

MACCHINE PER IL TEATRO INCONSCIENTE

Il principio di azione e illusione: dispositivi per gestire lo sguardo

“Performance delegata” e il ruolo del pubblico

L'arte del Novecento, si sa, è disseminata di molteplici sperimentazioni che hanno progressivamente introdotto il ruolo dello spettatore come proprio elemento intrinseco e fondamentale ai fini dell'esperienza estetica stessa. Basti pensare al fenomeno dell'*happening*¹, all'arte performativa o alle pratiche di Fluxus o di artisti quali, ad esempio, Yoko Ono² o Dan Graham, le cui *performance* e installazioni traggono la propria linfa vitale dalla presenza e dall'azione del pubblico, a cui l'opera - così come il *performer* - è strettamente legata da una relazione di interdipendenza.

Nate in ambito teatrale (più precisamente in un contesto assimilabile al teatro d'oggetti e di marionette), le *Macchine per il Teatro Incosciente* (MTI) de La Voce delle Cose rivestono analogamente il pubblico di un ruolo decisivo, in quanto l'interazione che si viene a creare tra autore, spettatore e *medium* diviene il contenuto stesso dell'esperienza artistica. Se dovessimo, però

¹ Sin dalle prime sperimentazioni negli anni Cinquanta del Novecento, gli *happening* e la *performance art* tendono all'abolizione della distinzione tra attori e spettatori, facendo della partecipazione una delle proprie fondamentali caratteristiche. Allan Kaprow, in *18 Happenings in 6 Parts* (New York, 1959), evento che apre le porte ad una nuova modalità di concepire l'opera d'arte e il concetto stesso di *mostra*, ricrea diversi ambienti, ciascuno con un'atmosfera e un'illuminazione diversa. Qui il pubblico può assistere a delle azioni elementari, seguendo delle semplici regole stabilite dal programma, ricevendo un cartellino numerato e cambiando di sedia, mentre attorno accadono eventi effimeri che richiamano valori quali la mutevolezza e l'avvicinamento tra arte e vita.

² Ricordiamo, a tale proposito, *Cut Piece* (1964 – 1965) in cui allo spettatore è affidato il compito di tagliare con delle forbici il vestito dell'artista, il cui corpo, collocato al centro di un palco, rimane quasi nudo alla fine della *performance*.

attribuire alle MTI una definizione, come si fa per le *opere d'arte*, che generalmente riportano nella relativa dicitura la tecnica utilizzata, insieme al nome dell'artista, la collezione di appartenenza e all'anno di realizzazione, ci troveremmo di fronte ad una operazione non così semplice ed immediata. Tale necessità di definizione e di distinzione delle MTI dai linguaggi eterogenei che caratterizzano le pratiche artistiche contemporanee non sorge per fini strettamente linguistici, ma per investigarne il funzionamento e i meccanismi di fruizione che esse sottendono.

A questo proposito, è possibile tracciare delle distinzioni tra linguaggi artistici differenti, quali la *performance* e l'*installazione*, con i quali confrontare per analogia e differenza i dispositivi rappresentati dalle MTI e le dinamiche che vi si generano. Se le pratiche performative prevedono generalmente la presenza del corpo dell'artista (o di altri *performer*), attorno al quale il corpo dello spettatore si muove e con cui interagisce, in una dimensione effimera e contingente, l'*installazione* implica l'atto da parte dell'artista di modellare lo spazio e l'ambiente, per plasmare la percezione dello spettatore, in una temporalità precedente a quella del momento della fruizione estetica. In questo senso, l'*installazione* non include la presenza fisica dell'artista, in quanto l'interazione avviene direttamente tra il contesto spaziale e il fruitore che vi si trova immerso. È necessario tenere conto, tuttavia, che spesso la linea di demarcazione tra questi campi espressivi (*performance/installazione*, a cui si potrebbero aggiungere declinazioni quali *happening* ed *environment*) è molto sottile, per cui non sempre è possibile assimilare una pratica artistica all'interno di un unico linguaggio in modo definitivo ed inequivocabile.

