello spettacolo, immaginando che anche per in questo ambito valga il discorso di curriculum ed esperienza pregressa nello stabilire un tariffario. Mi rimetterei ad un mercato o a esperienze precedenti. Certamente sono convinto che sia un mestiere molto complesso, che ha bisogno di tanto tempo per lo studio e quindi vada remunerato come si deve, con tanto di contributi e tutto il resto.

CONSIDERAZIONI FINALI

L'obbiettivo che mi ero posto all'inizio di questa tesi era quello di illustrare le dinamiche di lavoro di un Maestro d'Arme nella costruzione di una coreografia schermistica con degli attori, e mi auguro di essere riuscito a fornirne un quadro esaustivo.

Analizzando le opinioni presenti nell'Appendice, emerge che l'aspettativa riguardo le caratteristiche e competenze del Maestro d'Arme è ampia e variegata. Dopotutto egli deve confrontarsi con realtà artistiche molto differenti l'una dall'altra e quindi, come detto, la resilienza deve essere una delle sue doti principali.

In merito a quali informazioni fornire al Maestro d'Arme, c'è abbastanza coincidenza con quelle che sono le effettive necessità, ovvero conoscere ambientazione, spazi, situazioni, psicologia dei personaggi e loro evoluzione. Sarà poi sua cura chiedere ogni ulteriore opportuno dettaglio ritenga necessario per sviluppare al meglio il lavoro.

Le opinioni degli intervistati perlopiù concordano nel lasciare autonomia al Maestro d'Arme nell'impostare a proprio modo la formazione degli attori, che deve essere comunque precisa ed attinente alle indicazioni (il regista funge al massimo da osservatore). Nella successiva messa in scena sarà invece necessaria una reciproca e attiva collaborazione con la produzione.

Si evidenzia poi che i fattori principali che incidono sulla durata del lavoro affidato al Maestro d'Arme siano connessi alla complessità del combattimento, ma ancor di più al budget. Dalle risposte presenti in Appendice si evince una generale sottostima dei tempi reali che servono per istruire basilarmente due attori che nulla sanno di scherma; il dato è ancora più incisivo in questo senso quando si parla dei tempi di preparazione di azioni.

Il compenso risulta dipendere da molteplici fattori, legati ai budget complessivi della produzione, all'entità del lavoro richiesto, alla notorietà ed esperienza pregressa del Maestro d'Arme.

Tirando le somme generali si evince quanto il mestiere del Maestro d'Arme sia altamente specialistico e preveda persone molto preparate a rivestire tale ruolo.

Si auspica che nel prossimo futuro via sia un sempre maggiori numero di Maestri d'Arme competenti e qualificati, per portare avanti un'arte che è strettamente legata alla nostra storia ed alla nostra cultura.

RINGRAZIAMENTI

Per realizzare questa tesi mi sono avvalso della consulenza di diverse conoscenze maturate nel corso della mia esperienza di schermidore e di attore, le quali hanno gentilmente dedicato una parte del loro tempo per aiutarmi nella raccolta delle informazioni che poi ho qui riportato. Li voglio ringraziare con grande affetto per il loro contributo e li cito di seguito in ordine alfabetico:

Alessandro Albertin (Attore), Paolo Azzolini (Maestro di Scherma), Mauro Bernardi (Attore), Alberto Bronzato (Regista e Attore), Andrea Cestaro (Istruttore di Scherma Storica), Massimo Cimaglia (Attore e Maestro d'Arme), Gianluca Conti (Attore), Aleks Falcone (Regista), Claudia Falcone (Maestro di Scherma), Gloriana Ferlini (Regista, Drammaturga, Attrice ed Insegnante di teatro), Maria Cristina Filippi (Regista e Attrice), Claudia Giagnoni (Attrice), Giancarlo Giannini (Attore, Regista, Sceneggiatore, Doppiatore e Scrittore), Carlo Grotti Trevisan (Regista e Attore, socio della casa di produzione Dream Factory Studio), Riccardo Maschi (Attore), Roberto Montefusco (Doppiatore), Ivan Olivieri (Attore), Dimitri Piccicuto (Attore), Riccardo Pittaluga (Film maker), Solimano Pontarollo (Attore e Regista), Riccardo Pumpo (Attore), Giovanni Rapisardi (Maestro di Scherma, Maestro d'Arme e Presidente dell'Accademia Internazionale d'Armi), Antony Risi (Attore), Tommaso Rossi (Regista e Attore), Stefano Scherini (Regista e Aattore), Giancarlo Toràn (Maestro di Scherma), Roberto Totola (Regista e Attore) Stefano Volpe (Regista).

