

Il senso della vita su una scacchiera

Domani al Novelli "Finale di partita" con Franco Branciaroli

RIMINI - Nel gioco degli scacchi, il finale di partita designa la terza e ultima parte dell'incontro, dopo l'apertura e il mediogioco. Non tutte le partite a scacchi si chiudono con il finale di partita. Se vi è una grande differenza tra la bravura dei due giocatori, spesso il migliore riesce a battere l'avversario già nel mediogioco, quando non addirittura nella fase di apertura. Quando invece i due sfidanti sono entrambi esperti è facile che l'incontro si protragga a lungo e si giunga dunque al finale di partita, una fase caratterizzata dall'esiguo numero di pezzi superstiti sulla scacchiera e dal fatto che il re non è più soltanto un pezzo da difendere ma diventa anche una figura di attacco. Questo preambolo scacchistico è necessario per analizzare il secondo grande capolavoro del teatro beckettiano: **"Finale di partita"**, in scena domani sul palco del Teatro Novelli. Quattro personaggi occupano la scena, Hamm, Clov, Nell e Nagg, tutti con delle deformazioni fisiche, come se fossero resti di uomini, con funzioni corporali e un'identità ormai persa. Hamm è il padre del figlio adottivo Clov ed è seduto su una sedia con ruote perché non può stare in piedi. E' anche il padrone del rifugio, dominando sempre il centro, perché ha la combinazione della dispensa, in cui si trova, si suppone, il cibo rimanente per mantenere tutti in vita. Clov è il figlio-servitore di Hamm, che al contrario non può sedersi, esegue gli ordini del padre e continua ad andare avanti e indietro dalla cucina alla stanza dove si trovano Hamm, Nell e Nagg. Quest'ul-

timi sono i genitori di Hamm, ormai alla fine della loro esistenza, e vivono ognuno nel loro bidone della spazzatura. Hanno moncherini al posto delle gambe, che hanno perso un tempo in un incidente in tandem, "uscendo da Sedan". Nei dialoghi di questi quattro personaggi il linguaggio si nega in continuazione denunciando l'impossibilità di comunicare e porta a mosse-azioni non finalizzate ad uno scopo. La pièce, che allude chiaramente al gioco degli scacchi, ritarda solamente la fine del gioco in un finale di partita, perso fin dall'inizio. I personaggi, infatti, per allontanare la loro fine, dialogano in maniera illogica, affermando e abbandonan-

do gli argomenti, ma restando sempre ancorati a quel che resta della realtà, fatta di un cannocchiale, di una scaletta, di un fischietto, di calmanti, di un catetere, di biscotti, di un dente perso, di un rampino, di un cane finto, di una pulce, di un topo, ma anche di ricordi e resti di desideri. Lo spazio scenico prestabilito dal drammaturgo entro cui, dall'inizio alla fine della comica tragedia, o, se si preferisce, della tragica commedia, "giocano" (ovverosia recitano) e vivono (muoiono) i personaggi, rappresenta uno stato di coscienza umano innanzi alla cruda realtà di un mondo che ha ormai schiacciato la "naturalità" dell'essere. Finale di partita rappresenta il fanalino di coda di un treno che volge la sua corsa al termine: la corsa della vita. E in questa ultima corsa disperata verso il nulla, ove nulla si vede o si ode perché nulla c'è o è ancora detto, Beckett pone in discussione il senso della vita e della morte. Un senso che, di fronte ad una guerra mondiale nucleare (come la seconda guerra mondiale), nemmeno i superstiti - Hamm e Clov - sanno più decifrare o riconoscere. Hamm e Clov, due facce di una stessa medaglia: tanto opposti l'uno all'altro, quanto strettamente inscindibili. In scena, assieme a **Franco Branciaroli**, anche Tommaso Cardarelli e Alessandro Albertin e con la partecipazione di Lucia Ragni, per la regia di Franco Branciaroli. Le scene ed i costumi sono di Margherita Palli e le luci di Gigi Saccomandi. Buio in sala alle 21. Info: 0541.24152.

Alessandro Carli

