

PAULINA KWAŚNIEWSKA-URBAN*
Instytut Filologii Romańskiej UJ

Gli Scalognati e l'atto puro dell' incarnazione

Scalognati jako efekt aktu czystej inkarnacji

Abstrakt

W niniejszym artykule ukazana zostaje droga, jaką przebywa pirandelliańska „osoba”, by stać się „postacią”. Pierwsza część to przedstawienie procesu stawania się postacią, który wyjaśniają przykłady z noweli *Il dialogo tra il Gran Me e il piccolo me* [Dialog między Dużym i małym Me] i sztuki *I sei personaggi in cerca d'autore* [Sześć postaci w poszukiwaniu autora].

Druga część to charakterystyka grupy Scalognati, bohaterów ostatniej, niedokończonej sztuki noblisty *I giganti della montagna* [Giganci z gór], jako najbardziej reprezentatywnych przykładów „postaci” w ujęciu pirandelliańskim. Bardziej szczegółowej analizie poddałam postać maga-przewodnika Cotronego.

Słowa kluczowe: postać, Pirandello, aktor, wcielenie

Parole chiave: personaggio, Pirandello, attore, incarnazione

“Voi attori date corpo ai fantasmi perché vivano – e vivono! Noi facciamo al contrario: dei nostri corpi, fantasmi: e li facciamo ugualmente vivere” (Pirandello, 1997: 205).

Nell'arte drammatica pirandelliana possiamo evidenziare tre strutturalne portanti del teatro: i personaggi che hanno rinunciato agli autori, agli attori e al pubblico; gli attori che cercano di comunicare la poesia facendo da tramite tra

* E-mail: p.j.kwasniewska@gmail.com. Autorka pragnie podziękować recenzentce pracy dr hab. Marii Maślance-Soro, prof. UJ.

due mondi: quello reale e quello dell'arte pura, e il pubblico. Il problema dell'impossibilità di comunicarsi e dell'alienazione dei personaggi può essere risolto grazie all'arte cinematografica che rimette in contatto i due poli e risolve la contraddizione tra chi produce (l'attore) e chi consuma (lo spettatore). Per quanto riguarda il teatro, nella produzione pirandelliana abbiamo a che fare con il processo della smaterializzazione del personaggio ed il suo manifestarsi senza il tramite dell'attore. Si può chiamare questa tendenza un passo verso la cinematografia e la voglia di liberare il personaggio dalla figura fisica dell'interprete. Come si è menzionato prima, una tale liberazione avviene nel cinema, dove esiste la possibilità di incontrare il personaggio puro e non ci fermiamo più sull'attore smarrito tra il dilemma di salvarsi – facendo da banale interprete – o di incarnarsi mettendo il proprio io in pericolo. Due figure, che si scontrano nelle *pièces* di Pirandello, diventano i protagonisti dei *Giganti della montagna*, il suo ultimo dramma mai compiuto. I personaggi prima si oppongono agli attori volendo eliminarli, poi collaborano con loro durante le prove dello spettacolo che non verrà mai presentato, per poi assistere alla caduta di questi ultimi. Dopo un'analisi profonda del testo si nota che il gruppo degli Scalognati sono una categoria che rispecchia perfettamente la volontà di Pirandello di creare sulle pagine del testo drammaturgico una riflessione del personaggio cinematografico. Questa scoperta mi ha spinto a soffermarmi sulla pièce e approfondire il concetto dell'atto dell'incarnazione, studiando le caratteristiche dell'insieme degli abitanti della Scalogna. La mia analisi, a causa della ristrettezza dell'articolo è basata quasi esclusivamente sulle mie osservazioni e una lettura attenta del testo, ma nonostante il carattere limitato della mia ricerca spero di aver offerto un apocrio nuovo al tema.

Il personaggio: il viaggio della persona per diventare il personaggio

“Per la ‘persona’¹, in Pirandello, prima di volgersi verso la scena, l'esistenza si mostra infatti coi colori infernali e rabbriventi di una condizione lavorativa frustrante e di un milieu umano raggelato” (Puppa, 1978: 18). La vita viene dipinta con colori scuri. L'autore sembra un sadico che introduce le sue creature negli ambiti ostili e accumula disgrazie.