Ed è proprio questo che avviene anche nel caso delle MTI che, da una parte, non richiedono la presenza dell'Autore³ durante l'atto della fruizione da parte del pubblico, in quanto l'esperienza artistico-estetica data dall'interazione è

³ Decidiamo deliberatamente di parlare di *Autore* al singolare, nonostante gli autori delle MTI siano due, per ricondurre tale ruolo ad un'unica entità che fa parte della dinamica che attiva il dispositivo-Macchina, insieme al Manovratore e allo Spettatore. Come analizzeremo più avanti, la relazione tra queste tre entità non è caratterizzata da un legame di tipo paratattico, bensì esiste una certa gerarchia che vede i fruitori (Manovratore e Spettatore) in una condizione di sudditanza rispetto all'Autore, nonostante i tre ruoli siano necessariamente legati da un'interazione di interdipendenza.

affidata al pubblico (attraverso la presenza di ruoli intercambiabili del Manovratore e dello Spettatore che catalizzano un processo di immedesimazione). Esse creano e conferiscono allo spazio una determinata struttura, in modo da collocare i fruitori, in coppia, uno di fronte all'altro, rispettivamente dotati di dispositivi audio e separati da un limite fisico costituito dalla Macchina stessa. Dall'altra parte, la presenza e il movimento dei rispettivi corpi e dei rispettivi sguardi, analogamente a quanto avviene nelle pratiche performative, genera un'interazione di tipo interdipendente tra Manovratore e Spettatore, coinvolgendo inoltre una determinata concezione e modalità di utilizzo degli oggetti. Alla luce di queste considerazioni, "in scatolare" i meccanismi impliciti nelle *Macchine per il Teatro Incosciente* in una definizione da manuale di tecniche artistiche contemporanee risulterebbe non solo problematico, ma anche riduttivo.

Per cui, al fine di allargare l'orizzonte del discorso, di aggiungere delle *pietre di paragone* e di problematizzare i termini della presente analisi, è possibile, a questo punto, introdurre il concetto di *performance delegata* teorizzato dalla storica dell'arte americana Claire Bishop. Questa espressione (*delegated performance*) si inserisce sullo sfondo di una riflessione critica in chiave sociale e politica di quelle pratiche artistiche e performative basate sulla partecipazione e sulla collaborazione del pubblico. Riscontrata in alcuni artisti che, negli anni Novanta del Novecento, si servono di non-professionisti (generalmente coinvolti in prima persona in una specifica situazione) come *medium* e materiale per i propri lavori, tale tendenza indaga alcuni nodi concettuali relativi all'arte, quali quello di autorialità e di autenticità. Oppure sfrutta deliberatamente i partecipanti, per mettere in luce determinate dinamiche socio-etnico-politiche riguardanti alcune minoranze.

Nonostante le *Macchine per il Teatro Incosciente* non siano finalizzate ad una riflessione politica e sociale nei termini proposti dalla Bishop, è interessante sottolineare in questo contesto l'utilizzo del concetto di *delega* e problematizzare in termini di intenzionalità quanto realmente il ruolo del pubblico che si misura con questo tipo di dispositivi possa considerarsi *attivo*.

Un tacito patto: azione e illusione

Nelle MTI, l'Autore (che riveste anche il ruolo di voce-narrante) è colui che crea - in una dimensione temporale precedente al momento dell'attivazione della Macchina - delle condizioni, produce dei codici, dei dispositivi che generano una dinamica di interazione tra gli oggetti e i fruitori e tra i fruitori tra di loro (Manoperatore e Spettatore). L'Autore, attraverso tali codici, impartisce istruzioni ben precise che il Manoperatore è spinto a seguire, secondo una scansione del tempo prodotta dalla voce-guida emessa dal dispositivo audio. Tuttavia, esiste uno spazio di libertà e improvvisazione, nonché un certo margine di errore (calcolato), nel modo in cui gli oggetti vengono manipolati.