Ringrazio il mio Maestro, Giovanni Rapisardi, che per primo mi ha fatto amare la scherma, incentivandomi costantemente a crescere e a migliorare.

Ringrazio i miei genitori Rosa e Renzo, che oltre ad avermi cresciuto con una mentalità aperta, nel corso degli anni mi hanno lasciato provare varie discipline sportive ed artistiche, permettendomi di trovare nella scherma storica e nel teatro quelle a me più congeniali.

Voglio infine ringraziare con tutto il cuore mia moglie Claudia, che in tutti questi anni mi ha sempre incoraggiato a portar avanti il mio percorso di studio e di pratica della scherma storica ed artistica. Claudia mi ha inoltre sopportato e supportato nel periodo in cui mi sono dedicato alla scrittura di questa tesi, avendo perfino la pazienza di correggerne le bozze e la mole di errori che contenevano. Grazie.

Un Guerriero cerca sempre di migliorare.

Ogni colpo della sua spada porta con sé secoli di sapienza e di meditazione.

Ogni mossa del combattimento onora quello che le generazioni precedenti hanno cercato di trasmettere attraverso la Tradizione.

(Paulo Coelho – Manuale del Guerriero della Luce)

BIBLIOGRAFIA E FILMOGRAFIA

Allegri, Luigi. 1988. *Teatro e spettacolo nel Medioevo.* Roma-Bari : Gius. Laterza & Figli Spa, 1988.

Arpino, Marco e Gulinelli, Mario. 2012. Quaderni della Scuola dello Sport. Quaderni di scherma: la spada, complemento per la didattica, nascita della moderna spada sportiva, la prestazione schermistica. Roma: Coni Servizi S.p.A. - Scuola dello Sport, 2012.

—. **2012.** *Quaderni della Scuola dello Sport. Quaderni di scherma; il fioretto, la sciabola, storia della scherma.* Roma : Coni Servizi S.p.A. - Scuola dello Sport, 2012.

Bedani, Vittorio, et al. 2014. Psicologia e Scherma. Manuale di psicologia ad uso di Istruttori, Maestrie Tecnici sportivi. Santarcangelo di Romagna (RN): Maggioli S.p.A., 2014.

Campbell, Martin. 2005. *The Legend of Zorro*. [scritt.] Ted Elliott, Terry Rossio e Roberto Orci: Alex Kurtzman. Sony Pictures Entertainment, 2005.

— **. 1998.** *The Mask of Zorro*. [scritt.] Ted Elliott, et al. Sony Pictures Entertainment, 1998.

Capoferro, Ridolfo. 2005. Gran Simulacro dell'arte e dell'uso della scherma. [a cura di] Giovanni Rapisardi. Torino: Seneca Edizioni, 2005.

Caton-Jones, Michael. 1995. *Rob Roy.* [scritt.] Alan Sharp. United Artists; Talisman Productions, 1995.

Cavazzuti, Carlo. 2015. *Gladiatoria.* Asola (MN): Gilgamesh Edizioni, 2015.

Cerri, Giuseppe. 2016. Trattato teorico-pratico della Scherma di Bastone, col modo di difendersi contro varie altre armi sia di punta che di taglio. [a cura di] Gianluca Zanini. Rimini : Il Cerchio srl, 2016.

Cestaro, Andrea. 2013. Opera Nova de Achille Marozzo. Gioco di Spada e Brichiere Piccolo. Caselle di Sommacampagna (VR): Edizioni ZeroTre, 2013.

Chelak, Gary, et al. 2002-5. SPADA 2. Anthology of Swordsmanship. Higland Village, Texas (US): The Chivalry Bookshelf, 2002-5.

Clements, John. 1988. *Medieval Swordsmanship. Illustrated Method and Techniques*. Boulder, Colorado (US): Paladin Press, 1988.

