

All'alba delle notti bianche

Dalla cartapesta del parco di Dremland a Coney Island fiaccata dalla sua pretesa di durare e ridotta in cenere, alla nuova epica del Grande Evento, l'apice della cultura presente. A Dremland una comunità di nani combattè contro un incendio fino allo stremo per difendere la sua città di carta, a Roma gli operai costruttori dei palchi investono sacrificio e sudore per rendere possibile l'Evento sfolgorante

di Valerio Mattioli



fotografie di Lorenzo Maccotta

Stati Uniti d'America. Secolo Ventesimo. Nel 1905, l'imprenditore William H. Reynolds compie il capitolo finale della saga Coney Island: è Dremland, il terzo parco divertimenti su cui precipita l'isola degli svaghi di New York. Assieme a Steeplechase e Luna Park, Dremland conia la prospettiva di un artificio che durerà decenni. Un'allucinazione che è al tempo stesso pietra d'angolo per l'intero sentire occidentale. Il divertimento. Il salto di scala. L'Evento.

All'inizio fu la fiera campionaria di Philadelphia. E poi quella di Chicago. E poi quella di St. Louis. Eventi transitori inscenati tra quinte precarie: mostre-fantasma, già lontane parenti di quelle europee, dalle quali traevano quantomeno l'oggetto, il tema della trattazione: le nuove meraviglie della tecnica, il progresso della scienza, il futuro dell'umanità. Teatri di cartone da assemblare e smantellare nel rapido volgere di un soffio di calendario, al termine del quale non restavano nemmeno le macerie. Come erano state montate, così venivano smontate. A Coney Island, giusto di fronte a Manhattan, Steeplechase, Luna e Dremland commettono l'azzardo: replicare il senso del meraviglioso, l'apoteosi emozionale dell'Evento in chiave ludica, edonistica. Le strutture precarie, le quinte di cartone che erano servite a illustrare al mondo ascensori e telefoni, diventano il fondale su cui muovere altre meraviglie, altri colpi a effetto. Montagne russe. Tunnel dell'amore. Repliche in

scala di Venezia, di Pompei, con tanto di Vesuvio fumante. Teatri, sale da ballo, simulazioni di disastri. Orchestre. Cantanti. Nani, ballerine.

È un circo malandato e fasullo, che si tiene in piedi su impalcature barcollanti. Le pareti sono pannelli scrostati buoni per mezza stagione, gli ambienti null'altro che trucchi scenografici: il parco-divertimenti non è fatto per durare. Cambia, si amplia e si restringe, muta a seconda delle esigenze del pubblico. È una fantocciata, e un'esibizione infima, bassa, e alla gente piace. Dalla fondazione di Dremland, l'ultimo dei tre grandi parchi della Coney Island che fu, è passato un secolo. Tutto è cambiato. Anzi no. Quello che rimane di Coney Island adesso verrà demolito.

Lo show di cartapesta del parco divertimenti, arrugginisce sotto decenni di superfetazioni edoniste: altri sono diventati gli svaghi e i sollazzi dell'Occidente moderno, e la gara alle montagne russe più alte si è chiusa da tempo. Eppure. A restare intatta, immutata nel suo abbaglio, c'è l'idea. Quella di una grandeur posticcia, appiccicata a forza su uno scheletro di miseria e finanche squalore. Tutto si è concentrato, si è smaterializzato, è collassato su se stesso: il fallimento del parco-divertimenti sta in una transitorietà che non è realmente tale. Steeplechase, Luna, Dremland, *stavano lì*, 24 ore al giorno, 365 giorni l'anno. Inevitabilmente, hanno finito per soccombere alla stessa negazione della loro provvisorietà. Nel 1911

basterà una scintilla, e l'intera Dremland prenderà fuoco. Il gioco era durato fin troppo. Un'emozione, per essere veramente tale, deve avere i minuti contati.

