

Alessandro Serra
La magia degli oggetti

Un unico mistero: le persone e gli oggetti
(Robert Bresson)

Posizionare un oggetto in scena equivale a collocare un'unica pietra in un giardino di ghiaia giapponese. Pochi centimetri più in là e lo spazio muore. Una volta individuato il punto giusto si attivano le energie dello spazio e così da quella roccia solitaria scendono cascate d'acqua che si riversano come linee disegnate sulla ghiaia dal sapiente rastrello. Un'acqua invisibile più rinfrescante di quella reale poiché fantasticata dalla mente dello spettatore.

Uno spazio vuoto e pochi oggetti, ognuno dei quali emana un'energia tale da indurre lo spettatore ad attivare un primo atto creativo: vedere la stanza. Vedere le pareti, la carta da parati, i quadri appesi, il lampadario, vedere una finestra e la luna al di là da essa. Tutto ciò è compito dello spettatore. Sottrargli tale privilegio significa mortificarlo a mero consumatore di rappresentazioni. Lo spettatore partecipa al rito, agisce, immagina, crea il silenzio, scuote l'aria con le sue risate che sono ossigeno di cui l'attore si nutre per ripartire con slancio.

Un simile prodigio si compie a partire dagli oggetti.

Si espantano gli oggetti dal testo, quelli indicati dall'autore, per poi esplorarne le potenzialità dinamiche, narrative, evocative. Tale operazione si effettua lontano dal testo. Il rapporto è con l'oggetto in quanto entità autonoma.

La prima impressione è sempre di povertà e miseria.

Tutto qui? Una sedia, un letto, un tavolo?

Eppure le nostre esistenze si dipanano attorno a questi tre oggetti: si sta otto ore su un letto, si mangia, si studia, si lavora seduti davanti a un tavolo.

Cassetti, armadi, credenze sono luoghi magici. Accolgono indiscriminatamente abiti, lettere, cartoline viaggiate o mai spedite, piccoli oggetti insignificanti che la dimenticanza ha caricato di una forza che può travolgerci a seguito di un incontro improvviso. Gli armadi contengono grucce silenziose che mettono in posa fantasmi, morti, angeli. Il cappotto del nonno, l'abito da sposa di nostra madre, con una macchiolina di sangue. I cassetti sono sempre scatole della memoria che iniziamo a riempire sin da bambini. Si dovrà, seguendo il precetto di Benjamin, trascorrere ore e ore nel bosco dei sogni per poi far ritorno a casa con il prezioso bottino, viatico della fantasia, per poi montarlo, consolidarlo, liberarlo dagli incantesimi.

I suoi cassetti devono trasformarsi in arsenale e serraglio, museo del crimine e cripta. "Mettere ordine" vorrebbe dire distruggere una tana piena di castagne spinose che sono mazze ferrate, cartine di stagnola che sono un tesoro d'argento, cubetti per le costruzioni che sono bare, piantine grasse che sono totem e monetine di rame che sono scudi di guerrieri.¹

L'oggetto acquisisce la propria autonomia proprio quando perde funzione e funzionalità, quando non serve più a nulla. Dal quel momento si entra nella sfera della memoria e dell'arte.

Ogni oggetto appare come il più vile dei cliché ma può tramutarsi nel più potente degli archetipi. Quando si ravvisa in un oggetto la raffigurazione esteriore di un archetipo, scrive Plotino, il

¹ Walter Benjamin, *Strada a senso unico*, cit. p. 435

cuore è scosso e la memoria dell'origine ridestata.

Ciò dipende da tre fattori: la natura dell'oggetto, la sua disposizione nello spazio e la sua relazione con l'attore.

Per resuscitare l'enorme edificio del ricordo è necessario cogliere gli oggetti nel proprio acme negativo. Oggetti usati, logorati dalla vita, rotti, imperfetti, incompleti, difettosi, come se quella porzione mancante potesse completarsi da sé o lasciare spazio all'immaginazione attiva dello spettatore

Oggetti umili cui nessuno attribuisce valore e prezzo perché non servono più. Legno vecchio, superfici scolorite, screpolate, arrugginite. L'usura ne impedisce il funzionamento ma concede loro una seconda chance nella sfera dell'arte. Si potranno così individuare inedite possibilità di utilizzo, assurde e peccaminose. Oggetti divenuti oramai utili solo a raccontare il passato, quasi dei talismani, al confine tra la vita e l'arte. Come i gradini consumati delle scale, che restituiscono in un istante i milioni di passi che hanno asportato micro particelle di legno. Ogni particella è una vita da raccontare, milioni di storie sostanziate nell'immagine di un gradino logorato.

