

un rito, di cui l'attore è l'officiante, che «sollecita» l'apparizione del personaggio, mentre le battute del testo e i movimenti dettati dalle didascalie tendono a diventare formula magica e incantesimo con cui l'attore procede all'evocazione sensibile, sulla scena, delle creature superiori del mondo fantastico dell'arte.

- ¹ *Le théâtre libre*, Parigi-Ginevra, 1979, p. 84.
- ² *Le naturalisme a théâtre*, in *Le roman expérimental*, Parigi, 1971, p. 163.
- ³ *Ivi*.
- ⁴ *Ivi*, p. 149.
- ⁵ Lettera a Sarcey in *Mes souvenirs sur le Théâtre Libre*, Parigi, 1921, p. 199.
- ⁶ *Causerie sur la mise en scène*, in «Revue de Paris», 1 aprile 1903.
- ⁷ *Le Théâtre Libre*, p. 22.
- ⁸ *L'azione parlata*, in *Saggi, poesie e scritti vari*, Milano, 1965, p. 1017.
- ⁹ *Ivi*, p. 1018.
- ¹⁰ *L'azione parlata e Illustratori, attori e traduttori*, in *Saggi, poesie e scritti vari*, rispettivamente pp. 1016 e 223-24.
- ¹¹ *L'azione parlata e Illustratori, attori e traduttori*, pp. 1015 e 214.
- ¹² *Illustratori, attori e traduttori*, p. 215.
- ¹³ *Scienza e critica estetica*, in Gösta Andersson, *Arte e teoria. Studi sulla poetica del giovane Luigi Pirandello*, Stoccolma, 1966, pp. 227-28.
- ¹⁴ *L'umorismo*, in *Saggi, poesie e scritti vari*, p. 150.
- ¹⁵ *La scelta*, in *Novelle per un anno*, Milano, 1959, II, p. 1050. Cfr. anche *Profili letterari. Luigi Capuana*, in «La critica», 22 aprile 1896.
- ¹⁶ Cfr. Claudio Vicentini, *L'estetica di Pirandello*, Milano, 1985, pp. 109-16.
- ¹⁷ Su questo punto v. Claudio Vicentini, *Modelli di recitazione nel teatro di Pirandello*, in AA.VV., *Alle origini della drammaturgia moderna. Ibsen, Strindberg, Pirandello*, Genova, Costa e Nolan, 1987, pp. 210-11.
- ¹⁸ Cfr. ad esempio già la novella *Formalità*, *Novelle per un anno*, I, p. 170. Ma gli esempi si potrebbero moltiplicare.
- ¹⁹ *Maschere nude*, I, p. 705. Su tutto il problema della figura della marionetta nelle didascalie di Pirandello vedi Silvana Sinisi, *La costumistica teatrale nell'epoca di Pirandello*, in AA.VV., *Pirandello e la cultura del suo tempo*, Milano, 1984.
- ²⁰ Ma poi l'uso della recitazione a soggetto si ritrova in diversi altri luoghi. Cfr. ad esempio il finale del primo atto di *Trovarsi*.
- ²¹ *Maschere nude*, I, pp. 126-27.
- ²² *Sei personaggi in cerca d'autore*, Firenze, 1921, pp. 12-13.
- ²³ *Maschere nude*, I, pp. 76-77.
- ²⁴ Cfr. Claudio Vicentini, *L'estetica di Pirandello*, pp. 187-95, e *Il repertorio di Pirandello capocomico e l'ultima fase della sua drammaturgia*, in AA.VV., *Pirandello e la drammaturgia tra le due guerre*, Agrigento, 1985.
- ²⁵ *L'art et la mode*, in «Comoedia», 18 novembre 1931.
- ²⁶ *Maschere nude*, I, p. 66.
- ²⁷ Questa tarda soluzione utopica della marionetta, o comunque della creatura artificiale come strumento più idoneo per incarnare i personaggi si riflette anche nel nuovo carattere che assume la didascalia pirandelliana quando prescrive a chi recita una gestualità da marionetta. Mentre nelle opere precedenti l'atteggiamento della marionetta era volto ad esprimere la realtà profonda della natura umana, ora questo significato cade, e il personaggio viene già concepito in sé nella figura di marionetta. Vedi ad esempio nella *Favola del figlio cambiato* il personaggio dell'Uomo saputo, «buffo, panciuto, con bombetta in capo, / mazzetto in mano, / farsetto risicato, / calzoni a tubo e corti, / da lasciargli scoperte le caviglie, / si muove a modo di un burattino / e domanda con un inchino...», *Maschere Nude*, II, p. 1231.
- ²⁸ *Maschere nude*, II, p. 908.
- ²⁹ *Ivi*, p. 909.