La famiglia pirandelliana viene sempre presentata come uno spazio claustrofobico. Da una parte argina la persona nelle pareti del calduccio domestico, la

¹ Per P. Puppa la ‘persona’, nel frammento sopra citato, viene letta come un qualsiasi essere umano. Mi sono permessa di adottare questo termine per spiegare la differenza tra ‘l'essere umano prima che diventi il personaggio’ (che nomino con la voce ‘persona’ aggiungendo a questo nome la valenza di una categoria) e il personaggio stesso.

nutre e protegge dall'esterno. Dall'altra è la famiglia stessa a torturare i propri membri. La casa come un posto di esilio diventa la prigione da cui fugge Mattia Pascal. Bisogna però sottolineare che dalla culla familiare, alla fine, nessuno è in grado di scappare veramente. Questa condanna diventa il tema di tante novelle di Pirandello tra cui anche *Dialoghi tra il Gran Me e il piccolo me*. Nel testo della novella vengono presentate due persone o meglio due facce dell'uomo: il Gran Me incarna la volontà di chiudersi alla vita familiare e passare i propri giorni dedicandosi al mondo dei fantasmi mentre il piccolo me preferisce la vita reale, basata sui capisaldi dell'ideologia piccolo borghese: la famiglia e il lavoro. Il conflitto tra la sfera del reale e quella dell'immaginario viene spesso presentato nell'arte pirandelliana. L'autore, già dalle prime parole, mette in rilievo quale delle due visioni ritiene più valida. Il fatto che il nome del personaggio che sceglie la vita spirituale sia scritto in maiuscolo mentre l'altro in minuscolo, ci fa capire chi tra i due rappresenta il punto di vista dell'autore. Naturalmente quello che è legato alla spiritualità sembra non solo più puro ma anche più importante, invece l'opzione carnale legata al matrimonio e alla famiglia è da considerarsi futile. La luce, che per il piccolo me è un elemento necessario per vivere, per il Gran Me è un disturbo. Per poter oltrepassare il confine dei sensi il Gran Me preferisce tenere gli occhi chiusi mentre la famiglia ci costringe ad aprirli e vivere la vita materiale limitando ed imprigionandoci nello stesso tempo. La casa familiare può manifestarsi anche come un posto che diventa il testimone delle relazioni snaturate come la relazione incestuosa tra la figlia e il padre- i protagonisti di un'altra *pièce* di Pirandello ossia *Sei personaggi in cerca d'autore*.

Oltre alla famiglia "la persona" viene limitata dal lavoro che è il portatore delle caratteristiche del mondo socioculturale. Il lavoro limita l'essere umano così come lo fa il nucleo familiare. Per poter lavorare bisogna accettare il mondo delle regole e, soprattutto ai tempi di Pirandello, dei costumi. Senza la possibilità di lavorare la situazione è ancora peggiore- crescono i problemi economici. La miseria diventa un altro spinto per la fuga. L'individuo deve scontrarsi con la massa, nel nostro caso con la società piccolo borghese dell'Italia appena nata. Quando si entra nelle strette maglie dell'Apparato, non se ne esce più. Il lavoro, il secondo dei punti cardinali dell'etica del Piccolo Me, diventa soffocante. La novellistica pirandelliana è piena di protagonisti che umiliati dalla macchina del mondo del lavoro cercano di liberarsene, ma perdendo i contatti sociali si trovano minacciati dall'insicurezza generica. Sentirsi dipendente da potenze maggiori limita ma, al tempo stesso, dà la sicurezza che nasce dal rapporto con il mondo noto e la realtà conosciuta. La "persona" che si contrappone agli altri rischia l'isolamento e l'emarginazione.

Nonostante la minaccia della solitudine il protagonista pirandelliano decide di abbandonare il quotidiano. Una delle possibilità diventa la morte, un'altra lo staccarsi dal mondo reale.

Il protagonista [...], l'antieroe velleitario (troppa ambizione) e patetico, per quanto riguarda il suo rapporto col mondo e colle forze sociali fuori di lui, tende infatti irresistibilmente a lasciare le coordinate socioeconomiche, dall'autore presentate [...] spostandosi sul piano dell'immaginario, dove la sua alienazione subisce un processo di assottigliamento fuori dalla Storia (Puppa 1978: 28).