Lo scorrere del tempo carica gli oggetti di luce, con il passare del tempo la materia assorbe fotoni. Più vecchio è un oggetto, maggiore sarà la quantità di luce che sarà in grado di emettere. Le moderne tecniche impiegate per datare i reperti antichi si basano proprio sul metodo della "luminescenza", la quantità di luce emessa da un oggetto è direttamente proporzionale all'età dell'oggetto stesso.

Assimilare il tempo in senso estetico equivale a caricarsi di luce.

Le sedie ad esempio sono oggetti potentissimi, e il loro utilizzo è estremamente pericoloso proprio perché abusato. Ma così come per raggiungere il sublime occorre passare per il patetico allo stesso tempo perché un oggetto si manifesti in scena come un archetipo occorre che sia prima trattato come un cliché. Si tratta di un vero e proprio esorcismo. La sedia è una sedia, oggetto quotidiano e banale, ma è anche un trono: sul trono siedono i monarchi, i pontefici e i condannati a morte.

La sedia presente in *MACBETTU* proviene da un paesino della Barbagia, in origine impagliata e dipinta. La nostra aveva perso completamente la seduta e le tracce di colore erano praticamente svanite. Durante le prove non ho mai nominato la parola *trono*, non ci siamo mai posti il problema. Semplicemente abbiamo giocato con quell'oggetto e la materia che ne è scaturita era lì a portata di mano, poi la sedia è apparsa sostenuta da due braccia invisibili, e così nel corso di un'improvvisazione, mentre Macbeth maledice la genia di Banquo che potrebbe usurpare il suo trono, per la prima volta per puro caso, vede la sedia. E finalmente si siede, con la sua grazia guerriera in un trono che sembra il balocco di un bambino mentre davanti ai suoi occhi portano via il cadavere di Banquo.

Nella città di K, il mio primo spettacolo, la sedia su cui ripetutamente si sedeva la vecchia nonna d'un tratto è sparita sotto la gonna infondendo così una postura speciale all'attrice e la possibilità di potersi sedere ovunque. In *AURE* una sedia veniva lentamente trascinata fuori da una stanza, il corpo dell'attrice era talmente connesso al centro dell'oggetto, talmente profuso nella dinamica del movimento, da divenire trasparente. Lo spettatore vedeva solo la sedia che, come in un primo piano, scivolava via dalla realtà.

Nel *Giardino dei Ciliegi*, la mia ultima scrittura di scena, ci sono dodici sedie di ferro diverse per foggia e fattura. Sono presenti sin dall'inizio, trasformano il vecchio Firs in una chiocciola gigante che attraversa la scena carico di sedie per i suoi padroni. Le stesse sedie danzeranno poi la marcia funebre del terzo atto e si fermeranno a formare due schiere, spalla a spalla, dove gli attori, seduti, inizieranno a giocare alle *sedie musicali*. E a ogni battuta escono di scena portandosi via la propria sedia lasciando, alla fine, solo quella del Re, in cui siede Lopachin, solitario e maestoso nella sua miseria.

Lo spettacolo si conclude con una catasta di ferro sospesa in aria che pende sulla testa dei personaggi. Eppure quelle sedie, scarnificate e arrugginite erano le stesse che nel terzo atto sembravano così sfarzose ed eleganti agli occhi interiori degli spettatori.

Ci sono oggetti che mi accompagnano da anni, e che da anni cerco di restituire al mondo dell'arte. Li porto con me nei primi giorni di prove anche senza una precisa indicazione nel testo. Sono oggetti ambigui, che deturpati della loro funzione di accessori, assumono forme astratte, arcaiche. È il caso di

una antica macchina della pioggia proveniente dal teatro Goldoni di Livorno: un parallelepipedo di legno ormai vecchio, ricco di crepe riparate da improbabili stucchi. Immagino abbia svolto la sua funzione per molti anni, nascosto dietro l'arcoscenico fissato al muro da una manovella che un solerte macchinista girava ad arte. Poi il restauro e la violenza che troppo spesso i nostri splendidi teatri subiscono, depredati dei magici macchinari, della patina del tempo e soprattutto violentati nell'acustica. Il parallelepipedo fu salvato da un macchinista, categoria cui dovrebbero affidare la progettazione e il restauro di ogni luogo teatrale, gli architetti vanno bene per le abitazioni non per i teatri. La macchina magica se ne stava in bella mostra su un piedistallo che le consentiva di vorticare su sé stessa e quindi di esibirsi nel suo concerto di pioggia. Ho insistito molto, davvero molto e alla fine per amore e sfinimento il macchinista che l'ha salvata ha ceduto e me l'ha consegnata come un tesoro da custodire.

