

ALFREDO BALDUCCI

www.alfredobalducci.it

Alfredo Balducci era nato a Livorno nel 1920, ma per molti anni è vissuto a Milano, dove è **mancato nel 2011**. Ha scritto numerosissimi lavori teatrali di genere drammatico e satirico – ironico, una ventina dei quali sono stati rappresentati: Piccolo Teatro di Milano, Teatro Stabile di Trieste, Teatro Sistina di Roma e altri.

Ha ricevuto nove primi premi teatrali (sette nazionali e due internazionali: il Pirandello – Brecht project di New York dell'aprile 1997, dove è stato rappresentato nel novembre 1998, e l'Onassis Distinction Prize 2006 di Atene). Premi nazionali: Riccione, Pirandello (Agrigento), Istituto del Dramma Italiano, Anticoli Corrado, Pozzale, Giuseppe Fava. L'ultimo in Italia è stato il Luigi Antonelli, dell'autunno 1998.

Tradotto in francese, inglese, spagnolo, sloveno, ceco, russo, greco, romeno, albanese e serbocroato. Rappresentato in diversi paesi stranieri.

I suoi testi sono pubblicati su "Sipario", "Il dramma", "Ridotto", su altre riviste teatrali italiane e straniere, e nella collana "Teatro italiano contemporaneo", a cura della Società Italiana Autori Drammatici.

Ha collaborato con la Rai – Tv, la Radio della Jugoslavia, la Radio e la Televisione svizzera, Telemontecarlo e con la Radio greca.

I maggiori critici teatrali italiani hanno scritto delle sue opere (Jacobbi, De Monticelli, Possenti, Terron, De Chiara, Proserpi ed altri). Roberto Reborà ha pubblicato su di lui una monografia critica apparsa nella "Rivista italiana di drammaturgia".

L'EQUIPAGGIO DELLA ZATTERA

Genere: comico – satirico (due parti).

Quindici personaggi (12 uomini - 3 donne).

Una strana famiglia prende alloggio alla "Zattera", un albergo al confine di due stati. È la famiglia di Cobby, un piccolo mercante di armi sempre in cerca di una guerricciola, un colpo di stato, una rivoluzioncella per piazzare la sua merce. Solo che, quando sparano i fucili, non si sa mai che cosa può succedere : le armi possono servire anche a chi è deciso a fare pulizia. Allora può capitare di assistere al crollo improvviso di ingiustizie, soprusi, disonestà. Di assistere al "naufragio" del male, insomma, nel vero senso della parola.

Già rappresentato dalla Compagnia del Piccolo Teatro di Milano con la regia di Virginio Puecher.

DON GIOVANNI AL ROGO

Genere: drammatico (due parti).

Undici personaggi (9 uomini - 2 donne).

Il tradizionale "burlador de Sevilla" sempre alla ricerca di nuove avventure, ma con precisa coscienza e ragione del proprio operato, accanto a un moderno don Giovanni che ha sostituito la conquista delle donne con la conquista delle industrie, banche, imprese diverse. ma come il Don Giovanni della tradizione rappresenta un pericolo per la società del suo tempo, così il Don Giovanni moderno, nel momento in cui il suo operato entra in contrasto con le leggi della finanza, costituisce un ostacolo da eliminare. sono queste le cause dell'identica fine che accomuna ancora una volta i due personaggi.

Pubblicata su "Il dramma" e nella Collana Teatro Italiano Contemporaneo a cura della S.I.A.D.

UN CIELO DI CAVALLETTE

Genere: drammatico (due parti).

Due personaggi (uomini).

Un episodio di odio e di violenza che cresce ed esplose sulla terrazza di un fortino, in un paese invaso da truppe straniere. La ragnatela del complotto si avvolge lentamente intorno ad un uomo, vittima e carnefice insieme, fino a soffocarlo con il suo stesso terrore.

Pubblicata nella Collana Teatro Italiano Contemporaneo a cura della S.I.A.D.

LA NUOVA ISOLA

Genere: comico-satirico (due parti).

Tre personaggi (2 uomini - 1 donna).

Tre attori girovaghi raccontano - partendo da un'idea di Anatole France - la storia di un santo miope che, avendo battezzato pinguini scambiandoli per uomini, deve sottostare a tutti i guai che il suo errore ha provocato sulla terra e nel regno celeste. Il santo riceve l'incarico di tramutare in uomini quei pinguini e di educarli a una vita civile. Ma le norme evangeliche che il buon santo trasmette e l'organizzazione che da esse deriva, sono in contrasto con gli esempi che già esistono nel mondo. Non c'è posto per il santo né per la sua comunità su questa terra.