Silvana Sinisi

Oggetti in cerca d'autore

Uno dei momenti scenicamente determinanti nei *Sei personaggi*, un vero e proprio *coup de théâtre*, è l'apparizione di Madama Pace evocata sulla scena per l'irresistibile forza d'attrazione esercitata dagli «oggetti stessi del suo commercio». Con un'inversione di ruoli l'oggetto non è più relegato sullo sfondo come un accessorio tutto sommato trascurabile nell'economia della rappresentazione, ma è esibito in primo piano come un protagonista che accentra su di sé l'attenzione sospesa degli astanti e determina il precipitare della situazione, «il prodigio di una realtà che nasce, evocata, attratta, formata dalla stessa scena»¹. L'azione sembra riproporre alcuni nodi tematici affrontati dalla ricerca futurista e da Marinetti in particolare, cui sembra rinviare anche il motivo della simultaneità e della compenetrazione spazio-temporale. Non è nostra intenzione tornare sull'argomento, peraltro più volte analizzato e ormai largamente accreditato, quanto partire da questo precedente per richiamare l'attenzione sul ruolo svolto dall'oggetto nella drammaturgia pirandelliana, di cui il caso dei *Sei personaggi* rappresenta senza dubbio l'esempio più famoso, ma certamente non isolato.

Si è sempre osservato la cura quasi maniacale con cui Pirandello descrive ogni particolare dell'ambiente scenico, così come, del resto, il trucco e l'abbigliamento dei personaggi. Per quanto riguarda l'arredamento si tratta per lo più di notazioni improntate ad un gusto piccolo-borghese di matrice naturalistica, in grado di far risaltare, per stridente contrasto, la latente follia che serpeggia nei comportamenti dei protagonisti, chiusi in un'esaltazione fissata priva di sbocchi, in una sorta di lucido delirio vissuto sino alle conseguenze estreme. Ma se per quanto riguarda i personaggi la decorosa rispettabilità delle apparenze, la maschera sociale, è continuamente tradita da tic gestuali, da afasie, da una enfaticizzazione espressiva nei dettagli del trucco o dell'abbigliamento, meticolosamente registrati da Pirandello al fine di far affiorare un retroscena psichico-profondo, non diversamente gli oggetti si sottraggono spesso al regime banale e rassicurante del

quotidiano per acquistare una presenza perturbante, una vita autonoma, allusiva ad una realtà oscura, più profonda e segreta.

Un vero e proprio «dramma d'oggetti» può considerarsi, ad esempio, la breve sequenza inserita nel II atto di *La vita che ti diedi*, dove le suppellettili di una stanza lasciata momentaneamente vuota si animano senza la mediazione dell'intervento umano. La scena, immersa in un silenzio assoluto, è calibrata su un crescendo di effetti atti a creare un'atmosfera inquietante di *suspence*: dapprima è solo la luce, quel «riverbero spettrale che s'allungherà dall'uscio a destra»² a suggerire una presenza occulta, incombente e inesplicabile che mette in crisi l'ordine apparente del reale. Poi dopo una lunga pausa, è il turno degli oggetti che si muoveranno uno alla volta senza il minimo rumore, come se fossero agiti da una mano invisibile: la scranna si scosta dalla scrivania, la tendina alla finestra si solleva e ricade. Ancora una volta il pensiero corre a Marinetti e non solo per il ruolo fantasmatico affidato al registro luminoso, così vicino alla soluzione adottata in *Vengono*, ma anche per quella nota esplicativa aggiunta nella didascalia «chi sa che cose avvengono, non viste da nessuno, nell'ombra delle stanze deserte»³, che sembrerebbe riecheggiare l'osservazione marinettiana circa «gli atteggiamenti impressionanti e pieni di misteriose suggestioni che i mobili in genere... assumono in una stanza dove non sono esseri umani»⁴. Pirandello, tuttavia, non si limita ad accennare alla metafisica suggestione delle «stanze deserte», ma sente il dovere di specificare «delle stanze deserte dove qualcuno è morto», spostando l'asse del discorso dall'invenzione marinettiana, tutta giocata sullo scatto fantastico e paradossale, ad una dimensione ricca di valenze inquietanti e misteriose che sembra recuperare certi spunti tematici e irrazionali della drammaturgia simbolista da Maeterlinck a Strindberg. La cosa non deve meravigliare dal momento che il nuovo discorso aperto dai Simbolisti, volto a recuperare una dimensione ignota estranea al dominio dell'uomo, la vita segreta e spettrale delle cose è stato ripreso e sviluppato nel corso del Novecento da tutto un vasto settore dell'esperienza moderna, incidendo significativamente sulle poetiche del Futurismo, dell'Espressionismo, della Metafisica e del Surrealismo. In Italia i futuristi sono stati per l'appunto tra i primi a rimettere in circolazione molte di queste tematiche e a sostenere ad esempio, già in un manifesto del '10⁵, la necessità di superare l'antropomorfismo tradizionale per indagare la vita interiore degli oggetti, sia pure con intenti prevalentemente ludico-spettacolari diretti a sorprendere e disorientare lo spettatore. La situazione, tuttavia, muta sensibilmente intorno agli anni Venti, quando molti di questi motivi probabilmente per influsso diretto della Metafisica, divenuta un punto di riferimento obbligato per tutta un'area della cultura non solo italiana tra le due guerre, tendono a caricarsi di sensi più reconditi e inquietanti, allusivi ad una realtà misteriosa che si cela al di là delle apparenze.

