

**PALGHETTI
LATERALI**

1818-2018

FRANK ENSTEIN PROGENY

PERTURBAZIONI
ETICHE ED ESTETICHE
NELLO SPETTACOLO
CONTEMPORANEO

a cura di Maria Chiara Provenzano e Valter Leonardo Puccetti



**UNIVERSITÀ
DEL SALENTO**

1818 – 2018
Frankenstein progeny
Perturbazioni etiche ed estetiche nello spettacolo
contemporaneo
Atti della rassegna

A cura di Maria Chiara Provenzano e Valter Leonardo Puccetti

Università del Salento
2019

1818-2018 Frankenstein progeny. Perturbazioni etiche ed estetiche nello spettacolo contemporaneo. Atti della rassegna

a cura di Maria Chiara Provenzano e Valter Leonardo Puccetti

Comitato scientifico: Luca Bandirali (Apulia Film Commission), Mario Bochicchio (Università del Salento), Fabio Ciraci (Università del Salento)

Immagine in copertina tratta da *The coat-stand (Porte manteau, 1920)* di Man Ray.
Progetto grafico layout di copertina: C. Pellegrino (Ufficio comunicazione e URP, Università del Salento).

In occasione del bicentenario della prima edizione del capolavoro di Mary Shelley *Frankenstein, or the modern Prometheus*, Palchetti Laterali – progetto per la diffusione della cultura teatrale promosso dal Corso di Laurea in Lettere del Dipartimento di Studi Umanistici – ha dedicato la programmazione del maggio 2018 alle filiazioni di questo mito della modernità nello spettacolo contemporaneo attraverso un ciclo di seminari, incontri con artisti e cineforum dal titolo *1818-2018 Frankenstein progeny. Perturbazioni etiche ed estetiche nello spettacolo contemporaneo*. Il programma è stato realizzato con il sostegno del Dipartimento di Studi Umanistici e di Apulia Film Commission e in collaborazione con il Centro di Ricerca sulle Digital Humanities, il Cineclub Universitario e il Teatro Koreja.



UNIVERSITÀ
DEL SALENTO



DIGITAL
HUMANITIES®
CENTRO INTERDISCIPLINALE DI RICERCA

cine
club

Teatro Koreja

© 2019 Università del Salento

eISBN 978-88-8305-150-0 (electronic version)

DOI Code: 10.1285/i97888830511500

<http://siba-ese.unisalento.it>

Indice

Premessa di VALTER LEONARDO PUCETTI	p. 1
Frankenstein progeny. Nota introduttiva di MARIA CHIARA PROVENZANO	p. 3
Frankenstein del Living Theatre di ANNA MARIA MONTEVERDI	p. 7
Le peregrinazioni del <i>gólem</i> , da Gerusalemme a Berlino (passando per il Salento) di FABRIZIO LELLI	p. 25
La bambola ingorda di una parodia dell'Espressionismo di VALTER LEONARDO PUCETTI	p. 37
<i>Metropolis</i> , apparato del Novecento di FABIO CIRACÌ	p. 47
Frankenstein, <i>Homo Deus</i> di FRANCESCO NICCOLINI	p. 59

1818 – 2018

Frankenstein progeny

La verità di un mito non si stabilisce dando una patente alle sue prime versioni, ma considerando tutte le sue versioni. La vitalità dei miti consiste nella loro capacità di cambiare, nella loro adattabilità e apertura a nuove combinazioni di significato. Quella serie di adattamenti, allusioni, aggiunte, analogie, parodie, ... che fanno seguito al romanzo di Mary Shelley non sono una componente supplementare del mito: sono il mito.

(C. Baldick, *In Frankenstein's Shadow*, 1983)

Premessa

In occasione del bicentenario della prima edizione del capolavoro di Mary Shelley *Frankenstein, or the modern Prometheus*, «Palchetti Laterali» ha dedicato la programmazione del maggio 2018 alle filiazioni di questo mito della modernità nello spettacolo contemporaneo attraverso un ciclo di seminari, incontri con artisti e cineforum dal titolo *1818-2018 Frankenstein progeny. Perturbazioni etiche ed estetiche nello spettacolo contemporaneo*. Il programma, realizzato in collaborazione col CdL in Lettere, col CdL DAMS, col Centro di Ricerca sulle Digital Humanities, col Cineclub Universitario e col Teatro Koreja, secondo un piano di conferenze alternate a visioni di pellicole sul tema, coinvolgendo il territorio – il CineLab G. Bertolucci presso le ex manifatture Cnos è stato il sito delle proiezioni – e la realtà teatrale locale, poiché il primo incontro era dedicato alla riduzione teatrale del *Frankenstein* prodotta da Teatro Koreja, si è svolto secondo il seguente calendario:

9 maggio

11.00 – Padiglione Chirico / Olivetani

Dal romanzo alla scena: il 'Doctor Frankenstein' di Teatro Koreja

Francesco Niccolini – drammaturgo

Fabrizio Pugliese e Fabrizio Saccomanno – attori

18.30 – Cinelab “G. Bertolucci”

Blade runner | R. Scott

introduce Mario Bochicchio – Università del Salento

16 maggio

11.00 – Padiglione Chirico / Olivetani

Dal romanzo alla scena: il 'Frankenstein' del Living Theatre

Anna Maria Monteverdi – Università degli Studi di Milano

18.30 – Cinelab “G. Bertolucci”

Die Puppe | E. Lubitsch

introduce Valter Leonardo Puccetti – Università del Salento

23 maggio

18.30 – Cinelab “G. Bertolucci”

Il Golem: come venne al mondo | C. Boese – P. Wegener

introduce Fabrizio Lelli – Università del Salento

25 maggio

11.00 – Padiglione Chirico / Olivetani

Miti di ri-creazione: automi, bambole, Golem sulle scene di primo Novecento

Cristina Grazioli – Università di Padova

30 maggio

18.30 – Cinelab “G. Bertolucci”

Metropolis | F. Lang

La città e il futuro: riflessioni a margine di Metropolis

introduce Fabio Ciraci – Università del Salento

Il presente volume raccoglie il testo di quasi tutti i contributi offerti durante la manifestazione (i lettori noteranno comunque che, tra i succitati conferenzieri, alcuni non hanno potuto, per cogenti ragioni, collaborare anche a questa pubblicazione di atti) e si pone come il primo esito a stampa, elettronica per l'esattezza, dell'attività di «Palchetti Laterali», un progetto per l'*audience development* e per la diffusione della cultura teatrale che ha come referenti scientifici, presso l'Università del Salento, il sottoscritto e la collega Beatrice Stasi ma, soprattutto, è direttamente curato, con grande passione e con grande lucidità, dalla dott.ssa Maria Chiara Provenzano, che ne è l'anima. È un'iniziativa che ha a mira lo sviluppo dello studio della letteratura teatrale e far comprendere agli studenti partecipanti come, al mutar delle epoche, muti l'idea di teatro, focalizzando l'attenzione sulla creazione di linguaggi scenici differenti (sia attoriali che registici). Si tratta di formare un nuovo pubblico, attraverso la conoscenza diretta della scena e delle pratiche teatrali, attraverso un percorso che Maria Chiara Provenzano ha intitolato «Palco e Retropalco», con l'intento di porre gli studenti in diretto contatto con gli artisti, da una prospettiva privilegiata che permetta di 'sbriciare' quello che è il lavoro teatrale, secondo percorsi artistici che performano le varie pratiche teatrali attive sul nostro territorio nazionale. Questo viaggio formativo ha condotto gli studenti a teatro e, di converso, ha indotto il teatro a varcare la soglia dell'università, in un mutuo scambio tra professionalità artistiche e giovani sguardi curiosi, tra università e territorio. L'interfaccia con gli artisti transitanti sul nostro territorio (perché presenti nei cartelloni delle stagioni teatrali) è stato in tal senso decisivo ed ha facilitato l'introduzione alla critica e all'ermeneutica del testo (scritto e agito) teatrale attraverso la visione 'accompagnata' di spettacoli e video. Infine, strumento imprescindibile per una completa comprensione del variegato prodotto teatrale essendo lo sguardo critico, Palchetti Laterali organizza conversazioni sulle tecniche di 'lettura' di uno spettacolo, che si sono perfettamente incastonate nel *curriculum studiorum* di quel *parterre* studentesco che ha ricevuto gli stimoli per praticare la scrittura critica.

Valter Leonardo Puccetti

Frankenstein progeny *Nota introduttiva*

And now, once again, I bid my hideous progeny go forth and prosper.
I have an affection for it, for it was the offspring of happy days,
when death and grief were but words, which found no true echo in my heart.
(Mary Shelley, dall'introduzione alla seconda edizione di *Frankenstein*, 1831)

Ogni scarrafone è bell'a mamma soja... ma non a papà! No. I padri vogliono figli a loro immagine e somiglianza. Così avrebbe potuto chiosare Mary Godwin Shelley se, come il suo protagonista, fosse nata sotto il sole di Napoli e, in soldoni, questa è la tragedia che sobilla l'animo della orrenda creatura di Victor Frankenstein, il quale pensando al sublime ne aveva modellato il sembiante ma si era poi ritrovato innanzi un «qualcosa che neppure Dante avrebbe saputo concepire». Il peccato capitale della 'creatura' è, *de facto*, la sua bruttezza.

Tensione verso il sublime e ricerca spasmodica della conoscenza: lì, al crocicchio tra scientismo illuminista e fantasia romantica, troviamo l'essere creato – non generato – da Frankenstein e che del suo creatore ha assorbito, nell'immaginario collettivo, il nome grazie anche agli adattamenti cinematografici, si pensa in particolar modo alla pellicola con protagonista Boris Karloff nei panni del mostro che – merito soprattutto del trucco ideato da Jack Pierce – è divenuto una icona della *pop culture*. Il film, girato da James Whale nel '31 è il tipico emblema di filiazione composita, derivando non direttamente dal romanzo ma dalla sua versione teatrale scritta nel 1927 da Peggy Webling, *Frankenstein: an adventure in the macabre*.

Alle emanazioni del moderno mito prometeico gemmato dalle pagine del capolavoro di Mary Shelley – *Frankenstein, or the modern Prometheus* – e per celebrarne il bicentenario della prima pubblicazione (1818), è stato dedicato un ampio ciclo di seminari, incontri con artisti e cineforum all'interno della cornice dei «Palchetti Laterali», progetto che dal 2014 accompagna la didattica curricolare del corso di Laurea in Lettere offrendo occasioni di incontro e scambio tra scena teatrale e mondo universitario.

La progenie cui si è voluto fare riferimento nel nostro titolo è da intendersi come quella dei Prometei moderni che, oggi come allora, tentano il furto del fuoco agli dei, attendendo a creazioni più e meno etiche, moralmente accettabili o deplorate con orrore, affascinanti, inquietanti, terrificanti «come terrificante sarebbe l'effetto di qualsiasi opera umana che

riproduca lo stupendo meccanismo del Creatore del mondo», per dirla con le parole della Shelley. Le foto di queste famiglie ritraggono medici e scienziati eslege, inventori folli e geniali assieme alle loro creature: mostri d'argilla animati, marionette, androidi e ginoidi, robot, innesti tra uomini e animali, intelligenze artificiali, bambole elettriche, ecc. Certo è che se gli automi meccanici – come erano quelli di Vaucanson – accendono in noi umani fantasie perturbanti, diverso e ancor maggiore è l'effetto che possono provocare i robot descritti da Karel Čapek nel suo *Rossum's Universal Robots*, dramma del 1920 che introduce per la prima volta il termine *robot*, che in ceco identifica il servo sottoposto ma torvo e tendente alla ribellione, la cui natura reca il marchio delle lotte proletarie che sfociarono nella rivoluzione d'ottobre del 1917. I questi casi, come nel caso dei più raffinati replicanti, siamo di fronte a intelligenze artificiali in grado di competere con quelle umane, rappresentando dunque un pericolo di antagonismo.

Nel predisporre un programma che fosse circoscritto temporalmente si è optato per una selezione di campioni facenti parte di questa grandissima famiglia, stabilendo di soffermarsi sulla messa in scena di miti di ricreazione – da Kokoshka a Bontempelli, da Čapek al Living Theatre, sino al nostrano Teatro Koreja – e su alcuni discendenti che, a loro volta, sono divenuti capolavori della cinematografia mondiale, in particolare tre capisaldi del cinema espressionista tedesco quali *Die puppe* di Ernst Lubitsch, *Der Golem* di Carl Boese e Paul Wegener, *Metropolis* di Fritz Lang e il *cult movie* di Ridley Scott *Blade Runner*.

A buon diritto potrebbero lamentare di non esser stati invitati a questo convito tutti i riadattamenti dal romanzo, a partire dal dramma che ne cavò Richard Brinsley Peake, *Presumption; or the Fate of Frankenstein*, primo di una lunga serie di filiazioni teatrali ottocentesche, andato in scena a Londra nel 1823. Valga questa nota a porre rimedio per l'assenza dei moltissimi altri discendenti di questa stirpe, sopperendovi con una doverosa panoramica: del 1910 è il cortometraggio muto scritto e diretto da J. Searle Dawley e prodotto dagli *studios* di Thomas Alva Edison, che fu creduto perso sino agli anni '70 ed è ora reperibile anche su YouTube. Il 1931 è l'anno del già citato film di Whale che è divenuto un prodotto culturale a pieno titolo, occupando un posto di rilievo nella filmografia fantascientifica e veicolando l' 'icona Frankenstein' a livello mondiale. La pellicola è stata a sua volta progenitrice dei *sequel* su sposa, figlio, fantasma, casa e compagnia bella di Frankenstein, nome di qui innanzi identificato con la creatura – e non con il creatore – sulla cui immagine la Universal Picture detiene i diritti. Altra importante trasposizione cinematografica del romanzo fu quella della Hammer Films, *The Curse of Frankenstein*, del 1957, cui seguirono altri sei episodi e che vede Peter Cushing nei panni del barone

Frankenstein, uomo di scienza senza scrupoli che in questa versione supera la sua creatura per abiezione e crudeltà.

Pietra miliare del cinema parodistico, tra le migliori cento commedie americane di tutti i tempi è il *Frankenstein junior* di Mel Brooks, del 1974, che dalla serie della Universal prende molti spunti, tra cui anche l'utilizzo del bianco e nero per restituire una fotografia simile a quella degli anni trenta.

Se la creatura descritta dalla Shelley paga il fio per le sue orrende fattezze, è invece un adone Rocky, il platinato palestrato creato dal dott. Fank-N-Furter per saziare i suoi appetiti sessuali; lo scienziato transessuale protagonista del film culto del 1975 *The Rocky Horror picture show* è un discendente di Victor Frankenstein ma, assieme alla sua corte stravagante, alimenta ben altre perversioni rispetto al suo predecessore.

Più vicino al *plot* dell'originale (ma non aderente) è, invece, *Mary Shelley's Frankenstein* di Kenneth Branagh, del 1994, che, nonostante il cast di primo livello (Branagh/Frankenstein, De Niro/creatura, Bonham Carter/Elizabeth), risulta allo spettatore contemporaneo una carnevalata stucchevolmente teatrale. Della stessa ondata di horror d'autore tra gli anni '80 e '90 fa parte *Gothic* di Ken Russel (1986), nel quale è narrato l'episodio dal quale il romanzo scaturì e che, come è noto dalla biografia dell'autrice, fu il frutto di una gara per il miglior racconto di fantasmi indetta tra Lord Byron, il suo segretario Polidori e gli Shelley freschi di nozze.

Tra le più recenti riproposizioni del mito di Frankenstein va citata la serie televisiva britannica, distribuita da Netflix, *The Frankenstein chronicles*, liberamente ispirata a personaggi storici e di fantasia legati al romanzo shelleyano e il film biografico *Mary Shelley* della regista saudita Haifaa al-Mansour, uscito nelle sale italiane nel 2018.

L'elenco da vasto potrebbe diventare sconfinato se vi aggiungessimo tutte le narrazioni che riguardano la creazione 'in laboratorio' di esseri umanoidi, ovvero di tutti quei moderni Prometei che abbiamo voluto racchiudere nel titolo di questo volume che contiene, invece, parte dei contributi offerti nel corso dei seminari dello scorso anno: le lezioni introduttive alla visione dei tre capolavori del cinema espressionista – *Le peregrinazioni del gólem, da Gerusalemme a Berlino (passando per il Salento)*, di Fabrizio Lelli; *La bambola ingorda di una parodia dell'Espressionismo*, di Valter Leonardo Puccetti; *Metropolis, apparato del Novecento*, di Fabio Ciraci. Apre il volume il contributo di Anna Maria Monteverdi nel quale è analizzato lo spettacolo *Frankenstein* del Living Theatre e che è il condensato in una lezione della sua monografia del 2002 (BFS edizioni), con nota introduttiva di Judith Malina e postfazione di

Fernando Mastropasqua. In chiusura è collocato il testo del drammaturgo Francesco Niccolini *Frankenstein. Homo Deus*, drammaturgia che è la seconda versione - riveduta e aggiornata – di un precedente lavoro dello scrittore, *Doctor Frankenstein*, ispirato al romanzo shelliano (e a molto altro) che fu messo in scena da Teatro Koreja nel 2009 e, nello stesso anno, pubblicato da Titivillus nella raccolta *Trilogia del Salento, del riso e del pianto*.

Maria Chiara Provenzano

Frankenstein del Living Theatre

ANNA MARIA MONTEVERDI

Dal Frankenstein...

Sul “mito” del Dottor Frankenstein e sul romanzo scritto da Mary Shelley nel 1818 esiste un’ampia letteratura critica, recentemente incrementata dai centenari, così come esiste un’altrettanto numerosa produzione cinematografica ispirata al modello letterario creato dall’autrice inglese: tra gli altri, il primo *Frankenstein* muto di Sir Dowley (1910) e quello di James Whale (1931) con Boris Karloff che creerà la “maschera” della creatura del Dottor Frankenstein con cicatrice sulla calotta cranica, zoccoli altissimi e giacchetta corta.

Sulla questione della continuità del *Frankenstein* con la tradizione del romanzo gotico settecentesco o del passaggio ad una nuova sensibilità e immaginario fantascientifico, la critica è discorde: lo scrittore e saggista Brian Aldiss nel suo tentativo di catalogare la storia della *science fiction* anglo-americana definisce il romanzo della Shelley un vero prototipo del genere la cui natura, sempre più prossima al campo della scienza e della tecnologia, avrebbe dato il decisivo impulso alla nascita della moderna letteratura fantascientifica¹.

Cosa poteva spingere un gruppo rivoluzionario come il Living Theatre a interessarsi a una storia saccheggiana a man bassa da *b-movies* e da riviste *pulp*?

¹ “Nelle mani di Mary Shelley lo scienziato assume il ruolo del creatore. Il concetto di *Frankenstein* si basa sull’idea legata all’evoluzione che Dio sia lontano o assente dalla creazione; perciò l’uomo è libero di creare una propria sub-vita; ciò si accordava con l’affermazione di Darwin secondo il quale l’evoluzione, da quando aveva avuto inizio, continuava a progredire per una propria intrinseca attività, e senza l’intervento divino. Possiamo così vedere che Darwin si pone come progenitore nei confronti del primo autentico romanzo di science-fiction. Il tema faustiano è drammaticamente aggiornato, sostituendo la scienza all’intervento del soprannaturale. Nel romanzo di Mary Shelley si trovano i germi di tutti i morbosi miti posteriori della creazione, inclusi *Island of Dr. Moreau* di Wells e le legioni di robot dai tempi di Capek in poi”. B.W. ALDISS, *Le origini della specie: Mary Shelley*, in Id., *Un miliardo di anni*, Milano, Delta, 1973, p. 35.

... *al Frankenstein*

Lo spettacolo *Frankenstein*, creazione collettiva del 1965, è considerato dalla critica l'opera più complessa del Living Theatre², ottenuta rielaborando classici della letteratura (il romanzo di Mary Shelley con interpolazioni da Eschilo e Shakespeare) e della cinematografia (il film omonimo di James Whale, *Metropolis* di Fritz Lang e *Tempi moderni* di Charlie Chaplin) in una messa in scena ispirata al teatro di Mejerchold e Piscator. Come ricorda De Marinis:

due sono i temi nei quali, auspice la figura favolosa del Dottor Frankenstein e la sua archetipica vicenda, si specifica il leitmotiv livinghiano del cambiamento e della trasformazione: da un lato il tema della nascita dell'Uomo nuovo dall'Uomo vecchio, dall'altro il tema dell'acculturazione e cioè della formazione-manipolazione dell'individuo da parte della società e della storia³.

L'impianto scenografico, un'alta struttura metallica a tre piani munita di passerelle e scale intercomunicanti che ricorda le imponenti impalcature e i praticabili della scena costruttivista, è sicuramente l'elemento distintivo dello spettacolo: è la visualizzazione del meccanismo disumano che sostiene il sistema, del potere che limita l'uomo nei suoi movimenti e ne reprime le istanze libertarie.

² *Frankenstein* del Living Theatre viene considerato da Stefan Brecht lo spettacolo più riuscito per la grande organicità ed efficacia visiva. Cfr. S. BRECHT, *Nuovo teatro americano 1968-1973*, Roma, Bulzoni, 1974. Franco Mancini definisce il *Frankenstein* come il momento di ritorno del gruppo ad una "regia critica se non proprio storicizzante, almeno culturalizzata. [Secondo Mancini la riuscita] dello spettacolo è da attribuirsi all'efficace impiego di luci, suoni e colori: L'accorta distribuzione delle luci riesce a sottolineare e ad esaltare i singoli episodi, mentre al centro della scena il ritmico mutarsi dei colori esprime una mistica teoria di stati d'animo" (F. Mancini, *Artaud, Grotowski, Living Theatre in L'illusione alternativa. Lo spazio scenico dal dopoguerra ad oggi*, Torino, Einaudi, 1980, p. 94). Sul *Frankenstein* del Living Theatre cfr anche: J. BECK *Frankenstein/a Play*, San Francisco, City Light Press, 1966; G. E. VIOLA, *Frankenstein del Living Theatre* (testo dello spettacolo di Venezia con un'introduzione del curatore), Catania, La Fiaccola, 1972; J. BECK, J. MALINA, *Il lavoro del Living Theatre (materiali, 1952-1969)* a cura di F. Quadri, Milano, Ubulibri, 1982; A. MONTEVERDI, *Frankenstein del Living Theatre: dal testo alla scena, dalla scena allo schermo*, La Spezia, Multiart, 1998; A. MONTEVERDI, *Il rituale del respiro. L'incipit del "Frankenstein" del Living Theatre*, in *La maschera volubile*, Corazzano (Pi), Titivillus, 1999.

³ M. DE MARINIS, *Frankenstein: l'Uomo nuovo, o l'impossibilità di volare*, in Id., *Il nuovo teatro 1947-1970*, Milano, Bompiani, 1987, p. 213. De Marinis ricorda come ai due temi corrispondono altrettante immagini simboliche che "con il loro ricorrere e con il loro sistematico rovesciarsi nel proprio opposto, costituiscono il diagramma emotivo del lavoro: si tratta dell'immagine del volo (l'impossibile volo dell'uomo) che, fallendo, si trasforma continuamente in caduta e in quello della resurrezione dalla morte, produttrice a sua volta di al-tra morte. Volare, risorgere: due diverse metafore visive per esprimere la stessa, permanente tensione dell'uomo all'impossibile, la sua eterna nostalgia del Paradiso". *Ibid.*

Intorno e dentro la scheletrica ossatura scenografica, suddivisa in quindici cellette poco profonde, si svolgono tutte le azioni e i principali quadri (visivi e sonori) dello spettacolo: dal fallito tentativo di levitazione – il desiderio di raggiungere altri luoghi di un’umanità rinnovata nel bene – allo squarcio apocalittico delle torture e degli effetti della crudeltà nel mondo, alle esecuzioni capitali di chi si ribella al sistema (coloro che nello spettacolo dicono *NO*), immagini violente della società repressiva, all’operazione chirurgica che dà la vita alla Creatura, alle sue esperienze di emarginato dalla comunità degli uomini, allo schema-ingranaggio dell’uomo socializzato, condizionato e perfettamente integrato nel sistema, al rifiuto collettivo finale (l’uscita dalla struttura).

All’epoca dell’allestimento del *Frankenstein* il Living Theatre, fondato nel 1948 da Judith Malina e Julian Beck, rispettivamente provenienti dal Dramatic Workshop di Erwin Piscator (“Lui sapeva [ricorda la Malina] che politica radicale e azione sociale erano la Strada”) e dai circoli di pittura legati all’espressionismo astratto e all’ *action painting*, aveva già alle spalle la prigione per attività pacifiste (Judith Malina viene incarcerata insieme con Doroty Day del Catholic Workers nel 1955), la produzione di *The Connection* (1958), *The Brig* (1963), *Mysteries and smallerpieces* (1964), un esilio dall’America e letture da Artaud, Goodman, Stein, Brecht, Pound, Kropotkin e Bakunin, che rappresentano le fonti dalle quali attingono contenuti, modalità espressive e prassi ideologiche insieme⁴.

Lo spettacolo

L’analisi del *Frankenstein* del Living Theatre si basa sulla registrazione effettuata dalla televisione tedesca NDR in occasione delle prove generali

⁴ Sulla storia del Living Theatre, oltre al fondamentale testo di J. BECK, *La vita del teatro, l’artista e la lotta del popolo*, a cura di F. Quadri, Torino, Einaudi, 1975, rimando alle seguenti monografie e studi critici: P. BINER, *Il Living Theatre*, Bari, De Donato, 1968; G. BARTOLUCCI, *The Living Theatre (dall’organismo microstruttura alla rivendicazione dell’utopia)*, Roma, Samonà e Savelli, 1970; J. JACQUOT, *Le Living Théâtre à New York e la découverte d’Artaud*, vol. de *Le voies de la création théâtral*, Paris, CNRS, 1970; J. BECK, J. MALINA, *Il lavoro del Living Theatre ...*, cit. (contenente, oltre ai documenti di regia su *Anti-gone*, *Mysteries*, *The Brig*, *Les Bonnes*, *Frankenstein* e *Paradise now*, anche i diari di Judith Malina dal 1958 al 1961); C. VALENTI, *Conversazioni con Judith Malina*, Milano, Elèuthera, 1993. L’autobiografia di Judith Malina è attualmente ancora inedita in Italia (*The Diaries of J. Malina 1947-1957*, New York, Grove Press, 1984; *The Enormous Despair*, New York, Random House, 1972). Il testamento artistico di Julian Beck *Theandric* è stato, invece, pubblicato nel 1993 dalla Socrates grazie all’iniziativa dello scomparso editore Fabrizio Pozzilli che qui vorrei ricordare.

della rappresentazione all'Accademia d'Arte di Berlino (15-17 Ottobre 1965, prima versione).

Lo spettacolo, inaugurato a Venezia all'interno della Biennale del 1965, si ispirava al romanzo *Frankenstein o il moderno Prometeo* di Mary Shelley, per la quale scelta non fu sicuramente casuale, per il gruppo diretto da Julian Beck e Judith Malina, l'appassionante biografia e ambito familiare della scrittrice inglese, figlia di Mary Wollstonecraft, femminista molto attiva nell'Inghilterra di fine Settecento autrice del libretto *AVindication of the Right of Woman*, e di William Godwin, teorico dell'anarchia e partigiano della non violenza, autore del saggio *Political Justice*.

Ma il testo della Shelley rimane solo una labile traccia poiché lo spettacolo risulta, piuttosto, un excursus intorno ai temi della creazione e del male e trae ispirazione anche dalla lunga serie di adattamenti e rivisitazio-ni cinematografiche *noir*.

Il Frankenstein rappresenta un capitolo particolarmente interessante nella storia del gruppo: è lo spettacolo in cui il Living riassume l'intera propria poetica partendo, apparentemente, da un modello letterario – e per derivazione, cinematografico – universalmente conosciuto. In realtà è anche lo spettacolo in cui, forse, mai il Living fu più distante dal testo, almeno quanto a rispetto della diegesi narrativa.

Del romanzo, nello spettacolo, rimane quasi unicamente il lungo e drammatico monologo (che non è altro che una sorta di cucitura di brani tratti dall' XI, dal XIII, dal XIV, dal XXII e dal XXIV capitolo del libro della Shelley) pronunciato dalla Creatura che narra della sua esperienza di escluso dall'intollerante società degli uomini (la mostruosa e crudele comunità "civile" che non tollera chi è portatore di diversità). Anche nella scelta dei brevi passi da utilizzare dal *Frankenstein* il gruppo sembra andare alla ricerca, più che della trama, del pensiero di William Godwin, il filosofo e scrittore anarchico, padre della Shelley.

