

MOSTELLARIA - LA CASA DEL FANTASMA

di
T. M. PLAUTO

adattamento e regia
VINCENZO ZINGARO

con
UGO CARDINALI, ROCCO MILITANO, PIERO SARPA, FABRIZIO PASSERINI, RICCARDO GRAZIOSI, ANNALENA LOMBARDI, LAURA DE ANGELIS

musiche
GIOVANNI ZAPPALORTO

scene
VINCENZO ZINGARO

costumi
EMILIANA DI RUBBO

maschere
CARBONI STUDIO

disegno luci
GIOVANNA VENZI

Una delle commedie più divertenti e significative di Plauto, in cui esplode la forza dirompente dei suoi personaggi, popolari, colorati, caratterizzati all'estremo; maschere che valicano i secoli, fra cui spicca il servus callidus, il servo astuto, inventore di mille trovate esilaranti, motore dell'azione che si dipana in avvincenti intrecci drammaturgici. Un tipico esempio di "rovesciamento sociale", che sta alla base del teatro plautino: giovani e servi, rispettivamente sottomessi alla potestà dei padri e dei padroni nella vita, sulla scena prendono il sopravvento, ribaltando ruoli e rompendo schemi. Il divertentissimo spettacolo di Vincenzo Zingaro ripercorre il filo conduttore che dalla Commedia nuova greca alla Commedia latina, attraverso Machiavelli, Shakespeare, Molière e Goldoni, giunge fino ai nostri giorni, fino alla cosiddetta Commedia all'italiana del nostro cinema. Uno spettacolo, adatto ad un pubblico di qualsiasi età, in cui è possibile riscontrare tutti gli elementi che hanno determinato la fortuna di Plauto nei secoli.

NOTE DI REGIA

"MOSTELLARIA" (La commedia del fantasma) è una delle commedie più divertenti di Plauto, in cui è possibile riscontrare tutti gli elementi che hanno determinato la sua fortuna nei secoli. L'opera, infatti, appartiene al periodo centrale della sua attività ed è la rielaborazione di una delle trame più vivaci offerte dalla Commedia attica nuova: il Phàσμα di Filemone. In essa esplode la forza dirompente dei suoi personaggi: popolari, colorati, caratterizzati sino al parossismo; maschere viventi, capaci di valicare i secoli, prototipi di tipologie senza tempo.

Fra tutti, spicca l'emblematico personaggio del servus callidus, il servo astuto, inventore di mille trovate esilaranti, motore dell'azione che si dipana in avvincenti intrecci drammaturgici. E in questa commedia, Tranio incarna pienamente la proverbiale figura del servo plautino, dando origine, con le sue furbesche invenzioni, a una sequenza di situazioni comiche in cui, ad ogni rimedio escogitato, il precipitare dei fatti subito impone la necessità di trovare una ennesima soluzione, come in una sorta di "corsa agli ostacoli".

Gli fanno da contrappunto le intramontabili "maschere" dell' adulescens (il giovane innamorato) e del senex (il vecchio), in un gioco di equivoci, doppi sensi, ripetizioni e rovesciamenti, ai quali la lingua plautina fornisce scioltezza e versatilità, ingredienti fondamentali per rendere credibile "l'incredibile", come solo il grande

Teatro sa fare (una lezione di cui seppero far tesoro i nostri grandi Comici dell'Arte nel '500). Ed è proprio il "rovesciamento sociale" alla base del teatro di Plauto: giovani e servi, rispettivamente sottomessi alla potestà dei padri e dei padroni nella vita, sulla scena prendono il sopravvento, ribaltando ruoli e rompendo schemi. Come nel Carnevale (prima nei Saturnali e ancor prima in Grecia nei riti dionisiaci) i codici comportamentali vengono scardinati, per un bisogno collettivo di ritornare al Caos primigenio, dove gli istinti la fanno da padrone (non a caso la "MOSTELLARIA" si apre proprio con i postumi di un lussuoso banchetto). In realtà, si tratta di un rovesciamento momentaneo, destinato, al termine della rappresentazione teatrale, a lasciare il posto all'ordine socialmente stabilito.

Il palcoscenico diventa così una "zona franca", dove tutto si rimescola, per ritrovare alla fine un "rinnovato" ordine. Così, nel finale della "MOSTELLARIA", la formula del perdono ristabilisce i precedenti equilibri, assicurando il lieto fine. Anche se questa può sembrare apparentemente una formula banale, in realtà, essa risponde a un bisogno altrettanto profondo dell'uomo di dominare le forze scatenanti del Caos. In questo modo, la commedia plautina gioca su un duplice binario, mostrando tutta l'ambiguità dell'esistenza (il suo "diritto" e il suo "rovescio", senza che l'uno possa prescindere dall'altro) e dimostrando di poterne ridere, ci offre uno strumento di lettura della vita capace di regalarci una inaspettata nota di serenità, quasi un senso di libertà.

Ripartire dal "basso" (il basso ventre, i bassi istinti, la parte bassa della comunità, ecc.), esaltare la corporeità attraverso il gusto dell'iperbole e del grottesco, a livello sia fisico che verbale, significa riappropriarsi di una dimensione culturalmente esiliata, non per una vena di gratuita volgarità, ma per recuperare un "rovescio" di cui il "diritto" ha bisogno, per un'esigenza di aristofanesca riconciliazione (la commedia di Aristofane si fondò proprio sulla capacità di disporre in un'armonica composizione gli elementi contrastanti più disparati).

Ecco il perché della metateatralità plautina, del cercare continuamente un contatto diretto con il pubblico: quasi a voler ribadire che non c'è niente di serio in quello che sta vedendo, ovvero, che quello che sta vedendo è talmente assurdo da essere paradossalmente più autentico del reale, perché risponde unicamente alle leggi di un gioco condiviso da attori e spettatori, in cui tutto è possibile, in cui ognuno ha la possibilità di dialogare con i propri fantasmi, di trovare un accordo fra il proprio "diritto" e il proprio "rovescio" e arrivare magari alla fine della rappresentazione con la sensazione di poterli scacciare quei fantasmi, o meglio, con la consapevolezza che quei fantasmi non sono che la proiezione delle nostre paure.

Nella “MOSTELLARIA”, il vecchio Theopropides cede alla paura del fantasma e alle proprie superstizioni. Plauto lo rende oggetto di burla e innesca un susseguirsi di situazioni comiche, ad opera del servo. Quella burla, è un parte di noi stessi che la crea: quel servo, è il nostro “rovescio” che, attraverso una strada tutta sua, ci permette di ricongiungerci col “diritto”. Ecco perché mi sono permesso di “deviare” leggermente il finale verso una “strada imprevista” rispetto all’originale: il servus non può fare a meno di svolgere la sua mansione destabilizzante; il senex non può non reclamare il primato dell’ordine. Entrambi sanno, pur combattendosi, di non poter fare a meno l’uno dell’altro: è l’eterno gioco del Teatro; è l’eterno gioco della Vita.

V I N C E N Z O Z I N G A R O