—. **1997.** Renaissance Swordsmanship. The Illustrated Use of Rapiers and Cut-and-Thrust Swords. Boulder, Colorado (US): Paladin Press, 1997.

Clements, John, et al. 2002. SPADA. Anthology of Swordsmanship. Union City, California (US): The Chivalry Bookshelf, 2002.

Coelho, Paulo. 1997. *Manual do guerriero da luz*. Barcelona (E): Sant Jordi Asociados, 1997. Tra. it. Il Manuale del Guerriero della Luce. Mlano: RCS Libri S.p.A., 1997.

Cohen, Rob. 1996. *Dragonheart.* [scritt.] Patrick Read Johnson e Charles Edward Pogue. Universal Pictures, 1996.

Commissione Tecnica dell'Accademia Nazionale di Scherma. 2016. Dispensa didattica per i corsi di Scherma Storica e Artistica. Napoli : Accademia Nazionale di Scherma, 2016.

Conte, Tonino e Lutazzi, Emanuele. 2004. Facciamo insieme teatro. Roma-Bari : Gius. Laterza & Figli Spa, 2004.

Conte, Tonino. 2006. *Le parole del teatro*. Torino : Giulio Einaudi editore s.p.a., 2006.

de Broca, Philippe. 1997. *Le Bossu*. [scritt.] Philippe de Broca, Jérôme Tonnerre e Jean Cosmos. Alicéléo, Canal+, Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica, Centre National de la Cinématographie, 1997.

De' Liberi, Fiore. 1998. Flos Duellatorum. In armis, sine armis, equester et pedester. [a cura di] Giovanni Rapisardi. Padova: Gladiatoria, 1998.

Dei Liberi, Fiore. 2002. Flos Duellatorum. Manuale di arte del combattimento del XV secolo. [a cura di] Marco Rubboli e Luca Cesari. Rimini : Il Cerchio Iniziative Editoriali, 2002.

Donner, Richard. 1985. *Ladyhawke.* [scritt.] Edward Khmara, et al. Twentieth Century Fox, Warner Bros., 1985.

Florius. 2014. *De Arte Luctandi*. [a cura di] Francesco Lodà. Acireale (Roma): Gruppo Editoriale Bonanno, 2014.

Forgeng, Jeffrey L. 2003. The Medieval Art of Swordsmanship. A Facsimile & Translation of Europe's Oldest Personal Combat Treatise, Royal Armouries MS. I.33. Unon City, California (US): The Chivalry Bookshelf, 2003.

Galvani, Graziano. 2002. 1409-2002 Flos Duellatorum. La pietra miliare della scuola marziale Italiana. Verona: Nova Scrimia - A.R.M.A., 2002.

- —. 2002. Arte di daga. Non ti fidar di me se il cuor ti manca. La Scuola Italiana. Le Origini, la Storia, i Maestri, la Tecnica, la Filosofia. Verona: Nova Scrimia, 2002.
- —. **2010.** Arti Marziali d'Europa. La storia e la sapienza dei classici europei della scherma. s.l.: Budo International Publ. Co., 2010.

Gans, Christophe. 2001. Le Pacte des loups. [scritt.] Stéphane Cabel e Christophe Gans. Canal+, Davis-Films, Eskwad, Natexis Banques Populaires Images, Studio Image Soficas e TF1 Films Production, 2001.

Gassman, Vittorio e Salce, Luciano. 2004. L'Educazione Teatrale. [a cura di] Giacomo Gambetti e Emanuele Salce. Roma: Gremese Editore, 2004.

Gibson, Mel. 1995. *Braveheart.* [scritt.] Randall Wallace. Icon Entertainment International; The Ladd Company; B.H. Finance C.V.; Icon Productions, 1995.

Goldman, William. 1973. *The Princess Bride*. San Diego, California (US): Harcourt, 1973. Trad. It. La Storia Fantastica. Milano: Gruppo Editoriale Fabbri, Bompiani, Sonzogno, Etas S.p.A., 1988.

Helgeland, Brian. 2001. *A Knight's Tale.* Columbia Pictures Corporation, Escape Artists, Finestkind, Black and Blu Entertainment, 2001.