Pubblicata su "Sipario".

LABIRINTO

Genere: drammatico (due parti).

Due personaggi (uomo - donna).

Un uomo e una donna si incontrano casualmente : non sanno chi sono né da dove vengono, né dove sono diretti. Non riusciranno mai ad afferrare una qualche certezza: fra loro sussisteranno sempre dubbi e sospetti. Unica consapevolezza la disperazione dell'esistere.

Pubblicata su "Ridotto".

AMILCARE RICOTTI, CAPOCOMICO, (SERATA D'ONORE)

Genere: comico – ironico (due parti).

Cinque personaggi (3 uomini - 2 donne).

Il Capocomico di una scalagnata compagnia di provincia riceve fortunatamente un ingaggio per recitare a Milano. Arriva nella città pieno di gioia e di entusiasmo e, fra l'altro, per far colpo sull'opinione pubblica, ha invitato alla "prima" il maresciallo Radetzky con gli ufficiali del suo comando. Ma è il 18 marzo 1848, il giorno di inizio delle 5 Giornate contro gli Austriaci, e il suo invito è visto come il tentativo di attirare Radetzky e i suoi ufficiali in un tranello. Amilcare Ricotti sta per essere trascinato in carcere, ma ecco lo scoppio della rivoluzione a salvarlo : una rivolta che l'attore da principio avversa poi subisce e finalmente accetta con eroica umiltà.

Pubblicata su "Ridotto".

UNA PRIMULA A ELSINOR

Genere: drammatico (due parti).

Undici personaggi (7 uomini - 4 donne).

Al castello di Elsinor, viene assunta una giovanissima servetta che, appena arrivata, s'innamora perdutamente del principe Amleto. Si tratta di un amore a senso unico e privo di qualunque speranza (Amleto non si accorge nemmeno della esistenza della giovane). In conseguenza di questo fatto, tutti gli avvenimenti che accadono a Elsinor sono visti attraverso l'occhio innamorato della ragazza e vissuti alla luce del suo sentimento disperato.

CON LE ISTRUZIONI PER L'USO

Genere: comico-satirico (atto unico).

Quattro personaggi (2 uomini e 2 donne).

Camera di Motel, l'ambiente dove di solito avvengono incontri di coppie di amanti, il più delle volte clandestini. E' il luogo dove ha particolarmente sede l'adulterio, e le "istruzioni per l'uso" sono ironicamente quelle che si possono fornire per cavarsela in simili situazioni. Ecco Ottavio che arriva in anticipo per attendere l'amata, e che già pregusta le gioie che proverà tra poco nelle sue braccia. Bisogna che l'ambiente sia il più possibile tranquillo ed accogliente perché l'incontro, oltre che di due corpi, sia anche di due spiriti. Ma quante non sono mai le circostanze sfavorevoli in una situazione del genere! Ottavio cerca in ogni modo di fronteggiare gli eventi e, ogni volta che crede di essere giunto in porto si trova di fronte un nuovo ostacolo: tutto sembra congiurare perché il desiderato amplesso non possa avere luogo. Non mancano le rivelazioni né i colpi di scena e nemmeno un inaspettato intervento che potrebbe preludere un'eccitante avventura. Ma il destino è implacabile e ad Ottavio non resta che rassegnarsi al fallimento o accontentarsi del poco che ancora rimane sulla strada della seduzione.

DELIRIO ALL'UFFICIO POSTALE

Genere: comico-satirico (atto unico).

Cinque personaggi (1 donna e 4 uomini, ma i ruoli maschili possono essere interpretati da un solo attore).

La storia racconta con divertita e bonaria satira dei sogni, delle illusioni, ma soprattutto delle frustrazioni di chi è costretto a svolgere un lavoro anonimo e ripetitivo. Accanto a personaggi della nostra realtà quotidiana appaiono figure irreali evocate da una fantasia esasperata. Uno squallido ufficio postale diventa anche palcoscenico sul quale si eseguono numeri di cabaret e un duetto canoro. Il rullo compressore dell'esistenza passa insomma su individui comuni, schiacciando illusioni e speranze. Lo spettacolo nell'insieme è ricco di movimento e di trovate, cui fa da legame un solido filo di risate spontanee.

IL MARITO IDEALE

Genere: comico-ironico (atto unico).

Cinque personaggi (2 uomini e 3 donne).