In *Frankenstein* il Living mette in scena quella sofferenza che ci riguarda come comunità di uomini (attori + spettatori) attraverso l'esposizione diretta, nel primo atto, di violenze collettive, di prigionie ed esecuzioni capitali (immagini che fanno avvicinare la civilissima società contemporanea alle barbarie del Medioevo e delle inquisizioni):

Tutti questi anni di sforzi, eppure molto ancora cambierà, ma troppe cose non sono ancora cambiate, 100 anni di teatro politico, trent'anni di teatro politico, marce, proteste, attività del movimento, arte, poesie disseminate ogni notte, ma la realtà del militarismo soffoca ogni dettaglio, il fondale è questa sofferenza negli ospedali, questo morire di fame, queste barche cariche di gente che fugge per sopravvivere e rimandata in mare ad annegare, pena capitale. In Frankenstein abbiamo concepito la definizione delle condizioni storiche simbolizzate al meglio da una serie di

esecuzioni: l'impiccagione, la garrota, la sedia elettrica, la camera a gas, la ghigliottina, il plotone di esecuzione, la ruota della tortura, il ceppo e tutte le vittime che gridano non voglio morire, e ogni spettatore che si fa piccolo per la vergogna, e accade ancora, domani notte in Florida, e siamo storditi, e abbiamo tentato con tutte le forze, e abbiamo tentato qui e abbiamo tentato là, e ci identifichiamo con ogni sforzo teso a rimodellare il nostro sistema che non va, e i gas della disperazione sono all'opera, non è vero?, ci bombardano sempre con la disperazione⁵.

Nel primo atto il Living mette in scena una vittimizzazione (il sacrificio del capro espiatorio); alla processione funebre che scende in platea, accerchiando artaudianamente il pubblico, segue un progressivo scatenarsi di violenze generate dal vigoroso rifiuto di alcuni ad adeguarsi al sistema istituzionalizzato di produzione di morte. Durante tutta la processione gli afflitti al seguito della bara compiono la loro scelta, chi gridando *NO*, chi formando drappelli per dare loro la caccia. L'intera platea si riempie di squadre armate e di perseguitati; questi ultimi sono catturati e portati verso la struttura dove sono uccisi in camere a gas, su una sedia elettrica, torturati, crocefissi, garrottati, pugnalati o fucilati da un plotone d'esecuzione. Lo schema che si ripete invariato è: rifiuto-persecuzione-supplica-esecuzione. Le vittime delle torture serviranno a procurare organi al dottor Frankenstein.

Nel secondo atto, con la scienza di Wiener e di Freud, l'innesto di elettrodi, di pulsioni sessuali e di reazioni psichiche si produrrà la vita: la Creatura, risvegliatasi sul tavolo operatorio, è ora visibile attraverso le singole parti (intellettive ed emotive) di cui è composta la sua testa. In ciascun comparto, infatti, uno o più attori personificano una funzione mentale o sessuale. Al centro è localizzato il sentimento della morte.

La Creatura, dopo aver sognato un naufragio ed un approdo su un'isola felice, sull'aria della *Nona* di Beethoven cantata con i versi di Ariele da *La Tempesta* di Shakespeare, inizia l'apprendistato del mondo. Narra con dolore le disavventure del suo incontro con la comunità degli uomini e il suo esserne esiliato.

⁵ J. BECK, *Meditazione 1979*, in *Theandric*, Roma, Socrates, 1993, p. 180. L'attualità del messaggio di Beck, l'efficacia dell'urlo artaudiano, è dimostrata dall'aumento sconsiderato di vittime di guerre e di pulizie etniche, di condannati a morte, di rifugiati, scampati e profughi; dai resoconti di Amnesty International sulle sistematiche violazioni dei diritti umani. Nel novembre del 1997 il giudice Aharon Barak della Corte Suprema di Israele, pur riconoscendo che ventuno detenuti militanti dell'Hezbollah, che avevano già scontato la pena, non costituivano più un pericolo per la sicurezza di Israele, ma considerandoli l'utilità di una loro ulteriore detenzione in caso di scambio di prigionieri con il Libano, ha dichiarato: "Sono convinto che la detenzione di alcuni individui in cambio della liberazione dei nostri soldati dispersi costituisce un interesse vitale dello Stato... Israele è in uno stato di emergenza e in situazioni come questa violare i diritti umani basilari è obbligatorio" («Il Manifesto», 10 dicembre 1997).

Ricomincia la violenza: una voce annuncia che il mostro è in libertà e che gli esperimenti del dottor Frankenstein hanno avuto un tragico epilogo: in ogni parte del mondo mostruose creature si stanno moltiplicando e stanno prendendo il potere.

Il terzo atto si apre con la visione della struttura della società descritta attraverso scene dal teatro di Ibsen. La Creatura uccide tutti i personaggi e incontra il suo creatore, il dottor Frankenstein. Entrambi hanno sentimenti di odio e di vendetta. Vengono catturati e appesi ad una rete. Sembra che stia per cominciare una nuova vittimizzazione e una nuova spirale di violenza collettiva: le campane di morte iniziano, infatti, a suonare. Ma improvvisamente Frankenstein si pente dei suoi esperimenti e del sangue che hanno generato; anche la creatura trova la sua quiete: entrambi sporgono le mani fuori dalle reti e si abbracciano. Qualcuno grida *NO* e avanza verso il pubblico: vengono, allora, abbassate le corde e liberati. Un gesto di rifiuto e un atto di amore ristabiliscono l'equilibrio e l'armonia sociale perduti.

Come si deduce dalla trama, lo svolgimento della storia del Dottor Frankenstein diventa un pretesto per parlare di qualcosa che, pur partendo da una traccia contenuta nel libro, se ne allontana in maniera sostanziale. Questo perché il testo letterario non ha mai rappresentato per il gruppo un vero e proprio vincolo, ma una possibilità, da sviluppare teatralmente in maniera autonoma.

L'indagine del Living scava, infatti, dentro territori e diramazioni di senso che vanno oltre la trama letteraria: il loro teatro diventa, da questo punto di vista, una vera e propria ermeneutica del testo, un lavoro di indagine e di riflessione dentro le possibilità attuali del testo.

È attraverso la lettura-spettacolo che il testo si esprime in una forma – e in un contenuto – totalmente nuova, che non ripete nulla di conosciuto bensì crea un evento mai pronunciato prima: quello che interessava al Living, infatti, non era la storia della creatura diventata ormai parte integrante dell'immaginario collettivo grazie alla lunga serie dei film da James Whale a Mel Brooks, ma il nucleo generativo del romanzo, quel tema che potremmo definire prototipico della creazione, che si apriva a possibilità di riferimenti alle tradizioni, religioni e filosofie più lontane, da quella biblica, a quella ebraica a quella indiana.

Frankenstein del Living, dunque, svolge il tema della creazione dell'uomo nuovo, l'uomo che si libera prometeicamente delle catene costrittive dei ruoli sociali per attuare la tanto sospirata *trasformazione dell'esistente sulla base di un piano rivoluzionario non violento*, che dà vita ad un nuovo ordine, ad un nuovo sistema non più basato sulla violenza, sulla persecuzione, sulla morte. Nel teatro che trasforma chi lo guarda, lo

spettatore stesso diventa creatura, portata a nuova vita dal teatro che lo ha rivitalizzato attraverso la presa di coscienza della possibilità concreta che lui ha di agire attivamente nel mondo. Il rito-teatro coinvolge, l'opera accade in quanto evento nel quale artista-esecutore e interprete-spettatore partecipano di una esperienza che non è più staccata dalla vita ma è la vita stessa.

Il modello letterario del *Frankenstein* viene, quindi, smontato e decostruito dal gruppo. La metamorfosi del testo letterario nella sua interpretazione scenica, effettuata secondo le modalità della regia collettiva, diventa già di per sé contenuto: lo spettacolo si basa su una memoria che non è conservazione-sedimentazione ma sviluppo organico. Lo spettatore deve guardare, infatti, non alla fedeltà rispetto all'originale ma agli spostamenti di senso rispetto a esso: è proprio nelle variazioni dal tema principale che si poggia il vero significato dello spettacolo.

Questa ridefinizione del tema avviene attraverso l'assunzione di un originale punto di vista, rispondente a quel principio della "necessità interiore che determina prepotentemente la forma"⁶ che per il Living significa, innanzitutto, obbedire ad un principio di attualità: l'opera drammaturgica, nella sua lettura-interpretazione scenica, deve essere trasferita al di sopra dell'interesse puramente storico in cui è stata concepita, deve essere rivissuta e compresa alla luce dei problemi, delle urgenze di oggi:

Credo che l'arte migliore [dice Judith Malina] sia quella coinvolta nel tempo vivente. Non vogliamo mantenere questa linea di separazione, questa frattura tra arte e vita. Se c'è, la vogliamo evitare. L'artista non è da un lato artista e dall'altro uomo. Vogliamo costruire la nostra vita dalla nostra vita di teatro. Dal contenuto del pezzo teatrale non vogliamo creare la frattura tra l'ideologia e ciò che dobbiamo fare ogni giorno⁷.

Erwin Piscator - di cui Judith Malina fu allieva - afferma:

Il regista non può essere un servo dell'opera perché quest'opera non è qualcosa di rigido, di definitivo, ma una volta creata si sviluppa con l'epoca, assimila nuovi contenuti ideali. Da ciò deriva, per il regista, il compito di trovare *un punto di vista* dal quale sia possibile mettere in luce quel rapporto tra l'opera e il suo contenuto attuale. Teatro deve portare più vicino l'uomo all'uomo, non vuole essere una preziosità per cinquecento convitati, ma è connesso con la necessità, con i dolori

⁶ W. KANDINSKY, *Lo spirituale nell'arte*, Milano, Bompiani, 1989, p. 46. Per Kandinsky la forma dell'opera d'arte deriva dal suo contenuto interiore e ne è espressione diretta attraverso la tecnica dell'artista.

⁷ J. MALINA, *Genesi del Frankenstein*, in J. JACQUOT cit., pp. 192-216.

delle masse. Al di fuori della vita, negate, cioè, le reali esigenze della vita, l'arte perde ogni suo significato⁸.

Il Living cerca di sorprendere il pubblico conducendolo in un territorio inconsueto, indicandogli come titolo, nel caso del *Frankenstein*, un testo di cui possa avere la sicurezza di prevedere lo sviluppo, conoscendone la storia, per poi farlo rimanere in quello stato di *sospensione dell'incredulità* (che è veramente una tecnica di enunciazione tipica della letteratura fantastica, l'*hésitation* di Todorov) di fronte a una narrazione che si rivela di tutt'altro tipo.

Il *Frankenstein* della Shelley era sufficientemente conosciuto e popolare come mito dei tempi moderni per suggerire il tema più generale a cui guardava il Living, ma anche per provocare nello spettatore quell'effetto di disorientamento, pericolo, perdita di sicurezza provocato dal procedimento di straniamento, dalla visione dello "strano" – l'infrazione al paradigma di realtà, la rottura di ogni riferimento a dati conosciuti – che permette di acuire l'attenzione dello spettatore la cui aspettativa è continuamente disattesa.

Il Living conduce lo sguardo dello spettatore, quindi, non su qualcosa di conosciuto e controllabile ma su una trama irricognoscibile: gli anticipa che il soggetto è il *Frankenstein* ma in realtà è il *Frankenstein* non della Shelley ma quello passato attraverso il filtro concettuale, ideologico, politico e attraverso il lavoro collettivo del Living. L'eliminazione della prospettiva letteraria nella dimensione attuale dell'evento-teatro e di qualunque previsione di sviluppo della storia, porta a spostare l'attenzione, quindi, dal testo alla sua interpretazione, cioè dal ricordare attraverso la mediazione di una testimonianza letteraria al vivere direttamente un'esperienza che ci riguarda collettivamente come comunità di uomini:

L'arte [dice Julian Beck] non è una professione ma un cammino verso la verità sia per il creatore che per lo spettatore [...]. Il teatro di emergenza, della sensazione, del cambiamento, dell'azione svela quella menzogna che gli spettatori sono morti, provandone l'attività. Lo spettatore diviene attore, il teatro diventa vita, l'emergenza è la verità⁹.

Cosa è importante dire oggi?

Lo spettacolo non prende l'avvio dal problema della scienza e della morale – cosa che poteva ancora avere un riferimento al testo e che inseriva

⁸ E. PISCATOR, *Il teatro politico*, Torino, Einaudi, 1960, p. 88.

⁹ J. BECK, *La vita del teatro...* cit., p. 38.

Mary Shelley all'interno del dibattito del tempo sullo sviluppo scientifico e tecnologico nell'Inghilterra della Rivoluzione Industriale di inizio Ottocento – nella misura in cui più urgente era, per il gruppo, la riflessione sul problema dell'individuo nella rinuncia alle sue naturali prerogative libertarie attraverso il sistema della delega al potere. Che per il Living significa la rinuncia alla vita, o meglio alla possibilità di una trasformazione della vita stessa.

Nell'intervista rilasciata da Julian Beck e Judith Malina alla televisione tedesca dopo lo spettacolo di Berlino del 1965 appare chiaro che il punto di partenza non era né la Shelley né la considerazione sui pericoli della scienza, ma il tema dell'uomo, della meccanizzazione-manipolazione dell'individuo-creatura artificiale da parte della società (l'horror della vita quotidiana), la riflessione su dove scaturisca il male, quale il modo per interrompere la catena di violenza, come dare vita ad un nuovo ordine, ad una nuova umanità che distrugga la struttura autoritaria e violenta. È solo dopo questa riflessione preliminare che il testo viene scoperto dal gruppo, collettivamente:

L'archetipo del mostro fa parte della nostra mitologia [dice Judith Malina]. Nel "Frankenstein" c'erano le radici di molti temi: la meccanizzazione mostruosa dell'umanità, la macchina che opprime l'umanità, l'umanità che diventa di per sé macchina e minaccia se stessa [...].

La creatura era questo mostro biomeccanico che rappresentava sia il nostro divenire macchine, sia il nostro essere oppressi dalle macchine, dalla mostruosità dei sentirci creazioni artificiali, dell'essere parte di una struttura¹⁰.

Nell'intervista gli autori parlano di un procedimento di creazione che non nasce dal testo per andare in direzione dello spettacolo: il primo elemento è la riflessione su quello che è urgente dire in teatro ora, quale il tema che per il gruppo è importante sviluppare e ha un significato in questo momento.

Stabilito il cosa, si procede al come; il testo non viene prima, ma significativamente è, in qualche modo, riconosciuto, scoperto dal gruppo. Il testo non esiste prima di questa riflessione, non esiste prima, cioè, del punto di vista del regista, singolo o collettivo:

Ogni volta che iniziamo uno spettacolo discutiamo, *come toccati dal sog-getto*. Cosa è importante per noi, quali le nuove forme da esplorare, cosa vuol dire il cambiamento storico: è una ricerca costante sulla situazione attuale, *per rimanere nel flusso della storia*. All'inizio io e Julian abbiamo deciso sul nome Living proprio per rispondere alla storia [...] Nella lunga storia del Living c'erano molte forme di

¹⁰ C. VALENTI cit., p. 166.

recitazione, usiamo sempre nuovi mezzi di espressione. In *The Connection* e *The Brig* lavoravamo alla ricerca di una situazione più realistica, mai realizzata in teatro; abbiamo studiato poi tutte le forme teatrali da Stanislavsky ad Artaud e Mejerchol'd al teatro slavo; andiamo in giro, chiediamo, ci informiamo dalla gente, dai popoli, per imparare nuove idee; quando abbiamo deciso cosa vogliamo dire la prossima volta, segue la domanda: quali i mezzi, quale forma usare, con quale voce; e si cambia sempre ma certe cose sono costanti: vogliamo parlare della possibilità della libertà, di aumentare il potere personale, incoraggiare la possibilità ottimistica del cambiamento. Vogliamo aprirci alla storia, parlare di una politica più umana, meno oppressiva. Questo rappresenta per noi un impegno anarchico pacifista costante nel nostro lavoro: anche quando non ne parliamo esplicitamente parliamo della rivoluzione anarchica pacifista. Anarchia è un equilibrio tra individualità e impegno sociale, impegno degli uomini che ci lega l'un l'altro. Il nostro scopo è ricercare la maniera per trovare i mezzi che possiamo usare nel contenuto dello spettacolo e dare una spinta ai partecipanti-spettatori con cui intraprendere questa ricerca. Cerchiamo vari mezzi per coinvolgere la gente che è nello spazio con noi, nel teatro, nella strada: vogliamo darci un ruolo non superficiale, vogliamo coinvolgere realmente nell'esperienza e nella pratica teatrale, e questo impegno è costante¹¹.

La creatura è a pezzi

Lo spettacolo *Frankenstein*, creazione a più voci, si struttura come una sorta di collage di brani letterari e quadri visivi e sonori esattamente come il mostro, la creatura nella finzione letteraria di Mary Shelley, è composta da pezzi di cadaveri cuciti insieme. Tra questi spicca la grandiosa scena della creatura costituita dai corpi degli attori aggrovigliati insieme a formare braccia, gambe, busto e testa del mostro che vanno a occupare i tre piani del dispositivo scenografico (finale dell'Atto I).

Nello spettacolo l'intero ordine dei contenuti è espresso attraverso un procedimento di sincretismo con cui il Living fonde, con effetto cumulativo, elementi di matrice diversa: simboli, riti e miti della creazione dell'uomo provenienti da tradizioni occidentali e orientali: il racconto del Golem della mistica ebraica e il mito greco di Prometeo, la leggendaria vicenda di Icaro e la biblica nascita di Adamo. Moltissimi, inoltre, sono i riferimenti visivi ispirati all'arte e all'iconografia medioevale: dallo schema strutturale dei politici, alla concezione sincronica tipica delle sacre rappresentazioni, ai temi visivi del male e del bene (e simbologie relative) che popolano i misteri e le moralità medioevali.

¹¹ Dichiarazione inedita raccolta a Bellaria, maggio 1994 nel corso della presentazione di *Theandric*. In quell'occasione la rassegna annuale "Anteprima per il cinema indipendente italiano" aveva dedicato al Living una sezione speciale dal titolo *Living Pictures. Cinema video per il Living Theatre*.

Riferimento costante dello spettacolo – come già del libro di Mary Shelley – è il mito del ribelle Prometeo¹² di cui ricorrono varie versioni che furono sicuramente presenti al gruppo al momento della stesura della regia. La prima è quella di cui abbiamo testimonianza in Eschilo nel *Prometeo incatenato*, che fa di Prometeo il benefattore della neonata comunità umana poiché ebbe il coraggio di sottrarsi ai divieti di Zeus rubando il fuoco sacro e facendone dono agli uomini, a causa del quale gesto subirà perpetua tortura alla rupe del Caucaso. L'atto di rubare il fuoco era un atto di rifiuto agli dei olimpi per concedere alla razza umana un'esistenza liberata. Prometeo è, quindi, il salvatore su cui incombe una tortura eterna per aver voluto salvare l'umanità, lui che, pur essendo figlio di un dio, non ha esitato a scegliere di soffrire i mali come un essere umano, trasgredendo la legge divina. Il filologo e antropologo Karoly Kereny definisce Prometeo il *mitologema dell'esistenza umana*, assimilandolo alla figura del Redentore:

Prometeo interviene per l'umanità, si sacrifica per essa, come Cristo. Egli è una divinità ma patisce sofferenza come uomo, ingiustizia, umiliazione, tutti attributi dell'esistenza umana. Questo lo accomunerebbe alla figura del Cristo¹³.

L'altra versione del mito, oltre al *Prometheus Pyrophoros* o portatore di fuoco, è quella del *Prometheus plasticator* o modellatore dell'uomo, versione nota in ambito romano e documentata dall'iconografia medioevale, dove Prometeo è intento ad animare l'uomo, dopo averlo creato con un impasto di argilla. La scintilla vitale è rappresentata, come in molti miti occidentali e orientali, proprio dal fuoco.

L'altra figura leggendaria a cui si ispira il Living, come è testimoniato, più che dallo spettacolo di Berlino, dagli appunti di regia di Judith Malina, è quello del Golem, la creatura generata dall'uomo che ricorre nella tradizione popolare ebraica¹⁴. Nella versione di Cassis compare anche la

¹² A Prometeo il Living Theatre dedicherà un intero spettacolo: *Prometheus at the winter palace* (1978). Dalla trasgressione alla prigionia alla liberazione. Sullo spettacolo cfr. C. VALENTI, cit., pp. 245-248.

¹³ K. KERENY, *Miti e misteri*, Torino, Boringhieri, 1979, p. 191.

¹⁴ Nella pagina di regia del *Frankenstein* redatta dalla Malina (pubblicata in P. BINER, cit.) si nomina la vicenda del Golem – la figura umana creata con impasti di terra mediante poteri magici aventi forza tale da sfuggire al controllo dei suoi creatori – come è narrata dal Talmud ebraico: il Golem conserva un pezzo di pergamena sotto la lingua recante il nome di Dio. Se il nome viene rimosso il corpo cade a terra senza vita. Nel libro della Kabbalah si legge che il figlio di Abramo e Ben Sira crearono un Golem con un impasto di terra e sulla fronte vi era scritto *Emeth* (= verità). Ma poi fu cancellata l'*aleph* perché solo Dio è verità e rimase solo la parola morte (*meth*) e la creatura morì. Secondo il Talmud ebraico il primo uomo, non ancora raggiunto dal soffio divino, prima, cioè, che l'anima (*neshamah*) fosse infusa in lui, era Golem. Sul tema del Golem cfr. G. SCHOLEM, *La rappresentazione del Golem nei suoi rapporti tellurici e magici*, in *La Kabbalah e il suo simbolismo*, Torino, Einaudi, 1980, pp. 201-257.

leggenda del Buddha (la presa di coscienza della sofferenza e della morte, la liberazione attraverso la meditazione; l'ascensione del Buddha) e la messinscena del mito occidentale: volo e caduta di Icaro, Dedalo e il labirinto, il Minotauro e le vittime sacrificali a lui immolate.

“Il mondo è una prigione” (Shakespeare, Amleto)

Il *Frankenstein* del Living rappresenta un caso pressoché unico – se si fa eccezione di *The Brig* e con le dovute differenze da questo – nell'intera produzione del gruppo, di ricorso ad un elemento scenografico di natura non corporea. Il Living, infatti, utilizzerà imponenti costruzioni e coreografie umane come nel caso di *Antigone* e *Paradise now*. Queste costellazioni umane – come vengono definite da Giuseppe Bartolucci – costruzioni corporee, cioè, che creano loro stesse lo spazio scenico senza ulteriori supporti ambientali – accentuando la funzione e il carattere espressivo del corpo e del gesto – sfociano in una scrittura scenica che muove e si sviluppa per relazionalità e non per opposizione con gli altri elementi costitutivi del teatro: il suono, il movimento, la parola¹⁵.

Il Living Theatre per la scenografia del *Frankenstein* s'ispirò allo spettacolo di Piscator *Oplà noi viviamo* (1927) dal testo di Toller in cui lo scenografo Traugott Müller realizzò, su indicazioni del regista tedesco, un'alta impalcatura in metallo suddivisa in gabbie, all'interno del quale campeggiava un enorme volto di profilo.

Il dispositivo scenografico a impalcatura fissa concepito dal Living su tre piani è polarizzante, poiché intorno a esso si raccoglie il vero nucleo tematico dello spettacolo: è la rappresentazione della rigida struttura di potere, inumana e antilibertaria ed è anche – come sottolinea Julian Beck – “il complesso di mezzi che produciamo per combatterla”.

Esattamente come in *The Brig*, dove il carcere era l'immagine di un universo concentrazionario dominato dalla violenza e dall'autorità, in

Nello spettacolo di Cassis, prima dell'operazione che dà vita alla Creatura, appaiono tre figure che rappresentano dei rabbini Chassidici intenti a modellare un essere con la creta, il Golem (cfr. J. JACQUOT cit., p. 199; Jacquot propone una dettagliatissima analisi, con l'organizzazione delle singole sequenze, del *Frankenstein* di Cassis, 1966, versione molto più elaborata di quella di Berlino del 1965).

¹⁵ G. BARTOLUCCI, *Il Living Theatre*, Roma, Samonà e Savelli, 1970, p. 54. “Il dato eversivo è quello di una tecnica di corporeità dove gli attori usano i loro mezzi fisici totalmente al punto da rendersi padroni dello stesso spazio scenico, facendo a meno e sostituendosi alle scene stesse...questa corporeità viene fuori per la prima volta come possibilità di dare agli attori, nel loro insieme e nella loro individualità, tutto lo spazio scenico e quindi di renderlo anche scenografia e ambientazione al tempo stesso”. *Ibid.*

Frankenstein la struttura diventa l'immagine di tutto ciò che impone una restrizione. La struttura scenografica è, così, la visualizzazione di tutto ciò che impedisce all'uomo di muoversi liberamente; assume una valenza talvolta letterale (è la cella del prigioniero), talvolta metaforica (tutto ciò che rinchioda qualcosa, che costringe, che limita la libertà).

La struttura è quindi il luogo della creazione, ma è anche il luogo delle aberrazioni e delle violenze. Dice Julian Beck: "La struttura è la struttura sociale ma altresì il complesso di mezzi che produciamo per combatterla". È, cioè, l'immagine ossimorica del mondo creato e del mondo da distruggere. L'impalcatura scenografica concepita per il *Frankenstein* è, quindi, di per sé un meccanismo, una forma significante: è *il doppio dell'azione*, la visualizzazione della condizione di prigionia che il sistema impone al singolo dal punto di vista ideologico, comportamentale e sociale. Si presenta come una semplicissima intelaiatura a gabbia (singolare contaminazione dalla scena plastica dalle scheletriche ossature cubo-futuriste del costruttivismo russo, dalla *scena tecnocratica* di Piscator e dalle *mansion* medioevali¹⁶) in ferro, tubi da edilizia e assi di legno come pianali per tre piani in altezza e cinque ordini orizzontali. In tutto la struttura è suddivisa in quindici cellette poco profonde dentro e davanti alle quali sono collocati gli attori. All'interno della scheletrica ossatura prendono vita tutte le azioni principali dello spettacolo; le diverse azioni che si svolgono al suo interno nel corso dei tre atti sono una sorta di variazioni sul tema della prigionia-costrizione-limitazione di libertà: nel primo atto la struttura ospita gli strumenti di tortura e di morte usati dal sistema per perseguire e sbarazzarsi di chi si rifiuta di adeguarsi alle sue regole. È il momento della visualizzazione dei meccanismi persecutori della disumana società e del primo spostamento di senso rispetto al romanzo: mostruosa non è la creatura ma la società che non tollera chi è contrario alle sue leggi.

Nel secondo atto la struttura diventa l'enorme griglia metallica che contiene la testa della creatura del Dr. Frankenstein, le cui funzioni mentali e psichiche (nel definire le quali il Living si ispirò al pansessualismo di Reich e alle teorie pulsionali di Freud: creatività, immaginazione, amore, sapienza, conoscenza, istinto animale, libido, coscienza di morte), vengono meccanicamente indotte e istruite dal sistema a obbedire – come un ingranaggio – a un comportamento sociale prestabilito.

¹⁶ Mancini fa derivare, invece, il motivo scenografico a intelaiatura metallica dello spettacolo – la rigida e paurosa macchina di potere – più che al costruttivismo russo o al teatro totale di Piscator, alle "scheletriche ossature della periferia industriale introdotte dalla New Stagecraft, e in particolare ricalcherebbe la scena creata da Aronson nel 1926 per *Tenth Commandment*". F. MANCINI cit., p.94.

La gabbia è l'armatura sociale e comportamentale da cui l'individuo non può fuggire: è la sua formazione-manipolazione da parte della società.

Nel terzo atto le singole cellette del dispositivo ospitano scene dal teatro Ibsen: la struttura diventa la prigione dei ruoli sociali borghesi – un'altra forma di schiavitù da cui evadere. In realtà la vera azione, quella a cui pensa utopisticamente il Living, dovrà svolgersi fuori dalla struttura, tra il pubblico. E non si tratterà più di uno spettacolo teatrale ma dell'avvento della rivoluzione, cioè, di quell'avvenuto trionfo della vita che permetterà la distruzione di tutti i sistemi oppressivi e il crollo definitivo della struttura apportatrice di male. La rigidità verticale dell'apparato scenografico si trasforma, infatti, nell'ultimo atto, nel vitale corpo collettivo formato da attori e spettatori che si saldano insieme: dopo aver rinunciato al ruolo di personaggio (a teatro) e dopo essersi liberati dai vincoli dei ruoli sociali (nella vita) si gettano tutti insieme nell'orgia dell'amore universale respirando all'unisono.