La nostra "persona" cerca allora un'alternativa credendo nel fato, avvicinandosi a Dio e togliendo la responsabilità per la propria vita da sé stesso. Così una piccola mosca che sembra un anello insignificante nella catena del destino uccide prima del matrimonio² e diventa responsabile per la tragedia e indispensabile nelle mani della sorte. Il destino rispettato già nell'antichità, in Pirandello assume la funzione destoricizzante. Di solito l'unica che concepisce la minaccia del fato, della morte addosso è la "persona" pirandelliana. La voglia di sorpassare la soglia del sogno oppure della morte spesso diventa la tendenza verso il suicidio. Questa vocazione al suicidio, come la chiama lo stesso Pirandello, coincide con la volontà di farsi personaggio. È il morto l'essere più attraente, più carismatico, più interessante, dopo la sua sparizione dal mondo terrestre ha la possibilità di oltrepassare tutti i limiti, fino a diventare quasi più personaggio delle stesse "persone" presentate nelle novelle.

Dopo aver caratterizzato l'ambiente, in cui agisce la "persona" prima di diventare personaggio, bisogna soffermarsi sul soggetto. Siccome nella maggior parte dei casi il protagonista appare come immerso nella realtà familiare, mi sembra valido caratterizzare le nostre "persone" analizzando soprattutto i rapporti di parentela tra essi. Nella società di tipo "siciliano" la famiglia è il nucleo più importante *sine qua* la società stessa non ha diritto di esistere. La famiglia tradizionale è fondata sulla coppia che diventa il nocciolo della trama pirandelliana. Se la famiglia ha un buon grado di funzionalità ed efficienza, deve poter garantire numerose prestazioni e riesce ad assolvere a numerose ed importanti funzioni, però, solo tre tra di esse sono importanti per la nostra analisi: la funzione giuridica, quella genetica e quella erotica. Seguendo la pista intrecciata da Jean-Michel Gardair nell'analisi del "giuoco delle parti" proposta nel volume *Pirandello e il suo doppio* sostengo che, in correlazione con le funzioni svolte, la donna e il maschio appaiono nelle vesti di:

Tab. 1. Le funzioni della donna e del maschio nel "giuoco delle parti"

FUNZIONI	UOMO	DONNA
Giuridica	Marito	Moglie
Genetica	Padre	Madre
Erotica	Amante	Amante

² Una storia raccontata da Pirandello nella novella *La mosca*.

Naturalmente una “persona” può combinare in sé due funzioni di cui una è sempre quella dominante. Di solito la famiglia pirandelliana non risponde però a tutte e tre le esigenze funzionali. Grazie a questa mancanza la “persona” diventata personaggio decide di imporsi un'altra vita e “recitare la parte”:

La casistica dei ruoli è tanto ricca quanto la combinazione dell'articolazione di questi tre discorsi³. Essa può procedere per eliminazione (di uno o due discorsi):

1. marito – padre (e non amante) → sposa – madre
2. marito – amante (e non padre) → sposa – amante
3. padre – amante (e non marito) → madre amante

o per opposizione:

4. padre ≠ marito → amante ≠ moglie
5. padre ≠ amante → amante ≠ madre
6. marito ≠ amante → amante ≠ moglie (Gardair 1977: 104).