Il teatro di Pirandello, soprattutto a partire dai *Sei personaggi*, sembra

per l'appunto inserirsi in questa particolare congiuntura culturale con il risultato di coniugare anche gli stimoli di ascendenza futurista alla luce di una diversa sensibilità, largamente nutrita di umori metafisici e presurrealisti.

Nelle opere pirandelliane degli anni Venti frequenti sono i riferimenti alla vita latente degli oggetti, caricati, per questa via, di tutta una rete di investimenti e proiezioni immaginarie. Talvolta è l'oggetto a determinare le reazioni del personaggio stabilendo con lui una sorta di relazione empatica: «Fausto rimane per un momento assorto a pensare, poi si guarda attorno come per una suggestione dell'immobilità degli oggetti circostanti...» (*L'amica delle mogli*, 1927)⁶.

Altre volte l'oggetto sostituisce il personaggio, assumendo in sua vece il peso di una situazione altamente drammatica, come avviene nell'*Innesto* (1921), dove la scatola di colori che la protagonista recava con sé al momento dell'aggressione, attiva con la sua muta presenza un clima di tensione psicologica: «Gli altri due si voltano e restano con lei a guardare quella scatola con quell'impressione che si prova davanti a un oggetto che è stato testimonia di un dramma recente»⁷.

Ma forse in nessun'altra opera di Pirandello la tematica dell'oggetto assume un risalto così insistito e una tale ossessiva varietà di implicazioni come nell'*Uomo dal fiore in bocca* (1926). In questo lungo monologo il mondo osservato attraverso la lente deformante di un uomo condannato da un male inguaribile, è un mondo svuotato di vita, divenuto improvvisamente estraneo, dove l'unico rapporto possibile in grado di consentire un aggancio con la realtà fisica è quello instaurato con gli oggetti, osservati e descritti con maniacale dovizia di particolari. È solo attraverso un processo di relazione empatica con l'oggetto spinto sino all'identificazione che l'uomo dal fiore, non a caso mantenuto anonimo e quindi privo di un'identità, riesce a vincere il vuoto esistenziale, l'angoscia della perdita.

Anonimi e senza volto anche gli altri due personaggi introdotti a fare da spalla al protagonista: l'avventore che funge da interlocutore occasionale, e la moglie, comparsa relegata nell'ombra, che non interviene, non parla, ed è liquidata sbrigativamente in due battute. Per il resto il mondo evocato in scena attraverso le descrizioni del protagonista e lo stesso racconto della sua vicenda sono restituiti attraverso un sistema di rimandi metaforici e corrispondenze analogiche con l'universo oggettuale, chiamato a sostituire il rapporto interrotto con il consorzio umano. Alla minaccia di annientamento rappresentato dalla morte l'uomo sembra così reagire delegando alla realtà che lo circonda una parte del proprio io. A conferma di questo si può notare il diverso atteggiamento psicologico instaurato nei confronti dell'oggetto a seconda che si tratti della condizione anteriore di esistenza non insidiata dalla malattia e vissuta all'insegna della normalità, o si tratti invece della situazione presente dominata dalla minaccia della morte che confonde ogni certezza acquisita e pone in una luce estraniata le im-