Il nuovo, mutato, corso della storia viene simbolicamente rappresentato dal coro delle *Eumenidi* di Eschilo: è il momento del coro finale dell'*Orestide*, recitato all'unisono dagli attori nel loro percorso, non solo ideale, verso lo spettatore, dal palcoscenico alla platea:

Non più premature morti violenti
che riducano il numero degli uomini!

Spirito d'amore
dacci i frutti dell'amore

e i ragazzi e ragazze abbracciati nell'amore. O cuori furiosi trasformatevi. Trasformatevi in gentili mani capaci di lenire il dolore per esortarci a sopportare con amore i pesi della vita.

[...]

Rompete questa spirale di vendetta senza fine! Non rendete dente per dente
e morte per morte ma donate vita e piacere donando piacere
finché la gioia diventi il nostro destino e la felicità vinca
sull'antico bisogno di odio dell'uomo.

Il dispositivo scenografico, dunque, c'è e allo stesso tempo non c'è: c'è ma deve essere distrutto. Si alza in verticale ma impedisce il movimento, da lì non si può tentare il *volo* – il tema visivo della levitazione con cui si apre lo spettacolo, potente simbolo di una tensione verso altri spazi dell'esistere e luoghi ideologici di un'umanità affrancata dal male.

L'unica possibilità di azione vera, nel senso del Living, oltre il teatro e in direzione dell'individuo, è, naturalmente, fuori dalla struttura. Il volo sarà possibile non in verticale ma in orizzontale, verso la platea, abbattendo ogni barriera, ogni separazione convenzionale e ogni limite, dirigendosi verso l'uomo, verso, cioè, una ritrovata sensibilità e relazionalità.

Nel finale gli attori si abbracciano in gesti di amore non simulato e il loro percorso continua emblematicamente verso il pubblico, invitato con lo sguardo a partecipare all'atto di amore collettivo. È il momento dello scioglimento dalle catene (il ruolo, la struttura, il personaggio).

L'avanzare degli attori verso il limite estremo del proscenio (quasi da "cascare" sulle braccia degli spettatori) ha la stessa forza ed efficacia visiva dell'incedere iniziale dell'*Antigone* (a cui corrisponde, nel finale dello spettacolo ispirato al *Modellbuch* di Brecht da Sofocle, un retrocedere di paura).

Gli attori a questo punto, spogliate le vesti di personaggi, di interpreti e di umanità artificiale, si rivelano nella loro unica vera realtà, quella di *uomini che provano emozioni reali davanti ad altri uomini*, annunciando anche la vera chiave di lettura dello spettacolo, al di là e oltre ogni finzione narrativa e spettacolare: la prima trasformazione da effettuare è dentro di noi, la vera e auspicabile mutazione è quella che, lontano da ogni retorica, ci avvicinerà l'un l'altro; la possibilità di cambiamento è la rinuncia al male, l'unica soluzione perseguibile è l'eliminazione di ogni barriera che ci divide e il recupero di un nuovo sentire. Solo l'amore, ribadito dal coro eschileo, rende possibile la trasformazione. Si ha nel finale un rovesciamento di prospettiva: l'esperienza del dolore diventa necessità di riscatto e ipotesi di libertà: nella bipartizione in cui è costantemente suddiviso lo spettacolo (bene v/s male) l'inferno è rappresentato dalla separazione degli individui, dall'incomunicabilità, dal ruolo, dall'isolamento; il paradiso è, invece, lo spazio e il tempo del vissuto autentico, appagamento di desideri, riscatto delle pulsioni, libertà raggiunta, realizzazione del sogno, creatività e immaginazione liberati¹⁷.

Quando il pubblico saprà conoscere la violenza alla chiara luce della parentela della nostra empatia fisica, uscirà da teatro e trasformerà tale male nel bene che ha trasformato le Furie in Eumenidi¹⁸.

¹⁷ Credo che non possa esserci un commento più adeguato a questo finale dello spettacolo di questo brano scritto nel 1967 dal situazionista Raoul Vaneigem: "Quelli che parlano di rivoluzione e di lotta di classe senza riferirsi esplicitamente alla vita quotidiana, senza comprendere ciò che c'è di sovversivo nell'amore e di positivo nel rifiuto delle costrizioni, costoro si riempiono la bocca di un cadavere. [...] Dappertutto è il presentat'arm davanti alla famiglia, al matrimonio, al sacrificio, al lavoro, all'inautentico, mentre meccanismi semplificati e razionalizzati riducono i rapporti umani a degli scambi equi di umiliazione e rispetto. La vita misurata dal grado di umiliazione vissuta". R. VANEIGEM, *Trattato del saper vivere aduso delle giovani generazioni*, Milano, Barbarossa, 1996, pp. 29, 35.

¹⁸ J. MALINA, *La regia di "The brig"*, in J. BECK, J. MALINA, *Il lavoro del Living Theatre*, cit., p. 92.

Frankenstein: lo spettacolo-vita

Più di ogni altra creazione teatrale il *Frankenstein* visualizza il concetto livinghiano di osmosi del teatro con la vita. Esistono, infatti, quattro diverse versioni del *Frankenstein* (Venezia 1965; Cassis 1966; Berlino 1966; Dublino 1967) segno di una metamorfosi continua dell'idea dello spettacolo¹⁹.

Queste varianti non sono idee preparatorie in previsione di una versione-spettacolo definitiva e non testimoniano soltanto una genesi particolarmente tormentata. In realtà sono il sintomo di una rinuncia – che è quasi un proclama – a dare una forma e una struttura rigida e conclusiva a quel tema sui cui il Living non terminerà mai di riflettere: il tema del male, di come porre fine alla sofferenza umana, di come creare una nuova sensibilità e umanità, come rivitalizzare in questa direzione lo spettatore a teatro o *lo straniero nella strada*²⁰.

Uno spettacolo che viene pensato sin dalle fasi iniziali della creazione, come entità metamorfosante avente, cioè, forma fundamentalmente aperta che si sviluppa costantemente, che si rigenera e che non riesce (o non vuole) darsi una forma definitiva è come un *work in progress*, un laboratorio di idee. Per il Living, insomma, lo spettacolo non può terminare, ma soltanto continuare incessantemente a modificarsi e a trasformarsi, ad assumere aspetti differenti in relazione a nuove problematiche, a nuovi stimoli, a nuove argomentazioni offerte dalle realtà differenti con cui vengono in contatto, dalla storia.

Questa instabilità di forma, che caratterizza il *Frankenstein*, è stata erroneamente interpretata come derivante da una sostanziale incapacità, da parte del gruppo, a creare quella necessaria omogeneità concettuale e strutturale. Quello che veniva interpretato, cioè, come uno spettacolo

¹⁹ I cambiamenti più importanti riguardavano la scena finale: nella prima versione, il mondo e le convenzioni borghesi erano rappresentati dal teatro di Ibsen che il gruppo recitava nelle cellette della struttura fino a quando la creatura del Dottor Frankenstein non penetrava in ciascun ambiente e uccideva tutti i personaggi. Per ammissione della stessa Judith Malina, poiché questa scena non funzionava, venne sostituita, nella versione di Cassis, dall'incendio di una prigione e la relativa liberazione dei prigionieri. "Quando si è creato uno spettacolo collettivamente [ricorda Judith Malina] e lo si continua a rappresentare per parecchi anni, uno dei vantaggi è che si possono buttare via l'intero terzo atto per tentarne un altro". C. VALENTI cit., p. 169.

²⁰ "Nella strada incontriamo lo straniero che non conosciamo e proprio per questo lo vogliamo raggiungere, chiunque esso sia: un fascista, un santo, un religioso, un uomo che picchia la moglie, una donna che è picchiata dal marito, uno che non ha mai avuto un pensiero intelligente in tutta la sua vita, un grande genio. Noi non sappiamo chi sia, ci accostiamo a questo straniero con quello che abbiamo da dire". Testimonianza della Malina raccolta da C. VALENTI cit., p. 210.

rifiutato dal gruppo, poiché non venne mai inserito dal Living nel proprio repertorio (non venne mai più replicato dopo il 1969), era in realtà lo spettacolo in cui il Living si trova ad affrontare in maniera complessa quel tema del male da cui non si allontanerà mai più. Non a caso il riferimento più diretto – e talvolta letterale – per questo spettacolo è, emblematicamente, Artaud²¹. Il *Frankenstein* sembra prefigurare il ciclo *L'eredità di Caino*, il grande affresco sul male formato da un gruppo di spettacoli per spazi non tradizionali, iniziato all'indomani dell'incarcerazione in Brasile e rappresentato nelle fabbriche occupate della Liguria e della Lombardia, nelle fonderie di Pittsburgh, nelle baracche della Sicilia e tra i pastori in Sardegna e che tratta dei vari aspetti della “violenza che ci domina e ci uccide prematuramente: il tema dei lavori è come sbarazzarci di questa violenza”²²; questi spettacoli, poiché vanno a svolgere,

²¹ L'ispiratore degli squarci di violenza e crudeltà del primo atto del *Frankenstein* è, ovviamente, Artaud: mostrare la sofferenza che un uomo infligge a un altro uomo e il meccanismo che ne è la causa per renderlo intollerabile: “Quali che siano i conflitti che angosciano la mente di una determinata epoca, sfido lo spettatore cui scene violente abbiano trasmesso il loro sangue, che abbia sentito in sé il passaggio di un'azione superiore, che abbia visto nel bagliore di vicende straordinarie i movimenti straordinari ed essenziali del proprio pensiero – la violenza e il sangue posti al servizio della violenza del pensiero -, lo sfido ad abbandonarsi, dopo, a idee di guerra, di sommossa e di sfrenati assassini”. A. ARTAUD, *Il teatro e il suo doppio*, Torino, Einaudi, 1964, p. 199. Julian Beck così elenca e descrive le aberrazioni e le violenze contro l'uomo da parte del potere costituito che assomigliano all'inventario di crudeltà presente nel *Frankenstein*: “Il mondo dell'acciaio, della legge e dell'ordine non si è solo limitato a proteggerci dalle barbarie, ma ci ha anche tagliato fuori dal vero sentimento. Cioè, nel tentativo di proteggerci dagli istinti e dagli atti barbarici di cui avevamo paura, ci siamo trasformati in mostri senza cuore che ingaggiano guerre, che bruciano o uccidono nelle camere a gas sei milioni di ebrei, che mettono in schiavitù i negri, che progettano armi batteriologiche, che annientano Cartagine e Hiroshima, che umiliano e schiacciano, che conducono inquisizioni, che appendono gli uomini in gabbie perché muoiano di fame e di freddo, che chiudono gli uomini in prigione isolandoli dal sesso naturale, che inventano la forca, la garrotta, il ceppo, la ghigliottina, la sedia elettrica, la camera a gas, la fucilazione, che prendono i giovani nel fiore degli anni e deliberatamente insegnano loro a uccidere – voglio dire che insegnano davvero a uccidere – e che continuano le proprie faccende mentre ogni sei secondi una persona muore di fame. Artaud credeva che se soltanto si fosse riusciti a farci sentire, a sentire qualcosa veramente, allora avremmo trovato forse tutte queste sofferenze intollerabili, la pena troppo grande da sopportare, avremmo potuto porre fine a essa e poi, essendo in grado di sentire, avremmo potuto davvero provare la gioia, la gioia di qualsiasi cosa, di amare, creare, essere in pace e di essere noi stessi. Lo spettro di Artaud divenne il nostro mentore e il problema che affrontammo nel teatro della 14^a strada fu come creare quello spettacolo, quel panorama azteco, convulso, flagellato dalla peste che avrebbe ridestato la gente con un tale scossone, l'avrebbe tanto toccata, avrebbe fatto provare in modo così acuto il sentimento là, nel corpo, che il mondo dell'acciaio e della legge e dell'ordine, forgiato dalla civiltà, per difendersi dalle barbarie si sarebbe fuso”. J. BECK, *Assalto alle barricate*, in J. BECK, J. MALINA, *Il lavoro del Living Theatre*, cit., p. 67.

²² Documento firmato dal *Collettivo Living Theatre* inserito nel numero monografico de “La Biennale di Venezia”, ottobre 1975 dedicato al Living Theatre.

anche se con differenti modalità di coinvolgimento del pubblico, lo stesso argomento, possiamo interpretarli, con tutte le differenze del caso, come variazioni dal *Frankenstein*. O, se si preferisce, *Frankenstein* sotto altra forma e sotto altro nome: *Sette meditazioni sul sadomasochismo politico*, *La torre del denaro*, *Sei atti pubblici* fino ad includere il recente spettacolo-evento *Not in my name* che viene realizzato ancora oggi in Times Square ogni qualvolta viene eseguita una condanna a morte²³.

²³ “Le persone [sono] attori meravigliosi: il più bel teatro esistente [...]. Siamo riusciti a fare spettacoli a sostegno della protesta. Questi sono i motivi per cui c’è un teatro di strada che va avanti. Tutti i giorni, gente del tutto borghese, assolutamente antirivoluzionaria, viene portata via dalle forze dell’ordine come ai tempi della resistenza non violenta di Gandhi. E questo si collega a quanto noi sosteniamo: che se uno ha una passione urgente da esprimere, allora è un buon attore perché dice la verità”. Testimonianza della Malina raccolta da C. VALENTI cit., pp. 296-297.

Le peregrinazioni del *gólem*, da Gerusalemme a Berlino (passando per il Salento)

FABRIZIO LELLI

Nell’XI secolo Ahima’atz ben Palti’el, nativo di Capua, ricordava i “bei tempi” dei suoi antenati, vissuti in Salento, a Oria, a suo dire dal I secolo dell’era volgare fino all’epoca delle incursioni islamiche in Puglia nel X secolo. La memoria di Ahima’atz, colorata di profonda nostalgia, si trasformò in una delle opere cronachistiche più belle della letteratura ebraica di tutti i tempi. Il suo *Séfer yuhasin* (Libro delle genealogie), terminato nel 1054, descrive in splendida prosa rimata, di ascendenza biblica, la storia dei gloriosi saggi oritani, le loro gesta insigni, le incessanti peregrinazioni, dalla Puglia a Bisanzio, a Gerusalemme, all’Egitto¹. La società che Ahima’atz ci restituisce nelle sue pagine è estremamente aperta, ben lungi da quanto ci attenderemmo, considerando la criticità delle comunicazioni dell’età cui si riferiscono le narrazioni. Gli ebrei salentini paiono animati da una continua volontà di spostarsi per stabilire nuove alleanze commerciali in tutto il Mediterraneo ma anche per allacciare contatti intellettuali significativi con altre comunità. In virtù della sapienza dei suoi maestri, l’accademia ebraica di Oria riceveva studiosi di fama internazionale, che si spingevano in Puglia da centri allora di assoluta preminenza culturale, quali Bagdad e Costantinopoli².

Gli antenati di Ahima’atz erano versati in ogni branca dello scibile umano: oltre ad una profonda conoscenza della tradizione religiosa, si occupavano di scienze naturali, di medicina, di astronomia ed erano operatori dell’occulto. Le loro esperienze scientifiche, come in tutto il mondo antico e medievale, non andavano mai disgiunte dalle competenze rituali e magiche. Tra i gustosi aneddoti riferiti all’abilità poliedrica di questa “scuola” di saggi oritani meritano particolare attenzione gli episodi in cui Ahima’atz spiega come i suoi antenati fossero in grado di operare

¹ L’opera ebraica è accessibile in italiano nell’edizione curata da C. COLAFEMMINA: Ahima’az ben Paltiel, *Sefer yuhasin. Libro delle discendenze. Vicende di una famiglia ebraica di Oria dei secoli IX-XI*, Cassano delle Murge, Messaggi, 2001.

² Si veda R. BONFIL, *History and Folklore in a Medieval Jewish Chronicle. The Family Chronicle of Ahima’az ben Paltiel*, Leiden, Brill, 2009.

prodigi grazie alla loro conoscenza del Nome ineffabile di Dio, il Tetragramma³. Possedere il Nome significava in qualche modo trasformarsi in divinità minori in grado di agire sulla natura. Così i rabbini pugliesi potevano spostarsi di migliaia di chilometri in una frazione di secondo, grazie al Nome inciso sugli zoccoli dei loro destrieri, onde evitare la trasgressione delle norme dello *Shabbàt*, che impongono di non mutare luogo di residenza nel giorno consacrato al riposo⁴. Oppure potevano iscrivere il Nome su una pergamena e inserirlo nella bocca o nel braccio di un defunto per mantenerlo in vita, seppur vegetativa e temporanea⁵. Questa procedura, che trasgredisce il volere divino, fa parte di una complessa serie di riti magici – teoricamente vietati dall'establishment religioso ma nei fatti praticati – volti a sperimentare “scientificamente” i limiti della conoscenza del reale, tramite l'efficacia delle lettere dell'alfabeto ebraico. Si tratta di una concezione antichissima che fu influente sul pensiero platonico, neoplatonico e neopitagorico e che da questi sistemi speculativi derivò nuova linfa vitale nella tarda antichità e nel Medioevo: l'intera creazione è il risultato dell'articolazione di fonemi che si fanno “carne” nel momento in cui sono pronunciati.

Nella prima creazione narrata all'inizio del *Genesis*, Dio distingue polarità opposte pronunciando parole che si tramutano immediatamente in essere: “Dio disse: ‘Sia luce!’ e fu luce”⁶. Lo scienziato, mediatore della scienza divina e dei suoi arcani, può provare a riprodurre gli schemi creazionali ma, come in ogni mito, deve guardarsi dal pericolo di un'eccessiva fiducia nella propria ragione, che lo porta a ergersi a livello del Creatore e a macchiarsi di empietà, di *hybris*. D'altronde, proprio perché dotato di capacità razionale, il saggio, consapevole di non poter intendere con certezza la profondità dei segreti divini, ha il diritto di sperimentare ciò che è scritto proprio nel testo sacro, di fronte al quale la tradizione rabbinica pone Dio stesso nell'atto di creare⁷.

Gli antenati di Ahima'atz erano consapevoli dell'esistenza di manuali operativi⁸ che, adeguatamente interpretati, permettevano di creare con le

³Ahima'az ben Paltiel, *Sefer yuhasin*, pp. 114-115.

⁴Ivi, pp. 110-111.

⁵Ivi, pp. 114-119.

⁶Gen. 1,3.

⁷Si veda, ad esempio, *Talmud Babilonese, Berakót 9a; Pirqè de-Rabbì Eli'èzer 3*. La tradizione midrashica insiste sull'affermazione che Dio avrebbe creato dapprima la *Torà* e l'alfabeto ebraico: sulla loro base avrebbe poi compiuto il resto della creazione. Si veda L. GINZBERG, *Le leggende degli ebrei. 1. Dalla creazione al diluvio*, Milano, Adelphi, 1995, pp. 23-28. Si veda, inoltre, M. IDEL, *Qabbalah. Nuove prospettive*, Milano, Adelphi, 2010, pp. 213-276.

⁸Ahima'az ben Paltiel, *Sefer yuhasin*, p.63.

lettere dell'alfabeto ebraico. A questa letteratura, che doveva essere copiosa nell'alto Medioevo, appartiene, ad esempio, il *Sèfer yetzirà* (Libro della formazione o della creazione), un breve trattato attribuito al patriarca Abramo ma composto probabilmente nei primi secoli dell'era cristiana nell'area siro-palestinese da cerchie di rabbini influenzati da tendenze speculative neoplatoniche e neopitagoriche⁹. Non sappiamo se il *Sèfer yetzirà* a noi noto, pervenutoci in due redazioni diverse, fosse l'unico ad avere tale titolo. Nel *Talmùd babilonese*, nel contesto di una discussione sulle pratiche di magia lecite e proibite, si legge che alcuni rabbini erano in grado di creare sulla base di un testo così intitolato:

Ràbba disse: “Se i giusti lo volessero, potrebbero essere creatori [vivendo in stato di assoluta purità], giacché è scritto: ‘Ma le vostre iniquità hanno scavato un abisso tra voi e il vostro Dio’”¹⁰. Ràbba creò un uomo e lo mandò da Rabbi Zèra'. Rabbi Zèra' gli parlò ma non ottenne risposta. Pertanto gli disse: “Sei solo frutto di magia: torna alla tua polvere”. Rabbi Hanina e Rabbi Oshàya passavano ogni vigilia di *Shabbàt* a studiare il *Sèfer yetzirà*, grazie al quale creavano un vitello di tre anni e lo mangiavano¹¹.

Il passo echeggia quasi ironicamente la fabbricazione dell'antico vitello d'oro da parte degli israeliti della generazione del deserto, che ebbero scarsa fiducia nell'operato di Mosè¹². Qui il gesto appare come un'impresa complessa di uomini che ritengono di poter agire al di fuori dei limiti imposti dalla legge divina per soddisfare la loro fame: in effetti altrove si afferma che l'operazione magica dei due rabbini è da considerarsi lecita¹³, non essendo un idolo quello che viene forgiato ma un mero alimento. La creazione di un uomo è invece del tutto illecita. La parola è ciò che distingue Adamo dal resto degli esseri viventi e che lo rende più simile a Dio. Così il rabbino che, interrogata la creatura, si accorge della sua inabilità al linguaggio, la costringe a tornare polvere.

Il sogno della creatura artificiale, che ancor oggi rappresenta il miraggio di molti scienziati, è antichissimo. Il fine precipuo dell'antropoide era ed è servire il suo creatore (alla stregua di un robot moderno, che di tale concezione è erede), così come il fine di Adamo è quello di servire Dio, suo

⁹ Una versione italiana dell'opera è accessibile in *Mistica ebraica. Testi della tradizione segreta del giudaismo dal III al XVIII secolo*, a cura di G. BUSI e E. LOEWENTHAL, Torino, Einaudi, 1995, pp. 35-46.

¹⁰ Isa. 59,2: nell'interpretazione di Ràbba la forma verbale *ma'abdilin* “hanno separato” assume il significato di “hanno creato una distinzione”. Dunque alcuni sapienti possono acquisire la capacità creativa di Dio.

¹¹ *Talmùd Babilonese, Sanhedrin* 65b.

¹² Es. 32.

¹³ *Talmud Bab., Sanhedrin* 67b.

Creatore. E Dio, si legge in un antico *midràsh* (interpretazione biblica tradizionale), creò Adamo inizialmente come *gólem*, cioè come materia inerte:

Quando Dio desiderò creare il mondo, iniziò la sua Creazione dall'uomo e lo plasmò come *gólem*. Quando si accinse a infondere un'anima in lui, disse: "Se lo vivifico ora, si dirà che ha preso parte con me all'opera della Creazione; così lo lascerò *gólem*, finché non avrò creato tutto il resto". Quando ebbe creato tutto, gli angeli gli dissero: "Non farai ora l'uomo di cui parlavi?" Ed egli rispose: "L'ho già creato da tempo; gli manca solo l'anima". Allora infuse in lui l'anima e lo vivificò e concentrò in lui tutto il mondo¹⁴.

Il termine ebraico *gólem* ricorre un'unica volta nel testo biblico¹⁵, ove indica l'abbozzo primario dell'uomo, la creatura ancora allo stato embrionale. Non dimentichiamo che l'operatività creazionale si dispiega in un contesto che dà rilievo alle gerarchie dell'essere e che propone, come nella dottrina spiegata nel *Sèfer yetzirà* (e come nella *Genesi* e nel *midràsh* appena citato), situazioni di opposizione complementare tra ciò che è grande e ciò che è piccolo, macrocosmo divino e microcosmo umano. L'uomo dunque ha il diritto di comportarsi in parallelo a Dio, seppur in misura ridotta e certamente imperfetta.

Nel *Sèfer yuhasin* si racconta che vari maestri erano abili nell'animare defunti e anche nello smascherare tali forme di vita artificiale:

Il giorno di sabato si levò un giovane grazioso a recitare la preghiera dinanzi a Colui che abita l'eccelso. Egli modulò la preghiera con voce soave, ma quando giunse a "Benedite il Signore Benedetto", prolungò dolcemente la voce e non pronunciò il Nome. Il Rabbi [Aròn di Bagdad] capi e riconobbe che l'orante era un morto, perché "I morti non lodano il Signore"¹⁶. Immediatamente intervenne e a gran voce urlò: "Siedi, non insanire! A te non è lecito lodare e pregare davanti a Dio"... Portarono allora il lenzuolo funebre ed egli si dispose su esso. Mostrò quindi il luogo dell'incisione [praticata molti anni prima da un antenato omonimo di Ahima'atz] e lì il maestro [Aròn di Bagdad] tagliò ed estrasse il Nome. Il corpo restò

¹⁴ *Midràsh Avkir*, in *Yalqùt Shim'oni* 34. Si veda, in proposito, Idel, *Qabbalah. Nuove prospettive*, p. 221. Per una diversa successione delle fasi della creazione dell'uomo si veda anche *Midràsh Bereshit rabba* 8,1 e *passim*, ove compare lo stesso termine *gólem* in riferimento alla forma materiale dell'Adamo primordiale. È interessante osservare che il *Midràsh Avkir* potrebbe essere stato redatto in Italia meridionale, forse in Puglia: si veda A. GEULA, *Midrašim composti nell'Italia meridionale*, in *Gli ebrei nel Salento (secoli IX-XVI)*, a cura di F. LELLI, Galatina, Congedo, 2013, pp. 43-74: 68-69.

¹⁵ Sal. 139,16.

¹⁶ Sal. 115,17.

senza spirito e cadde cadavere putrefatto, come se da molti anni fosse stato in decomposizione, e la carne tornò polvere¹⁷.

L'unione di speculazione sul *Sèfer yetzirà* e tradizioni relative all'animazione di materia inerte è al centro di un ampio segmento della letteratura esoterica ebraica medievale e per alcuni studiosi contemporanei costituisce il nucleo principale di ciò che oggi intendiamo con il termine onnicomprensivo e generico *qabbalà*¹⁸. È in tali tradizioni che si sviluppa l'idea più moderna del *gólem*, nel senso sia di creazione di un uomo da materia informe sia, in termini più spirituali, di riparazione dell'anima dell'individuo dopo la separazione dalla materialità corruttrice¹⁹.

All'epoca degli antenati di Ahima'atz viveva in Puglia un saggio, Shabbetay Donnolo (913 – 982), anch'egli nativo di Oria, che redasse un commento al *Sèfer yetzirà*, uno dei primi contributi a quello che ben presto sarebbe divenuto un ramo significativo della tradizione mistica ebraica²⁰. Nell'opera Donnolo fuse elementi medici, astronomici e magici in un contesto neoplatonico finalizzato a interpretare la creazione biblica dell'uomo secondo i criteri della scienza della sua epoca. Il commento del saggio pugliese ebbe straordinario successo tra XII e XIII secolo nell'area renana di Worms, dove si era affermata una comunità di saggi ebrei, in parte discendenti da rabbini salentini, che dettero vita all'amplessima letteratura mistica dei *hassidim* (pii) ashkenaziti. Questa complessa produzione, che dava grande rilievo all'uso delle lettere dell'alfabeto ebraico a scopi creativi, è la prima ad occuparsi specificamente dell'animazione di un *gólem* attraverso ricette dettagliate. Ecco come un autore italiano quattrocentesco, Yohanàn Alemanno (c. 1435 - c.1506), rilegge una tradizione relativa al *Sèferyetzirà* nell'interpretazione del mistico renano El'azàr da Worms (morto nel 1238):

Leggo nel *Commento al Sèfer yetzirà*: “Chi studia il *Sèfer yetzirà*, dovrebbe indossare [abiti] puri... è proibito studiare da soli [il *Sèfer yetzirà*] ma è necessario farlo in due o tre persone, come è scritto: ‘e le anime che fecero a Carran’²¹. Dovrebbe prendere della terra vergine da un luogo di montagna che non sia mai

¹⁷ Ahima'az ben Paltiel, *Sefer yuhasin*, pp. 71-75; si veda anche *supra*, il riferimento al passo riportato ivi, pp. 114-119.

¹⁸ Si veda M. IDEL, *La Cabbalà in Italia (1280-1510)*, edizione italiana a cura di F. LELLI, Firenze, Giuntina, 2007, p. 293.