La “persona” vivendo in un certo ambiente, svolgendo certe funzioni nella società e nella famiglia (diverse nei rapporti a seconda dei diversi membri della famiglia/ società) nasce sulle pagine del libro e diventa personaggio. Finché siamo nell'ambito dei romanzi e delle novelle la differenza tra la “persona” e il personaggio sembra chiara. Nell'ambito teatrale, però, la situazione è ben più complicata. Quando avviene la trasformazione? La risposta ci è data dallo stesso autore. In *Sei personaggi in cerca d'autore* appaiono creature che sostengono di non aver mai vissuto la vita da “persone”. L'esempio più significativo è la madama Pace che neanche sale sul palco ma si materializza come un fantasma. Non vive prima né poi, vive *hic et nunc*, non siamo in grado neanche di cogliere il momento in cui appare davanti ai nostri occhi. In questo caso più di un dramma si tratta di una scena. I personaggi rappresentano quest'ultima davanti allo scrittore che rinuncia ad essa per poi rappresentarla davanti alla *troupe* teatrale. Non parliamo più della menzogna della scena sulla quale le “persone” che vivono la vita propria cercano di diventare i personaggi e vivere la loro vita. Si tratta di una vera creazione dove, per rendere possibile l'esistenza della scena e del soggetto, i personaggi stessi devono rivivere ogni sera la loro storia sotto gli occhi del pubblico. In questo caso la parola “rivivere” ha come scopo quello di sottolineare la ripetizione dell'evento, ma non può essere letta come il continuo copiare dello stesso momento, la storia si crea sempre dal vivo davanti al pubblico, viene vissuta di nuovo. I personaggi presentano il loro doppio dramma, che è il doppio dramma di ogni personaggio apparso nelle opere dello scrittore agrigentino, insieme esistenziale e poetico. Esistenziale, perché la loro storia è tragica (senza questa caratteristica non sarebbe mai interessante per lo scrittore) e poetica perché non può essere rappresentata dagli attori ma solo vissuta dagli stessi personaggi.

³ I tre discorsi sono le nostre tre funzioni.

E in questo momento preciso che si opera lo sdoppiamento critico della *pièce*, cioè il *transfert* dell'impossibilità «poetica», che costituiva in secondo grado il dramma dei personaggi (impossibilità annullata dalla «riuscita» della loro interpretazione che ha l'intensità della vita stessa) all'impossibilità *per la pièce di Pirandello* di fare a meno dei personaggi [...] che soli sono in grado di interpretarla (Alonge 1997: 141).

Pirandello tende a raggiungere l'autonomia dell'arte e nello stesso tempo lotta per l'autonomia del personaggio che non dipende dal sistema drammaturgico, solo la sua presenza reale sul palcoscenico può rendere possibile un evento teatrale.

Gli Scalognati come puri personaggi

Nel lavoro dello scrittore si può osservare una preferenza verso i protagonisti che diventano sempre più personaggi, che riescono a liberarsi dall'essere "persone", lasciando le catene storiche e socioculturali alle spalle. Nei *Giganti della montagna*, abbiamo a che fare con un'incarnazione vera e propria del personaggio ossia con il gruppo degli Scalognati. Non si tratta più dei problemi familiari o economici, i personaggi che diventano uno dei gruppi più importanti nel testo dell'ultimo dramma pirandelliano, spesso nascondono le loro storie per sottolineare la poca importanza delle proprie vite preteatrali. Conosciamo solo i punti cardinali delle loro biografie come per esempio la storia dell'Angelo Centuno raccontata dalla Sgriccia. I personaggi vivono le vite delle incarnazioni e non differenziano la loro arte dal privato. Sono anime pure che si manifestano sulla scena, come si sono manifestati i sei personaggi nati sulle pagine del primo dramma pirandelliano.

Tutti gli Scalognati appaiono già all'inizio della *pièce* e vengono minuziosamente descritti. Nella villa abitano: il nano Quaquèo, Duccio Doccia, La Sgriccia, Milordino, Mara – Mara detta anche Scozzese, Maddalena e il mago Cotrone. Tutti buffi, vestiti in modo grottesco, descritti con caratteristiche caricaturali. Per analizzare gli Scalognati occorre cominciare dalla provenienza del loro nome. Scalogna può significare la sfortuna o la iettatura, questa lettura della voce mi sembra più interessante. Gli Scalognati, abitanti della villa Scalogna, sarebbero allora le persone sfortunate o come tali viste dalla società. Marginali ed esiliati dalla collettività dei "normali" senza esserne costretti, da soli, si sono rinchiusi in una sorte di ghetto⁴. È una comunità perfettamente solidale vivente in un'unione utopica. Proprio in questo posto si può realizzare il triplice mito

⁴ La villa viene chiamata da Robelto Alonge nell'introduzione all'edizione Mondadori "una sorte di ghetto particolarissimo".