Herek, Stephen. 1993. *The Three Musketeers.* [scritt.] Alexandre Dumas e David Loughery. Walt Disney Pictures, Caravan Pictures, Wolfgang Odelga Filmproduktion GmbH, Vienna Film Financing Fund , 1993.

Joffé, Roland. 1986. *The Mission.* [scritt.] Robert Bolt. Warner Bros.; Goldcrest Films International; Kingsmere Productions Ltd.; Enigma Productions; AMLF, 1986.

Kubrick, Stanley. 1975. *Barry Lindon.* [scritt.] William Makepeace Thackeray e Stanley Kubrick. Hawk Films Ltd., Peregrine, Warner Bros., 1975.

— **1975.** *Barry Lyndon.* [scritt.] William Makepeace Thackeray. Peregrine; Hawk Films; Warner Bros., 1975.

Lanzoni, Jari e Rubboli, Marco. 2015. La lanica, la spada, la daga. Percorsi di Scherma Medievale. Rimini : Il Cerchio srl, 2015.

Longhi, Silvio. 2011. *La spada da difesa e da duello.* Firenze : Edizioni Polistampa, 2011.

Lucas, George. 1977-2018. *Star Wars.* Lucasfilm, 1977-2018.

Malipiero, Massimo. 2006. *Il Fior di battaglia di Fiore dei Liberi da Cividale. Il Codice Ludwig XV 13 del J. Paul Getty Museum.* Udine : Ribis (Miramar s.r.l.), 2006.

Marozzo, Achille. 1999. *Opera nova dell'Arte delle armi.* [a cura di] Giovanni Rapisardi. Padova : Gladiatoria, 1999.

Merendoni, Antonio G. G. e Braun, Ran Arthur. 2007. La Scherma Scenica. Moresche e altri balli in armi. 2007.

Milius, John. 1982. *Conan the Barbarian.* [scritt.] Robert E. Howard, Oliver Stone e John Milius. 20th Century Fox, 1982.

Monicelli, Mario. 1970. *Brancaleone alle Crociate.* [scritt.] Age & Scarpelli e Mario Monicelli. Mario Cecchi Gori, 1970.

—. **1966.** *L'armata Brancaleone*. [scritt.] Mario Monicelli Age e Scarpelli. Fair Film; Les Films Marceau; Vertice Film, 1966.

Morini, Andrea, Rudilosso, Riccardo e Giordani, Federica Germana. 2012. *Manoscritto I. 33*. Rimini : Il Cerchio srl, 2012.

Mulcahy, Russell. 1986. *Highlander*. [scritt.] Gregory Widen, Peter Bellwood e Larry Ferguson. Highlander Productions Ltd., Thorn EMI Screen Entertainment, 1986.

Musashi, Miyamoto. 1645. *Gorin no sho.* [a cura di] Luigi Coppé. 1645. Trad. it. Il libro dei cinque anelli. Roma: Edizioni Mediterranee, 1984.

Nitro, Giuseppe e Zanardo, Lorella. 2009. Lo sport sale in cattedra, l'azienda entra in campo. Milano: Apogeo s.r.l., 2009.

Petersen, Wolfgang. 2004. *Troy.* [scritt.] Omero e David Benioff. Warner Bros. Pictures, Helena Productions, Latina Pictures, Radiant Productions, Plan B Entertainment, Nimar Studios, 2004.

Price, Brian R. 2007. Fiore dei Liberi's Sword in Two Hands. A Full-Color Training Guide for the Medieval Longsword based on Fiore dei Liber's Fior di Battaglia. Highland Village, Texas (US): The Chivalry Bookshelf, 2007.

—. **2005.** *Teaching & Interpreting Historical Swordsmanship.* Mayfair Lane, Texas (US): The Chivalry Bookshelf, 2005.

Rapisardi, Giovanni. 2013. *Appunti di Scherma Artistica.* Padova : Accademia della Scherma, 2013.

Rappeneau, Jean-Paul. 1990. Cyrano de Bergerac. [scritt.] Edmond Rostand, Jean-Paul Rappeneau e Jean-Claude Carrière. Caméra One, Centre National de la Cinématographie, DD Productions, 1990.