¹⁹ Sulla complessa questione delle varie tipologie di *gólem* e sulla storia di queste concezioni all'interno della tradizione ebraica si veda M. IDEL, *Il Golem. L'antropoide artificiale nelle tradizioni magiche e mistiche dell'ebraismo*, Torino, Einaudi, 2006.

²⁰ Si tratta del *Sèfer hakhmoni* (Libro del sapiente). Si veda Shabbetay Donnolo, *Sefer hakhmoni*, a cura di P. MANCUSO, Firenze, Giuntina, 2009.

²¹ Gen. 12,5.

stato arato. Impasterà poi la polvere con acqua viva, fabbricherà un *gólem* e inizierà a permutare gli alfabeti di 221 o di 231 porte, ogni organo con la lettera corrispondente secondo il libro [il *Sèfer yetzirà*]. All'inizio saranno permutati gli alfabeti, poi li permuterà con la lettera *alef*. L'accompagnerà sempre alla lettera del Nome [divino]... Farà lo stesso con la *bet* e così di seguito, con la *gimel* e con ogni organo assegnato ad essa²². Eseguirà tutto in stato di purità... Farai così con tutte le quattro lettere del Tetragramma: dovrai combinare ogni singola lettera che reciterai e, nel caso di ogni lettera combinata con la lettera del Nome divino, avrai trentasei sillabe, perché ognuna delle due lettere forma 36 sillabe e in tal modo si creerà velocemente la forma. Se la vuoi riportare alla polvere originale dovrai invertire l'alfabeto ed essa ritornerà polvere; dovrai anche ripetere la combinazione di ogni lettera del Nome divino, come ti ho mostrato²³.

Il testo citato da Alemanno, autore attivo nell'ambiente degli umanisti italiani e particolarmente interessato alle tradizioni magico-operative renane, sintetizza vari passi, tutti in ultimo rinviabili ai commenti di El'azàr da Worms al *Sèfer yetzirà*. Ricette simili a questa ebbero grande fortuna nel Rinascimento italiano e furono poi trasportate anche in altri luoghi, soprattutto dell'Europa centrale, ove circolarono non solo in ambiente ebraico.

Tra la seconda metà del '400 e il '500 furono realizzate varie versioni latine e volgari del *Sèfer yetzirà*, su commissione di umanisti cristiani interessati agli aspetti pratici della mistica ebraica²⁴. Come nella tarda antichità, gli uomini di scienza della prima età moderna intendevano alimentare i nuovi traguardi della loro speculazione con interpretazioni diversificate della creazione divina: se l'uomo nasce ad opera di Dio dall'argilla (la parola *adàm* ha la stessa radice di *adòm*, che è il colore rosso, e di *adamà*, che è la terra coltivabile), è dall'argilla che si dovrà procedere per forgiare la creatura artificiale.

Al filone operativo pugliese-renano si affiancò, probabilmente proprio ad opera degli intellettuali italiani del Rinascimento²⁵, una produzione, la cui origine potrebbe essere rintracciata in un *midràsh* che ebbe ampia circolazione manoscritta in età medievale e che influenzò un anonimo *Commento cabbalistico sul segreto del Tetragramma*, composto in Spagna

²² Si riferisce alle corrispondenze stabilite nel *Sèfer yetzirà* tra lettere dell'alfabeto ebraico e membra del corpo umano.

²³ Il brano è tratto dai *Liqqutim* (Appunti) di Alemanno (Ms. Oxford, Bodleian Library, Reggio 23 = A. NEUBAUER, *Catalogue of the Hebrew Manuscripts in the Bodleian Library*, Oxford 1886-1906, n. 2234), c. 95v. Citazione da M. IDEL, *La Cabbalà in Italia* cit., pp. 312-313.

²⁴ Si veda, in proposito, lo studio di F. BACCHELLI, *Giovanni Pico e Pier Leone da Spoleto. Tra filosofia dell'amore e tradizione cabalistica*, Firenze, Olschki, 2001.

²⁵ Si veda Idel, *La Cabbalà in Italia*, pp. 321-329.

intorno alla metà del XIII secolo²⁶. In quest'ultimo testo si legge che anche il profeta Geremia conosceva il *Sèfer yetzirà* ma, seguendo i dettami talmudici, non voleva studiare l'opera della creazione in solitudine²⁷. Pertanto

si recò da Sira, suo figlio, e studiò con lui per tre anni... Al termine del terzo anno, quando desiderarono unire gli alfabeti, secondo la combinazione delle lettere... crearono un uomo, sulla cui fronte era scritto: “*YHWH Elohim emèt*”²⁸. Egli teneva in mano un coltello e cancellava la *àlef*²⁹, cosicché rimanesse solo “*met*”³⁰. Dopo avergli prestato una sua veste, Geremia gli chiese: “Perché hai cancellato la *àlef* di *emèt*?” Gli rispose: “Ti racconto una parabola: c'era una volta un architetto che costruiva molti palazzi, città e piazze. Nessuno fu in grado di copiare la sua arte e di competere con lui in sapienza e abilità finché due uomini non riuscirono a convincerlo. Allora egli insegnò loro il segreto della sua arte ed essi appresero come fare ogni cosa nella maniera più giusta. Dopo che ebbero imparato il suo segreto e le sue tecniche, iniziarono a trattarlo a male parole. Infine rupero ogni relazione con lui e divennero architetti come lui, con la differenza che quello che egli si faceva pagare un tallero loro lo facevano per sei soldi. Quando la gente se ne accorse, smisero di tributare onore all'architetto, andarono da loro e li onorarono, commissionando loro ogni costruzione. Così Dio vi ha creati a sua immagine e somiglianza. Ora che avete creato un uomo come Lui, la gente dirà che non c'è altro Dio nel mondo al di fuori di voi”. Geremia gli chiese: “Se è così, come possiamo rimediare?”. Rispose: “Scrivete al contrario le lettere sulla polvere che è stata impiegata, con l'intenzione del vostro cuore e senza pensare al suo onore o al suo ordine ma fate tutto a rovescio.” I due fecero come gli aveva detto e l'uomo tornò polvere e cenere davanti ai loro occhi. Allora disse Geremia: “Vale davvero la pena studiare queste discipline per conoscere la potenza... del Creatore del mondo, non per metterle in pratica ma solo per capirle e trasmetterle mediante l'insegnamento”³¹.

Nel brano compaiono vari elementi destinati ad avere successo nella speculazione relativa al *gólem* in età moderna e contemporanea. Innanzitutto, l'incisione sulla fronte dell'antropoide del Nome di Dio e della parola ebraica “*emèt*” che viene successivamente modificata in “*met*”: “verità”, intesa come allusione al nome Tetragramma, diventa “morte”; in altri termini, senza la potenza del Dio di vita non c'è altro che morte. Si afferma inoltre che chi crea vita artificiale compie un danno nei confronti

²⁶ Si veda ivi, p. 321.

²⁷ Si veda *Talmud Babilonese, Hagigà* 11b e il passo di Alemanno precedentemente citato.

²⁸ “Il Signore è Dio vero” (lett.: “Il Tetragramma è il Dio di verità”), sulla base di Ger. 10,10.

²⁹ La prima lettera del termine ebraico *emèt*, “verità”.

³⁰ Cioè “morte”.

³¹ Ms. New York, *Jewish Theological Seminary of America*, 1887, c. 7v. Citazione da IDEL, *La Cabbalà in Italia*, pp. 321-322.

del Creatore, anche perché gli uomini fraintenderanno il suo operato e loderanno l'artefice terreno invece che Dio, peccando di idolatria. Si osserva infine il rilievo attribuito all'insegnamento orale (esoterico) di discipline che devono restare solo teoriche. È anche interessante che nel passo sia lo stesso *golem* a mettere in guardia i due artefici dalle possibili conseguenze negative della propria creazione. In pratica non è Dio a non volere la creazione di materia artificiale ma è la stessa creatura a impedire che essa diventi dannosa, autolimitandosi e scegliendo la morte. È questo un riferimento all'operato dell'Adamo primordiale che ha scelto di morire piuttosto che continuare a vivere serenamente nel giardino di Eden?

A Firenze, a Roma, a Venezia e a Napoli i testi relativi alle ricette per la fabbricazione dell'antropoide e alla sua animazione con le lettere dell'alfabeto circolarono ampiamente e furono oggetto di speculazioni che divennero consuete nell'ambiente cristiano, sollecitando una loro maggiore diffusione anche nella società ebraica rinascimentale³². Certamente le analogie avvertite dai riscopritori umanistici dei dialoghi platonici – in particolare del *Cratilo* – con le teorie linguistiche contenute nel *Séfer yetzirà* produssero vari risultati, di enorme portata per lo sviluppo della cultura moderna occidentale. Da un lato esse ispirarono la nascita di una scienza più sperimentale, dall'altra alimentarono la concezione che l'arte dell'uomo, lungi dall'essere empia e fallace, è essa stessa creatrice di vita. Così si può in parte spiegare il fondamento teorico del grande sviluppo dell'arte sacra nel Rinascimento e, in particolare, la tendenza di alcuni ambienti esoterici cristiani a incidere lettere ebraiche su statue di santi, l'uso di inserire versetti biblici in rappresentazioni della natività di Cristo o di Maria o di riprodurre in pittura e scultura il Tetragramma³³.

Da questa congerie di tradizioni, rielaborate in ambito cristiano rinascimentale sulla base di elementi ebraici più o meno antichi, si sviluppò la leggenda dell'animazione di un *golem* ad opera di un saggio rabbino praghese, il Maharàl (acronimo di “il nostro maestro Rabbi Yehudà Löw”). Quest'ultimo (c. 1520-1609) visse alla corte dell'imperatore Rodolfo II d'Asburgo (1552-1612), che fece di Praga il centro delle sue ricerche scientifiche ed esoteriche: al rabbino viene attribuita la fabbricazione di un antropoide secondo i modelli che abbiamo visto diffusi nei secoli precedenti. La tradizione fu nota soprattutto ai cristiani, mentre non ebbe pari sviluppo nel mondo ebraico. Peraltro nell'immensa mole di testi lasciati dal Maharàl, profondamente influenzato dalle sintesi universalistiche

³² In proposito si veda Idel, *Il Golem, passim*.

³³ Si veda F. LELLI, *L'interesse per la cultura ebraica a Firenze tra 1480 e 1530*, in *I grandi bronzi del Battistero. Giovanfrancesco Rustici e Leonardo*, a cura di T. MOZZATI, B. PAOLOZZI STROZZI e PH. SÉNÉCHAL, Firenze, Giunti, 2010, pp. 106-117.

dell'ebraismo italiano rinascimentale e a sua volta notevolmente influente nell'elaborazione del sapere ebraico dei secoli successivi, si trova scarsa menzione di quest'attività operativa.

L'attribuzione al Maharàl della creazione di un *gólem* per salvare la comunità ebraica in un periodo critico pare in effetti forgiata almeno a due secoli di distanza dalla morte dell'insigne rabbino. Da tale leggenda, accreditata dalla grande circolazione in ambito ebraico degli scritti del maestro e dalla sua fama di mistico e cabbalista, si sviluppò la saga ripresa nel romanzo dell'autore praghese di lingua tedesca Gustav Meyrink (pseudonimo di Gustav Meyer, 1868-1932), *Der Golem* (1913-1915). Il tema dell'antropoide era peraltro già stato riadattato da Mary Shelley (1797-1851) nel suo *Frankenstein or, the Modern Prometheus* (1818), nel quale compare più volte il motivo della resurrezione dalla morte compiuta da uno scienziato, come nell'antico racconto di Ahima'atz. È suggestivo che il romanzo della Shelley sia stato ispirato da un viaggio compiuto dall'autrice nella stessa regione della Germania dove vissero i discendenti dell'autore del *Sèfer yuhasin*.

Al leggendario personaggio il regista Paul Wegener dedicò tre film girati a Berlino tra il 1914 e il 1920. Nell'ultimo e più celebre, intitolato *Der Golem – Wie er in die Welt kam* (Il *gólem* e come venne al mondo), il regista recitò anche la parte del protagonista. Nella splendida rilettura espressionista di Wegener, la vicenda dell'animazione di un antropoide ad opera del Maharàl si colora di nuovi elementi, di ascendenza neo-gotica romantica, mantenendo comunque gli archetipi della leggenda medievale: in particolare, è significativo il rilievo attribuito al termine ebraico *emèt* (nel film traslitterato in caratteri latini) per animare o inanimare l'antropoide.

Un'antica leggenda – forse in origine egizia o mesopotamica –, attraverso la potente mediazione dell'ebraismo biblico e medievale, giunse in Europa e fu particolarmente apprezzata a partire dall'età rinascimentale, soprattutto a causa del rilievo che poteva avere per la scienza sperimentale dell'epoca. L'originario elemento religioso lasciò ben presto spazio a quello filosofico e operativo e, nell'immaginario cristiano moderno e contemporaneo, divenne un mero pretesto per sottolineare l'ambigua natura del saggio ebreo che, pur vivendo a contatto con la società occidentale, continua a far tesoro di tradizioni esoteriche di cui è l'unico depositario, discipline fortemente contaminate dalla magia e spesso ispirate a elementi demoniaci (da qui, nel film di Wegener, il ricorso all'invocazione del demone Astaròth nel processo di animazione del *gólem*).

Quegli stessi sapienti ebrei che fino all'inizio dell'età moderna vennero stimati proprio per le loro competenze scientifico-tecnologiche (e occulte, al contempo), con la separazione sempre più netta del razionale

dall'irrazionale nell'Occidente europeo rimasero emblemi di un medioevo romantico, affascinanti ma fin troppo inclini a lasciarsi trasportare dal lato più oscuro e divino della loro natura umana.



Fotogramma da *Der Golem – Wie er in die Welt kam* di Paul Wegener (1920)



Fotogramma dalla pellicola *Die Puppe* di Ernst Lubitsch (1919)

La bambola ingorda di una parodia dell'Espressionismo

VALTER LEONARDO PUCETTI

Die Puppe del grande Ernst Lubitsch esce in prima berlinese nel 1919, sotto le feste natalizie: un cinepanettone bonariamente revanscista dopo la recente disfatta bellica¹; “la favola è ambientata in un paese latino e cattolico e le ossessioni di Lancelot hanno una giustificazione ‘geografico-culturale’”², è stato anche detto. In qualche luogo di Francia e in qualche torno di tempo dell'Ottocento, probabilmente nell'età di Luigi Filippo, c'è Lancelot, nipote del barone Chanterelle (“gallinaccio”, il fungo, in lingua francese...), giovane fin troppo liliace, terrorizzato dall'altro sesso e protetto da truce governante possessiva, il quale rifiuta il pressante invito a maritarsi del ricchissimo zio, che vuole perpetuare la casata. Lancelot, per sfuggire alla torma di vergini che hanno udito il bando pubblico dello zio (munifica dote alla ragazza che sposerà Lancelot) e che dunque gli danno la caccia, cerca rifugio in un monastero. I monaci, che stanno vedendo ridursi le entrate del monastero e sono preoccupati, in quanto ghiottoni, dalla prospettiva di futuri digiuni, mirando alla dote promessa dallo zio propongono in cambio di essa a Lancelot una gherminella: il giovane si sposerà con uno degli automi di Hilarius, costruttore di bambole a grandezza naturale. Lancelot, rinfrancato, accetta l'idea e va a scegliere la bambola che però viene rotta accidentalmente dal buffonesco apprendista di Hilarius: allora Ossi, figlia di Hilarius, ragazza tutto pepe, per evitare il castigo all'apprendista prende il posto della bambola, fingendo di esser l'automa. Le nozze hanno finalmente luogo, con sollievo dello zio e disappunto dei parenti interessati all'eredità: l'ignaro Lancelot scoprirà di essersi sposato con una ragazza in carne ed ossa ma quando ormai, per

¹ Alfred Hugenberg, politico guida del Partito Popolare Nazionale Tedesco e tra i più importanti finanziatori dell'UFA, la grande casa di produzione per la quale filmava Lubitsch, esplicitò la funzione propagandistica antifrancese e antianglosassone dei film storici di Lubitsch, *Madame du Barry* (1919) e *Anna Boleyn* (1920), ma *Die Puppe* non farebbe eccezione, pur e anzi tanto più nel genere comico (cfr. H. C. WEINBERG, *Ernst Lubitsch* [ed. or. New York, Datton, 1968], Paris, Ramsay, 1997, p. 47; per un avviso contrario sulla questione cfr. S. KRACAUER, *Cinema tedesco. Dal «Gabinetto del dottor Caligari» a Hitler* [ed. or. Princeton, University Press, 1947], Milano, Mondadori, 1977 [1954], p. 51, il quale nega che potessero esserci intenzioni cripticamente ostili verso paesi ai cui mercati l'UFA vendeva con cospicuo successo i prodotti).

² M. SALOTTI, *Ernst Lubitsch*, Recco, Le Mani, 1997, p. 22.

fortuna e come vogliono natura e convenzione, se n'è innamorato. Hilarius, già disperato per la perdita della figlia (l'apprendista gli ha confessato la verità circa l'incidente all'automa e circa la sua sostituzione), benedice la coppia e ritrova serenità.

Una farsa³, questa di Lubitsch, una pantomima coi tempi di un balletto. O di un'operetta, piuttosto, visto che l'ispirazione viene da un *opéra comique* fine-ottocentesco di Audran e Ordonneau, *La poupée*, che eufemizzava un racconto fantastico di Hoffmann, quell'*Uomo della sabbia* cui nello stesso 1919 Freud consacrava un'analisi magistrale entro il suo saggio sull'*Unheimlich*. E' lunga la strada dall'edipo devastante del racconto hoffmanniano alla derisoria surroga avuncolare nella rivisitazione di Audran-Lubitsch. Nell'*Uomo della sabbia* il dottor Spalanzani è creatore dell'automa Olimpia, cui saranno cavati gli occhi dal malvagio ottico Coppelius, durante una contesa per il possesso della bambola: cecità proiettivamente edipica ma anche fonte di orrore per le orbite lasciate vuote, *vacuum* vaginale, quanto invece nel film di Lubitsch gli occhi sgranati, a mo' di bambola, e beffardi di Ossi invitano alla struggente innocenza del piacere. Spalanzani è alter ego paterno buono per lo sventurato protagonista Nathanael, il cui padre, dilettante di chimica, era morto, demiurgo fallito (= padre sterile), in un'esplosione del laboratorio per un esperimento mal riuscito: Nathanael crede per colpa di Coppelius con cui il padre stava altercando, come il bambino udiva dietro la porta chiusa della scena primaria, mentre la governante, come ogni sera, lo persuadeva al sonno minacciando l'arrivo del mercante di sabbia che, gettata sugli occhi, accecava. Alter ego paterno cattivo è il competitore di Spalanzani, Coppelius, assassino del padre buono e quindi immagine del complesso filiale di colpa: un cagliostro il cui nome evoca sia il crogiolo alchemico sia la cavità orbitale, il detentore del potere di sguardo – è un ottico, si identifica col mercante di sabbia accecatore, vende a Nathanael il binocolo che svela visioni orrorose e che conducono alla follia e alla morte il protagonista, infine isolatosi nell'alto di una torre (quella del suo cerebralismo inibito), dove cercherà di uccidere la fidanzata Clara e da dove Coppelius lo chiamerà fatalmente di sotto, sfracellandosi, con una profezia negativa tipica della paternità castrante.

In *Die Puppe* la mascolinità debole e impaurita del protagonista (di nome Lancelot, come nell'operetta, per evidente antifrasi...) è esibita caricaturalmente dalla prima scena (la scivolata nella pozzanghera uscendo

³ Un critico cinematografico di vastissima competenza teatrale come Savio ricollegava l'ispirazione 'grassa' del Lubitsch comico del periodo tedesco alla tradizione carnascialesca dei *Fastnachtspiele*: cfr. F. SAVIO, *Visione privata. Il film occidentale da Lumière a Godard*, Roma, Bulzoni, 1972, p. 86.

di casa con la governante virago) e mantenuta dallo *script* fino alle nozze. La bambola non è un fantasma del desiderio e/o dei suoi tabù, è carnale e carnosa, esplosiva al di là delle attese che un automa induce. La impersona Ossi Oswald, ballerina rubata da Lubitsch alla scena per farne la prima diva/antidiva del cinema tedesco: porta, come in tutti i film girati da lei con Lubitsch, lo stesso nome nella finzione che nella realtà, e all'anagrafe era del resto una Oswald Stäglich, il nome d'arte essendo una tautologia non meno gloriosamente autoreferenziale (Ossi è il diminutivo di Oswald nella lingua popolare). L'identità onomastica fra attrice e personaggio, di donna vera che si finge donna finta, "bambola", accusa la pienezza e l'inestricabilità della coincidenza delle due condizioni, la pulsione libidica che attiva lo sdoppiamento. Ossi Oswald in altri due film di Lubitsch aveva del resto messo in scena il travestimento, l'anno prima, nel 1918, in *Ich möchte kein Mann sein* (= *Non voglio essere un uomo*) e l'anno dopo, nel 1920, in *Meine Frau, die Filmschauspielerin* (= *Mia moglie, l'attrice cinematografica*), nel primo camuffandosi da uomo, per esigenze libertarie e libertine presto deluse, nel secondo da contadina tirolese, per fini di seduzione ma essendo in effetti, come nella vita (ancora un effetto a cannocchiale), diva del cinema: in entrambi i casi, come in *Die Puppe* (in cui l'abbraccio finale fra i due sposi è quasi monellesco: era tutto un gioco, un preliminare, adesso l'amore!), per alimentare lo spasimo dell'affrancamento dalla maschera e ritrovarsi se stessi infine (nel Lubitsch americano e sofisticato, sarà la falsariga altalenante di *Trouble in paradise*, integrale e a tenero *suspense* di *The shop around the corner*, labirintica e illimitata di *To be or not to be*).

La ribellione dell'automata al programma dell'inventore e della committenza è tematica nella narrativa di fantascienza ma innanzitutto nel cinema espressionistico tedesco, a partire da *Homunculus* di Rippert, passando dal *Golem* di Wegener e dal *Dottor Caligari* di Wiene, fino al langhiano *Metropolis* e ad *Araune* di Galeen⁴. Ma, con eccezione per il *Caligari*, dove lo schema è invertito, è questione sempre, in questi film come ai giorni nostri a Hollywood nel filone *Blade Runner* (e prima di allora, ad esempio nell'archetipico *The Thing* di Hawks, proiettando sugli extraterrestri le caratteristiche di artificialità anestetizzata), dell'insensibilità, dell'anaffettività crudele del robot, un'allegoria insomma dei mostri della Ragione. Lubitsch dissacra questo copione, lo demistifica additandone la natura esorcistica, di copertura: il pericolo mortale (ma solo per noi, non per esso) dell'automata è il suo troppo sentire, anche quello che sentiamo noi e che rimuoviamo. L'automata sono me, insomma. Né si tratta,

⁴ G. FINK, *Lubitsch*, Firenze, la Nuova Italia, 1977, p. 34.

col topos del robot, di svalutare la sessualità mostrandola avulsa, benché/perché coatta, come nella falsa Maria di *Metropolis* e (ancora impersonata da Birgitte Helm) nella protagonista di *Alraune*: in *Die Puppe* Ossi è “ragazza vera, appetitosa e sessualmente ghiotta”⁵, fuoriesce dalle inamidature, la sua sanità di falso automa sovverte gli automatismi, invece, sociali. Non per nulla, del film è stato scritto, con finezza, che “le charme de l’ouvrage vient d’abord de cette hésitation, de ce balancement perpétuel entre l’homme (ou la femme) de chair et l’automate: tandis qu’Ossi fait semblant d’être une poupée, les autres personnages sont, mais à leur insu, autant de marionnettes”⁶. L’aspetto fantasmatico-persecutorio dell’automata femminile che improntava la *Puppe*, la bambola di diverse opere drammatiche e narrative di Kokoschka in cui questi trasfigurava la sua passione allucinata per Alma Mahler e che è stata vista quale reinterpretazione del mito di Lilith⁷ anche attivo su *Giselle* (il celebre balletto di Gautier, che Lubitsch sicuramente conosceva e, come ho già scritto, *Die Puppe* è un balletto), è del resto virtualmente battuto in breccia, mi sembra, nel finale del film lubitschiano: Ossi appare in sogno a Lancelot, seduta sul davanzale della finestra aperta dal quale chinandosi lo bacia, mentre nella realtà siede sul suo letto e lo bacia di un bacio vero. Nessun vampirismo notturno e lunare di giovinetta rifiutata, come nella saga Lilith-Giselle, il sogno è la realtà: Ossi non è *Wünschgeschöpf*⁸, come in Kokoschka, non è creatura del desiderio, non è la trasgressione e la perdizione, non è la luce nera, ecatica, è il sé ritrovato, è il giusto e il gusto della vita, contro ogni drammatizzazione egoistica dell’esistere e abbattuti i muri di una prigione innalzata dai *senes stulti* (materialmente, Ossi e Lancelot si congiungono dentro un convento, dopo che, significativamente, Ossi si è sbarazzata del padre superiore rinchiudendolo dentro nella *Rumpelkammer*, nel ripostiglio).

Sì, perché, come è stato osservato da Guido Fink⁹, forse il critico più simpatico di Lubitsch, il film oppone, sotto il segno che Northrop Frye avrebbe detto primaverile della commedia, il mondo dei giovani affamati (il tozzo di pane offerto a Lancelot in convento dai fratacchioni che mangiano a quattro palmenti, loro; l’avventarsi di Ossi sul vassoio delle prelibatezze, durante il rinfresco di nozze in cui, siccome è creduta automa, non ci si è

⁵ SAVIO, *Visione privata* cit., p. 87.

⁶ E. e J. L. BOURGET, *Lubitsch ou la satire romanesque*, Paris, Flammarion, 1987, p. 40.

⁷ Sulla figura di Lilith, indagata nelle reincarnazioni religiose e letterarie e analizzata nelle valenze psicoanalitiche, cfr. J. BRIL, *Lilith. L’aspetto inquietante del femminile* [Paris, Payot, 1981], Genova, Ecig, 1994.

⁸ Sulla *Puppe* nell’opera e nella vita di Kokoschka cfr. C. GRAZIOLI, *Lo specchio grottesco. Marionette e automi nel teatro tedesco del primo ‘900*, Padova, Esedra, 1999, pp. 115-158.

⁹ FINK, *Lubitsch* cit., p. 34.

occupati di darle da mangiare; la pentola di colore per pittura con cui l'apprendista di Hilarius vorrebbe suicidarsi comicamente e che gli è sottratta dal padrone) e quello dei vecchi sazi (i monaci, come si è detto; il vecchio barone, costantemente ingozzato con la sua medicina dal servitore Hippolyt, anche durante la *poursuite* delle vergini folli alle calcagna di Lancelot; l'enorme, panciuta governante di Lancelot), i quali ultimi vengono alla fine ridicolizzati nel caso dei monaci (pur incameranti la dote), come si è detto, e del bambolaio Hilarius, scoronato artefice magico, parodia di Spalanzani¹⁰, beffato da quella specie di coboldo o *trickster* che è il suo giovane apprendista, un doppio autobiografico del regista¹¹, che lo rende vittima di un castigo (piatti rotti e pentola dei colori sulla testa di Hilarius) davvero da rimbambito di commedia plautina, nella scena della cucina, e poi impallinando con un fucile (doccia fredda, tipicamente lubitschiana, su possibili lirismi della fantasia) i palloncini sospeso ai quali in cielo, surrealmente e in trance sonnambolica, Hilarius insegue la figlia e Lancelot che il bambolaio non sa ancora esser divenuto suo genero. Il vecchio barone Chanterelle, invece, sembra ringiovanito e ringalluzzito dal matrimonio di Lancelot, dopo essersi trovato *in articulo mortis* circondato dalla parentela avida e petulante: durante la festa di nozze rimpiazza baldanzosamente al ballo con Ossi l'imbranato nipote, il quale sta consegnando ai monaci la dote. Ma la scena che congeda dal film il barone è misteriosamente e suggestivamente crepuscolare: le luci alle finestre del palazzo si spengono ad una ad una, rimane solo quella nella stanza in cui vediamo l'ombra curva di Chanterelle lentamente svestita dal fedele Hippolyt, poi anche quella luce si spegne. *Exit* Chanterelle... Il punto di vista *off*, che narra ma allusivamente, di risulta, così antonomastico della cinematografia del Lubitsch americano, dietro porte e finestre (si pensi al *travelling* sulla facciata dell'equivoco palazzo della Granduchessa dove la Dietrich, in *Angel*, fa la 'bella di giorno'), qui pare servire la pensosa coscienza della vanità del gioco: "il narratore sembra, a un tratto stranirsi e intristirsi, come un vecchio *causeur* ipocondriaco"¹², come è stato detto di

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Cfr. SALOTTI, *Ernst Lubitsch*, Recco, Le Mani, 1997, p. 24, ove anche si sostiene che l'apprendista di *Die Puppe* «ribalta il carattere di Lancelot» (generoso ma sguaiato e scafato, dalle mani lunghe su Ossi e sulla madre di questa). Sull'esperienza giovanile di Lubitsch, figlio di un sarto in carriera e messo da quest'ultimo a tirocinio, rivelatosi fallimentare, in un negozio di tessuti e sulla trasfigurazione paracharlottiana e liberatoria di questi trascorsi nei primi cortometraggi del grande regista, cfr. H. PRINZLER, *Éléments pour une biographie*, in *Ernst Lubitsch*, par B. EISENSCHITZ et J. NARBONI, «Cahiers du cinéma/Cinémathèque Française», 1985 (pp. 9-54), pp. 9-19.