Pianeta Terra. Secolo Ventunesimo. Il Grande Evento Unico (G.E.U.), l'episodio che come un uragano sconvolge le sinapsi urbane nel recinto costretto di poche ore, prima di svanire nel nulla come dal nulla era apparso, ha sostituito la retorica della meraviglia parco-divertimenti. Nelle piazze, di fronte ai monumenti, sotto i cieli della metropoli diventata essa stessa luna park gigante, si levano all'improvviso le impalcature del mordi-e-fuggi, del partecipa ora o non parteciperai mai più. Puntate di una storia che si svolge a intervalli regolari, con una maestosità che fa da contraltare alla prassi liquida del quotidiano. Esaltazione parossistica dell'emotività, i G.E.U. sono al tempo stesso una monumentale manifestazione di primitivismo. Le loro impalcature, le loro quinte di cartone, i loro turbini circensi, replicano all'infinito l'*oooooooo!* stupefatto della meraviglia fieristica. Davanti a tanto sfarzo, il pubblico viene prima proiettato, e poi risucchiato nella sfera del fantastico. Dietro ai fasti, invece, sempre loro: le quinte di cartone, le impalcature-fantoccio, e un intero popolo che a questa allucinazione dà vita.

A Roma, il William H. Reynolds in sedicesimo che alimenta la gazzarra fantastica del G.E.U., si chiama

Marione. Non è il responsabile spettacoli del Comune, non è l'addetto alla programmazione culturale della Regione, né un impresario audace e lungimirante. È, semplicemente, l'uomo che presta le materie affinché lo spettacolo si possa celebrare. I pannelli, le impalcature, i ponteggi, e soprattutto loro: gli uomini. Il secolo è il ventesimoprimo. Il paese è l'Italia. La sua capitale, innamorata di americanismo dai tempi del "tu m'hai provocato: io me te magno", tenta non solo l'adeguamento, ma il sorpasso del modello principe. Ricostruisce la meraviglia da dove era stata interrotta, e lo fa di slancio, immolandosi alla liturgia del G.E.U. non come evento accessorio, ma come ragione fondante dell'*amusement* urbano. Riparte da Dreamland. Indietro negli anni, nei decenni, all'alba delle Feste, delle Fiere e delle Notti Bianche. Per farlo, ha bisogno di braccia. Le braccia dei marioniani. È una macchina del tempo. Tutto, dalle parti di Marione, procede a ritroso. E non solo per l'implicito ritorno al mito di fondazione, all'ideologia che sottende gli assunti materici del luna park per poi partorire, in un'ultima istanza, il G.E.U. È anche una discesa storica, antropologica, classista. Gli operai alle dipendenze di Marione lavorano quattordici, sedici ore al giorno, senza sosta, perché il Grande Evento non ammette ritardi e nemmeno un secondo può andare perso. Schiavi come lo erano gli schiavi delle piramidi, prima meraviglia proto-luna park, eseguono il lavoro in fretta, in un tripudio di bestemmie da cantiere. Pagati poco, senza garanzie, al termine di fatiche tragicomiche, si fanno chiamare *marioniani*. Pronunciano il termine con un misto di orgoglio e senso di appartenenza. Tra le loro fila, vigila una gerarchia d'altri tempi, e un senso del mitico che sa di fierezza preindustriale. Svolgono il loro lavoro *con le mani*. Letteralmente, *costruiscono* un mondo. Un mondo aleatorio, condannato a disintegrarsi a scadenze regolari, ma pur sempre un *mondo*, un pianeta. Di cui loro, oltre che gli artigiani (altri sono gli artefici), sono i primi abitanti.

1905: la Dreamland di Reynolds non era solo un parco per far passare una bella nottata ai newyorchesi. Era anche e soprattutto un esperimento sociale. All'interno del parco-divertimenti, i lavoratori erano al tempo stesso soggetto e oggetto della meraviglia. Vivevano lì, dentro i confini di questa fetta ultraterrena, replicando da lavoratori dipendenti un simulacro di vita sociale. L'esempio più

celebre era Lilliputia, un intero villaggio in stile finto-tirolese popolato da nani. I nani di Lilliputia non erano solo un'attrazione tra le tante: abitavano il luogo secondo regole precise, costretti a credere che quello fosse il solo universo in cui stabilire norme e valori dell'esistenza in comune. La loro percezione della stessa idea di scelta, era alterata per sempre.

I lillipuziani dei Grandi Eventi romani sono loro, i marioniani. Da qualche parte, sanno che la vita passata sui ponteggi di un qualche palco per concerti è null'altro che un'accelerazione senza appigli con la realtà. Ma quando si tratta di lavorare, di lavorare per Marione, l'introiezione del fantastico segna lo scarto.