Il Manoperatore, incalzato dal ritmo delle istruzioni, è caldeggiato in modo subdolo ad attenersi con una certa solerzia a tali istruzioni. La preoccupazione a fare bene è causata anche dalla responsabilità che implicitamente gli viene conferita dal fatto che di fronte a lui c'è uno Spettatore, la cui fruizione dipende dalla riuscita della sua *performance*. Lo Spettatore, a sua volta, affida le sorti della propria esperienza all'azione di chi ha di fronte, non un esperto, un "artista" o qualcuno che sia stato precedentemente preparato, ma qualcuno che faccia parte del pubblico come lui e che non fa altro che attenersi a delle indicazioni di cui è ignaro. Ed è proprio l'elemento del "non sapere" che induce Manoperatore e Spettatore a stipulare inconsciamente un patto non detto con l'Autore, nel momento stesso in cui la Macchina viene attivata. Il fruitore, infatti, non è a conoscenza di che cosa l'altro stia ascoltando e vedendo, del codice che viene fornito alla persona a cui si trova di fronte, né della struttura completa con cui l'esperienza estetica (frammentata in funzione dei rispettivi ruoli) è stata minuziosamente architettata dall'Autore. Proprio per questo, è persuaso a sottostare a delle regole ben precise, a giocare al gioco, ad entrare in un labirinto di cui non conosce né la pianta, né la via di uscita, ma di cui può vedere soltanto le parti che si presentano davanti ai propri occhi.

L'elemento di persuasione è costituito, per quanto riguarda il Manovratore, dal fattore di responsabilità di cui implicitamente si sente rivestito, mentre, per lo Spettatore, dal processo di riconoscimento, a partire da un repertorio narrativo già acquisito (fiabe, classici, avvenimenti storici) che permette di generare uno slittamento della modalità di percepire e concepire gli oggetti, grazie ad un codice di cui viene fornito, che influisce sulla sua esperienza visiva. La presenza di tale terreno comune di storie induce lo sguardo dello Spettatore ad effettuare simultaneamente un'operazione associativa – collegando specifiche qualità intrinseche degli oggetti a determinate caratteristiche dei personaggi – e dissociativa – attivando uno sguardo nuovo e differente su oggetti di uso quotidiano e sul modo in cui questi possano essere spogliati della propria istanza di funzionalità.

Inoltre, c'è da dire che l'inconsapevolezza da parte di entrambi i ruoli rivestiti dai fruitori - non solo rispetto a quale sia l'informazione ricevuta dall'altro e la relativa interpretazione da parte di quest'ultimo, ma anche del reale funzionamento interno della Macchina - provoca sì nel fruitore un senso di smarrimento, misto a dubbio e forse ad un pizzico di scetticismo, ma anche un certo piacere dato dalla condizione di *incoscienza*, che induce a lasciarsi guidare semplicemente dalla voce-narrante e ad attenersi a ciò che si presenta davanti ai propri occhi e alle regole che sono state precedentemente stabilite dall'Autore. Anche quest'ultimo, a sua volta, prova gusto per il fatto che il pubblico, senza avere la misura di cosa realmente stia accadendo, accetti, in una condizione di impotenza, al patto da lui architettato.

Ed è in questo senso che si può attribuire alle *Macchine per il Teatro Incosciente* la capacità di generare un'illusione nel proprio fruitore, tanto che il Manovratore, nonostante creda di avere un ruolo attivo che lo porta a sentirsi responsabile della riuscita dell'esperienza estetica, in realtà si trova dentro un meccanismo più grande di lui di cui non è a conoscenza. Si sente demiurgo, chiamato in prima persona a partecipare con la propria azione, un'azione che però è stata preventivamente calcolata da un altro e che non lascia un reale margine di autonomia, né di espressione individuale. Nonostante lo Spettatore,

dal canto suo, possa pensare di trovare delle corrispondenze tra qualità dei personaggi e caratteristiche degli oggetti, tali collegamenti semantici sono stati preventivamente ricercati dall'Autore. Nello Spettatore, inoltre, si attiva un senso di riconoscimento, con cui egli mette in relazione la realtà fisica degli oggetti a cui si trova di fronte con delle conoscenze pregresse (costituite dal repertorio narrativo della storia che sta ascoltando in quel momento in cuffia).

Il patto implicito (ed alquanto machiavellico) che porta il pubblico ad obbedire alla visione orchestrata dall'Autore e ad affidare a quest'ultimo il proprio sguardo, che viene così pilotato secondo la sua architettata intenzione, richiama al patto implicito in ogni opera d'arte, alle cui regole lo spettatore decide – più o meno consapevolmente – di sottomettersi, e da cui sceglie, in un certo senso, di farsi illudere, nonostante il ruolo attivo che gli viene (illusoriamente, appunto) attribuito.