¹² SAVIO, *Visione privata* cit., p. 93.

certo tardo Lubitsch. Il lubitschiano nichilismo¹³ di sguardo era già nei pochi fotogrammi immediatamente precedenti quella scena: in strada ma al riparo dalla luce dei lampioni, un altrimenti decoroso “signor Kreuzwendedich” e una signora altrettanto stagionata si baciano guardinghi ma lascivi, senonché un gatto, rappresentato in *silhouette* da ritaglio in cartoncino, proprio come il bidimensionale palazzo di Chanterelle poco dopo, miagolando li scopre e li fa sussultare, inducendoli a separarsi frettolosamente benché contegnosamente (quel che resta dei matrimoni, dopo un po’ di anni...).

Ma è vero che le ellissi e le strizzate d’occhio, i “rapierlike comments of his [= di Lubitsch] camera”¹⁴, in questo film sono meno frequenti (si ricordino però almeno le istruzioni per l’uso della bambola che Hilarius consegna a Lancelot: lubrificarla come minimo due volte a settimana...) delle iperboli e delle enfasi. Si è detto della fedeltà del primo Lubitsch al *burlesque* della tradizione tedesca, dello spessore quasi tattile dei suoi *divertissement* giovanili, “film-giocattolo, dove le dimensioni degli attori appaiono sempre incongrue alle misure degli ambienti (come nei disegni dei bambini) e gli ammiccamenti più furtivi si combinano con le enunciazioni più franche e salaci”¹⁵. “Madornali strippate”, è stato anche detto, dove all’insostenibile leggerezza del Lubitsch che sarà si premette dunque, per il momento, un diletto del “turgido, smaccato e debordante”¹⁶ la cui eroina non poteva essere che la straripante Ossi Oswald, sempre colorata oltre i bordi, annessionista impavida dell’amore innocente, autoassolutorio. Aggiungiamo che è, in *Die Puppe*, tutto un lavorare per iterazioni e per moltiplicazioni, quasi a ottenere l’infinitamente piccolo dall’infinitamente grande, per analogia e per svuotamento. Si veda la gag già usata da Cretinetti¹⁷ e che sarà ripresa da Keaton, dell’inseguimento delle candidate spose, che Lubitsch spoglia di realismo minaccioso scomponendola con impassibili geometrie combinatorie – di uscite e di entrate dal fuori campo

¹³ KRACAUER, *Cinema tedesco. Dal «Gabinetto del dottor Caligari» a Hitler* cit., p. 57.

¹⁴ Per dirla con L. JACOBS, *The Rise of the American Film. A Critical History*, New York, Teachers College, 1975 (1939), p. 355.

¹⁵ SAVIO, *Visione privata* cit., p. 86.

¹⁶ Ivi, pp. 86 e 87.

¹⁷ SALOTTI, *Ernst Lubitsch*, Recco, Le Mani, 1997, p. 22. Per la partita di dare e avere con Chaplin, invece, si può osservare che la gag di Charlot che divora in un battibaleno i panini a un chiosco approfittando della distrazione di un ambulante (*Dog’s Life*, del 1918) potrebbe aver influenzato quella di Ossi che si abbuffa e deglutisce cibarie del rinfresco nuziale fingendo però immobilità al riaffissarsi degli sguardi su di lei; i movimenti ingannevoli d’automa della donna prefigurano quelli di Charlot marionetta, nel *Circo* del 1928 (cfr. BOURGET, *Lubitsch ou la satire romanesque* cit., p. 42), laddove la pentola calzata a cappello a Hilarius rimanda a *Behind the Screen*, che è del 1916 (ivi, p. 43), e, in genere, quest’ultima frenetica scena di rottura dei piatti e lancio di oggetti è nel più puro stile *slapstick* dei corto di Mack Sennett.

alla visione e viceversa, da destra da sinistra da dietro la macchina da presa, e di precedenza visiva dei personaggi in corsa (Lancelot, la massa delle vergini folli, lo zio col servitore). L'assalto si ripete in quella sorta di grande sala dei giochi o teatrino dove Hilarius, dietro due sipari come di proscenio, cela le sue bambole a grandezza naturale, uno spazio ripreso in campo lungo nel quale Lancelot annega, agli occhi dello spettatore, con la sua inconsistenza, e dove le bambolone replicano l'accerchiamento, la 'caccia', avvicinandosi al giovane a passo, seppur sincopato, di ballerine di *music-hall*, con modalità dunque inversa alla scena prima descritta, e cioè cavando sensualità dal meccanico.

L'incipit del film è citato in tutti i manuali e in tutte le storie del cinema: Lubitsch in persona tira fuori da uno scatolone dei giochi (lo stesso, mi sembra, che è al centro dello stanzone delle bambole a casa di Hilarius) gli elementi di cartone, il 'presepe' della prima scena, quella in cui Lancelot e la sua governante escono di casa scendendo poi lungo un prato, adorno di alberelli, fino alla pozzanghera dentro la quale il giovane scivola. Il soggetto della finzione è metacinematograficamente esibito, dunque, e Lubitsch si rivendica, con affabile effetto *en abîme*, artefice e burattinaio, un Hilarius riuscito, un Hilarius che sa controllare il gioco. Sono stati da più critici sottolineati i consci richiami a Méliès, al primo mago, al primo burattinaio della nuova arte (proprio subito all'inizio, il sole di carta e sorridente che asciuga i panni di Lancelot), meno condivisibile è ravvisarci "il tema della creazione, così fondamentale nella koinè espressionista"¹⁸ o credere di ricondurre il trattamento filmico a una temperie espressionista dove "l'innaturale deformazione delle linee ci riporta alle figure del fantoccio meccanico, del saltimbanco e della marionetta che rappresentavano le più diverse forme dell'alienazione moderna: non solo [...] delle vittime dell'industrialismo e del militarismo, ma anche di quella del borghese, vittima lui pure dell'ordine borghese"¹⁹. Occorrerà convenire che Lotte Eisner, nelle sue requisitorie contro Lubitsch tedesco²⁰, piattamente accusato, da questa gran sacerdotessa di Lang e dell'espressionismo cinematografico dell'età di Weimar, di volgarità per il periodo tedesco del regista e di freddurismo da *parvenu* per quello americano, ravvisava almeno giustamente l'estraneità di Lubitsch alle atmosfere e alle stigmate stilistiche dell'espressionismo coevo, dal *Caligari*

¹⁸ FINK, *Lubitsch cit.*, p. 33.

¹⁹ L. MITTNER, *L'espressionismo*, Bari, Laterza, 1975, p. 67.

²⁰ Cfr. soprattutto L. EISNER, *Lo schermo demoniaco. Le influenze di Max Reinhardt e dell'espressionismo* [ed. or. Paris, Terrain Vague, 1981], Roma, Editori Riuniti, 1991 [1983], pp. 68-70, e L. EISNER, *Les origines du «style Lubitsch»*, in *Ernst Lubitsch*, par Eisenschitz et Narboni cit., pp. 86-93.

a Metropolis, che la Eisner peraltro idealizzava con apprezzamento solo decorativo, come choc misterico di luci e di ombre (verrebbero per lei da citare pagine mirabili di Ferruccio Masini sull'espressionismo teatrale di quella Germania e sul bearsi d'esso in "una specie di naufragio che è sempre sul punto di compiersi e tuttavia mai si compie perché è goduto, in definitiva, soltanto esteticamente"²¹). L'allergia della Eisner era in effetti alla musa prosaica, discorsiva, dialogica di Lubitsch. Infatti Lubitsch distende le essenze, gioca a rimpiazzare con esse, non le evoca misticamente. Quando la Eisner rimprovera a Lubitsch di non giocare con la tavolozza dei contrasti di luce, dei chiaroscuri violenti dell'espressionismo, non intende che per il regista berlinese la penombra è dialettica, è nei non detti o, all'opposto, nella sottrazione implicita e sottintesa che occorre fare alle iperboli. "Rien n'est plus étranger en effet à Lubitsch que l'effusion lyrique, la complainte romantique ou le chant de souffrance"²², è stato ben detto. Si potrebbero riprendere in mano le parole di fuoco del capofila espressionista Carl Einstein contro Goethe e, *si parva licet*, adattare a Lubitsch almeno categorialmente, al di là del giudizio di valore: "il conoscere è una forma di distruzione, un processo di morte [...] un mezzo di distruzione della realtà e una difesa dalla caotica pressione del mondo [...] una diminuzione dei legami vitali, l'eliminazione della realtà convenzionale al fine di creare un nuovo mito che è la nostra realtà più forte"²³. Sì, Lubitsch goethianamente, invece, "conferma un'innocua realtà media"²⁴, la sua cordialità esclude discese alle madri di stampo benniano, nessun afferrare parole dalla tensione, nessuna distruzione per giungere all'essenza ardente e riposare nel silenzio dell'io assoluto²⁵. Lubitsch scrive disincantate favole (in Germania) e poi parabole (in America) di formazione e di integrazione e il senso di *Die Puppe* meglio fra tutti è stato condensato da chi ha scritto che "questo doppio processo di acquisizione di una 'normalità' umana dei personaggi (Ossi non deve più fingere di essere bambola; Lancelot non è più un bambino cresciuto) rivela la sensibilità ironicamente positiva e fondamentalmente antiromantica di Lubitsch, poco incline a farsi attrarre dal fascino dello straordinario e dell'irrazionale"²⁶.

²¹ FERRUCCIO MASINI, *Gli schiavi di Efesto. L'avventura degli scrittori tedeschi del Novecento*, Pordenone, Studio Tesi, 1990 [1981]

²² J. NARBONI, *La conjuration des ego*, in *Ernst Lubitsch*, par Eisenschitz et Narboni cit., p. 69 (pp. 69-72).

²³ C. EINSTEIN, *Necrologio: 1832-1932* (pp. 63-73), in ID., *Lo snob e altri saggi*, Napoli, Guida, 1985, p. 71.

²⁴ Ivi, p. 65.

²⁵ G. BENN, *Espressionismo* [1933], in ID., *Lo smalto sul nulla*, Milano, Adelphi, 1992, pp. 146-176.

²⁶ SALOTTI, *Ernst Lubitsch*, Recco, Le Mani, 1997, p. 23.

L'espressionismo è parodizzato, in *Die Puppe*, in tutti i suoi processi astrattivi, la sua retorica è piegata a una sdrammatizzante, scettica dissoluzione delle rigidità e delle 'ispirate' miopie. La presa alla lettera della metafora, stilema che Edschmid per primo teorizzò e attribuì alla rivoluzione espressionistica²⁷, viene detratta al registro tragico ed esposta come ludica: il sole che ride; il cuore (metonimia sessuale) che scivola via dai pantaloni di Lancelot, il quale lo raccoglie mentre suona al portone del convento; i capelli di Hilarius (la cui somiglianza con Salvador Dalì, allora solo quindicenne, è impressionante, sia detto per inciso) che incanutiscono immediatamente quando egli apprende della scomparsa della figlia e rimbruniscono altrettanto fulmineamente quando la ritrova sposata (trucco ancor questo decisamente meliesiano); il padre superiore che triste rivela ai suoi monaci di avere dei grattacapi e costoro che, per solidarietà, lo circondano aiutandolo a grattarsi il capo tonsurato. Non costa nulla, questo *bric-à-brac* espressionistico, sembra venirci suggerito dallo schermo, e allora Lubitsch ce lo ammannisce – ammiccando allo spettatore come se la scena iniziale, del giocattolaio magico, non finisse di esser girata in tutto il film – e facendolo cozzare con la realtà fisicissima: la bidimensionalità dei fondali di cartone, cui spesso abbiamo già accennato più volte per varie scene e che trionfa nella casa di Hilarius, sia sulla facciata sia all'interno, vede la sua festosa eversione con la rottura, da parte dell'apprendista, della pila di piatti, essi realissimi e tridimensionali, a smentire la derisoria fila di utensili da cucina dipinti sui muri di questa: "tantôt le burlesque ne contredit pas l'esthétique de la toile peinte; tantôt il brouille la stylisation en y introduisant la réalité physique"²⁸, come è stato acutamente osservato. Il *décor* bidimensionale, finzionale, del film sembra del resto più debitore allo *Jugendstil*, alle sue avvolgenti rotondità mollemente effuse piuttosto che alle oblique e taglienti fenditure o frustate espressionistiche (anche in questo, l'ostile Eisner vedeva giusto). I due cavalli, trovata indimenticabile!, attaccati al *fiacre* e che accettano di trasportare i due sposi ma non Hilarius, sono di altra fabbrica che quella di Franz Marc, sono di pezza, dalle cuciture vistose, e riempiti e formati, palesemente, da due comparse ognuno, le quali li atteggiano burlescamente da equini: Lubitsch non rinuncia mai all'umano, ricusa la sua deformazione pur simbolica e la sua socievolezza vince sempre le misantropie stilistiche dell'indeterminatezza, la parola in lui prevale sulla sigla. Si veda, per ultimo, come il motivo del *Doppelgänger*²⁹, immanente

²⁷ FINK, *Lubitsch* cit., p. 32.

²⁸ BOURGET, *Lubitsch ou la satire romanesque* cit., p. 42.

²⁹ «Da un punto di vista tematico sembra parodiare un motivo centrale dell'ispirazione romantica di Hoffmann, quella malattia del 'dualismo cronico' dell'uomo di cui parla il

all'archetipo hoffmanniano di *Die Puppe*, sia disinnescato e stenebrato: Ossi non soffre di nessuno sdoppiamento lacerante né su di lei lo proietta Lancelot. La bambola, sogno maschile di dominio, esorcismo edipico, nel film finisce col realizzare il sogno femminile: il bisbetico viene domato sostituendo l'affettività al manuale delle istruzioni. “Dev’essere un meccanismo molto complicato”, esclama stupito Lancelot quando Ossi lo allontana per spogliarsi per la notte.

ciarlatano Cellenati in *La principessa Brambilla*» (cfr. SALOTTI, *Ernst Lubitsch*, Recco, Le Mani, 1997, p. 25).

Metropolis, apparato del Novecento¹

FABIO CIRACÌ

Di notte sogno città
che non hanno mai fine.
Stadio, *Chiedi chi erano i Beatles*

Le città del futuro: mappatura dinamica e topografia dell'immaginario

L'idea di città utopiche in cui sia possibile praticare esperimenti sociali o immaginare scenari futuri ha sempre rappresentato una caratteristica della letteratura filosofica di ogni tempo: *La nuova Atlantide* di Francis Bacon, oppure *La città del sole* di Tommaso Campanella o *Christianopolis* di Johann Valentin Andrea e non sono pure fantasie ma *Gedankenexperimenten*, esperimenti mentali di città-stato utopiche. Lo sono anche *Le città invisibili* con le quali Italo Calvino ricorre all'elemento spaziale come principio ordinatore ed estensione fisica delle relazioni², che possono reificarsi magicamente nella città incantata di Isidora oppure diventare una suburra maleodorante come Leonia, un vero inferno immanente³.

I romanzi sci-fi – la letteratura postmoderna più rappresentativa del mondo cyberpunk – hanno raccolto questa eredità filosofica e declinato le immagini delle città in rappresentazioni che sono diventate icastiche, ridisegnando l'immaginario contemporaneo, influenzando e lasciandosi a loro volta influenzare da arti e scienze, in un gioco di riscrittura continua e vicendevole. Questo rapporto simbiotico fra letteratura sci-fi e cultura scientifica si è esteso anche al mondo del cinema, come dimostrano le

* Salvo diversa indicazione, tutte le traduzioni dei testi sono di chi scrive.

¹ Il presente saggio è una versione ridotta e parzialmente rimaneggiata del *paper* pubblicato per «H-ermes. Journal of Communication H-ermes», 12 (2018), 35-62 ISSN 2284-0753, DOI 10.1285/i22840753 n12 p. 35.

² I. CALVINO, *Le città invisibili*, Milano, Mondadori, 2012, formato Kindle, pos. 719: “Non di questo è fatta la città, ma di relazioni tra le misure del suo spazio e gli avvenimenti del suo passato”.

³ Si veda la conclusione de *Le città invisibili* di Calvino con l'apologo finale di Marco Polo con il Gran Khan.

numerose città descritte dalla fantascienza contemporanea, letteraria e filmica, con una prevalenza dell'indirizzo distopico: lo *Sprawl* del *Neuromancer* (1984) di William Gibson, la Los Angeles piovosa, tetra e fumigante di *Blade Runner* (1982), le enclavi suburbane (sempre di Los Angeles, dette "Burbclaves") in *Snow Crash* di Neal Stephenson (1992) oppure la olografica "città delle macchine" di *Matrix* (1999). Ognuna di esse illustra una diversa nozione di città, un modello progettuale del futuro urbano e, a un tempo, indica come essa sia ridisegnata continuamente dalle acquisizioni tecnologiche e i cambiamenti sociali, secondo un processo di "mappatura dinamica", ovvero secondo una dimensione topografica che è modellata e al contempo modellante la realtà. Si tratta di un rapporto osmotico inclusivo, che fa convergere il patrimonio immaginativo delle scienze con quello delle arti.

Fra il XX e il XXI secolo, un contributo fondamentale a questo scambio è apportato dalle nuove teorie nel campo dell'architettura dell'inizio del XX secolo.

A partire dagli anni Venti, l'architettura rappresenterà il *trait d'union* fra cultura umanistica (compresa la fantascienza) e cultura scientifica, una relazione costante messa in crisi solamente dall'avvento delle tecnologie digitali e dalla costruzione virtuale dei luoghi⁴. Rimanendo però agli anni Venti, oltre a Hannah Hoch e a Paul Citroën, un particolare contributo alla nuova visione giunge dallo svizzero Charles-Édouard Jeanneret, meglio noto come Le Corbusier, in cui confluiscono il funzionalismo del movimento modernista e una certa forma di espressionismo, con la realizzazione di strutture innervate da acciaio e cemento armato, interni a pianta aperta e forme geometriche, che danno realtà al concetto di arredo urbano. Le sue teorie, esposte già nel *Vers une architecture* del 1923, si riflettono nella *Metropolis* di Fritz Lang, che assumeremo a modello di riferimento della nostra riflessione sulle distopie metropolitane. Si pensi ad alcune massime teoriche di Le Corbusier, come "*Une maison est une machine-à-habiter* (una casa è una macchina per l'abitare)".

Esiste quindi un rapporto strettissimo fra azioni umane e luoghi dell'abitare, una relazione che con la civiltà delle città è codificato attraverso il rapporto sussistente fra uomo e tecnologia. Già nel 1903 in *Le metropoli e la vita dello spirito*, Georg Simmel aveva analizzato la società contemporanea ricorrendo all'idea di un'azione reciproca (*Wechselwirkung*) fra le relazioni individuali e le forme di vita reificate: sia le cristallizzazioni sociali sia le scoperte scientifiche e tecnologiche. Lo sfondo scenografico di fine Ottocento era rappresentato da fluorescenti centri urbani, illuminati a

⁴ Cfr. G. WESTFAHL, 2005, v. 1, § "Architecture and interior design", Discussion, p. 53.

gas (*la ville lumière*) e brulicanti di vita, distinti dalle periferie proletarie annerite dal *carbon coke* delle fabbriche (si pensi alla Londra dei racconti di Charles Dickens o alle pagine autobiografiche di Karl Marx), in un rapporto piuttosto definito fra centro e periferia. Il Novecento, invece, si apre con uno sviluppo urbano sempre più caotico, non arginabile, che comincia ad inglobare i quartieri operai e le periferie; la città prende una direzione verticale grazie all'utilizzo intensivo del cemento armato e dell'acciaio (i primi grattacieli di Chicago sono del 1885). Inoltre, le città degli anni Venti sono il teatro dell'*età del jazz*, ovvero formicai umani traboccanti di vita, strombazzanti di clacson e di charleston, ritratti con forza espressiva dai quadri di Otto Dix e dalle musiche di George Gershwin.

È in questo nuovo contesto che va collocata l'America che ha conosciuto Fritz Lang, giungendovi via mare. Secondo il racconto dello stesso regista viennese⁵, l'idea di *Metropolis* (1927)⁶ nasce nel 1924 mentre arriva su una nave a New York City con il suo amico, il produttore Erich Pommer, per promuovere il suo film *Siegfried* (1924), prima parte del programmato ciclo dei Nibelunghi. La visione della *skyline* di Manhattan all'alba⁷ spinge sua moglie, l'attrice e scrittrice Thea von Harbou, a lavorare per una novella fantascientifica sicché, come di consueto, i due coniugi firmano assieme la sceneggiatura del film ambientato in una città disumana e gigantesca⁸, posta in un futuro che è ad un tempo utopico e ucronico.

La città immaginata da Lang è una *Sklavengesellschaft*, società schiavistica meccanizzata, caratterizzata però da segmenti di strutture (fisiche e sociali) arcaici, come dimostrano alcuni suoi edifici interni (torri medievali, chiese gotiche, tuguri medievali, catacombe etc.) situata temporalmente nell'anno 2026. Si tratta di una città divisa verticalmente da grattacieli e livelli urbani, ovvero tra gli operai (impegnati nelle fabbriche sotterranee) e la classe dirigente (che vive in cima a giganteschi e assolati grattacieli, assorbita in una frivola *Belle Époque*). Nella realtà storica del 1927, i grattacieli cominciano già a popolare l'orizzonte di New York, ma in Europa ancora non si vedono (il primo grattacielo europeo è il

⁵ Secondo Patrick McGilligan si tratterebbe di un'invenzione, un racconto romanizzato di Lang. Cfr. P. MCGILLIGAN, *Fritz Lang. The Nature of the Beast*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London, 2013.

⁶ Della vasta letteratura critica su Lang e su *Metropolis* si veda P. BERTETTO, *Fritz Lang. Metropolis*, 2° ed. riveduta e aggiornata, Torino, Lindau, 1997. In lingua straniera, cfr. TH. ELSAESSER, *Metropolis*, British Film Institute, London, 2010. Una rassegna completa della bibliografia si può consultare all'indirizzo <http://www.lib.berkeley.edu/MRC/lang.html>, (data ultima consultazione: 6 maggio 2018).

⁷ Cfr. TH. ELSAESSER, *Metropolis* cit., p. 9.

⁸ TH ADAM., *Germany and the Americas: Culture, Politics and History: a Multidisciplinary Encyclopedia*, Volume 1 "ABC-CLIO", 2005, p. 637.

Boerentoren di Anversa, costruito tra il 1929 e il 1932). È in questo periodo, racchiuso fra le due guerre mondiali, che si sviluppa la “scalata verso il cielo” della moderna urbanizzazione occidentale, in linea con l’idea di un *homo novus* e di una nuova epoca di pace e felicità, sogno destinato però a infrangersi con la guerra del 1939.

Il passato del futuro: La città verticale di H. G. Wells

Ma quali sono i precedenti letterari⁹ della distopica città futura ideata da Lang, che influenzano il progetto di *Metropolis*?

Sicuramente fra le fonti di ispirazione di Lang si possono annoverare i racconti di Herbert George Wells, come *The Time Machine* del 1895, in cui la gerarchia del “mondo di sotto” degli Eloi e del “mondo di sopra” dei Morlock si rispecchia perfettamente nella verticalità dei palazzi di *Metropolis*. Ma da un punto di vista relativo alla progettazione della città, alla sua dimensione e struttura urbanistica, un ruolo fondamentale è svolto sicuramente dai *Tales of Space and Time* (1899), in particolare da *Una storia dei giorni a venire*, racconto caratterizzato da una marcata carica politica e sociale (di orientamento socialista), in cui Wells rappresenta la “civiltà della città”¹⁰, come scrive, attraverso una megalopoli urbana suddivisa in rigide classi sociali¹¹. Come in *Metropolis*, anche nel racconto di H. G. Wells la narrazione si svolge secondo il classico canone della combattuta storia di amore di una coppia di amanti, Elizabeth e Denton, reinterpretata però alla luce del conflitto sociale fra benestanti borghesi e “tute blue” operaie, umiliate dal lavoro e collocate sul gradino più infimo della scala sociale, quello della *Labour Company*: non già un falansterio à la Charles Fourier, come suggerirebbe il nome, ma una struttura repressiva in cui gli operai sono costretti a lavori pesanti e meccanici per pagare il loro sostentamento, e dove addirittura “i bambini erano presi a credito, da riscattare in lavoro quando fossero cresciuti”, come delle vere e proprie

⁹ Secondo A. Roberts vi è una linea di continuità ideale fra le visioni distopiche proposte da R.U.R. (1921) di Karel Čapek, *We* (1920; poi in inglese nel 1924) di Yevgeny Zamiatin, *Metropolis* (1927) di Fritz Lang, *Brave New World* (1932) di Aldous Huxley, *Ravage* (1943) di René Barjavel, *Die Stadt hinter dem Strom* (1946) di Hermann Kasack, *Seven Days in New Crete* (1949) di Robert Graves, *Nineteen Eighty-four* (1949) di George Orwell e *Gläserne Bienen* (1957) di Ernst Jünger. Cfr. A. C. ROBERTS, *Science fiction*, Taylor & Francis, London – New York, 2006, p. 188.

¹⁰ “Ma il mondo è troppo civilizzato. La nostra è l’era delle città. Qualcosa in più di questo genere ci ucciderà”. H. G. WELLS, *Racconti dello spazio e del tempo*, Edizioni Grenelle, 2017 formato Kindle, pos. 2319,.

¹¹ Id., pos. 2106.

merci¹². Le classi sociali inferiori sono a tal punto chiuse e isolate dai piani alti della città che non solo vivono negli strati più bassi della stessa città, ma addirittura pensano diversamente, utilizzano un proprio gergo per comunicare – tema del linguaggio che sarà ripreso con il *nadsat* (russo-inglese) di *Arancia Meccanica* oppure con il *cityspeak* (*melting pot* di lingue orientali ed europee con l'americano) di *Blade Runner*¹³. Fra l'altro, Wells opera una critica (che si potrebbe dire marxista) all'idea robinsoniana di un ritorno alla vita dei campi, facendo fallire il tentativo, romantico e basato su illusioni, attuato dai due amanti, di sfuggire alla città per un ritorno alla vita nei campi e a una dimensione bucolica. I tempi sono oramai mutati irreversibilmente per un cambiamento radicale¹⁴.

In questa cornice si fa largo una rappresentazione spazializzata della realtà: le classi superiori hanno ancora il privilegio di vivere sotto il cielo stellato (Wells guardava alle stelle e non al sole), mentre le classi inferiori sono recluse nei budelli claustrofobici e metallici della *Labour Company*. In tal modo, H. G. Wells sembra costruire il canone delle città dei romanzi di fantascienza, evocando città globali (*la ville mondiale* o *ville globale*), le future gigantesche metropoli che fagocitano interi mondi in fauci di asfalto e acciaio. Nella storia della sci-fi si tratterà di realtà urbane che conteranno miliardi di abitanti, estese su tutto il pianeta Terra; poi sarà la volta di colonie su pianeti e galassie lontane (si pensi al *Ciclo della fondazione* di Asimov) che, con il progredire della tecnica, non saranno più caratterizzate solamente da una struttura industriale ottocentesca, ma governate dall'elettricità (come nel mondo descritto in *Le meraviglie del 2000* di Emilio Salgari, in cui alcuni uomini dell'Ottocento si risvegliano nel futuro ma finiscono per impazzire a causa della "grande tensione elettrica"), infine da un fitto e pervasivo sistema di computer, cavi e droni, come nella città delle macchine di *Matrix*. Oppure di uomini che vivono fisicamente in suburre (come nel recente *Ready Player One* di Spielberg del 2018) ma con la mente in un limbo generato da una realtà parallela virtuale (il cyberspazio di *Neuromante* di William Gibson del 1984), cadendo in uno stato di alienazione letargica e di narcosi sociale. Si tratta di un controllo tecnologico (già paventato da Orwell in *1984*) determinato da forze cieche e totalitarie che provocano l'assoggettamento dell'uomo, con miracolosi ribellioni¹⁵ guidate da semioi assediati da dubbi, talvolta non completamente umani. La nuova società pone così, sin dall'inizio, il

¹² Id., pos. 2470.