pirandelliano: sociale, religioso e artistico⁵ proposto nelle tre *pièces*, il mito religioso è presentato dalla Sgriccia, il mito sociale - dalla convivenza degli Scalognati e il mito artistico si autorealizza grazie ai miracoli. Come dice Cotrone: “Siamo piuttosto placidi e pigri; seduti, concepiamo enormità, come potrei dire? mitologiche; naturalissime [...]. Gli angeli possono come niente calare in mezzo a noi” (Pirandello 1997: 204). Vediamo chiaramente che la villa descritta da Pirandello è un *endroit* ideale per ogni creazione artistica. Importante è anche il fatto che gli Scalognati vivano sull'isola. È un posto solitario, lontano, è un'isola in senso strettamente geografico ed è un'isola letta come un posto staccato, separato da ogni segno della realtà, escluso ed emarginato.

Gli abitanti della Scalogna sono sette. Questo numero esprime le manifestazioni legate al divino. “Il sette soltanto è simbolo della perfezione divina, come vuole la tradizione che dalla esegesi biblica risale al miticismo pitagorico” (Alonge 1997: XXII). Al pitagorismo ci invia anche un'altra traccia. Il nome Cotrone è l'anagramma di Crotone, che è una città calabrese dove, secondo Diogene Laerzio, sarebbe arrivato Pitagora dopo il suo soggiorno in Egitto. A Crotone Pitagora avrebbe fondato una comunità mistico-iniziatica. Due regole di questa comunità vengono minuziosamente rispettate dagli Scalognati. La prima è la mancanza della proprietà privata. La seconda è la chiusura verso gli altri, tranne quelli che seguivano la linea spirituale coerente con quella di Pitagora.

Così come l'ambiente in cui vivono gli Scalognati, anche loro stessi si presentano come i tipi particolari. Il nanno Quaquè, il cui nome deriva dal nome del lampionario apparso nella novella *Certi obliqui*, si crede un bambino, è un personaggio gioioso e quasi incosciente della sua deformità. Il Milordino che è ancora giovane (sulla trentina) porta una barba “da malato”, un tubino acciaccato e un “farsetto inverdito”. L'uso del diminutivo non è casuale, serve ad evidenziare il contrasto tra la volontà del personaggio di essere un tipo importante e l'impossibilità di diventarlo. Il Milordino volendo sottolineare la sua “aria civilina” si veste in un modo quasi elegante però, già dall'inizio del dramma, sembra spaventato, insicuro, anche se è stato lui a pronunciare le prime parole della *pièce* parla poco e ci sembra uno dei poco importanti. Duccio Doccia è il più ragionevole tra tutti gli Scalognati. La parola doccia può significare uno strumento che permette all'acqua di fare scivolare sopra la persona o uno degli stadi dello sviluppo dell'embrione, Duccio è un pronome italiano che con il tempo è diventato nome proprio. L'uomo d'età incerta, calvo, pallido e poco interessante. Potrebbe diventare un personaggio delle novele pirandelliane, uno degli impiegati che investono tutta la vita nel lavoro e sembrano smarriti nei corridoi degli edifici del grande Aparato kafchiano. Duccio Doccia è un uomo particolare come quello che ha proposto i propri soldi alla comunità, permettendole di vivere senza occuparsi dei problemi materiali. Si suppone che la somma non fosse tanto alta,

⁵ I *Giganti della montagna* fanno parte della trilogia dei miti moderni, oltre a questo dramma la compongono: il *Lazzaro* (il mito religioso) e *La nuova Colonia* (il mito sociale).