Il testo scende alle radici della vera comicità teatrale, quella che non si accontenta delle battute più o meno salaci, più o meno brucianti, ma si propone di muovere il riso puntando sull'assurdità dei personaggi e delle situazioni, proprio come hanno sempre fatto gli autori comici di tutti i tempi. Qui si affronta con ironia un anomalo rapporto di coppia, dove la fantasia e l'immaginazione giocano un ruolo fondamentale che riesce a riscattare la vicenda, elevando il protagonista

dalla ridicola posizione di marito ingannato, a un piano di purezza e di innocenza. La vita insomma non è brutta per chi riesce a evadere e ad appoggiarsi su un'illusione che, all'occorrenza, può anche trasformarsi in un alibi.

IL NAUFRAGIO

Genere: ironico-satirico (atto unico).

Monologo (1 personaggio femminile).

Il testo si sviluppa attraverso ben dosati colpi di scena, proprio come accade nei lavori a più personaggi. La vicenda narrata non vuole soltanto intrattenere l'uditorio, ma ha un'ambizione più alta: quella di svolgere -nei limiti di un divertimento sempre presente- anche una critica di costume. E' una certa mentalità da ricchi sfaccendati che viene presa di mira, insieme con la loro convinzione che fra i privilegi di cui godono, ci sia anche il diritto alla spregiudicatezza. Nessuno sfoggio di moralismo, però, nessuna pesantezza didascalica, nessun lancio di messaggi: tutto è trattato con estrema leggerezza, all'insegna del buonumore.

I DADI E L'ARCHIBUGIO

Genere: comico-satirico (tre atti).

Quindici personaggi (10 uomini e 5 donne).

L'azione si svolge all'epoca delle compagnie di ventura in un medioevo non precisato. Due formazioni di questo genere, composte da mercenari, stanno per scontrarsi: la prima è stata ingaggiata dal feudatario del castello di Boslavo che ha deciso di non pagare più le tasse al re dal quale dipende, mentre la seconda, al soldo del re, dovrebbe espugnare il castello per ricondurre il ribelle ai suoi doveri.

Due compagnie di ventura stanno per scontrarsi in battaglia, quando i soldati delle due bande scoprono di essere reciprocamente legati da fraterna amicizia, per un precedente fatto d'armi cui hanno partecipato da alleati. Lo scontro quindi non è più possibile, anche se i rispettivi generali, per ragioni diverse, si affannano perché lo scontro ci sia. Ma la pace trionfa, nonostante i trucchi messi in atto per accendere gli animi ed aizzare l'una contro l'altra le due parti. La sconfitta tocca proprio ai due generali: il buonsenso, l'amicizia e l'amore, almeno per il momento sono i soli vincitori.

Atto primo. Accampamento della compagnia assediante: le due ordinanze del generale comandante conversano fra loro: la prima ordinanza racconta al collega meravigliato di un'avventura che ha avuto con una ragazza dei dintorni, ma il racconto è interrotto dall'entrata in scena del generale e del suo aiutante di battaglia, il marchese Von Hauser, giovane di importante casata, più interessato al gioco dei dadi che alle attività guerresche. Infatti, nella notte appena trascorsa, in cui avrebbe dovuto uscire in perlustrazione con una pattuglia intorno al castello, ha giocato a dadi il suo incarico, riuscendo a scaricare l'impegno sulle spalle di Salardier, un ufficiale della compagnia. Ecco appunto Salardier che viene a riferire della sua missione: è stupito e preoccupato perché la pattuglia che comandava, trovandosi al cospetto dei nemici, invece di aggredirli, è andata ad abbracciarli. In più, il suo ordine di arrestare i soldati della pattuglia, al rientro al campo, non è stato eseguito. Insomma, il castello di Boslavo è difeso dalle truppe di Gutierrez, una formazione che in un recente passato ha aiutato la loro compagnia. Fra i soldati dei due schieramenti si è creata in quell'occasione una solida amicizia per cui adesso non intendono darsi battaglia. Ma il generale non si impressiona per questo: sa ben lui come spingere i soldati al combattimento, infiammandoli con un discorso. Adunata delle truppe: il comandante parla e la compagnia si mette in marcia verso il castello. Il generale è entusiasta e controlla da lontano l'azione. Ma cosa succede intorno al castello di Boslavo? gli assediati non impugnano le armi, ma hanno allestito una lunga tavola per banchettare, inoltre hanno alzato un albero della cuccagna come per una festa popolare.