magini familiari. Così, ad esempio, l'evocazione del passato, della casa coniugale con i suoi mobili in ordine, il silenzio da specchio, il tic-tac della pendola del salotto non comporta alterazioni di sorta nello statuto dell'oggetto, considerato alla stregua di una mera suppellettile, una cosa inanimata. In tutti i casi, invece, in cui è implicata più direttamente la dimensione della malattia, l'oggetto, investito da una sorta di *transfert*, si carica di tutta una serie di reazioni e comportamenti umani, inserendosi in un'ottica stravolta che contraddice l'ordine costituito del reale. Emblematico a questo riguardo quell'incredibile brano, un vero capolavoro della logica dell'assurdo, in cui l'uomo dal fiore, a giustificazione del proprio comportamento, chiede al suo esterefatto interlocutore: «se crede possibile che le case d'Avezzano, le case di Messina, sapendo del terremoto che di lì a poco le avrebbe sconvolte, avrebbero potuto starsene tranquille sotto la luna, ordinate in fila lungo le strade e le piazze, obbedienti al piano regolatore della commissione edilizia municipale. Case perdio di pietra e travi, se ne sarebbero scappate!»⁸. Particolarmente indicativa di questo sdoppiamento di giudizio è la dettagliata descrizione della sala d'aspetto del medico con le sue sedie scompagnate e a buon mercato, occupate da malati in attesa e semplici accompagnatori, indifferenti e distratti a ciò che li circonda. È questa ancora la dimensione della normalità, il mondo di coloro che «pensano e non vedono», per usare la terminologia pirandelliana. Sarà la diversità conferita dalla malattia che induce il protagonista a vedere per la prima volta in un'ottica mutata quelle sedie fino a quel momento ignorate, a porsi il problema della loro esistenza, a interrogarle e a interrogarsi sulle analogie di un destino comune in un farneticante delirio che si affolla di ombre fantasmatiche. L'oggetto, la sedia in questo caso, diviene il referente simbolico di un modello comportamentale: pura presenza, testimone impassibile e imparziale del vano affacciarsi umano. Già all'inizio l'uomo dal fiore aveva confessato la sua attrazione per le vetrine delle mercerie e il piacere di perdersi, di annullarsi nell'oggetto contemplato: «mi sembra d'essere, vorrei essere veramente quella stoffa là di seta... quel bordatino... quel nastro rosso e celeste che le giovani della merceria dopo averlo misurato sul metro... se lo raccolgono a numero otto intorno al pollice e al mignolo della mano sinistra, prima di incartarlo»⁹. In questo desiderio di identificazione con la stoffa, manipolata, carezzata, agita, sembra di poter cogliere un inconscio desiderio di regressione allo stato di totale dipendenza delle origini, di ripiegamento su una forma di narcisismo primario. Ma questo brano serve anche ad introdurci nella particolare psicologia del personaggio, chiuso in un'ottica da *voyeur* (è colui che guarda da fuori, al di là dello schermo della vetrina), incapace ormai di partecipare alla vita se non attraverso l'organo distanziante della vista e il surrogato di una sfrenata immaginazione. Ed un *voyeur* può essere considerato anche un altro tipico esponente della figura del loico pirandelliano, quel Leone Gala del *Gioco delle parti* (1919) che dichiara di trovare il suo godimento non nella

vita, ma nel guardare vivere gli altri e nell'osservarsi vivere. Tuttavia, se per l'uomo dal fiore il problema è risucchiare la vita degli altri con lo sguardo e l'immaginazione per colmare l'insopportabile angoscia del vuoto, Leone Gala, al contrario, si difende dal gioco delle passioni e dal tragico quotidiano proprio ricercando con ostinazione e lucidità una condizione di svuotamento spinta sino a raggiungere l'imperturbabilità e la compiuta indifferenza di un oggetto. Occorre, egli dice, «ristabilire l'equilibrio... restare in piedi come quei buffi giocattoli, che tu puoi buttar giù come vuoi: ti restan sempre ritti per il loro contrappeso di piombo. Non siamo altro, credi»¹⁰. Sembra di sentir echeggiare, qui, il grido di Ciampa «Pupi, siamo», ma a differenza del protagonista del *Berretto a sonagli* Leone Gala non accetta l'idea che il destino sia manovrato da fili, vuol essere arbitro della propria vita, affidando al supremo gioco dell'intelletto la facoltà di sconfiggere l'imprevisto e il caso. Per questo tutta la sua esistenza scorre con la meccanica precisione di un orologio, procedendo con una rigida scansione di tempi e comportamenti che non ammette deroghe o eccezioni. Ma per trovare un equilibrio, egli aggiunge, «bisogna saperselo fare questo vuoto e questo pieno: se no si resta per terra nei più goffi atteggiamenti»¹¹. È questa una frase rivelatrice: se l'uomo dal fiore tende a perdersi nei meandri dell'immaginazione, Leone Gala vuole controllare e ricondurre ad una superiore armonia gli aspetti discordanti del reale, opponendo un aristocratico rifiuto alla natura e alla vita avvertite come caoticità e degradazione. Un ideale, del resto, che trova la sua più compiuta espressione nell'immagine che condensa la sua filosofia di vita: quella di un uovo privato del suo contenuto e ridotto all'astratta essenzialità di un guscio vuoto, forma conclusa e armonica di metafisica purezza stereometrica¹².

