

Mercurio - al Teatro Libero di Milano

27.04.2012 - di A. Nothomb - regia Corrado d'Elia con la Compagnia Teatri Possibili



In un'isola deserta, nel castello di If, il vecchio capitano Homer Loncours e la sua pupilla Hazel vivono in una dimensione aliena dal resto del mondo. La donna è stata salvata dopo la Grande Guerra da un incendio rimanendo sfigurata. Da allora, l'uomo si prende cura di lei morbosamente, proteggendola dal resto del mondo, rinchiudendola in una prigione dorata carica di segreti e perversioni.

Assume anche l'infermiera Françoise per curare la giovane che si sente afflitta da una serie di malattie, generate più che altro dall'infelicità per la propria deformità e dai sensi di colpa per quel rapporto che la inquieta.

All'inizio Françoise si dimostrerà fedele alle richieste del capitano, evitando le domande indiscrete. Ma, già dopo il primo incontro, inizierà a sviluppare con Hazel un'amicizia segnata da dialoghi pieni di strategiche domande per cercare di capire la strana situazione di un castello privo di specchi e l'equivoco legame tra loro due, utilizzando soprattutto la passione della ragazza per i libri, al punto di rinunciare ad ogni promessa e ad essere corretta pur di salvarla.

Nel finale, che si propone complesso e sorprendente in perfetto stile Amélie Nothomb, i ruoli finiscono per scambiarsi, come in ogni vero rapporto umano, e gli scenari iniziano a complicarsi, trascinando il lettore da una conclusione all'altra, confondendo l'immagine di personaggi che passano quasi distrattamente dall'essere vittime all'essere carnefici e viceversa; un gioco al quale la scrittrice raramente rinuncia. La lettura è sempre molto gradevole e ricca di citazioni letterarie.

Mercurio sembra una favola dell'ottocento per intrattenere le ragazze; ma solo ad un primo sguardo, perché non soltanto la Nothomb ci regala dei personaggi complessi e situazioni spesso morbide ed eccessive come è nel suo stile, ma in questo caso inoltre propone al lettore di scegliere un finale tra due completamente diversi; lo rende direttamente partecipe della sorte dei protagonisti. È un invito a far parte del gioco.