Atto secondo. La ragazza conosciuta dalla prima ordinanza viene all'accampamento per chiedere al generale un permesso per recarsi al castello: deve andare da sua madre che si trova laggiù. Il generale l'interroga e la costringe a confessare che vuole andare dal fidanzato e non dalla madre. La ragazza l'accontenta senza capire il perché: ma il perché lo sa il generale; è sua intenzione portare un'offesa nel campo nemico, proprio per provocare uno scontro armato. Se la ragazza riceverà offesa dai suoi soldati, che cosa succederà quando al castello lo verranno a sapere? Il piano, però, fallisce perché i suoi soldati non se la sentono di recare offesa a una ragazza che forse sta a cuore a un loro amico al castello. C'è però la possibilità di convincere la vivandiera della compagnia ad accusare i soldati di Gutierrez di averla violentata: questo fatto accenderebbe sicuramente gli animi dei suoi soldati, che vorrebbero di sicuro vendicarsi. La vivandiera è disposta a recitare, entra nel bosco e torna piangente e con il vestito stracciato. Il generale fa adunare la sua compagnia per mostrare a tutti il misfatto e provocare lo sdegno di tutti: -Chi ti ha ridotto in questo stato?- le chiede fra l'indignazione generale. La vivandiera si asciuga le lacrime e punta il dito verso il marchese Von Hauser che sta arrivando: è stato lui!

Atto terzo. È in scena la marchesa Von Hauser, amante del re e madre dell'aiutante di battaglia del generale, accompagnata da due dame: è venuta a trovare il figlio. Il generale scambia le tre donne per quelle che il re gli aveva promesso per intrattenere i soldati e ordina che siano messe a disposizione della truppa. Intanto al campo c'è un altro arrivo: è Gutierrez, il comandante nemico che supplica il suo amico generale di attaccare battaglia e di sconfiggerlo. Si trova in una situazione disperata: la sera prima ha perso al gioco le paghe dei suoi soldati che oggi stesso reclameranno il loro compenso. Se venisse sconfitto, invece, nessuno gli chiederebbe conto dei denari che, in quel caso, si presumerebbero caduti nelle mani dei vincitori. Arriva un ufficiale della compagnia a dire che le tre donne si rifiutano ai soldati; il generale ride e consiglia di aumentare il prezzo. Intanto al campo giunge addirittura il re che, preoccupato per la scomparsa della marchesa, ha voluto seguirla. Ordina al generale di avvertire la donna che è arrivata con le sue dame. Il generale si rende conto dell'equivoco in cui è caduto e, disperato, per crearsi almeno qualche merito agli occhi del re,

mette le mani su Gutierrez: -Abbiamo catturato il generale nemico- dice. -Rimettetelo in libertà- risponde il re -la guerra è finita: il marchese di Boslavo ha fatto atto di sottomissione. Il generale è soddisfatto di potersi sottrarre all'autorità del re, anche perché la marchesa Von Hauser, prima di andarsene, gli ha giurato un'atroce vendetta. Gutierrez invece è distrutto perché non sa come nascondere l'ammacco nella cassa. -Dovevi pensarci prima di giocare a carte con uno sconosciuto- gli dice il generale. -Non ho giocato a carte- risponde Gutierrez -ma a dadi. -A dadi?!- esclama il generale -allora io conosco il tuo vincitore.- Il marchese Von Hauser, che viene subito convocato, non è disposto a restituire la vincita, ma, come si addice a un gentiluomo, accetta di concedere una rivincita. Farà fede il generale con la cassa della sua compagnia. Gutierrez perde ancora: Von Hauser è ora padrone delle due casse. Intanto un sordo rumore allarma i due comandanti. -Che cos'è?- domanda il generale. -E' il rumore di un esercito in marcia- risponde Von Hauser -l'esercito di Gutierrez. Infatti, poco fa ho fatto un salto al castello e ho fatto spargere la voce che Gutierrez era fuggito con i denari delle paghe e che si trovava qui, sotto la vostra protezione, generale. All'inizio del bosco ci sono due cavalli a vostra disposizione.- I due non hanno altra scelta che tagliare la corda.

Von Hauser si autonoma generale, riunisce le due compagnie e dà ordine di pagare le truppe. Intanto sulla scena irrompono la prima ordinanza del generale con la ragazza che aveva conosciuto. La ragazza finge di essere infastidita dal militare: -Cacciatelo dalla compagnia- chiede a Von Hauser, lasciandogli capire che poi sarà generosa con lui. Von Hauser manda la ragazza ad aspettarlo nella sua tenda e firma il foglio di congedo. È sera e le operazioni di pagamento sono finite. Von Hauser va nella sua tenda, ma la ragazza non c'è. All'alba le compagnie riunite si mettono in marcia verso un nuovo impegno bellico. La prima ordinanza sventola il suo foglio di congedo mentre stringe a sé la ragazza: l'amore ha vinto.

Pubblicata da "Sipario", 1960.