¹³ Id., pos. 2679.

¹⁴ Id., pos. 2103.

¹⁵ Cfr. H. LEFEBVRE, *State, Space, World: Selected Essays*, University of Minnesota Press, 2009, specialmente il cap. 2 su *Space, State Spatiality, World, § Worldwide Experience*.

problema dello statuto identitario dell'uomo, del suo posto nel mondo e della sua evoluzione, con un cambiamento sintomatico da questioni in cui il ruolo della scienza e della tecnologia è fondamentale, come in Asimov, a uno scivolamento sempre maggiore verso questioni ontologiche e metafisiche con il Philip K. Dick degli anni Sessanta, in cui scienza e tecnologia sono strumentali alla riflessione globale sull'uomo.

Mondo della letteratura sci-fi e mondo del cinema sono quindi fra loro strettamente correlati e interconnessi, sin dall'esordio della letteratura fantascientifica. Non va certo dimenticato che, durante il periodo in cui *Metropolis* era in produzione, la fantascienza divenne un genere popolare e commerciale attraverso la pubblicazione delle *Amazing Stories* di Hugo Gernsback pubblicato a partire dal 1926. Fu la prima di una pletera di riviste di fantascienza e fantasy (i due generi si distingueranno sempre più, fra varie ibridazioni, con futuri e passati paralleli, *sci-fi* e *steampunk*) che promuoveranno il ricorso a un linguaggio iconico, ammiccante al moderno e alla scienza¹⁶.

Come nel racconto di H. G. Wells, *Metropolis* è una città sotterranea a più livelli, popolata nelle sue viscere¹⁷ da lavoratori che forniscono l'infrastruttura per la città emersa della borghesia, sui cui palazzi è situato una sorta di Eden soleggiato per aristocratici capitalisti. In *Metropolis* vi è una chiarezza spaziale quasi didascalica, che sembra fare gioco all'architettura socialista, sia essenzialista tedesca sia delle nuove avanguardie russe¹⁸.

L'attività delle macchine definisce *Metropolis* come un complesso urbano e industriale con una vita propria, anche se mostruosa, con un suo dinamismo meccanico interno, anche se cieco e introflesso. Nel suo romanzo originale, Thea von Harbou descrive il movimento degli operai come uniforme, un riflesso del mondo meccanico da cui sono dominati. Gli operai lavorano fino allo stremo delle forze al di sotto della *New Tower of Babel*, che riproduce la Torre di Babele dei due celebri dipinti di Pieter Bruegel il Vecchio. La gerarchia strutturale di *Metropolis* colloca gli operai anche fisicamente sotto le macchine e rende tutto il processo di produzione una manifestazione meccanicistica, scandita da movimenti sequenziati¹⁹, che si duplica nell'ostinato ritmico della colonna sonora di Gottfried

¹⁶ N. MOODY, *The Gothic Punk Milieu in Popular Narrative Fiction*, in a cura di S. WASSON e E. ALDER, *Gothic Science Fiction 1980-2010*, Liverpool University Press, 2011, cap. 10, pp. 168 ss.

¹⁷ Abruzzese ha riflettuto sulla trasfigurazione del *topos* della caverna nei sotterranei uterini delle ricche e produttive fucine: cfr. A. ABRUZZESE, *Lessico della comunicazione*, Roma, Meltemi, 2003, pp. 59-60.

¹⁸ D. THORBURN, H. JENKINS, E. BARRETT, 2004, p. 333.

¹⁹ Cfr. A. ABRUZZESE, *L'immagine filmica: materiali di studio*, Roma, Bulzoni, 1974, pp. 229.

Huppertz²⁰. Insomma, non solo l'individuo è trasformato in un ingranaggio di una macchina più grande e complessa cui appartiene – ma di cui ignora il funzionamento generale, come avrebbe mostrato Chaplin in *Tempi moderni* del 1936 – ma per Lang è addirittura un organo di un unico gigantesco organismo.

La città come doppio meccanico: dall'androide-simulacro al grande Moloch

Come ha osservato anche Kracauer nel suo classico *Da Caligari a Hitler* sul cinema degli anni Venti, ciò che nel film di Lang è preponderante non è tanto la trama della storia quanto invece “le caratteristiche di superficie nel suo sviluppo”²¹, ovvero la sua dimensione spaziale.

Lasciando da parte la controversia circa le possibili interpretazioni dell'armamentario simbolico di *Metropolis* – a causa del quale il film è stato censurato perché tacciato, di volta in volta, di filocomunismo in America o di filonazismo (con ammiratori quali Goebbels e Hitler) in Europa –, qui interessa ancora una volta porre l'accento sull'organizzazione spaziale attraverso la quale Lang struttura una topografia stratificata della città, corrispondente a categorie metapoietiche ovvero ad archetipi che ordinano e producono il materiale figurativo, come nel mito classico: a partire dalle fondamenta della città, rappresentata dalle catacombe cristiane in cui vige una atmosfera sacrale e si attende il messia/mediatore, passando per l'allegoria del Moloch-Macchina dei livelli inferiori, in cui gli operai sono schiavizzati dal lavoro, alla Torre di Babele di memoria bruegeliana sede del grande e inaccessibile padre, per giungere prima al tugurio medievale e alla chiesa gotica in cui lo scellerato inventore Rotwang conduce Maria, e infine all'Eden veterotestamentario, ad un tempo il luogo della perdita dell'innocenza e terra promessa della redenzione finale.

Non si tratta quindi di una città tutta metallica, omogenea, ma a ogni piano corrisponde uno stadio della fenomenologia umana, semplificata per classi, in senso verticale, fra “testa e mano”, fra forza operaia e mente archetipa e artefice (ma non creativa e divina), che mette in moto la dialettica del conflitto. Tuttavia, la lotta per la sopravvivenza, che vede la

²⁰ Sul tema, si veda L. Izzo, *Metropolis di Fritz Lang: la città del futuro nell'Età del jazz*, in a cura di F. FINOCCHIARO, *Musica e cinema nella Repubblica di Weimar*, Roma, Aracne, 2012, pp. 109-126. Tutto il film – che non a caso si divide in tre atti (*Prologo*, *Intermezzo* e *Furioso*) – è sorretto da una struttura musicale.

²¹ S. KRACAUER, *From Caligari to Hitler. A Psychological History of the German Film*, Princeton University Press, 2004, pp. 149-150.

società borghese sfruttare con indifferenza la classe operaia, non si risolve, in senso hegel-marxiano, in un rovesciamento servo-signore, non ha luogo passando dalla rivoluzione del proletariato (che pure è presente) alla società comunista (cui Lang non giunge mai e non sembra auspicare). Lang sembra invece tener presente più il modello organicista dell'apologo di Menenio Agrippa, in linea con un certo socialismo utopico e riformatore, in cui la mano (operai) e la mente (alta borghesia) collaborano al bene dell'organismo generale della società. In tal modo, non si tratta di rovesciare i ruoli ma di armonizzarli attraverso l'opera del mediatore, il cuore, secondo l'intento (retorico e) morale dell'espressionismo langhiano.

La letteratura cinematografica finora si è preoccupata soprattutto di riconoscere nel simulacro *art déco* dell'uomo-macchina Maria il primo modello di androide fantascientifico trasposto su pellicola, non solo come la raffigurazione classica del doppio, da cui la poetica di Fritz Lang è fortemente segnata, ma soprattutto come uno dei primi modelli cinematografici di androide, evoluzione dell'automa Olimpia del *Sandmann* (1815) di E.T.A. Hoffmann, moderna effigie del perturbante freudiano.

Tuttavia, fra l'automa hoffmanniano e l'androide di Lang corre una differenza non del tutto trascurabile: nel primo caso si dà rilievo alla costituzione meccanica che, una volta impostata e avviata, sia in grado di generare autonomamente (da cui automa) dei movimenti programmati. È il caso degli automi di Erone di Alessandria e comprende tutti gli artefatti meccanici non necessariamente antropomorfi: dagli orologi meccanici ad acqua ai celebri automi del Settecento, per es. *Il suonatore di flauto o l'anitra meccanica* del francese Jacques de Vaucanson del 1737, per giungere al modello dell'Olimpia di Hoffmann²². Con il termine androide (reso celebre dal romanzo di Villiers del 1886 *Eva futura*), invece, si intende sì un prodotto artificiale zoo- o antropomorfo (non necessariamente meccanico), solo che quest'ultimo è attivato da energia elettrica e non da una forza semplicemente meccanica. Inoltre, a differenza del *robot* – la cui identità elettromeccanica è sempre palese anche fisicamente e non sempre ha fattezze umane – la natura artificiale dell'androide non è esplicita, né agli altri e talvolta nemmeno a sé stessi (come la *replicante* Rachael di *Blade Runner* che crede di essere umana).

Non a caso Philip K. Dick utilizzerà come sinonimi androide e simulacro²³, mentre il termine *replicante* è introdotto da *Blade Runner* di

²² Il fascino degli automi è stato oggetto anche della produzione filmica contemporanea, per esempio con *Hugo Cabret* (2011) di Martin Scorsese, in cui un automa funge da espediente narrativo, oppure in *La migliore offerta* (2013) di Giuseppe Tornatore, in cui un automa è un elemento centrale della narrazione.

²³ Cfr. PH. K. DICK, *The Simulacra* (1964), tr. it. *I simulacri*, Milano, Nord, 1980.

Ridley Scott, che sottolinea la natura perlopiù organica e potenziata dell'androide, in una direzione che conduce dritta al superamento dell'uomo e al *transhumanism*²⁴. In base a queste labili distinzioni, poiché in *Metropolis* lo sdoppiamento di Maria avviene attraverso la trasmissione di scosse elettriche, sarebbe forse più corretto parlare di androide e non di automa²⁵, come pure è stato scritto.

A tal proposito, però, va fatta un'ulteriore fondamentale distinzione: l'androide-Olimpia non è l'equivalente del *Frankenstein* di Mary Shelley (1818), ma piuttosto il suo rovescio: Frankenstein, infatti, è una creatura organica, generata dal fuoco indomabile della scienza sfuggita alle mani di un novello Prometeo: l'elettricità. Frankenstein è affine al golem animato da un sortilegio irrevocabile e rinvia alla *hybris* di un giovane apprendista stregone²⁶. Per quanto artificiale, possiede natura organica e si riferisce direttamente alla tradizione fantascientifica che si fonda sui mondi possibili determinati dalle scoperte scientifiche relative all'elettricità, da Galvani al magnetismo pseudoscientifico di Mesmer, interpretata quasi come un fluido magico. Olimpia-Maria è invece un artefatto tecnologico, una moderna statua di Pigmalione plasmata però con principi meccanici. Inoltre, mentre Frankenstein è vittima involontaria di una scienza superba, l'androide Maria è un ente luciferino, proviene da Babilonia (anche qui ricorre il doppio Torre di Babele/Babilonia), è strumento diabolico, come spiega bene il simbolo della stella rovesciata di Satana raffigurata alle spalle dell'androide (anch'essa un capovolgimento della stella di David raffigurata sulle porte del tugurio che Rotwang utilizza come laboratorio). La base scientifica del suo mondo possibile è la rivoluzione industriale perlopiù siderurgica dell'Ottocento.

E qui, infine, l'androide Maria si ricollega al tema della città che dà nome al film: è la trasfigurazione di *Metropolis*, in un rapporto analogico

²⁴ Della vasta letteratura sul tema, in lingua italiana si possono leggere due ottimi lavori: R. MANZOCCO, *Esseri umani 2.0. Il transumanismo: idee, storia e critica della più nuova delle ideologie*, Milano, Springer Verlag, 2014; A. ALLEGRA, *Visioni transumane. Tecnica, salvezza, ideologia*, Napoli-Salerno, Orthotes, 2017. Quest'ultimo, in particolare, analizza le questioni sollevate dal *Transhumanism* con robusto metodo filosofico.

²⁵ Nel solco della tradizione degli automi, invece, si può collocare con certezza *La bambola di carne (Die Puppe)* del 1919, film muto di Ernst Lubitsch, ispirato all'operetta di Edmond Audran, che inverte la storia dell'Olimpia hofmanniana del *Sandmann*, lasciando che una donna si sostituisca all'automata, in un gioco di ambiguità identitaria. Infine, va ricordato che, sebbene il termine *robot* sia stato introdotto nel lessico fantascientifico dal dramma *R.U.R.* di Karel Čapek del 1920, in realtà quelli dello scrittore russo non sono veri e propri robot, ma replicanti, perché generati con materiale organico e non meccanico. La storia del concetto, però, si allontanerà dalla sua origine.

²⁶ Sul tema si veda R. GIOVANNOLI, *La scienza della fantascienza*, Milano, Bompiani, 2015, in particolare il cap. *Il morbo di Frankenstein e la sindrome di Olimpia*.

stabilito fra micro e macrocosmo: così come la vera Maria è stata sostituita da un simulacro tecnologico forgiato in una natura perversa, allo stesso modo l'eden primigenio è stato corrotto da una trasformazione senza cuore della tecnologia (mano) e della scienza (mente). La città di Metropolis è una sorta di macroantropo maligno, perché privo di mediazione fra le parti, un organismo deforme, un Moloch in cui i singoli organi non funzionano in armonia e non si coordinano reciprocamente, mettendo a repentaglio la vita di tutto l'organismo, il consorzio umano.

In questo senso, attraverso l'intervento intenso e pervasivo della tecnologia, con *Metropolis* Fritz Lang estende la semantica degli enti possibili sdoppiandola: da un lato, con la costruzione di un simulacro umano surrogato dalla tecnica; dall'altro lato, con la realizzazione di un macro-organismo identificato nella città moderna, seguendo una certo isomorfismo analogico, un sorta di effetto Droste, per cui alla trasformazione dell'individuo singolo corrisponde il mutamento dell'intera società nella sua specifica forma di civiltà: la città.

Tuttavia, la visione mistica di *Metropolis* tende al quietismo: la metropoli è divisa in classi che partecipano distintamente alla vita della città facendo ognuna il proprio mestiere (e dovere), in virtù di un romanticismo del cuore che non si vede come possa giustificare il dolore e la fatica degli operai di fronte alla vita spensierata delle classi superiori²⁷. Nel suo esito ultimo, la città pacificata di Lang è totalitaria perché organicistica: nella *Metropolis* di Lang il problema del conflitto sociale è risolto in nome di una vaga fratellanza fra le classi (che però rimangono distinte). Si giustifica finanche l'esistenza del Moloch meccanico su cui si fonda Metropolis e la sua morale degli schiavi. Forse per questo il film piacque tanto a Goebbels e a Hitler, oltre che per alcuni fraintendimenti dovuto all'utilizzo della stella di David. Forse per questo motivo, l'ottimistica redenzione finale proposta da Fritz Lang, l'idea di una città funzionante come una divina unità organica, basata su di una vaga fratellanza, a noi appare oggi come la giustificazione del tetro spettro del passato e futuro totalitarismo. Se si vuole considerare *Metropolis* come l'esempio del film di fantascienza muto

²⁷ Cfr. A. ABRUZZESE, *Lessico della comunicazione* cit., p. 60: «In questi abissi vengono individuate anche le forme produttive che il potere sfrutta e relega ai margini dell'estetica del bello, dell'etica del buono, dell'educazione del gusto: l'altra parte della città, delle sue istituzioni e delle sue rappresentazioni. Ciò che al cittadino appare barbaro e al barbaro la sua nuda vita, la deriva antropologica cui è stata abbandonata dal sapere dei civilizzati. Su questo versante post-moderno viene meno l'esemplare modernità del film *Metropolis* e dello schermo come linguaggio delle metropoli, territori in cui il retroscena del lavoro è immaginato come inferno dei vivi, cuore di tenebra della tecnica, luogo di sfruttamento del proletariato, ma anche matrice – a immagine e somiglianza delle catacombe – di una nuova solidarietà e salvezza».

esemplificativo del paradigma della “mutazione sociale progressiva”²⁸, lo si può fare a patto di considerarla come una *mutazione sociale incompleta*, poiché essa non mette capo a un mondo mutato nella sua struttura sociale (gli operai rimangono operai, i borghesi rimangono borghesi) ma opera una riconciliazione simbolica, attuata dal mediatore Freder, una mutazione di percezione del valore della società: gli operai non sono più visti come schiavi dei borghesi, ma come loro fratelli, sono salvati da un mediatore/redentore che appartiene alla classe superiore, non si emancipano autonomamente, e il ricorso alla rivoluzione è condannato da Lang come causa di mali maggiori che ricadranno sulle future generazioni (i bambini) e sull’intera civiltà (l’inondazione di Metropolis). In parole povere, il futuro della classe operaia è messo nelle mani di un messia che intercede per via di amore con la borghesia: non proprio un’emancipazione socialista.

Per noi, il futuro dell’uomo e delle città non è un dato destinale, in cui agisce una missione divina e miracolosa, ma è il prodotto della lotta dell’uomo contro il caos e contro la sua stessa volontà di potenza. Per certi versi, continuiamo a preferire il disordine labirintico di Creta: sia perché sappiamo di percorrere vie contorte, di dover seguire il fragile filo di Arianna della ragione; sia perché in ogni città, come in ogni uomo, si nasconde un Minosse, artefice del suo stesso dedalo, per metà ragione calcolante e per metà bestia cieca.

Per concludere, la *Metropolis* di Fritz Lang, la città distopica *par excellence* dalla fantascienza, non è solo lo sfondo scenografico di una cupa fantasia indirizzata all’intrattenimento sensazionalistico; essa è piuttosto la proiezione macroscopica dell’uomo, il suo *doppio meccanico*, l’esteriorizzazione della sua volontà e della sua ragione come specie, la raffigurazione cioè non solo della realtà possibile ma anche di ogni possibile uomo – con tutti i suoi alati sogni e le sue plumbee paure – su cui la fantascienza ci invita, ancora una volta, a riflettere.

²⁸ È la tesi sostenuta da L. BANDIRALI e E. TERRONE, *Nell’occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, Prefazione di M. Ferraris, Torino, Lindau, 2008, parte 2.2, § *L’espressionismo di Lang*, pp. 68-70.



Due fotogrammi da *Metropolis* di Fritz Lang (1927)

Frankenstein
HOMO DEUS
FRANCESCO NICCOLINI

Personaggi

Dottor Frankenstein: ha le caviglie spezzate. Si muove faticosamente su una sedia a rotelle. Riesce altrimenti a fare qualche passo con immensa fatica appoggiandosi a un corto bastone. Non esce mai dalla sua casa-laboratorio.

La bestia. È il frutto più evoluto degli esperimenti del dottor Frankenstein. Ha una strana mobilità, quasi non riuscisse a starsene mai fermo. Salta di continuo. Si arrampica alla macchina degli esperimenti, quasi ne fosse lui il custode. Sta morbosamente attaccato al televisore e al videoregistratore: è legatissimo alle videocassette dei film grazie ai quali ha imparato a parlare e a comportarsi. Alterna una personalità infantile in cerca di tenerezza a una feroce voglia di vendetta verso il suo creatore e tutti gli uomini.

Testa-di-mostro: è la parte superiore di un corpo mostruoso e gigantesco che ricorda la 'bestia' di Boris Karlof nel celebre film *Frankenstein* di James Whale del 1931. È vivo. Guarda volentieri la televisione. Non parla. Chissà cosa sta pensando.

La scena

Un laboratorio. Teche con corpi, mantelli e provette.

Da fuori filtra la luce elettrica di un faro, una luce che passa regolarmente e poi scompare, passa e poi scompare.

Una macchina per esperimenti nel centro della scena: è tonda, alta due metri e mezzo, è evidentemente fatta per ospitare un essere umano legato.

Sulla sinistra una scrivania. Sotto la scrivania decine e decine di videocassette. Varie telecamere vecchissime poste in vari punti della scena.

Oppure un magnetofono con bobine.

Sulla destra un grosso e fatiscente televisore di cui il pubblico vede solo il retro. E, di fronte allo schermo, un mobiletto.

Nel centro della scena una sedia a rotelle. Un uomo nel buio con due bastoni avanza con grande fatica verso la sedia. Sta pregando sottovoce. È il dottor Frankenstein.

FRANKENSTEIN Padre nostro, che sei nei cieli,
e forse anche in questa stanza,
sia santificato il tuo nome,
venga il tuo regno,
sia fatta la tua volontà
come in cielo così, soprattutto, in terra.
Dacci oggi
il nostro pane quotidiano,
rimetti a noi le nostre colpe
come noi le rimettiamo a tutti coloro
che hanno responsabilità più grandi delle nostre,
e, ti scongiuro, non mi indurre in tentazione,
ma... liberami.

Si siede. Con grande pena sistema i piedi sulla sedia a rotelle. Va alla scrivania. Accende la telecamera e parla. Prova a registrare.

FRANKENSTEIN «Esimi colleghi, per generazioni e generazioni gli esseri umani hanno invocato ogni sorta di divinità, hanno inventato innumerevoli strumenti per combattere la morte, ma carestie, epidemie e guerre non hanno mai smesso di mietere vite. Pensatori, re e profeti sono giunti alla demenziale conclusione che penuria di cibo, diffusione di malattie e conflitti militari accadessero per volontà divina e solo inginocchiarsi, piegare la testa di fronte *all'imperscrutabile volontà divina*, fosse la soluzione. Ma da qualche decennio non è più così. Abbiamo messo sotto controllo le carestie e le pestilenze, e con le guerre siamo a buon punto, tolto qualche focolaio locale. Per la prima volta nella storia dell'umanità si muore più per colpa degli eccessi alimentari che per la mancanza di cibo, sono più i morti per suicidio che per le bombe: è più facile morire per un'abbuffata di cibo che per una guerra. Lo so, lo so: qualcuno di voi si sarà già indignato e vorrà levare il dito contro di me ricordando questa o quella guerricciola locale e l'ultima insignificante epidemia. Con tutto il rispetto per chi ancora muore sotto le bombe e per un po' di ebola, vi ricordo che le percentuali dei morti rispetto al numero complessivo dei vivi sono ridicole: c'era un tempo in cui

un'epidemia di peste dimezzava la popolazione di un grande stato, e la pace era solo un breve periodo fra due guerre. Ora non è più così.

E dunque? Come impegneremo noi scienziati le nostre lunghe giornate? Dovremmo forse darci alla poesia? Alla danza? Alla pittura? Giammai.

Dopo aver assicurato livelli di prosperità e salute che non hanno precedenti per la quasi totalità della popolazione umana, gli obiettivi che ci restano sono tre.»

Stacca la registrazione. Fa di sì con la testa, pensieroso ma abbastanza soddisfatto. Estrae il fischietto e fischia. Resta come in attesa, poi scuote la testa.

FRANKENSTEIN È sempre così lento...

Sospira. Riaccende la telecamera e ricomincia a parlare, molto riflessivo e convinto.

FRANKENSTEIN «... gli obiettivi che ci restano sono tre: immortalità, felicità, divinità. Dobbiamo prevalere sull'invecchiamento e sconfiggere la morte, dare le risposte giuste di fronte a ogni scelta per vivere più felici. Dopo aver sollevato l'umanità dal livello bestiale della sopravvivenza, ora dobbiamo elevare gli umani al rango di divinità: esseri più che umani e, un domani, immortali. È o non è, la vita, il bene più sacro in nostro possesso? Difendiamola. Di più: aumentiamola. In ogni modo possibile. Rendiamola una SUPER VITA: dobbiamo sottrarci alla morte e all'invecchiamento, essere eternamente giovani e sempre più potenti. E se l'immortalità forse è ancora un po' complicata da raggiungere, la super vita è qui, dietro l'angolo: è il nostro obiettivo non futuro, ma presente.

Chiudete gli occhi, cercate di ricordare il corpo che avevate a venticinque anni e immaginate di riottenerlo, quel corpo, senza tornare indietro, no!, mantenendo la vostra testa di ora, la saggezza, l'esperienza, la consapevolezza. Pensate all'evoluzione della specie; siamo passati dall'ameba ai rettili, dai mammiferi all'homo erectus e all'homo sapiens: non c'è motivo di pensare che i sapiens siano l'ultima stazione. Prepariamoci al nuovo protagonista della Storia: l'uomo dio.»

Con perfetta scelta di tempo, compare la Bestia. È a petto nudo, la maglietta infilata nei pantaloni. Tiene in braccio la grossa testa di una creatura mostruosa (Testa-di-mostro), un sacco di iuta, un kalashnikov. Ha due caricatori, o due cinture o chissà cosa, a tracolla e una fascia alla testa. Il dottore non ci fa caso, continua.

FRANKENSTEIN «L'ingegneria biomedica, l'elettronica, la genetica, la robotica, ci faranno compiere i nuovi passi necessari, innestando dentro al corpo organico strumenti non organici, artificiali, bionici. Milioni di nanorobot navigheranno nelle vene per diagnosticare i nostri problemi e riparare i danni in tempo reale, migliaia di elettrodi impiantati nelle teste, nella pelle, sottopelle, ci guideranno per trovare in ogni istante la miglior soluzione. Interverremo sui processi elettrochimici che si producono dentro i cervelli, impareremo a intervenire sui desideri, sulle scelte, anche le più difficili.

Dobbiamo riscrivere i codici genetici, correggerli, potenziarli, prevenire le malattie, estirparle prima che si presentino e iniettare intelligenza, bellezza e felicità.

Non si deve aver paura, dobbiamo osare, andare oltre i limiti! questa è la scienza, la medicina, la ricerca... per il bene dell'umanità. Certo, perché un giorno qualcuno trionfi, in molti dovremo fallire, questo è il duro prezzo da pagare. Le persone sono spaventate dal cambiamento perché temono l'ignoto, ma l'unica e più grandiosa costante della storia è che sempre ogni cosa cambia.

Ma è inevitabile: nel trovare le migliori soluzioni per la nostra salute, la felicità, la gestione del potere, gli umani cambieranno con gradualità prima una caratteristica psico fisica, poi un'altra, quindi un'altra ancora, fino al giorno in cui non saranno più umani...

Lo so: le vecchie creature stanno perdendo il loro valore commerciale. Abbiamo iniziato il processo per liberarcene: dobbiamo salvare solo le menti utili al progetto e progressivamente sostituire i vecchi modelli con nuovi prototipi, sempre migliori. Purtroppo, la qualità raggiunta non è ancora soddisfacente. Tempo... ci vuole più tempo...»

Stacca la registrazione. Questa volta fa di no con la testa, pensieroso. No, forse non è troppo convinto. Fischia ancora, più a lungo.

La Bestia arriva con uno strano passo difficoltoso.

La Bestia è l'ultimo e più evoluto esperimento del dottor Frankenstein: una creatura dall'apparenza di umanoide quasi perfetta, soltanto un po'

infantile e storta. Non bellissima forse, ma sicuramente molto simile a un essere umano nell'aspetto e – per certi versi – anche nella capacità di ragionare. Scopriremo ben presto però che la creatura ha al tempo stesso enormi capacità di ragionamento e limiti altrettanto grandi: è un computer innestato in un corpo umano, ma evidentemente ancora non tutto funziona a meraviglia (a cominciare dall'aspetto). Viceversa ha capacità di calcolo, di elaborazione dati e una resistenza fisica sicuramente superiore a quelle di un qualunque essere umano. Spesso balbetta.

La Bestia appoggia Testa-di-mostro sul mobiletto di fronte allo schermo della televisione.

BESTIA (*si rivolge a Testa-di-mostro*) Quando senti fischiare devi avvertirmi, sennò *lui* si arrabbia! ma sei sordo? Dimmelo: sei sordo? eh?

(*poi cambia tono*) Aspetta, dimmi se mi riconosci: chi sono?

(*si mette in posa*) Hai tre possibilità: a) il Drugo di *Arancia meccanica*, b) Rambo, c) Henry pioggia di sangue.

