

PROGETTO DI REGIA

2. Formazione della squadra di collaboratori

Nella direzione di una qualsivoglia produzione nelle arti performative (teatrale o audiovisiva) un ruolo preminente spetta naturalmente agli attori, cioè agli artisti la cui opera consiste nel dare corpo, voce, azione, pensiero, sentimento, passione e desiderio ai personaggi. Le condizioni in cui svolgeremo questo progetto, come già precisato, non consentiranno l'avvio di una fase *pratica* di lavoro con gli attori; ciò nondimeno il progetto si dovrà sviluppare *come se* da un momento all'altro potessero iniziare le prove. Il lavoro del regista sarà pertanto mirato a preparare la collaborazione tra regista e gli (eventuali) attori che potrebbero interpretare i personaggi previsti dall'opera drammatica prescelta.

Quello che invece è concretamente possibile fare, è la costituzione della squadra (il *team* o *équipe* a seconda della lingua di vostra preferenza) di collaboratori artistici che affiancano il regista nell'elaborazione delle altre diverse componenti che entrano in gioco nell'allestimento. Vale la pena riportare, quasi per intero, il paragrafo con cui Katie Mitchell inizia il capitolo dedicato alla costruzione delle relazioni con i collaboratori. Fatte salve le evidentemente differenti circostanze, il brano contiene indicazioni tutt'altro che inutili o inapplicabili al lavoro di progettazione da svolgere:

Non vi scoraggiate se il vostro team creativo è più piccolo di quello che descrivo [nel libro], o se non avete il denaro né il tempo per costruire le relazioni qui illustrate. C'è sempre il modo per mantenere standard alti e avere un buon gruppo di lavoro pur disponendo di [risorse] limitate. Ciò che conta è trovare le persone adatte e, all'inizio, essere preparati ad accettare i compromessi. [73]

Dedicheremo specifiche considerazioni e approfondimenti a ciascuno degli ambiti artistici in cui si articola la collaborazione tra il regista e i diversi componenti del team creativo. In questo *step* si tratta di avviare la formazione della squadra che potrà essere composta, oltre al regista, da non più di altri tre componenti. È compito e responsabilità di ciascun regista individuare quale ambito e quali competenze artistiche sono più importanti per il suo progetto, e quindi attivarsi allo scopo di acquisire la collaborazione delle persone che ritiene – come suggerisce Mitchell – adatte al suo disegno. Nel caso in cui lo ritenga, il regista potrà attribuire a sé una e una sola altra competenza.

Non esiste un elenco rigido e definitivo degli ambiti artistici che possono concorrere alla produzione di un'opera nelle arti performative (anche in considerazione dei cambiamenti apportati recentemente dall'applicazione delle nuove tecnologie digitali). A titolo indicativo, e come possibile ausilio per la riflessione che condurrà alla scelta, si riportano nella pagina seguente le due liste tratte dal manuale di testo e da altro volume di analogo argomento e medesimo editore. Come si può notare, sussistono differenze sia nella suddivisione delle materie che nella denominazione delle stesse (si riproduce ad ogni buon conto la terminologia delle fonti utilizzate)*.

K. MITCHELL, <i>Manuale di regia</i> (2017)	S. GONELLA, <i>Introduzione alla regia teatrale</i> (2016)
<ul style="list-style-type: none"> - scenografia - luce - suono - musica - video - voce - movimento 	<ul style="list-style-type: none"> - testo: il drammaturgo - spazio: lo scenografo - costumi: il costumista - luci: il <i>light designer</i> - musiche e suoni: il compositore e il <i>sound designer</i> - video: il <i>videomaker</i> - danza e movimento: il <i>coreografo (movement director)</i>

* Sono stati presi in considerazione soltanto ed esclusivamente i ruoli artistici; non anche quelli organizzativi (produttore, direttore di produzione, amministratore, assistenti, addetti stampa e comunicazione, ecc.) e tecnici (attrezzisti, macchinisti, elettricisti, direttore di scena, sarti, ecc.)