Ma la paura della vita, o meglio il rifiuto a vivere, può trovare altre vie di sbocco, oltre quelle indicate, e passare per la strada della follia, o della recita della follia, come avviene nell'*Enrico IV*. In questo contesto il ruolo degli oggetti, nel caso specifico i due ritratti, costituisce il perno intorno a cui ruota l'azione e il nodo risolutivo del dramma, contribuendo ad alimentare il gioco ambiguo degli sdoppiamenti, il continuo rimescolamento tra vero e falso. Ancora prima che il protagonista venga introdotto in scena, ci viene presentato il suo ritratto con l'inquietante precisazione che non va considerato un quadro, ma l'immagine di un uomo vivo così come potrebbe restituirla uno specchio. Già questo commento ci introduce direttamente nel cuore segreto del dramma, nel rapporto malato istituito da Enrico IV con la sua immagine bloccata nel tempo e vissuta come una sorta di *alter ego* con cui confrontarsi. Ed è l'immagine, trionfante di immutata giovinezza, a condurre le regole del gioco, costringendo il protagonista già invecchiato e incanutito ad imbellettarsi e tingere le chiome in un disperato tentativo di arrestare la decadenza fisica, in una gara contro il tempo. È qui riproposto, con un'inversione di ruoli, il perverso legame, il rapporto di dipendenza tra immagine e personaggio, presente nel *Ritrat-*

to di *Dorian Gray* di Wilde. Laddove Dorian Gray finisce per odiare l'effigie che invecchia al suo posto restituendogli lo specchio fedele delle sue depravazioni, Enrico IV, a sua volta, teme il confronto con il ritratto fissato in un'eterna giovinezza e divenuto l'implacabile testimonianza di una vita non vissuta, ma al tempo stesso non può evadere da quella immagine che egli stesso si è costruita e che è ormai divenuta una parte integrante della sua personalità, l'unica in cui può riconoscersi. È lo stesso Enrico IV ad alludervi, quando alla fine del I atto indica il suo ritratto quasi con paura e implora di essere liberato, poiché «la mia vera condanna è questa... di non potermi più distaccare da questa opera di magia!»¹³.

La scissione della personalità del protagonista serpeggiante sotterraneamente in tutto il dramma, in un continuo alternarsi di registri tra finzione e realtà, trova una precisa conferma nell'ambiguo rapporto con il ritratto che, come il riflesso dello specchio a cui sovente è assimilato, rappresenta una tipica figura del Doppio¹⁴. La situazione precipiterà con un risvolto inatteso nel III atto, allorché l'animazione dei dipinti, sostituiti da persone viventi, farà esplodere in tutta la sua carica perturbante la presenza antagonista del Doppio, innescando una serie di reazioni incontrollate sino al tragico esito finale.

