

## Le Macchine del Teatro Incosciente, ovvero l'elogio della discrezione teatrale

Succede da qualche anno, nei festival specializzati (ma perché solo in quelli?) o nelle rassegne di teatro di figura (ma perché solo in quelle?), all'aperto o al chiuso dei foyer. Accanto ai "soliti" spettacoli appaiono strani e impropri mini-teatrini, in genere allineati lungo un muro o al lato di una piazza, formati da valige munite di uno sportello sul davanti che, si scopre poi, funge da sipario. Sono le Macchine del Teatro Incosciente, i cui animatori materiali sono due persone qualunque che, come in un gioco di ruolo, prendono posto uno al di qua e l'altro al di là del rudimentale boccascena, assumendo le funzioni di Manovratore e Spettatore. Il primo trova, dal suo lato, un retroscena nascosto agli occhi dello Spettatore, munito di attrezzi e oggetti, da impiegare e disporre sulla scena secondo una lista di istruzioni trasmesse in cuffia dall'Autore. Il secondo si pone di fronte al boccascena e, sempre in cuffia e sempre dalla voce dell'Autore, ascolta la storia che corrisponde agli spostamenti e alle evoluzioni che il Manovratore fa compiere agli oggetti. In parole più semplici: le Macchine del Teatro Incosciente sono dispositivi con cui un ignaro Manovratore mette in scena e uno stupito Spettatore (stupito più da cosa riesca a fare il suo involontario e inconsapevole "compare" o dalla scoperta delle potenzialità narrative dei semplici oggetti?) assiste a uno spettacolo di teatro d'oggetti. Il che non è contraddetto dal fatto che, in qualche raro caso, il Manovratore debba usare, oltre agli oggetti predisposti dall'Autore, anche una parte del suo corpo, magari una mano.

Le MTI sono un'invenzione di Luì Angelini e Paola Serafini, bergamaschi fondatori nel 1978 di Assondelli & Stecchettoni (che passa nel giro di pochi anni dai burattini a guanto al teatro d'oggetti), entrati nel 1995 nel Centro di Teatro di Figura di Cervia (dal '98 ridenominato Arrivano dal Mare!) e tornati autonomi nel 2003 sotto l'etichetta de La Voce delle Cose. Tutta la prima parte della carriera "adulta" di Angelini-Serafini (dall'84 al 2000) verte sull'uso narrativo degli oggetti e la loro riqualificazione estetica: *Anfitrione*, *Cappuccetti Rossi*, *Pinocchio dei Legni*, *Manologo*, *Iliade ripresa* e la deliziosa serie di microteatro *Shakespeare*, in cui gli utensili da *cocktail* contenuti da un banale vassoio da bar mettono in scena le tragedie di Shakespeare. La seconda parte della carriera inizia proprio dalle MTI, che debuttano nel 2000: Angelini e Serafini svincolano la ricerca sugli oggetti e le loro potenzialità estetico-narrative dalla consueta struttura teatrale, per liberarne le possibilità. In otto anni, le storie inconsapevolmente messe in scena sono le più varie: fiabe (*Cappuccetto rosso*, *Biancaneve*, *Cenerentola* e *Maria e Joao*, versione brasiliana di *Hansel e Gretel*, allestimento fisso per Belo Horizonte), tragedie shakespeariane (*Romeo e Giulietta*), storie vere (*Lo sbarco sulla Luna*), romanzi moderni (*Frankenstein*), fiabe-romanzo (*Pinocchio*), miti biblici (*Adamo ed Eva*, oggetto di un allestimento fisso al Museo di Cervia).

È una sorta di ricerca del grado zero del teatro degli oggetti. Che non esclude spettacoli nel senso abituale del termine (*Fiabe selvatiche*, *Fiabe africane* e *Storie di luna*), tutti con una più o meno accentuata dimensione metateatrale e autoriflessiva (che diventa centrale ne *La forma delle storie*, quasi uno spettacolo-manifesto), ma che in realtà apre presto le porte a

una ricerca anche più vasta e appassionante. Soprattutto, le MTI fanno teatro con l'ironica discrezione di chi non lo urla ai quattro venti, ma in compenso lo esibisce in piazza e ci fa su una risata. E hanno la qualità di tutte le ottime idee: divertono a farle, divertono a scambiarsi i ruoli, divertono a guardarle, divertono a pensarci. Tutto simultaneamente. Una goduria. Le righe che seguono presentano solo alcuni degli esempi possibili relativi all'ultima forma di divertimento.

**La favola dei segni cambiati, ovvero la semiotica spiegata a mia figlia.** La vita, l'esistenza, il mondo stesso si manifestano attraverso un labirinto di segni, che in sé e per sé sono inservibili e muti. Lungi dall'orientarvisi, non si può neppure avere coscienza del labirinto, senza una mappa. E la mappa è il codice o, meglio, il sistema dei codici che istituiscono e regolano la natura e l'impiego dei segni. Serve un codice per costituire e regolare l'uso e l'interpretazione di un sistema di segni, e altri codici ancora occorrono per stabilire e disciplinare, con il sistema stesso, la relazione fra i diversi sistemi di segni, i diversi tipi di aggregati che le relazioni possono generare, la stratificazione e la produzione di senso che le differenti tipologie e i livelli dei rapporti tra sistemi producono. Facile, no? Facile e molto scolastico. Ebbene, le MTI sono macchine semiotiche, con tutta la sinteticità e (per fortuna) l'(auto)ironia: ogni opera lo è, in una certa misura. Ma le MTI lo sono per programma, in modo evidente, bonariamente sfacciato. Esse non si limitano a mettere in scena l'applicazione di due diversi codici a uno stesso sistema, e a incentrare sulla composizione ludica di questo conflitto il dramma, ma determina anche un doppio livello di ironia.