Nel quadro di un'ipotetica graduatoria dello sfruttamento, i marioniani occupano una posizione intermedia. Non sono gli ultimi diseredati della terra, ma al tempo stesso non possono vantare uno status lavorativo degno. Pagati in nero, senza protezioni sul cantiere a meno di una detrazione sulla paga, costretti a turni massacranti, rappresentano una categoria del tutto singolare di schiavitù. E se è vero che molti tra loro sono immigrati, senza diritti, reietti gettati ai margini, è altrettanto vero che molti altri sono rifiuti di una borghesia andata a male, oppure studenti, giovani alla ricerca di un lavoro veloce e, nel suo piccolo, remunerativo. L'universo marioniano è fatto a strati: c'è che si sale, c'è chi scende, e c'è chi resterà per sempre fermo. Su tutto veglia lui, Marione, una sorta di entità mitologica, un demiurgo da cui tutto dipende, l'uomo che concede quel senso di appartenenza tanto estroso quanto necessario.

"Marione ha fatto questo", "Marione ha detto quest'altro". Tutto riconduce a lui, l'uomo che manovra le masse, l'uomo che col sudore dei suoi applica sul corpo morto della città l'abbaglio del G.E.U., come una protesi provvisoria. Per Marione, nei giorni di montaggio e smontaggio, si dà l'anima. "Dai la vita per quei dieci giorni, ed è fatta" mi ha detto un giorno un marioniano. "Dai la vita": come i nani di Lilliputia, se la realtà ti è stata sottratta, occorre che ti adegui a quella che ti hanno proposto. Costretti a condizioni di lavoro infami, sono loro, i marioniani, che le rendono accettabili per una sorta di convincimento inerziale, con addirittura la sua etica. Se stai con Marione, devi *lavorare*, nel senso più nobile del termine: devi essere serio, non puoi fermarti, non puoi lamentarti. Prenditi questo pannello in braccio, e muoviti. Mica Marione ti

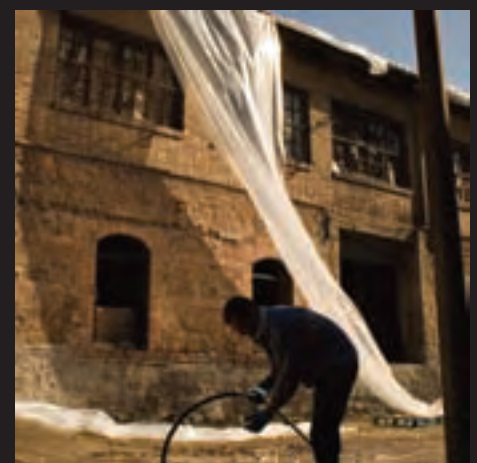
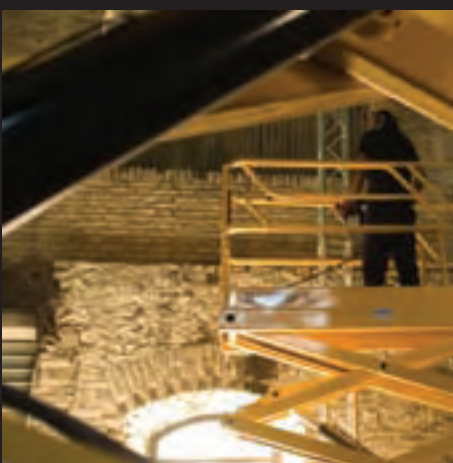
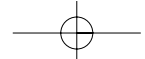
paga per stare fermo, no? L'adesione al sistema valoriale del marioniano, è condizione necessaria affinché in quel mondo tu possa esistere, e non solo: essere più marioniani di Marione, ecco qual è il trucco. Preoccuparsi, dannarsi, svenarsi, spaccarsi la schiena affinché il lavoro sia fatto non come dice Marione, ma addirittura meglio. Perché Marione, il Grande Evento, lo progetta ma non lo abita. I marioniani invece sì.

Quando Dreamland andò a fuoco, nel 1911, i lavoratori-coscritti delle sue baracche-giochi si precipitarono in una fuga disastrosa, con le bestie del circo sperdute assieme a loro. Solo una piccola enclave resistette: Lilliputia. I nani che la abitavano, accorsero in massa nella piccola caserma-pompieri del loro villaggio fintotirolese, tentando disperatamente di fermare le fiamme. Non volevano che il loro mondo di cartone bruciasse. Nel tentativo di salvataggio, morirono in molti.