ma gestita in modo adeguato da Duccio sarebbe bastata per sfamare gli Scalognati. Oltre a tre personaggi maschili ci sono anche tre personaggi femminili. Mara-Mara è una “donnetta” gonfiata. Porta una sottanina di stoffa scozzese a quadrigliè, le calze di lana e sul capo un cappello verde di tela cerata. I suoi attrezzi teatrali sono: un ombrellino che le serve per trovare l’equilibrio mentre fa le acrobazie, un tascapane (dentro il quale probabilmente si può trovare qualche briciola che mangiucchia ogni tanto mantenendo il suo sovrappeso nonostante la situazione economica non tanto favorevole degli Scalognati) e anche una fiasca a tracolla (secondo me riempita con il vino grazie al quale è sempre così vivace). È un personaggio molto buffo non solo a causa dei vestiti che indossa ma anche per il suo atteggiamento, ci fa ridere quando cammina sul terreno sodo come sopra un filo teso. Il nome Mara, oltre ad essere un nome proprio, è anche il nome di tante dee provenienti da diverse credenze locali folcloristiche (lettone, bielorusse, induista, del folclore nordeuropeo), il nome di una delle tribù aborigene e di un popolo dell’Asia sudorientale. Il più interessante è, però, il caso di un demone del nome Mara che, secondo i buddhisti, ha tentato Siddharta (uno dei nomi di Buddah) durante il suo cammino d’illuminazione, spaventandolo con un esercito di esseri mostruosi, così come Mara-Mara all’inizio cerca di spaventare gli attori simulando un’apparizione. Può essere anche quella che è “due volte amara”. Un’altra donna – Sgricia – è invece modesta e semplice. Anche lei porta un capellino, ma non così acconciato come quello di Mara-Mara e per lo più annodato sotto il mento come i capellini portati dai bambini. Indossa una veste a quadretti bianchi e neri, una pelegrinetta viola e i mezzi guanti di filo. Oltre ai vestiti vengono descritti anche i suoi gesti: “Quando parla è sempre un po’ irritata e sbatte di continuo le palpebre sugli occhietti furbi irrequieti. Di tratto in tratto si passa rapidamente un dito sotto il naso arricciato” (Pirandello 1997: 170). La parola sgricia assomiglia alla parola sgricciolo – una variante del nome di uccello che, nonostante la sua piccolezza, è molto resistente a condizioni ambientali svantaggiate. La somiglianza può essere casuale ma Sgricia è una donna molto forte, anche se vecchia e sempre “pieghettata”, esprime il suo parere in modo deciso. Lo sgricciolo vuol dire anche il brivido ed in questo caso Sgricia sarebbe quella che fa nascere i brividi, chiedendo ad Ilse, se essa si crede ancora viva e raccontando la storia dell’Angelo Centuno. L’ultimo personaggio femminile è Maddalena. Nelle didascalie sta tra gli Scalognati ma non appare con loro in un primo momento; per la prima volta la vediamo verso la metà della seconda parte del testo. Vista da Cotrone, viene da lui invitata nella villa e anche lui ci racconta la sua storia. Maddalena porta un vestito rosso, alla paesana, nella mano tiene una lampadina che le illumina il volto dandogli un colorito rosso. Sembra una fiamma e la chiamano “Dama rossa”. È una ragazza povera, per lo più probabilmente muta, che vaga da sola per le campagne. Dalla descrizione di Pirandello può sembrare abbastanza attraente: giovane, di carne dorata e sempre con un sorriso dolce sulle labbra, non ci stupisce allora il fatto che ne abusino gli uomini mettendola incinta ogni anno. Il nome è naturalmente ispirato dalla

religione cattolica. Sotto il nome di Maria Maddalena accumuliamo, secondo la vecchia tradizione, tre distinte donne di cui parla il Vangelo. Sono: Maria di Betania, sorella di Lazzaro e di Marta, la peccatrice cui “molti peccati le sono perdonati, perché ha molto amato” (Luca 7: 46–47), e Maria Maddalena o di Magdala, l’ossessa miracolata da Gesù, che ella seguì e assistette con le altre donne fino alla crocifissione ed ebbe il privilegio di vedere risorto. Nella letteratura abbiamo a che fare con una certa confusione, le tre storie vengono spesso assicciate ad una sola donna. L’identificazione delle tre donne fu facilitata dal nome Maria comune almeno a due e dalla sentenza di San Gregorio Magno che vide indicata in tutti i passi evangelici una sola e medesima donna. Adesso tre donne hanno le proprie feste nei giorni distinti però, di solito, Maria Maddalena viene ancora scambiata con la Peccatrice. Proprio di questo fatto si serve Pirandello. Maria Maddalena, che è nota come la patrona di prostitute e donne pentite, viene incarnata nella figura della “Dama rossa”. Come la Peccatrice del Vangelo così la nostra Maddalena offre il suo corpo ad ogni uomo che la incontra. Il colore rosso che è il suo attributo, è stato abbinato a Marte, il dio della guerra e il pianeta rosso per la sua natura aggressiva e per la sua associazione al colore del sangue. È anche il colore dell’amore, della passione e sensualità, della vitalità e del dinamismo. L’amore carnale emana da Maddalena che si dà tutta a praticarlo senza alcun freno. Angelo Puppino la associa alla Madama Pace – il settimo personaggio dei *Sei personaggi in cerca d'autore* in cui si vede la pura incarnazione dell’arte drammatica.