In *MACBETTU* ha ritrovato la vita nell'arte. Nella scena che segue la morte del re Duncan la macchina viene accompagnata in una marcia funebre che evoca il funerale del re. Anche in questo caso non l'ho deciso e non ne abbiamo mai parlato, e anche per gli spettatori, quella scena è il funerale di Duncan. Non c'è nel testo e non vi sono indizi contestuali che consentano di leggere inequivocabilmente la scena. Semplicemente è così.

La vita gioca bellissimi scherzi all'arte e così il 25 ottobre 2020 quell'oggetto abbandonato è tornato a casa. Il giorno prima della chiusura dei teatri abbiamo presentato *MACBETTU* al Goldoni di Livorno. L'oggetto più umile e sempre nascosto alla vista degli spettatori è stato innalzato a dignità di persona e dopo aver servito per anni gli dei della bellezza, ha trionfato nel suo teatro attraversando lentamente l'enorme palcoscenico cantando la sua marcia trionfale di ceci e lenticchie di fronte a una platea ammutolita.

Oggetti magici

Là dove l'apparenza fisica viene sostituita dalla parvenza, là dove il semblante del mistero pare mostrarsi, ossia nel gioco di prestigio, si creano condizioni favorevoli a che il mistero getti davvero la maschera, distenda le membra e ci giochi qualche strano tiro approfittando dei nostri ammiccamenti. Se lo stuzzichiamo, il mistero è ben lieto di venirci incontro e, protetto dall'illusione, di compiere un vero prodigio

Pavel Florenskij

Questo prodigio si attiva solo a condizione che lo spettatore venga a teatro per ritrovare il mistero perduto. Gli spettatori concedono fiducia perché desiderano vedere al di là, pagano affinché lì si ponga di fronte al mistero. Attivano la convenzione, stanno al gioco, perché sanno che solo concedendo fiducia all'artificio si può sperare di vedere la trasparenza della realtà. Lo spettatore viene a teatro perché ha bisogno del soprannaturale. Non tutti amano il teatro, lo si capisce dall'infanzia. Quando si mostra ai bambini un gioco di prestigio alcuni restano incantati e inebriati dal mistero, altri non ci credono e chiedono sempre dove sia il trucco. Sono questi ultimi più intelligenti dei primi? No, semplicemente non partecipano al mistero e così forse, da adulti, al teatro preferiranno la passività del cinema.

In teatro senza la partecipazione attiva dello spettatore non è possibile accendere la magia dell'illusione scenica.

Quando un bambino si chiede dov'è il trucco è perché ha smesso di giocare con le bambole e i pupazzi e inizia a smontarli in cerca della loro anima. Da quel momento, dice Baudelaire, inizia l'inebetimento e la tristezza.

Prima che in teatro gli oggetti magici nascono nelle fiabe, da lì provengono il mantello di Prospero, il cilindro di Eduardo, lo scrigno di Arpagone, il baule di Autolico nel *Racconto d'inverno* pieno di oggetti rubati in una città e rivenduti nell'altra.

Un bastone di legno per un bambino non rappresenta un cavallo, è un cavallo. Così per l'attore, se si relaziona a un bastone come fosse un cavallo, lo spettatore gli concederà la visione del cavallo.

Osservando i bambini giocare in strada si resta rapiti dall'energia che sprigionano i loro corpi in

uno spazio vuoto. Possono giocare agli indiani cavalcando un manico di scopa e attivare una energia creativa che è tanto più potente quanto più rudimentale è l'oggetto che la accende. In certi felici momenti tale energia si manifesta senza alcun oggetto e i bambini galoppo al sole trasformando il loro corpo in cavallo e cavaliere. Instancabili perché non sono loro a galoppare ma un cavallo immaginario che appena si ferma, svanisce. Instancabili perché la forza generativa della fantasticheria si iscrive in un ritmo perfetto che azzerà la fatica. Tanto più ci sforziamo di fornire ai bambini oggetti che somigliano a un cavallo - un cavalluccio a dondolo con il crine vero e l'occhio di vetro - tanto più debole sarà l'energia impiegata dal bambino nel gioco e tanto meno interessante sarà per noi osservarlo. Ogni sera l'attore in scena attinge alla stessa forza creatrice del gioco. Una forza che risiede nel vuoto, nella castità dell'oggetto umile e semplice. È con stupore d'infanzia che attori e spettatori devono guardare gli oggetti, ed è l'unica, vera, profonda visione della realtà.

We look at the world once, in childhood. The rest is memory.
(Louise Glück)