Per Marione, che io sappia, non è mai morto nessuno. Ma il senso di abnegazione che si respira durante il montaggio di un palco, di una fiera, di una sfilata, vale la devozione dei lillipuziani. I marioniani sono coscienti che solo attraverso di loro prende forma l'estasi dell'Evento. Sono loro che, materialmente, montano le tavole su cui sfileranno modelle famose, su cui canteranno cantanti miliardari, su cui verranno esposte macchine di lusso. Il fascino mitologico di Marione, sta proprio nell'essere lui l'anello di congiunzione con quel mondo che le masse anelano da fuori, mentre chi ci lavora, anche se nella più misera delle posizioni, vive dal di dentro. Una volta un marioniano mi ha raccontato di come, poco prima di un Primo Maggio a San Giovanni, si imbatté nel retro-palco in un Caparezza in evidente stato ansiogeno, emozionato per l'occasione. Ebbene, fu lui, il marioniano, a consolarlo e a dargli coraggio. Lui, il marioniano, che fino a cinque minuti prima si era fatto il culo a montare i pannelli dei camerini, a dare abbondanti pacche sulle spalle al famoso cantante di Mtv. Vi lascio immaginare che emozione.

A Roma, oltre a Marione, altri ci provano. Ci sono i fratelli Pinna, che con Marione hanno un proficuo scambio di facchini, e che si occupano più che altro degli allestimenti alla Fiera, in un inferno di stand riciclati e moquette marcescenti. Le condizioni, più o meno, sono le stesse. Ma quando alla Fiera lavora qualche marioniano, quando qualcuno di *quelli* si è abbassato a un lavoro tanto indegno, la







prima reazione è di rispetto. Nei gironi grotteschi delle miserie facchinesche, il marioniano si porta appresso un'aura che gli deriva direttamente dal luccicante universo dell'Evento, roba che i Pinna non possono permettersi. Perché coi Pinna, il viaggio a ritroso arriva allo stadio della mediocrità. Come le fiere di Chicago e Philadelphia vennero fagocitate dallo slancio immaginifico di Coney Island, così gli allestimenti di RomaSposa o della Fiera del Fumetto non valgono il miraggio del Fantastico Marioniano. Che è, d'altronde, anche un fantastico chimico, biologico e fisico. Come a sottolineare che il montaggio di un palco è più di un lavoro, è un'esperienza, alcuni tra i marioniani più fedeli ricevono la paga in cocaina. Un'opzione che quasi fa sorridere, nella sua apparente giustificazione de "il cantiere è un lavoro duro, serve qualcosa che ci tiri su", come un'eco distorta di certe perversioni andine. No, non è la fatica, non è lo sforzo, a reclamare a gran voce gli additivi della droga. È lo studio scientifico di un'alterazione portata al compimento ultimo, è l'adesione psichica, oltre che fisica, ai valori alterati della sofisticazione G.E.U. Come le montagne russe di Dreamland, esattamente.

A guardare le foto dell'incendio del 1911, i resti del parco-divertimenti di Reynolds fanno di cortocircuito. Un cumulo di ferraglie ridotte a terra, un'architettura spettrale del fantastico che fu. Quel giorno, Dreamland – e Coney Island con lei – finì. Ma quelle ferraglie, quelle impalcature, quelle quinte semidistrutte, erano già pronte ad allungare la loro ombra su quello che verrà, già disposte – per intima essenza – al riciclo continuo, all'assemblaggio sotto altre forme degli originari propositi che per tanto tempo le avevano tenute in piedi. Ora: andate, andate a vedere i preparativi di un montaggio, sotto i palchi di San Giovanni, delle Feste del Cinema, dei Cornetti Music Festival, delle Notti Bianche. E poi date un'occhiata ai resti di Dreamland, quel cimitero di montature e ponteggi. Tutto a terra, inanimato, inerte. Eppure con un che di precario, di provvisorio, di instabile. Sta lì, inquieto. Tutto in attesa. Pronto per essere rimesso in piedi alla prima occasione: quando, un secolo dopo, la veemenza dell'Evento ordinerà all'Urbe l'ennesimo sommovimento interno, adoperato sul sudore e sui muscoli dei marioniani e del loro Re – allucinazioni comprese. Il Grande Evento Unico è un tentacolo che, a furia di autoreplicarsi, occupa la categoria tempo dipanandosi in un calendario eterno. Di questa città fantastica, che un giorno esiste e il giorno dopo non c'è più, restano gli abitanti, uniche entità tangibili della carne su cui il fantastico è costruito. I marioniani. Nani sulle cui spalle si reggono i giganti. ■