Una variante del tema del ritratto con tutte le sue implicazioni profonde è proposta in *Diana e la Tuda*, dove una statua diventa l'oggetto simbolico del desiderio intorno a cui si confrontano e si scontrano le proiezioni immaginarie dei protagonisti. Da una parte c'è Sirio, il giovane artista disposto a tutto sacrificare per la creazione di un capolavoro immortale, e dall'altra c'è Giuncano, il suo antagonista, il vecchio scultore giunto a distruggere tutte le sue opere in un'ansia inappagata di vita. Il contrasto tra l'umano con i suoi mutamenti e il calore delle passioni e l'inalterabile perfezione dell'opera d'arte è qui ripetutamente proposto come contrasto tra vita e morte. Per sanare il dissidio Giuncano sogna di inventare una pasta ardente da «calare dentro a tutte le statue per scomporle dai loro atteggiamenti» in modo da infondere in esse «con la forma il movimento e avviarle, dopo averle scolpite, per un viale infinito sotto il sole... sognando di vivere fuori della vista di tutti, in un luogo di delizia che su la terra non si trova, la loro vita divina»¹⁵. A questa immagine di metafisica bellezza dove la statua sciolta da vincoli terreni conduce una vita di perfetta armonia proiettata sullo sfondo remoto di un mitico Eden, si contrappone la grottesca carnevalata con cui Tuda rivestite le statue di abiti e ornamenti di alta sartoria le degrada alla condizione puramente fisica di vuoti manichini. Il conflitto tra Tuda e la sua immagine scolpita, appena accennato all'inizio, assume gradatamente un'aspirazione di toni sino a configurarsi come un vero e proprio rapporto antagonista, dove la statua è vissuta come una sorta di *alter ego* sempre più esigente e minaccioso. Lentamente, inesorabilmente, la scultura prende vita a spese della protagonista a cui sembra risucchiare insieme alle sembianze anche energia e forza vitale¹⁶. Man-

tenuta invisibile per tutta la durata del dramma ed evocata in scena solo attraverso le battute degli altri personaggi, la statua sarà rivelata solo alla fine, eclissando con la sua apparizione le presenze umane. «Nello studio s'è fatto buio. Solo la statua, con la luce che cola dal lucernario, appare distinta. I quattro che vi stanno sono come ombre nell'ombra»¹⁷.

L'effetto destabilizzatore ed estraniante dell'oggetto, inserito come *dramatis persona* nel gioco scenico, è utilizzato con grande fortuna nella produzione tarda di Pirandello a sfondo mitico e favolistico, orientata verso un recupero delle componenti oniriche e immaginarie. Questa tensione verso la riscoperta di una dimensione segreta, verso l'altra faccia della realtà interdetta al dominio della ragione e alle limitate risorse dei cinque sensi, troverà la sua più compiuta espressione nei *Giganti della montagna*, ponendosi come elogio della notte e del sogno, dei poteri trasmutatori dell'immaginazione. Basta pensare alla straordinaria sequenza del «magazzino delle apparizioni» nel III atto, dove in un clima di perturbante estraniamento i fantocci, gli strumenti musicali, e i «cinque colossali birilli con facce umane per capocchie» prendono improvvisamente vita, dando luogo ad una serie di magiche metamorfosi sottratte alle coordinate del regime della veglia, alle ragionevoli attese del «naturale e del possibile». Ma se *I giganti della montagna* rappresenta il punto di arrivo più alto e in qualche modo esemplare di questa linea di ricerca, non sarà inutile ricavarne le premesse nelle opere immediatamente precedenti, riconducendo l'attenzione su alcuni nodi non ancora sufficientemente esplorati della tarda produzione pirandelliana. Inquadrata in questa prospettiva, assume un particolare interesse *Quando si è qualcuno*, un'opera del '33, inspiegabilmente cancellata dal pur vasto repertorio delle messinscene pirandelliane e trascurata dalla stessa esegesi critica. Si tratta di un'opera che vive su un continuo slittamento di piani, su una compresenza ambigua di naturale e artificiale che svuota di senso il contesto borghese in cui è ambientata l'azione. Il tema del Doppio, enunciato già in apertura con l'espedito della messa a confronto dei ritratti del protagonista e del suo fantasmatico *alter ego*, il poeta Delago, si ripropone sotto mutata specie come il filo conduttore della pièce, dove il personaggio principale vive in uno stato permanente di scissione tra la sua condizione umana e lo stato catatonico di un fantoccio o di una statua. Pirandello sembra qui divertirsi a rimescolare le carte, attingendo a piene mani dal repertorio dell'avanguardia motivi diversi: dal dramma d'oggetti alla sostituzione dell'attore con la marionetta, magari recuperata secondo l'ardita proposta di Briusow che suggeriva «l'uso di burattini a molla, in ciascuno dei quali sia posto un grammofono». Ne deriva una grandiosa epifania dell'universo oggettuale proiettato in un'atmosfera di surreale estraniamento a governare le regole del gioco scenico, relegando a margine, con ruolo di comparsa, la presenza, fin qui dominante dell'umano. Se in precedenza ci si era limitati a cogliere le «misteriose suggestioni» dei mobili nelle stanze deserte, adesso lo scenario appare nettamente sovvertito e, nel