(*scruta il suo amico Testa-di-mostro*) Ma... mi senti? Te lo dico più forte: (*alza la voce e scandisce le parole*) Chi... chi sono? Hai tre possibilità: a) il Drugo di *Arancia meccanica*, b) Rambo, c) Henry pioggia di sangue.

Ovviamente non riceve risposta.

BESTIA Proprio proprio nessuna idea? Uff... vediamo se così è più facile.

(*si mette a recitare mitra in pugno. Finge di avere un megafono in mano*) «Potevo ucciderli tutti, potevo uccidere anche te. In città sei tu la legge, qui sono io. Lascia perdere. Lasciami stare o scateno una guerra che non te la sogni neppure. Lasciami stare, lasciami stare».

(*a Testa-di-mostro*) A... allora, chi sono? Proprio niente?

(*Scuote la testa disperato, va vicino a Testa-di-mostro e gli sussurra all'orecchio*) Ma... «il tuo incubo peggior!» Ramboooo!

L'uomo sulla carrozzella, che ha guardato in silenzio e con commiserazione questo siparietto, fischia di nuovo. La bestia si volta verso di lui.

BESTIA Eccomi! Arrivo! (*va da lui*) Ha... hai fischiato? Mi volevi? (*ride*)

FRANKENSTEIN (*evidentemente infastidito*) È mezz'ora che ti

chiamo. Perché ci metti sempre tutto questo tempo ad arrivare quando ti chiamo?

BESTIA Scusami, anche io ho qualche problema all'udito, come lui. Colpa tua, mio creatore. Tieni, guarda cosa ti ho portato... sorpresa!

(prende il sacco di iuta e gli rovescia sul tavolo una valanga di posta. Il dottor Frankenstein guarda le buste con un misto di felicità e di sorpresa) È arrivato il postino!

FRANKENSTEIN *(sorpreso, sorride)* Il... postino?

BESTIA *(molto soddisfatto)* Non te lo aspettavi, eh? Un postino... vivo! *(annuisce)* chissà dove l'hanno trovato, eh!

FRANKENSTEIN Tutta questa posta... ma quanto tempo è passato?

BESTIA Dall'ultimo postino? Mmh... direi almeno cinquantun giorni sette ore dodici minuti e non so quanti secondi, dipende se calcoli da quando il postino ha suonato al campanello o da quando se n'è andato.

(ride: in realtà sta giocando con le parole, è una cosa che gli piace molto: in realtà lui ha ammazzato il postino, in questo senso se n'è andato) Se n'è andato... non c'è più! addioooo! *(Poi si fa più serio)*

Pace all'anima sua. *(cambia argomento con una indifferenza glaciale)* Ci sono anche le bollette. *(Ora è un po' imbarazzato e un po' a scatti: quando la bestia è in difficoltà parla sempre un po' più scattosa, come se il suo sintetizzatore vocalico avesse qualche problema con certe emozioni)* E. Una. Multa. Scusa. Quella. L'ho. Sicuramente. Presa. Io.

FRANKENSTEIN Bravo... molto bravo...

BESTIA *(ridendo)* Eh eh... stai tranquillo! Non la devi pagare! Anche se provano a mandarti un sollecito faranno un po' fatica a trovare un altro postino vivo per consegnartelo, dico il sollecito.

L'uomo in sedia a rotelle si volta verso la bestia. La bestia si sente osservata e smette di ridere. Si blocca. I due si fissano immobili, ma è solo un istante.

FRANKENSTEIN Copriti. Fai schifo.

La bestia si copre e va alla macchina.

FRANKENSTEIN Le catene, le hai controllate?

BESTIA Sì.

FRANKENSTEIN E allora?

La bestia controlla se le catene tengono bene. Una delle due si sgancia.

BESTIA Tengono, tengono... stai tranquillo!

FRANKENSTEIN Ma non sei stufo?

BESTIA (*continuando a lavorare alla macchina*) Altro che. (*breve pausa*) Ma... stufo di cosa?

FRANKENSTEIN Di stare qui. Io e te, chiusi qui dentro. Non hai voglia di farla finita? Deve finire! te ne rendi conto?

BESTIA Intanto (*ride*), siamo qui.

FRANKENSTEIN (*insofferente, infastidito*) Perché resti con me?

BESTIA (*sorridendo, per un attimo smette di lavorare alla macchina*) A volte paparino mi sembra che il ritardato sei tu: resto con te perché non ti è rimasto nessun altro... (*ride e ricomincia a lavorare alla macchina*) come faresti da solo? Eh eh.

FRANKENSTEIN A volte mi dimentico che hai ucciso tutti, là fuori.

BESTIA No. Tutti tutti no. Però sono a buon punto. Eh eh. Ma non ti devi preoccupare: erano modelli veramente antiquati.

FRANKENSTEIN Vaffanculo.

BESTIA (*scuotendo la testa ironicamente deluso*) Tu non mi ami.

FRANKENSTEIN Complimenti, te ne sei accorto.

BESTIA Un tempo sì, un tempo mi amavi.

FRANKENSTEIN Soprattutto ti ho desiderato, tantissimo.

BESTIA (*ironico, e senza smettere di lavorare*) Vuoi dire che è tutta colpa mia, vero? che ti ho deluso? Se vuoi ti chiedo scusa, "padre"...

FRANKENSTEIN Come stanno i tuoi occhi?

BESTIA Cosa te ne frega?

FRANKENSTEIN E le tue gambe?

BESTIA (*facendo un comico saltino*) Non lo vedi? Meglio delle tue, ma niente di buono. Però riesco a muovermi...

FRANKENSTEIN E muoviti, allora!

Gli dà una scarica elettrica. La bestia ha un sussulto spaventoso tipo elettrochoc. Il dottor Frankenstein ride e si volta verso la bestia.

FRANKENSTEIN Va meglio ora?

BESTIA Perché non mi uccidi, già che ci sei?

FRANKENSTEIN Non lo so. Me lo domando spesso e non riesco a trovare la risposta: tutto sommato non sei un essere umano, non

sarebbe nemmeno un crimine...

BESTIA Vorrei che tu non ti dimenticassi che sono tuo figlio, la tua creatura.

FRANKENSTEIN E tu non ti dimenticare di essere un esperimento, un essere artificiale.

BESTIA Eppure, guardami: per orribile che sia il risultato, parlo, rido, cammino, posso anche piangere e se mi ferisco sanguino...

FRANKENSTEIN ...per non parlare di come sei bravo a uccidere e fare del male, senza nessuna pietà per gli altri.

BESTIA (*sorride ironico*) Lo vedi? sono proprio venuto bene, forse non dovevi ispirarti così tanto a voi umani! E bravo il mio papà! Come scienziato sei davvero bravo. Come papà... insomma...

FRANKENSTEIN (*annuisce con una certa malcelata soddisfazione*) Le tue capacità logiche stanno migliorando. E anche il tuo lessico. Un tempo eri inascoltabile.

BESTIA Grazie, sei stato molto generoso: si chiama *apprendimento automatico*. Peccato che mi hai partorito prima di completarmi, sei stato un po' frettoloso, vero? Ma non ne potevi più di aspettarmi... volevi che io venissi al mondo, vero? troppo amore... troppo amore... papà! Mannaggia, c'eri quasi, che peccato!

FRANKENSTEIN Ho commesso tanti errori, ma dopo è facile dirlo, dopo.

La bestia, nel lavorare alla macchina, si intreccia malamente, dimostrando tutta la sua inadeguatezza.

FRANKENSTEIN Lo vedi? Avrei dovuto sopprimerti come un esperimento mal riuscito.

BESTIA E perché non lo hai fatto?

FRANKENSTEIN Sai cos'è *l'amore*?

BESTIA Strano, il tuo modo di amarmi, padre...

FRANKENSTEIN (*commosso*) Appena sei nato... ti ho amato a morire. (*la commozione si trasforma in disperazione e orrore*) Un attimo dopo ti odiavo e ti avrei ucciso. (*sospira, fa una strana faccia*) Oggi mi sei quasi simpatico.

BESTIA (*durissimo, cattivo, fa paura*) Sto cazzo. Io non voglio esserti simpatico: io voglio giustizia. Sono tornato per questo.

FRANKENSTEIN Come sei noioso, ripeti sempre le stesse cose... Smettila, mi impedisce di lavorare, e pure di riposare... ah, se potessi dormire...

BESTIA E invece il tuo sonno risveglia i fantasmi. E ne hai, sulla

coscienza, altro che, se ne hai... e te li tieni tutti intorno, qui dentro e là fuori!

FRANKENSTEIN Non puoi proprio smettere, vero?

BESTIA No!

FRANKENSTEIN Non finirà mai questo tormento...

Il dottor Frankenstein poggia la mano sull'interruttore della macchina.

BESTIA No-o!

Il dottore somministra alla bestia un'altra botta di corrente. La bestia grida in modo disumano.

Il dottore si sposta dal tavolo e guarda la bestia, piegata in due dal dolore.

FRANKENSTEIN Se avessi cuore di ucciderti morirei contento. Mi fai schifo. *(si avvicina alla macchina, guarda la bestia, ne tasta il polso)* Il cuore di un essere umano sarebbe già scoppiato dopo tutte le scariche che ti ho dato... ti ho costruito troppo bene, vaffanculo. Io riesco a capirlo perché sei tornato, ma perché continui ad accettare di stare attaccato a quella macchina maledetta proprio no.

La bestia, piegata dal dolore, vorrebbe rispondergli ma sta ancora troppo male per riuscire a parlare.

FRANKENSTEIN Vabbè, facciamo un po' di esercizio.

BESTIA Noooo, oggi no, ti prego...

FRANKENSTEIN Zitto, lo faccio per te. Quante volte posso sottrarre il numero 2 dal 24? ci sono tre opzioni: una... d...

BESTIA Una.

FRANKENSTEIN Perché?

BESTIA Se sottrai 2 da 24 una volta, diventa 22 e non è più 24, quindi una volta!

FRANKENSTEIN 3 robot costruiscono 3 macchine in 3 minuti. 100 robot costruiranno 100 macchine in quanti minuti...?

BESTIA Tre!

FRANKENSTEIN Fammi almeno dire le risposte! 3, 100 opp....

BESTIA È facile... davvero: tre!

FRANKENSTEIN Quanto fa 2345 per 739?

BESTIA Un milione settecento trenta duemila 955.

FRANKENSTEIN *(annuisce, con una strana forma di soddisfazione)* Mangia, te lo sei meritato. *(la bestia si stacca dalla*

macchina e si precipita a mangiare, allora Frankenstein lo minaccia) Per bene! Mangia composto, non come una bestia! A modo!

La bestia mangia con fare famelico. Il dottor Frankenstein lo guarda, guarda il cibo che casca dalle mani e dalla bocca della bestia e scrolla la testa.

FRANKENSTEIN Avrei dovuto morire nel metterti alla luce, almeno non avresti avuto nessuno contro cui vendicarti. Ma che dico, avrei dovuto staccarti la spina, subito, e amen.

BESTIA (*guarda il padre con gli occhi di uno psicopatico*) Buona idea, babbino, ma ormai è troppo tardi, rassegnati. (*si stiracchia, si struscia le mani sulla fronte, le batte sulle tempie*) Questo spuntino mi ha fatto venire voglia di divertirmi.

Il dottor Frankenstein si irrigidisce spaventato. La bestia ride.

BESTIA No, non con te... quasi quasi mi faccio un giretto fuori. Ma se esco, me lo sento... non avrò pietà per nessuno.

FRANKENSTEIN Fra poco non ci sarà più nessuno di cui avere pietà.

BESTIA Sei stato tu a ridurmi in questo stato e ora non puoi rompermi i coglioni.

FRANKENSTEIN Uccidi me! Uccidimi, sì, vendicati una volta per tutte su di me, è tutta colpa mia. Fossi sicuro che se ti libero ucciderai solo me, ti lascerei immediatamente.

BESTIA (*smette di mangiare e avanza*) Guarda che stai sbagliando, babbino: sei tu che non sei libero qui dentro, non io. E io, soltanto io, decido chi vive e chi muore. O te ne sei scordato?

FRANKENSTEIN (*quasi grottesco*) Ah già, volevo metterti alla prova, ma sei attento... bravo. No, è che volevo dirti che se tu decidessi di... ucciderti, non potrei darti torto. Tutto qua.

BESTIA (*con falsa affettata dolcezza*) Papà! E chisseneffrega se tu mi dai torto o ragione, oramai. Cosa cambia? Ma tu sai benissimo che mi servi vivo, paparino, perché solo tu puoi darmi quello che voglio. E per ottenerlo sono pronto a uccidere qualunque altro essere vivente, uno per uno, finché non ne potrai più, del senso di colpa e del dolore, e finalmente mi darai quello che mi spetta.

FRANKENSTEIN Ma cosa vuoi!?! Cosa vuoi da me?!

BESTIA Primo una confessione dettagliata, dove tu ti assumi tutte

le tue colpe di fronte a... all'umanità, ai tuoi colleghi del cazzo e ai posteri.

FRANKENSTEIN Ti ho già detto di sì, sto preparando il mio discorso, lo possiamo registrare quando vuoi! Anche ora... su dai facciamolo... che aspettiamo?, io sono pronto. Dai, registriamo.

BESTIA Eh, calma, paparino... calma. Lo sai che l'elenco delle richieste è lungo... non ti agitare! Dopo tutto quello che mi hai combinato come fai a pensare di cavartela con così poco? Ora che la vita me l'hai data, fammi vivere per benino, no? Lo sai cosa voglio, perché me lo fai ripetere ogni volta che discutiamo? non far finta di non saperlo!

FRANKENSTEIN Me lo sono scordato.

BESTIA Ecco, appunto, lo hai appena detto (*dando un enorme peso alle parole che seguono*): voglio dei "ricordi". E una donna.

FRANKENSTEIN (*scuote la testa, ride, piange, ride, scuote la testa*) Vuoi dei ricordi? Inizia con questo, figlio di puttana: una volta ho conosciuto un pazzo che credeva di essere onnipotente e di poter creare la vita con le sue arti magiche. Metteva al mondo creature, figli che gli morivano tra le mani prima ancora di nascere. Gliene rimase uno solo vivo, il più bello, quasi perfetto, eppure gli faceva schifo, ma gli era così simile che non riusciva a trovare la forza di sopprimerlo. E nemmeno di amarlo: perché era mostruoso...

BESTIA Non hai detto che era il più bello?

FRANKENSTEIN Più bello degli altri, ma pur sempre orribile, rispetto a qualunque essere umano. Per quanto fosse la somma di ogni perfezione, il risultato finale era osceno.

BESTIA Sì, mi ricorda qualcuno. Vai avanti...

FRANKENSTEIN Il mostro fuggì. Era spaventato, non capiva perché le persone lo respingessero... era innocente, lui, non sapeva...

BESTIA ...o forse fingeva di non sapere...

FRANKENSTEIN Chi lo può dire?, il risultato non cambia: il mostro venne preso per quello che era, un mostro, e fu allontanato con violenza e orrore da chiunque incontrava.

Mentre Frankenstein racconta, la bestia tenta di tapparsi le orecchie, come se quelle parole lo agitassero e gli facessero male.

FRANKENSTEIN Per questo decise di tornare da quel mago pazzo che si credeva onnipotente. Cominciò a bestemmiare contro di lui e poi a perseguitarlo... voleva che gli donasse una donna fatta a sua

immagine e somiglianza, altrimenti il mostro avrebbe sterminato ogni forma di vita intorno al suo creatore...

La bestia si calma, annuisce.

BESTIA Sì, questo è un vero ricordo, forte e chiaro. Grazie.

FRANKENSTEIN (*duro*) Non-ho-finito.

BESTIA Scusa.

FRANKENSTEIN Il creatore, mosso a compassione, pensò che fosse giusto offrire a quel figlio mostruoso una compagna e per molto tempo provò a costruirla. Ma non ci riuscì.

BESTIA Perché non ci riuscì?

FRANKENSTEIN Non me lo ricordo. Ma anche in questo caso, cosa cambia? L'unica conseguenza fu che il figlio decise di tenere il padre prigioniero e torturarlo.

BESTIA Torturarlo come?

FRANKENSTEIN In ogni modo possibile. Per prima cosa prese un bastone e gli spaccò le caviglie: "Almeno non sarò più solo".

BESTIA Sai che palle...

FRANKENSTEIN Ma tu non sai ancora la parte più buffa... quando erano stanchi di torturarsi, per ingannare il tempo si mettevano a guardare dei film, e poi li recitavano! (*ride*), così, fra di loro... in quel modo il mostro imparò un sacco di parole nuove, si istruì, imparò a comportarsi con un minimo di eleganza, acquistò la profondità dei pensieri degli attori... (*ride, poi deluso*) Ma rimase solo un mostro inguardabile... Restarono così per anni. (*pausa, abbassa la testa*) Io volevo bene a quel vecchio pazzo.

BESTIA Quando l'hai conosciuto?

FRANKENSTEIN Lo andavo a trovare all'ospizio. Lo spingevo alla finestra e provavo a fargli sentire che la vita continuava... là, fuori, oltre il vetro...

BESTIA Ti ho chiesto quando lo hai conosciuto, rispondimi!

FRANKENSTEIN Molto tempo fa: tu non eri ancora venuto al mondo.

BESTIA Un bel tempo, allora.

FRANKENSTEIN Bellissimo. (*silenzio*) Perché sei tornato?

BESTIA Lo sai.

FRANKENSTEIN (*furioso*) Non puoi avere una donna da me, te l'ho già spiegato! Ti posso dare quello (*indica Testa-di-mostro*): prendilo, fanne quello che vuoi.

BESTIA Questo ce l'ho già, lo sai. Per la notte va bene, ma non mi

basta.

Si avvicina al pupazzo con il suo strano passo, lo tocca, lo accarezza. Lo bacia sulle labbra.

BESTIA Non è vivo... non è morto... però è...

FRANKENSTEIN (*lo guarda ammiccante e volgare*) ...è caldo, vero?

BESTIA (*annuisce e sorride*) Sì, è caldo!

FRANKENSTEIN Mi fai schifo.

BESTIA (*cambiando tristemente discorso*) Padre... perché non ricordo nulla di quando ero bambino?

FRANKENSTEIN Tu non prendi mai in considerazione l'ipotesi di non esserlo mai stato, bambino.

BESTIA Perché giochi a non rispondermi? Cosa ti costa?

FRANKENSTEIN Per ottenere una risposta, occorre che la domanda sia ben formulata.

BESTIA La tua casa puzza di cadavere.

FRANKENSTEIN Non è un problema della mia casa: tutto l'universo puzza di cadavere.

BESTIA (*si avvicina alle spalle del dottor Frankenstein come Marti Feldman in "Frankenstein jr." e ridendo come un serial killer psicopatico, lo guarda con gli occhi sgranati e gli parla vicino all'orecchio*) Abbiamo fatto un buon lavoro, padron mio, vero?

FRANKENSTEIN Dire che io e te abbiamo fatto un buon lavoro mi sembra davvero disgustoso...

BESTIA Servizio ripulitura planetaria da vecchi modelli... a domicilio! (*ride divertito*)

La bestia fa girare allegramente e a tutta velocità la carrozzella con Frankenstein, che è costretto a reggersi con tutte le sue forze. Poi la bestia corre alla macchina e si mette a fare nuovi ritocchi.

FRANKENSTEIN (*invasato, rivolto alla Bestia*) Ma l'idea! ...l'idea era giusta! io lo so! io volevo coltivare la speranza... dare all'uomo nuovi orizzonti, trovare risposte al male, alla malattia, alla felicità... non si deve aver paura, dobbiamo osare, andare oltre i limiti! questa è la scienza, la medicina, la ricerca... per il ben di tutti. Perché un giorno qualcuno trionfi, in molti dovremo fallire, questo è il duro prezzo da pagare per il trionfo dell'umanità.

Frankenstein si accascia, sfinito.

BESTIA Oh-oh.

La bestia scende dalla macchina, guarda il padre e scuote la testa. Allunga una mano verso la testa di Frankenstein, scosso da sogni e incubi. La bestia prova a capire se il dottore è morto, è tra il sorpreso e il preoccupato. Poi prova a fargli il solletico al naso. Il dottor Frankenstein si risveglia di colpo: la bestia si ritrae quasi spaventato. Anche il dottor Frankenstein sembra spaventato.

FRANKENSTEIN I miei sogni! cosa è rimasto dei miei sogni?

BESTIA Cosa è rimasto? Cosa-è-rimastoooo? (*sorride sarcastico e prosegue ironico e trionfale, lo prende per il bavero alzandolo di peso dalla carrozzella, gli parla da invasato*) Ma allora non hai proprio capito nulla: il tuo grande sogno si è avverato! Ce l'hai fatta! E ora lo stai ammirando, sono qui! In carne e ossa! SONO IO!!! (*lo lascia ricadere sulla sedia a rotelle*)

FRANKENSTEIN (*terrorizzato*) No... no... noooooo!

BESTIA Ma ora, padre, dammi dei ricordi.

FRANKENSTEIN No!

BESTIA Una donna...

FRANKENSTEIN No!

BESTIA ...e più vita!

FRANKENSTEIN No... no... noooooo!

BESTIA Perché mi hai messo al mondo?!

FRANKENSTEIN (*piangendo*) Non potevo saperlo.

BESTIA Cos'è che non potevi sapere?

FRANKENSTEIN Che saresti nato tu.

BESTIA Come vedi alla fine è sempre colpa mia...

FRANKENSTEIN Stai zitto! Zitto! (*piange*) Zitto! (*respira e ricomincia*) Si è rotto tutto... si sono rotti i fili... siamo rotti noi!

BESTIA Smettila con questa commedia, è patetica. È tutto patetico qui. E non ci crede più nessuno.

FRANKENSTEIN A chi? A me o alla commedia? E poi, nessuno chi? Giusto tu sei rimasto, e puoi solo decidere di non credermi oppure di prendere il mio posto, la qual cosa non mi dispiacerebbe affatto.

BESTIA E cosa me ne dovrei fare, del tuo posto?!

FRANKENSTEIN (*malizioso*) Ad esempio avresti il telecomando della televisione...

BESTIA (*incazzandosi e battendosi la mano sulla fronte*) Lo vedi?! Lo vedi?! Non riesco a ricordare i dettagli... certo, il televisore! Perché non ci ho pensato...

FRANKENSTEIN Perché sei ancora molto, molto sciocco.

BESTIA (*come un bambino, si batte ancora la fronte con la mano aperta*)
Ti prego, ti prego... accendimi la televisione! Dàiiii...

FRANKENSTEIN Oggi mi sento buono. Ecco qui (*accende la tv, fa zapping*) Hai anche un canale preferito?

BESTIA No, no! Metti su la mia cassetta, il film... sì, ti prego... il mio film! Quello che guardiamo sempre!

FRANKENSTEIN Quale, questa?

BESTIA Sì, quella lì, quella lì! (*indica eccitato una videocassetta*)

FRANKENSTEIN Questa? È così consumata che non riesco a leggere nemmeno l'etichetta... mmh, forse è l'ora di buttarla...

BESTIA (*aggressivo*) Nooooo! Non la buttare, sai? (*ora prevale lo spavento*) Non la buttare!

FRANKENSTEIN (*ironico*) Cos'avrà poi questo vecchio film di così interessante, ma quale è?

Frankenstein fa partire il videoregistratore. Il pubblico non vede le immagini, dato che la tv è voltata verso il fondo scena, ma sente il sonoro (a volume bassissimo, appena percettibile) e vede i bagliori delle immagini riflessi su Testa-di-mostro.

BESTIA (*infantile*) Come... quale è? L'unico che guardiamo... quello di un poliziotto... no!, un assassino! che uccide tutti gli uomini convinto che sono soltanto robot... cioè, no, c'è un meccanico che costruisce robot più veri degli esseri umani, ma moooooolto più forti (*ride entusiasta, batte le mani, poi si perde*) cioè, no, c'è la Terra dopo che tutti sono fuggiti e il Sole non la illumina più e un uomo sta per morire e si ribella contro Dio perché non gli ha dato una vita abbastanza lunga... uffa... non ci riesco... non mi so spiegare... perché mi hai fatto così stupido? (*piagnucola*)

FRANKENSTEIN Ti chiamerò "cervello di gallina". (*ride*)

BESTIA Ora guardo un pezzo di film e poi registriamo, va bene?
Eh eh...

Frankenstein annuisce senza sentimento e soprattutto senza via di fuga.

FRANKENSTEIN Ma certo. E poi, anche se non mi andasse bene, cosa cambia...

Mentre guarda la televisione accanto alla testa del suo amico mostro, improvvisamente la bestia cambia atteggiamento. Si blocca poi si avvicina a Frankenstein come se stesse recitando la scena che ha appena visto alla televisione. Il dottor Frankenstein ha un nuovo sussulto di paura. La bestia lo porta a centro scena, in una posizione precisa, poi torna al video, come per riguardare se tutti i dettagli sono uguali, quindi torna da Frankenstein con fare da attore esagerato. Gli prende la testa.

BESTIA (*ora è molto serio*) Può l'artefice tornare su ciò che ha fatto?
Niente è peggio di una vita che non è una vita, padre...

FRANKENSTEIN (*annuisce poi scrolla la testa*) ...poteva essere tutto così bello... (*scuote la testa, piange*) perché? perché?

La bestia è sorpresa della reazione emotiva del padre, è quasi imbarazzata. E quando la bestia è troppo imbarazzata preferisce ridere, senza capire.

FRANKENSTEIN Ti faccio tanto ridere?

BESTIA Sì, mi fai proprio ridere!

FRANKENSTEIN Vuoi che ci facciamo una risata a crepappelle, tutti e due insieme?

BESTIA (*improvvisamente serissimo*) No. Non ho nessuna intenzione di ridere, padre. (*scandendo le parole con molta attenzione*) Io voglio più vita, padre!

FRANKENSTEIN (*addolorato, scrolla la testa*) Zitto! Zitto!
Zittooooo... Vorrei sentire il rumore del mare, almeno un'ultima volta.

BESTIA (*pensa rapidamente a tutti gli effetti sonori di cui sono in possesso nel laboratorio*) Mmmh... no! non abbiamo il rumore del mare, qui, padre mio.

FRANKENSTEIN Perché non mi lasci in pace? Ah, potessi tacere, e restare tranquillo, senza emettere più alcun suono, senza fare un solo movimento... non chiedo di più. Per me e per te. Senza più colpa. Senza nuovi delitti.

La bestia si avvicina a Frankenstein, che sembra essere diventato molto vecchio.

BESTIA No. No e no! (*ora si comporta come un poliziotto durante l'interrogatorio di un criminale che non vuole confessare*) Cosa si sente ad avere un figlio?

Co... cosa si sente a essere nati?

Se non sono cresciuto, come morirò? E quando? Hai stabilito una scadenza?

Mi ammalerò? Mi spegnerò? Oppure resterò così per il resto del tempo, finché qualcuno mi ucciderà?

FRANKENSTEIN Non lo so...

BESTIA Scusami, babbino caro, ma non ti credo: sono assolutamente convinto che tu mi abbia fornito una data di scadenza, e se non lo hai fatto sei pazzo due volte... dimmi la verità: hai programmato la mia durata?

Silenzio, la bestia si infuria

BESTIA Hai programmato la mia durata?

FRANKENSTEIN (*molto reticente*) Sì.

BESTIA (*sospira di sollievo per la confessione*) Quanta vita ho, padre?

FRANKENSTEIN È molto più di quella a disposizione di un essere umano classico, ma qualunque sia la tua durata prevista, la troverai sempre troppo corta.

BESTIA Mentre tu ora la trovi sicuramente troppo lunga.

FRANKENSTEIN Era il meglio che potevo fare.

BESTIA Hai inventato una maledizione perfetta per tutti e due, complimenti, babbino mio.

FRANKENSTEIN Non solo per noi due: pensa a tutte le persone che hai assassinato.

BESTIA Che *abbiamo* assassinato, babbino...

FRANKENSTEIN Avrei dovuto ucciderti subito.

BESTIA Avresti dovuto tenermi con te, non abbandonarmi.

FRANKENSTEIN Sì, chiusi in una bara.

BESTIA Come sei spiritoso... (*ride*) credo che fuori non siano rimaste più bare vuote, lo sai.

FRANKENSTEIN E allora che finisca... tutto!

Da qui c'è un crescendo come se i due si preparassero a uno scontro finale.