Simmetricamente a Madama Pace, che compare brevemente, restando relativamente esterna alla storia, anche la Dama Rossa, che fa solo un’apparizione rapida e muta, sembra ai margini tanto della storia che dal sodalizio della Scalogna, presso cui si reca solo la notte (e nemmeno sempre) per trovarvi rifugio (Pupino 2001: 86).

Il più interessante forse tra gli Scalognati è Cotrone detto il mago, che nelle didascalie non viene elencato tra gli abitanti della Scalogna ma è presentato separatamente. Il suo nome, o meglio il suo soprannome, può derivare dal meridionale *cutrone*, che significa recipiente di terracotta (dal calabrese *cutru*) o, come sostiene Umberto Artioli, da Crotone – un paese calabrese dove avrebbe avuto la sua sede Pitagora. Cotrone, come altri personaggi, viene descritto con tutti i dettagli:

Dalla porta appare Cotrone, ch’è un omone barbuto, dalla bella faccia aperta, con occhioni ridenti splendenti sereni, la bocca fresca, splendente anch’essa di denti sani tra il biondo caldo dei baffi e della barba non curati. Ha i piedi un po’ molli e veste sbracato, un nero giacchettone a larghe falde e larghi calzoni chiari, in capo ha un vecchio fez da turco, e un po’ aperta sul petto una camicia azzurrina (Pirandello 1997: 172).

Anche lui porta un tipo di capello però non è più un semplice attributo teatrale come quello di Mara Mara. Cotrone spiega perché indossa il fez, dicendo che è il simbolo del cambiamento di religione. Prima cristiano si è fatto turco per “il

fallimento della poesia della cristianità” (Pirandello 1997: 193). Sappiamo molte cose a proposito di lui. La maggior parte delle informazioni viene fornita da Cotrone stesso. Si dice quello che crea i fantasmi e che inventa la realtà. Lo chiamerei il terapeuta di gruppo. Fa venire a galla tutte le verità che rifiuta la coscienza. Forse si serve dei metodi di psicoanalisi perché sostiene di far venir fuori dai sensi le verità più spaventose, nascoste nelle “caverne dell’istinto” (Pirandello 1997: 208). Il tentativo di mostrare a tutti quello che si vuole insabbiare, ha costretto Cotrone a scappare dal suo paese “perseguitato dagli scandali” (Pirandello 1997: 208). Decide di perdersi in una smemorata lontananza, dove si può occupare soltanto delle sue creazioni. Decide di dimettersi alla collettività priva di valori e il suo rifiuto viene descritto da lui stesso: “Potevo essere anch’io, forse, un grand uomo, Contessa. Mi sono dimesso. Dimesso da tutto: decoro, onore, dignità, virtù, cose tutte che le bestie, per grazia di Dio, ignorano nella loro beata innocenza” (Pirandello 1997: 210). In seguito spiega la condizione attuale di sé stesso e degli altri Scalognati che, grazie a lui, hanno rifiutato le loro vite precedenti, fino al punto di staccarsi totalmente dal passato e portare i soprannomi (come fa Mattia Pascal rifiutando la propria identità e diventando Adriano Meis):

C’è forse qualcuno laggiù che s’illude di star vivendo la nostra vita; ma non è vero. Nessuno di noi è nel corpo che l’altro ci vede; ma nell’anima che parla chi sa da dove [...]. Un corpo è la morte⁶: tenebra e pietra. Guai a chi si vede nel suo corpo e nel suo nome. Facciamo i fantasmi. Tutti quelli che ci passano per la mente (Pirandello 1997: 210).