Oggettualizzazione dello sguardo

All'interno dell'esperienza estetica, è possibile concepire lo sguardo come un atto di specchiamento empatico⁴ tra i diversi elementi chiamati in gioco:

- fruitore – fruitore
- opera d'arte/oggetto artistico – fruitore
- artista – pubblico.

Nelle *Macchine per il Teatro Incosciente*, l'Autore, sfondando fisicamente la quarta parete, attiva un meccanismo attraverso cui gestisce non solo gli sguardi rispettivamente del Manovratore e dello Spettatore, ma anche lo spazio e il tempo, conferendo arbitrariamente allo sguardo un ritmo dato dalla narrazione (come avviene nel cinema).

In questo senso, la MTI(.2) che racconta, in modo sintetico e frammentario, alcune delle vicende dell'Orlando Furioso⁵ costituisce un paradigma interessante, in quanto può essere considerata una riflessione sull'atto stesso del vedere, facendo dello specchio un elemento fondamentale. Infatti, quest'ultimo viene più volte utilizzato all'interno della Macchina, come dispositivo che modifica (e a volte distorce) lo sguardo dello Spettatore sugli oggetti contenuti nella scatola. Il meccanismo di riflessione produce, ad esempio, una visione caleidoscopica, che rimanda ad una percezione frammentata della realtà, nonché dell'identità, genera diversi "sipari visivi" e livelli di visione differenti, includendo, non a caso, l'immagine del *Salon des Miroires* della Reggia di Versailles, e mostra l'atto stesso di vedere, attraverso la riflessione dell'occhio dello Spettatore.

⁴ Riguardo alla concezione dello sguardo nelle arti performative come forma di specchiamento e di dialettica intersoggettiva, si rimanda al seguente testo, in cui la problematica viene affrontata in modo più ampio e approfondito: Mariagiulia Leuzzi, *Lo Stagno e Narciso. La dialettica intersoggettiva dello sguardo in Yvonne Rainer e nella pratica coreografica di DD Dorvillier* (tesi di laurea magistrale), Università IUAV, Venezia, 2015.

⁵ Questa MTI.2, denominata "Audaci Imprese", fa parte di una trilogia.

Come accennato nel paragrafo precedente, se da una parte, nelle MTI è presente una forte componente di controllo da parte dell'Autore, è anche vero che esiste un carattere di interdipendenza tra gli attori implicati nell'esperienza estetica:

- la visione dello Spettatore dipende dall'azione del Manovratore, che, a sua volta, è ignaro degli oggetti di cui causa il movimento dentro la scatola;
- l'azione del Manovratore si configura in funzione della visione dello Spettatore, inconsapevole dei meccanismi di funzionamento contenuti dentro la Macchina;
- l'attivazione della Macchina – e la relativa progettazione da parte dell'Autore – dipende dallo sguardo e dall'azione rispettivamente dello Spettatore e del Manovratore.

Al tempo stesso, però, è necessario notare come tale elemento di interazione e interdipendenza non sfoci in un reale contatto tra i soggetti coinvolti, in quanto ciascuno si trova chiuso nel proprio isolamento, non solo acustico (Manovratore e Spettatore ascoltano la voce-guida in cuffia su canali distinti), ma anche a livello dell'informazione ricevuta (la narrazione e le istruzioni costituiscono due codici diversi).

Nonostante, infatti, avvenga un processo di immedesimazione, generato dallo scambio di ruoli tra Manovratore e Spettatore (in modo da favorire l'atto di mettersi nei panni dell'altro, assumere lo sguardo dell'altro), non è contemplato nell'esperienza delle MTI un dialogo empatico tra i fruitori, la cui azione viene pilotata e manovrata non diversamente da come accade con delle marionette. L'Autore, a sua volta, benché apparentemente lasci spazio alla partecipazione, non è aperto ad un reale scambio con il pubblico. Piuttosto, ne dirige l'esperienza e ne manipola lo sguardo, come se quest'ultimo fosse un ulteriore oggetto incluso all'interno della Macchina.