BESTIA Non sai dire altro, (*sillabando*) co-me-sei-no-io-so.

FRANKENSTEIN Dillo tu, qualcosa che non sia noioso!

BESTIA (*in evidente difficoltà*) Non ho niente da dirti.

FRANKENSTEIN (*alterato, contrattacca*) Tu non hai mai niente da dirmi!
(*ancora più alterato*) Lui non ha niente da dirmi!!! (*in crescendo*)

Non ha! Imparato! Niente! Cazzo!

BESTIA Lo sai, senza di te io non esisto: (*cattivo, avanza e ridacchia*) sono solo una buona spalla (*saltella come una marionetta*), una spalla! A me non vengono pensieri originali. D'altra parte, come potrei? Non ho ricordi, non sono stato bambino, probabilmente non sono provvisto nemmeno di "anima"... giusto?

FRANKENSTEIN Nessuno lo può dire...

BESTIA (*durissimo avanza verso Frankenstein, pronto ormai ad aggredire fisicamente il suo nemico*) Tu! dovresti dirmelo!, lo stupido volgare arrogante maiale che mi ha messo al mondo!

FRANKENSTEIN Stop!!! fermo! (*grida, ha paura dell'attacco della bestia, fischia. La bestia si ferma*) Registriamo?

BESTIA (*sorride contento*) Sì. Registriamo. Era l'ora!

FRANKENSTEIN È tutto a posto?

BESTIA (*si guarda intorno poi*) Mi sembra di sì. Prima dobbiamo lavarci, però: non te lo scordare, non vorrai fare brutta figura, vero paparino?

FRANKENSTEIN Ah, sì, giusto, scusami... fortuna che ci sei tu.

La bestia prende l'acqua e comincia a lavare Frankenstein in modo sgraziato.

FRANKENSTEIN Piano... fai piano...

Poi Frankenstein si rilassa e, con lo stesso telecomando che usa per la televisione, fa partire una musica di Bach. La bestia resta sorpresa, si blocca: non capisce.

BESTIA Cos'è?

FRANKENSTEIN Musica.

BESTIA (*come se fosse un termine che non gli dice assolutamente nulla*)

Cos'è "musica"?

FRANKENSTEIN (*incapace di spiegarsi, gli sembra tanto ovvio*)

M u s i c a !

La bestia annuisce senza capire.

Ora è Frankenstein che lava la bestia: usa uno spruzzatore ad alta pressione, che gli permette di annaffiare la bestia che balla felice, componendo una strana danza che ricorda quella di una ballerina sgraziata, infantile e menomata, ma felice.

Quando la musica finisce, la bestia si inginocchia a centro scena,

emozionata. Frankenstein si avvicina da dietro, gli prende la mano, la guarda, quasi cercasse su quella mano i segni del corpo che ti fanno dire “sì, è proprio mio figlio”. Forse si commuove. Poi però è attraversato da ben altro pensiero e allontana la mano, attraversato da un pensiero tipo: non devo cedere all'affetto, queste cose non posso permettermele. Si allontana freddo.

FRANKENSTEIN Ora proviamo tutte le telecamere. Poi vai al tuo posto.

BESTIA (*attaccandosi nuovamente alla macchina e alle catene*)
Provare... provare... è la cosa che ci riesce meglio, no? Ma perché non provi a migliorarmi?

FRANKENSTEIN (*al computer; come fra sé*) È quello che sto disperatamente cercando di fare, bambino mio...

Frankenstein manovra il computer e prepara la telecamera vicina al tavolo.

BESTIA (*un attimo prima di imbavagliarsi, quasi timido*) Ma... ma poi... poi tu... mi fai vedere il film...? ché non mi ricordo mai come va a finire la storia dell'unicorno...

FRANKENSTEIN Sì, sì, però ora basta chiacchiere: iniziamo. Sono pronto.

BESTIA (*emozionato prima poi serio, quasi minaccioso*) Attento a non sbagliare le... le parole, leggile bene.

FRANKENSTEIN Sì, sì... ma tu sei sicuro di voler fare tutto, scosse comprese?

BESTIA (*spazientito*) Senti, papino: o gli facciamo capire per bene, oppure non serve a niente. E poi... (*ride*) cosa fai, ti preoccupi ora delle scosse? E tutte quelle che mi hai dato finora, quelle no, quelle non contano? Va là... va là... (*lo cita alla lettera e gli fa il verso*) “Basta chiacchiere: iniziamo. Sono pronto.” (*poi molto, molto, molto minaccioso*) E non ti fermare, per nessun motivo. Non accetto più scuse.

Il dottor Frankenstein annuisce rassegnato. La bestia si prepara alla macchina. Frankenstein va una volta per tutte al tavolo e... click, la registrazione è partita. Frankenstein, assente, guardando nel vuoto, serissimo, inizia a parlare, lento, ponderando le parole, ben inquadrato dalla telecamera. Il suo volto appare sul grande schermo.

FRANKENSTEIN Quale è il principio della vita? (*attimo di silenzio*)

Esimi colleghi, questo è un interrogativo senza risposta... e tuttavia di quante cose potremmo venire a conoscenza se non fossimo perseguitati dai divieti e dal senso del limite...

Io ho deciso di esplorare il principio della vita. Per anni ho seguito corsi di anatomia, biomeccanica e ingegneria genetica. Me ne sono fatto immensamente esperto. Cimiteri e laboratori sono diventati la mia casa... Ho studiato le leggi che governano il passaggio dalla vita alla morte e dalla morte alla vita, quel momento in cui dal buio più oscuro emerge, improvvisa, una luce! È stato così che, un giorno, un segreto sbalorditivo è finito sotto ai miei occhi... E ho scoperto come dare vita alla materia inanimata, come ordinarla, perfezionarla, renderla sempre più complessa ed evoluta. Ho provato una felicità senza fine.

Ma vi renderete conto, esimi colleghi, di quanto sia difficile preparare un corpo, con il suo sistema di vene e arterie, di muscoli, nervi, tendini... scegliere gli occhi, i capelli... ho iniziato così a fare una quantità straordinaria di esperimenti di cui ne potete vedere una parte alle mie spalle.

Sapevo che sarei andato incontro a molti fallimenti e opere imperfette, ma sapevo anche che ce l'avrei fatta, questo è il progresso... Ho provato con prototipi piccoli, piccolissimi, poi di grandi dimensioni, niente da fare... (*si commuove*) Ho visto morire tutte le mie creature, la maggior parte incapace di emettere soltanto un suono, di godere del respiro della vita... Niente. Poi (*ride*) ci sono riuscito. *Lui* aprì gli occhi, respirò e venne attraversato da un fremito di vita. Così.

Contatto elettrico, galvanizzazione, scossa.

La bestia ha un fremito violento e doloroso. Grida, ma è imbavagliato e legato.

FRANKENSTEIN Esimi colleghi, potete immaginare la mia felicità... Sì, era vivo!, avevo costruito un essere umano perfettamente *vi-vo...* (*è il tempo di una pausa, il tempo che serve per passare dall'espressione di trionfo, a quella della scoperta dell'orrore e del proprio sbaglio più tragico*) Maaaa, dopo pochi istanti, fui invaso dall'orrore... lo avevo pensato sublime, alto, bello, ed eccolo qui, tragica fotografia dell'osceno e dell'informe... sgraziato, gli occhi vuoti, il passo incerto... (*pianto sommesso*) Avevo lavorato per molti anni rinunciando a tutto il resto... alla *mia* di vita, a mia moglie, ai miei figli... a tutto! Avevo vinto la paura e

ogni divieto, dotando la creatura di una intelligenza superiore... immune da malattie e dolori... e ora che avevo raggiunto la meta di ogni mio desiderio, il sogno si era trasformato in incubo. Non riuscivo nemmeno a poggiare lo sguardo sulla mostruosità che avevo creato... (*va verso la creatura, si alza a fatica dalla sedia a rotelle, barcolla, gli toglie il cappuccio, lo guarda, scuote la testa e si dà uno slancio fino a sputargli addosso, poi si accascia sulla sedia, quindi torna in posizione ideale per la webcam*) La mia sconfitta era completa. Di più, perché *lui*... lui era vivo...

Il dottor Frankenstein si accascia sulla sedia. La bestia inizia a parlare con dolore fisico, ma piano, senza emozione, con durezza.

BESTIA Padre... posso chiamarti così?

FRANKENSTEIN Zitto!

BESTIA Padre... che sei in questa stanza... sia santificato il tuo nome, venga il tuo regno, sia fatta la tua volontà... rimetti a noi le nostre colpe come noi le rimettiamo a tutti coloro che hanno responsabilità più grandi delle nostre... (*ridacchia*) e non mi indurre in tentazione, ma liberami dal male. (*ride cinico e sinistro*)

Il dottor Frankenstein prova a non sentire, si dispera.

FRANKENSTEIN Zitto! Stai zitto! Zittooooo! Devi morire, bestia! morireee!

BESTIA Come fai a giocare in questo modo con la vita? Con la vita di tuo figlio?

FRANKENSTEIN Zitto, mostro!

Torna al computer e con violenza gli infligge un'altra scarica, un elettrochoc, dal quale il mostro si riprende a fatica.

BESTIA Tu hai dei doveri verso di me... sono tuo figlio... tuo figlio... devi trattarmi bene, non te lo scordare, altrimenti...

FRANKENSTEIN Altrimenti cosa?

BESTIA Altrimenti...

Il dottor Frankenstein gli dà una nuova scarica, la bestia si contorce di dolore

BESTIA Aaaahhhhhh!



Foto di scena da *Doc F.* di Francesco Niccolini, produzione Teatro Koreja (2010)

FRANKENSTEIN (*si allontana dal tavolo e va verso la macchina*)
Maledetta la mano che ha aperto questi squarci...

La bestia, piegata in due dal dolore, lentamente si stacca dalla macchina e avanza verso il dottor Frankenstein.

BESTIA ...maledetto il cuore che ebbe cuore di farlo...

FRANKENSTEIN ...maledetto il sangue che fece sgorgare questo sangue...

BESTIA All'abominevole genitore che ci inflisse questo strazio tocchi sorte più crudele di quella che io possa augurare a vipere rospi e ragni o a qualsiasi essere velenoso esistente e strisciante sulla terra.

FRANKENSTEIN (*godendo a occhi chiusi, all'improvviso, della sua creatura, come se le sue parole fossero la più dolce delle melodie*)
Se chiudo gli occhi, sento la tua voce: è bellissima...

BESTIA Se è per questo, posso sempre cavarti gli occhi, padre.

FRANKENSTEIN (*cambiando completamente*) Stop! Bene, fermiamoci qui.

Il dottor Frankenstein stacca la registrazione. La bestia cambia atteggiamento.

BESTIA Come... come sono andato?

FRANKENSTEIN Niente male, bambino mio. Ed io?

BESTIA (*equivocando "ed io?" con "e Dio?"*) Dio? Cosa c'entra Dio?

FRANKENSTEIN Mi prendi in giro?

BESTIA Giuro no. (*poi scoppia a ridere*)

FRANKENSTEIN Vaffanculo.

BESTIA Come mi divertono i giochi di parole!!! sei stato bravo a programmarmi con i giochi di parole, grazie... peccato per i ricordi...

FRANKENSTEIN Come te lo devo dire, i ricordi sono solo cose che un uomo ha vissuto, non te li posso innestare...

La bestia lo guarda torvo.

FRANKENSTEIN Che c'è, non mi credi? Pensi che ti racconto balle?

Silenzio. Il dottor Frankenstein abbassa la testa: forse è un'ammissione di

colpa, quasi si fosse tradito con le sue parole: «sì, in realtà potrei innestarteli...», e ora si sente in colpa e la bestia lo sa.

FRANKENSTEIN Ti faccio schifo?

BESTIA Dovresti chiederlo ai tuoi *esimi colleghi*, non a me.
Dopotutto sei pur sempre il mio papà, non riesco a essere imparziale.

Il dottor Frankenstein avanza verso la bestia, che è tornata alla tv vicino al suo amico Testa-di-mostro: guarda la bestia con fare da scienziato, quasi da entomologo.

FRANKENSTEIN Quanto tempo è che siamo qui?

BESTIA Ho perso il conto. Anni, credo.

FRANKENSTEIN (*scrutandolo con soddisfazione non celata*) Sì,
devono essere passati molti anni: un tempo non parlavi così bene.

BESTIA Mi hai insegnato tutto tu, qui dentro, parola dopo parola, e a forza di ripetere...

FRANKENSTEIN Avresti potuto essere splendido...

BESTIA Ti chiedo scusa della mia imperfezione, padre... giuro che non l'ho fatto apposta.

FRANKENSTEIN (*gli è arrivato quasi a contatto, invadendone lo spazio più privato, quello della televisione, e lo guarda negli occhi, mettendolo in evidente difficoltà*) Ci deve essere stato un momento in cui avrei potuto fermarmi, e tutto questo non sarebbe esistito. Ci deve essere stato per forza... per forza!

BESTIA Ma tu non volevi fermarti! Ricordi? Dicevi: «questo è il dure prezzo che dobbiamo pagare...»

FRANKENSTEIN Quanti morti...

BESTIA Riesci quasi a farmi pena. (*si avvicina, preso quasi dal desiderio di carezzarlo, alza anche la mano, poi il movimento si trasforma in voglia di ferocia e offesa fisica, lo prende per il collo, stringe*) Maledetto, maledetto il mio creatore! Perché mi hai obbligato a questa infelicità? Sarebbe stato infinitamente meglio se tu mi avessi immediatamente spaccato il cuore con un coltello o una lancia... avresti evitato al mondo, e a me, questa non vita... (*molla la presa, cambia registro, torna più lucido*) Voglio parlare ai tuoi dottori: accendi le telecamere, su, sbrigati.

Il dottor Frankenstein lo guarda sorpreso e non fa nulla.

FRANKENSTEIN Come... tu? E cosa fai, improvvisi?
BESTIA Accendi le telecamere!

Il dottor Frankenstein resta immobile, forse gli viene da ridere, non capisce.

FRANKENSTEIN Cosa vorresti fare tu?

La bestia reagisce con grande violenza, fisica e verbale. Attacca e avanza.

BESTIA Accendi le telecamere!, t'ho detto!, o ti spezzo anche le
braccia, storpio!!!

Il dottor Frankenstein indietreggia e, spaventato, fa ripartire registrazione e video, mentre la bestia si rivolge alla telecamera.

BESTIA Ora tocca a me. Quando mio padre mi respinse, io
scappai. Cominciai a nascondermi, sopravvivendo al freddo e alla
fame, perché il mio creatore degenerare mi aveva offerto un corpo
ricco di intelligenza e di resistenza fisica...

FRANKENSTEIN Ti ho fatto a mia immagine e somiglianza...

BESTIA (*improvvisamente ironico*) A questo proposito c'è una cosa
che non mi è chiara, e sarebbe bello avere una risposta da
qualcuno: sono io che assomiglio a te, oppure siete voi umani ad
assomigliare a me, e alla mia disumanità che vi fa tanto orrore...
qualcuno può rispondermi? qualcuno può rispondermi? Tutti zitti,
eh? Non trovo mai uno che mi risponde.

Attimo di silenzio, poi torna a rivolgersi alla telecamera.

BESTIA Così dichiarai guerra al mondo, seminavo la morteee!
Finché decisi che era tempo di tornare da *lui*, esimi colleghi *suoi*, e
porgli molte domande... molti, molti anni fa. E alcune richieste.

Parte il video di uno spezzone del vecchio film di "Frankenstein". La bestia e il dottor Frankenstein fanno un goffo playback.

BESTIA You-u... sono tornato!

FRANKENSTEIN Tu?!

BESTIA Ah-ah... non mi aspettavi? Possibile?

FRANKENSTEIN Speravo che qualcuno ti avesse ucciso.

BESTIA Mi hai costruito troppo bene perché mi eliminassero

facilmente. Colpa tua. Hai paura di me?
FRANKENSTEIN Hai ucciso i miei figli, hai ucciso mia moglie, i miei amici... di cosa dovrei avere paura ormai?
BESTIA È brutto vivere nel terrore, vero?
FRANKENSTEIN Peggio è la colpa, te lo assicuro.
BESTIA Colpa tua! Colpa tua! Colpa tua!
FRANKENSTEIN Non c'è bisogno che me lo ripeti. Ho capito!
BESTIA Come stanno le tue caviglie?
FRANKENSTEIN Cosa c'entrano le mie caviglie?
BESTIA Ho paura che tu voglia andartene via da qui... (*prende un bastone e va verso Frankenstein*)
FRANKENSTEIN No! No! Non lo fare! Non andrò via... non andrò viaaaaa!

Si sentono grida disumane: quelle di Frankenstein mentre la bestia gli spacca le caviglie, e quelle della bestia che sta lottando da sola sotto lo schermo senza accorgersi che lo spezzone è finito. Frankenstein lo guarda con commiserazione, poi stacca la registrazione.

FRANKENSTEIN Ora basta, eh? Basta.
BESTIA (*annuisce, si ferma e poi con la sua risatina scema*) Un po' mi dispiace per le tue caviglie.
FRANKENSTEIN Me le hai spaccate sei volte.
BESTIA (*sorride*) Ah sì? Sei? Avrei detto sette... Lo vedi, non riesco proprio a ricordare nulla... (*poi si fa serio, cattivo*) Perché non mi hai fatto meglio di così? Cosa mi è mancato per essere perfetto? Me lo dici? Me lo vuoi dire?
FRANKENSTEIN Non ci sono riuscito, tutto qui.
BESTIA Non mi hai finito, questa è la verità.
FRANKENSTEIN Credevo di essere più potente di quello che sono. Anche io ho dei limiti, cosa credi. Ho sbagliato i miei calcoli, è perso il controllo della situazione.
BESTIA Ho sentito dire che qui, un tempo, c'erano forme di vita.
FRANKENSTEIN Prima che tu le sterminassi tutte, sì.
BESTIA L'ho fatto in tuo onore, papà... ho pensato: (*dolcissimo in partenza, ma presto ironico*) «Paparino mio un giorno ha detto che i vecchi modelli erano obsoleti, che andavano eliminati e sostituiti... così ho deciso di aiutarti... (*cambia tono, diventa cattivo*) se non riesco a ispirare amore, scatterò la paura. E a te giuro un odio senza limiti. Se non accetti di modificarmi, lavorerò alla tua distruzione, papà: lo so che per te è più facile ripartire ogni

volta da un nuovo esperimento, da un nuovo prototipo, ma non puoi liberarti a cuor leggero di noi, poveri umani aumentati, ma non ancora abbastanza... vero *papà*? Non smetterò finché non maledirai il giorno in cui sei nato... *papà!*»

La bestia batte un pugno sul tavolo. Il dottor Frankenstein applaude lento e disgustato. La bestia allontanandosi fa un inchino infantile come a fine recita. Poi torna alla sua televisione e dal suo amico Testa-di-mostro.

BESTIA (*a Testa-di-mostro, piano, nell'orecchio*) Ti sono piaciuto?
FRANKENSTEIN (*guardando la bestia, avanza*) Dimmi una cosa, *figliolo*: tu sogni?
BESTIA Credo. Di. Non. Essere. Programmato. Per. Rispondere. A. Una. Domanda. Del. Genere.
FRANKENSTEIN Lo so, ma forse sogni lo stesso...
BESTIA Mi dispiace non capisco.
FRANKENSTEIN Già, tu non sei vivo, tu sei qualcos'altro.
BESTIA Qualcosa che non ha diritto al rispetto e all'amore, vero, padre?
FRANKENSTEIN Sei un esperimento quasi fallito. Mi dispiace.

È strano: sono entrambi commossi. La bestia si inginocchia a fianco della carrozzella, appoggia la testa alle gambe del padre, giochicchia con i lacci delle sue scarpe.

BESTIA Vorrei potermi abbandonare tra le tue braccia e chiamarti *papà*...
FRANKENSTEIN Ti va di provare un ultimo esperimento, *figliolo*?
BESTIA Ancora? (*scuote la testa ridendo*)
FRANKENSTEIN Sì, forse ne vale la pena, anche se ti farà molto male.
BESTIA E perché ne vale la pena?
FRANKENSTEIN Abbi fiducia in me, poi capirai.
BESTIA Fiducia? In te?! Ancora?
FRANKENSTEIN Cos'hai da perdere?
BESTIA Tutto, padre mio, anche se non ho molto.
FRANKENSTEIN Perderai comunque. È che, forse, un modo per innestarti dei ricordi c'è...

La bestia si entusiasma. Soprattutto si agita, si rialza.

BESTIA Davvero?! Sei sicuro di quello che dici?
FRANKENSTEIN Quasi sicuro, ma per dirtelo con certezza posso soltanto provarci.
BESTIA (*eccitato*) Facciamolo subito, prima che tu cambi idea!

La bestia corre alla macchina.

FRANKENSTEIN Non hai paura?
BESTIA Non ho nulla da perdere.

La bestia si attacca alla macchina.

BESTIA Sono pronto.
FRANKENSTEIN Ti farà molto male...
BESTIA (*con la tenerezza e l'impazienza di un bimbo che vuole giocare e nessuno lo fa giocare*) Sono pronto!
FRANKENSTEIN Tre... due... uno...

Il dottor Frankenstein annuisce preme un pulsante. La scarica è diversa questa volta, piccola, breve e soprattutto non dolorosa. Anzi, non è nemmeno una scarica: sono tre gocce di una sostanza che piove sulla testa della bestia. Poi il silenzio. La bestia è quasi sorpresa: non ha urlato, non ha sentito alcun male. Si slega con espressione perplessa.

FRANKENSTEIN Finito.
BESTIA Tutto qui?
FRANKENSTEIN Se così ti sembra, tutto qui...

Poi succede qualcosa. La bestia è attraversata da un turbamento evidente. Guarda nel vuoto, a bocca aperta, poi lentamente inizia a parlare. Nel procedere del suo racconto, la bestia si commuove, fatica a parlare, vede più chiaro nei suoi ricordi, ma più le cose le appaiono chiare, più il dolore cresce. La bestia guarda nel vuoto.

BESTIA Un musicista! Vecchio. Sta pensando al suo maestro. È tanto tempo che non lo rivede, tantissimo tempo. Perché lo ha deluso e tradito, per il successo. Ma ora quel musicista ha bisogno di lui. (*si rivolge a Frankenstein come se fosse il musicista*) Voglio un'ultima lezione, maestro.
FRANKENSTEIN (*facendo la parte del maestro*) Al massimo posso provare a darti la prima, di lezione.

BESTIA Dimmi, per chi è fatta la musica?
FRANKENSTEIN Perché non me lo dici tu?
BESTIA Per Dio?
FRANKENSTEIN No. Sbagli.
BESTIA Per il silenzio...
FRANKENSTEIN Il silenzio è solo una delle infinite musiche
possibili.
BESTIA Per l'amore?
FRANKENSTEIN Nemmeno.
BESTIA Per il rimpianto? Per l'abbandono? Per l'ombra dei nostri
pensieri?
FRANKENSTEIN Continua...
BESTIA Per ciò che è invisibile?

Il maestro sorride.

FRANKENSTEIN Vai avanti.

Da qui in poi la bestia inizia a commuoversi e avanza.

BESTIA ...un abbeveratoio per coloro che il linguaggio ha
disertato... per l'ombra dei fanciulli... per addolcire le martellate
dei fabbri... per gli stati che precedono l'infanzia... per quando si
era senza respiro e senza luce... per... risvegliare i morti.

La bestia piange in ginocchio.

FRANKENSTEIN *(si allontana dalla scrivania e si avvicina alla bestia)*
Questa volta posso dirti che l'esperimento è perfettamente
riuscito. *(fa una lunga pausa)* Te lo avevo detto che sarebbe stato
molto doloroso.

La bestia annuisce.

BESTIA Grazie, papà.
FRANKENSTEIN Questo vuol dire che mi perdoni?
BESTIA *(annuisce)* Se questa è la fine, penso di sì...
FRANKENSTEIN Evviva.

Silenzio

FRANKENSTEIN Su, dai: facciamolo e non parliamone più.
Registriamo anche questo, vero?

BESTIA Registriamo.

FRANKENSTEIN (*si guarda intorno, annuisce*) Sono tutti morti, vero?

BESTIA Tutti. Azione.

La bestia annuisce. La registrazione parte, e il pubblico vede il primo piano di Frankenstein, che dovrà recitare con un filo di voce, molto, molto intensamente, con tutta la fragilità possibile, e con un tempo di pensiero per ogni domanda, scandendo ogni parola e ogni punto interrogativo in modo che arrivino come pugnalate allo spettatore, uno per uno. Senza fretta e senza mangiarsi una sola virgola. Viceversa con uno stato di emozione e di addio crescenti.

FRANKENSTEIN Cosa dobbiamo fare dei nostri figli deformi?

Cosa dobbiamo fare dei nostri errori?

È possibile perdonare?

È possibile lavarsi dalla colpa e dal crimine?

C'è una seconda possibilità?

Fino a dove può spingersi la nostra ricerca?

Che cosa ci indica che il limite è raggiunto e più in là non si può andare?

E soprattutto chi lo decide?

Fino a che punto siamo pronti a sopportare le conseguenze delle nostre scoperte?

Io, dottor Frankenstein, maledico il giorno in cui sono nato.

(*sorride quasi ebete. Piange somnesso*) Questa è la prima ora felice che vivo da molti anni.

Vedo... sì, vedo le persone che ho amato e che mi sono state portate via... no!, non da questa bestia immonda, ma dai miei desideri più sfrenati... ho fretta di gettarmi nelle loro braccia.

Addio, miei stimati colleghi, addio. Cercate la felicità nella quiete.

Evitate l'ambizione, anche se ammantata dalla falsa innocenza di chi vuol salvare l'umanità, o darle nuovi orizzonti.

(*si blocca, pensieroso*) Ma che cazzo sto dicendo?

Il dottor Frankenstein fa un gesto con la mano. La bestia prende un cappuccio nero e lo mette sulla testa del dottor Frankenstein, che lo lascia fare passivo.

BESTIA Ego te absolvo in nomine patris et filii...

*La bestia prende il bastone e spacca la testa al padre, che muore.
Poi la bestia blocca la registrazione.*

BESTIA Finito.

*La bestia, commossa, quasi incredula, guarda il dottor Frankenstein morto.
Si muove a scatti, piano.*

BESTIA Finito. Davvero.

Fa qualche passo verso Testa-di-mostro, poi

BESTIA (*gli occhi pieni di lacrime*) Che dici? Siamo stati bravi, vero? Come? (*si avvicina a testa i mostro per sentirlo meglio. Fa un po' di versi con la testa: non è un sì, ma nemmeno un no*) Non è andata male, ma pensi che avrei potuto fare meglio?
Sì, vabbè, ma non è che possiamo rifarla un'altra volta: lui mi ha dato quello che volevo, ha... ha confessato e io l'ho liberato. Amen. Cosa? (*allunga l'orecchio verso Testa-di-mostro*) Certo che ti lascio vedere la fine del film, ora... eh? Vuo... vuoi dire che ti abbiamo disturbato? Scu... scusa, mamma mia che caratterino...
(*si ripete a volume più alto*) Che caratterino! Sì, tu, proprio tu. Senti, io vado a sistemarlo (*fa un cenno verso il cadavere*), tu guardati la fine del film, va bene? Tutti i morti si meritano rispetto, quando sono morti. M-mh.
Va, ti alzo un po' il volume.
(*va alla carrozzella, cerca il telecomando, alza il volume*)
Contento, eh? Ma chi è che sta meglio di te...

La bestia esce spingendo il cadavere del dottor Frankenstein sulla carrozzella.

Restano i bagliori della televisione proiettati sul grande schermo che inquadra in penombra il primissimo piano del pupazzo. Si sentono le parole del film:

TV «...e tutti quei momenti andranno perduti, come lacrime nella pioggia.
È tempo di morire...»

La bestia si è fermata nell'ultimo taglio di luce: dal labiale vediamo che sa

le parole del film a memoria. Dopo l'ultima battuta annuisce soddisfatta.

BESTIA (*nell'uscire, ancora rivolto a Testa-di-mostro*) Beh. Io vado a dormire. Tu non fare tardi, mi raccomando.

Bestia esce, con il suo carico di dolore.

Sul volto di Testa-di-mostro scende una lacrima. Speriamo che qualcuno, dalla platea, se ne accorga.

*1818-2018 Frankenstein progeny.
Perturbazioni etiche ed estetiche nello spettacolo contemporaneo*



Università del Salento, Lecce 2019