Cotrone ci si mostra come un personaggio molto più maturo di quelli presenti nelle novelle. Ha già raggiunto la meta. È riuscito a liberarsi dalla trappola del nome e della forma. Si è autocreato abbandonando la vita che gli era stata imposta. Non ha bisogno, come il protagonista della *Carriola*, di chiudere la porta per sentirsi sé stesso, non deve, come Mattia Pascal, nascondere la sua vita precedente, è liberato dalla vita terrena. “Lui e i suoi adepti sono ormai distanti dalla terra, sono »apparenza tra apparenza«, formula che non a caso evoca i fantasmi senza nome” (Pupino 2001: 88). Tutto questo grazie al fatto che è un mago, sa creare gli incantesimi. Ma non solo la sua capacità di far nascere le apparizioni lo fa un poeta. “Che Cotrone sia un «poeta» lo dichiara lo stesso Pirandello, oltre che in varie confidenze, nello stesso atto del «Mito» apparso nel ’31, anzi in una sua postazione privilegiata come l’incipit” (Pupino 2001: 91). Diventa più che probabile che Cotrone sia l’*alter ego* dello stesso scrittore, è la proiezione immaginaria del “poeta” e come tale è speculare all’ottavo personaggio dei *Sei personaggi in cerca d’autore*. Oltre alla settima Madama Pace abbiamo nella *pièce* anche un ottavo personaggio. È un personaggio assente ma evocato tante volte – l’autore.

⁶ È evidente l’analogia alla filosofia di Pitagore per cui il corpo è la tomba.

L'atto puro dell'incarnazione

Nei *Sei personaggi in cerca d'autore* Pirandello sottolinea l'impossibilità di manifestazione immediata dei personaggi e il bisogno di esprimersi di essi attraverso il corpo di un attore che non è mai abbastanza "puro" per poterli accogliere pienamente. Nei *Giganti della montagna* abbiamo a che fare con l'atto puro dell'incarnazione. Gli Scalognati creano i fantasmi dai propri corpi naturalmente, spontaneamente, in modo ideale, grazie ad un influsso magico. Per poterlo fare essi stessi hanno rinunciato alle proprie vite e ai propri nomi. La condizione di puro spirito senza corpo e senza nome è conforme a quella dei personaggi autoreferenziali come Madama Pace. Sono creature dello spirito, esse stesse spiriti, fantasmi. Come nota Angelo Pupino, la differenza tra i fantasmi come personaggi autoreferenziali e le apparizioni è in questo punto cruciale. Madama Pace è "obbligata" ad apparire sulla scena. "E se Madama Pace è «personaggio» infatti funzionale all'azione drammatica, Mara-Mara appare all'inizio dei Giganti a modo di fantasma per allontanare i comici in arrivo. Non personaggi autoreferenziali sono allora i «fantasmi» di cui parla Cotrone, ma le «apparizioni» simulate dagli Scalognati" (Pupino 2001: 90). Vediamo chiaramente che sono gli Scalognati gli unici esseri creati da Pirandello che meritano il nome di un personaggio vero ossia quello che dal suo corpo crea il fantasma, lo fa nascere invece di assumerlo in sé come fanno gli attori.

BIBLIOGRAFIA

Opere analizzate

Pirandello Luigi, 1997, *I giganti della montagna*, Milano.

Bibliografia tematica

- Alonge Robert, 1997, *Introduzione*, [in:] *I giganti della montagna*, Luigi Pirandello, Milano.
- Artioli Umberto, 1986, *La madre e i figli cambiati: il Gigante e l'Angelo*, [in:] *Testo e messa in scena in Pirandello*, AA. VV., Urbino.
- Artioli Umberto, 1989, *L'officina segreta di Pirandello*, Bari.
- Gardair Jean Michelle, 1977, *Pirandello e il suo doppio*, Roma.
- Pirandello Luigi, 2009, *I sei personaggi in cerca d'autore*, [in:] idem, *I romanzi, le novelle e il teatro*, Roma.
- Pupino Angelo, 2001, *La maschera e il nome. Interventi su Pirandello*, Napoli.
- Puppa Paolo, 1978, *Fantasmi contro giganti. Scena e immaginario in Pirandello*, Bologna.