Reid, William. 1979. La scienza delle armi, dall'età della pietra ai nostri giorni. Milano: U. Mursia editore, 1979.

Reiner, Rob. 1987. *The Princess Bride.* [scritt.] William Goldman. Act III Communications; Buttercup Films Ltd.; The Princess Bride Ltd., 1987.

Reynolds, Kevin. 1991. *Robin Hood: Prince of Thieves.* [scritt.] Pen Densham e John Watson. Morgan Creek, 1991.

Sawyer, Keith. 2007. *Group genius. The creative power of collaboration.* New York: Basic Group, 2007. Trad. it. La forza del gruppo. Il potere creativo della collaborazione. Firenze: Giunti editore S.p.A., 2012.

Scott, Ridley. 2000. *Gladiator*. [scritt.] David Franzoni. DreamWorks; Universal Pictures; Scott Free Productions; Mill Film; C & L; Dawliz; Red Wagon Entertainment, 2000.

- —. **2005.** *Kingdom of Heaven.* [scritt.] William Monahan. 20th Century Fox, Scott Free Productions, Studio Babelsberg, 2005.
- —. **1977.** *The Duellists*. [scritt.] Joseph Conrad. Paramount Pictures; Enigma Productions; Scott Free Enterprises; National Film Finance Consortium; National Film Finance Corporation (NFFC), 1977.

Shakespeare, William. 1600-1602. *The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark.* London (UK): s.n., 1600-1602. Trad. It. Amleto.

Sidney, George. 1952. *Scaramouche.* [scritt.] Rafael Sabatini, et al. Metro-Goldwyn-Mayer, 1952.

Snyder, Zack. 2007. *300.* [scritt.] Frank Miller, et al. Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Virtual Studios, Atmosphere Pictures, Hollywood Gang Productions, 2007.

Talhoffer, Hans. 2000. *Medieval Combat. A Fifteenth- Century Illustrated Manual of Swordfighting and Close-Quarter Combat.* [a cura di] Mark Rector. London: Greenhill Books, 2000.

Tallarigo, Armando. 1931. *I CAPI e la loro preparazione morale alla funzione del comando.* Firenze : Il Rinascimento del libro, 1931.

Tau, H. Bac. Scherma Artistica. [trad.] Roberta Giussani.

Tzu, Sun. 2001. *The Art of War.* Boston (US): Shambhala Pubblition Inc., 2001. Trad. It. L'Arte della Guerra. Milano: Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., 2003.

Vadi, Filippo. 2001. *L'arte cavalleresca del combattimento*. [a cura di] Marco Rubboli e Luca Cesari. Rimini : Il Cerchio Iniziative Editoriali, 2001.

Verbinski, Gore, et al. 2003-2017. *Pirates of the Caribbean.* [scritt.] Ted Elliott, et al. Walt Disney Pictures; Jerry Bruckheimer Films, 2003-2017.

Wagner, Paul e Hand, Stephen. 2003. *Medieval Sword and Shield. The Combat System of Royal Armouries MS 1.33*. Union City,
California (US): The Chivalry Bookshelf, 2003.

Wallace, Randall. 1998. *The Man in the Iron Mask*. [scritt.] Alexandre Dumas e Randall Wallace. United Artists, 1998.

Weiss, David Benioff e D.B. 2011-2018. *Game of Thrones*. [scritt.] George R. R. Martin. Home Box Office (HBO); Television 360; Grok! Studio; Generator Entertainment; Bighead Littlehead, 2011-2018.

Yanes, Agustín Díaz. 2006. *Alatriste*. [scritt.] Arturo Pérez-Reverte. Estudios Picasso; Origen Producciones Cinematograficas S.A.; NBC Universal Global Networks, 2006.

Zeffirelli, Franco. 1990. *Hamlet.* [scritt.] William Shakespeare. Canal+; Carolco Pictures; Icon Productions; Marquis; Nelson Entertainment; Sovereign Pictures, 1990.

Zwick, Edward. 2003. *The Last Samurai.* [scritt.] John Logan, Marshall Herskovitz e Edward Zwick. Radar Pictures, The Bedford Falls Company, Cruise/Wagner Productions, 2003.