Le MTI paiono mettere in scena, con la divisione dei compiti e le divergenti liste di istruzioni a Manovratore e Spettatore, addirittura la storica frattura interna della semiologia tra teoria della significazione e teoria della comunicazione, il cui fronte correva lungo la linea dell'intenzionalità: qui c'è un Manovratore che sa cosa sta facendo ma non sa che cosa significhi, al di là dell'attività di spostare, collocare e riporre. Di più: il manovratore accetta di assumere un ruolo in un gioco, e la sua intenzione non va oltre. Il resto è frutto della tipizzazione del suo comportamento, effettuata dall'Autore-voce narrante. Diversa la posizione dello Spettatore, a cui viene fornito il codice per comprendere il senso dei movimenti e degli oggetti impiegati dal Manovratore. Lui sa, e sapere in questo caso è attribuire un significato narrativo e compiuto a un apparato di segni allestito del tutto inconsapevolmente dal Manovratore. E questo è il secondo livello di ironia: la felicità di un'interpretazione che dipende dalla divergenza tra due codici e, soprattutto, dalla sanzione dell'Autore-voce narrante, e dalla sua evidente parzialità nei confronti di uno Spettatore.

**Il padre ingiusto, ovvero la teo-teatrologia messa in piazza.** L'ironia delle MTI non ha per bersaglio soltanto il dispositivo teatrale come macchina semiotica di significazione-comunicazione. Ha per oggetto anche la dottrina tradizionale del teatro, quell'ideologia (o teologia?) "autore-centrica" che ha dominato nello scorcio tra '8 e '900: raccontava (riduceva) il teatro al triangolo di una *pochade*, eppure riuscì a convincere tutti del fatto che le cose

erano sempre andate così e che l'assetto di potere che ne derivava fosse il più naturale del mondo: l'Autore dispone, l'Attore propone e lo Spettatore compone. Lui, Lei e l'Altra: felici e contenti, cornuta inclusa. La Trinità della farsa. L'Autore è il padre (e ogni riferimento alla teoria del fallogocentrismo è puramente voluta), colui che genera il Senso e lo deposita in un testo; l'Attore è il significante scenico che trasmette, ligio, docile e ignaro, finalmente sottomesso e trasparente, il significato testuale a uno Spettatore in attesa solo del Verbo, a patto che la sua ricezione non debba richiedergli troppa fatica. Nella sua presa del potere dell'istituzione-teatro, l'Autore novecentesco riuscì, per un breve scorcio, a realizzare il sogno che avevano mancato inquisitori e moralisti del XVI e XVII secolo: imbrigliare l'incontrollabile creatività degli attori, metterli sotto controllo, sottometterli. Magari raccontando in giro la panzana del Testo come spettacolo in potenza, a cui i materiali esecutori (gente che può solo far danni) non fanno che dare attualità: un aristotelismo degno di don Ferrante.

Però le MTI riproducono per ironia la struttura di questa teo-teatrologia, facendo dei pregiudizi che ne sono derivati gli elementi portanti. L'Autore-voce narrante dirige. Egli dà una lista di istruzioni al Manovratore, affinché questi non possa mescolare la propria intenzionalità alla sua, il che equivarrebbe ad ammettere una forma di cooperazione creativa se non addirittura (bestemmia, eresia!) una fecondazione eterologa del Senso. Allo stesso tempo, l'Autore affida e confida il Testo allo Spettatore, perché ne recepisca il Verbo, magari ridendo alle spalle dell'inconsapevolezza del Manovratore (l'attore meno sa e meglio è). Riaffiora la struttura farsesca di questa serissima teo-teatrologia, che ha modellato su di sé un bel pezzo del teatro moderno: tutto passa dall'asse Autore-Spettatore, i cui poli condividono informazioni che mancano al Manovratore. Ed è su questa esclusione e su questa relazione extrascenica che scocca la scintilla del senso. L'ironia delle MTI finisce di dissacrare questo modello ideologico operando sui testi della Tradizione per eccellenza, che sono diventati i soggetti prima del teatro di figura rivolto ai ragazzi: le fiabe a struttura proppiana (*Cappuccetto rosso*), la fiaba che l'aristocratica letteratura alta ha riscattato dal lignaggio popolare (*Cenerentola*), lo Shakespeare più caro agli attori romantici (*Romeo e Giulietta*), il mito moderno (*Frankenstein*) e la leggenda postmoderna (*Lo sbarco sulla Luna*). Tutti ridotti all'osso, e riportati all'unità narrativa considerata "base". Il che corrisponde – oltre che a un'operazione pratica e necessaria al formato *ready-made* e *fast-playing* delle MTI – a una pratica autoriale di selezione e riscrittura della fonte drammaturgica.

**L'epopea degli oggetti, ovvero il *ready-made* formato *fai-da-te*.** Il cuore delle MTI, che è anche l'elemento dissonante che fa detonare il loro approccio fondamentalmente ludico-ironico, è l'oggetto. È qualcosa di ben noto a tutto il teatro di figura internazionale: il riciclaggio creativo e narrativo di oggetti comuni, in luogo dei fantocci antropomorfi (burattini, marionette e pupi) della tradizione. Così Cappuccetto Rosso e il Lupo sono pinze, rosse e nere (come i poli delle batterie) come si conviene a Protagonista e Antagonista. La scena dell'agnizione (elemento costitutivo classico di un dramma) di *Cenerentola*, a cui si restringe l'adattamento della fiaba di Perrault, si basa sul gesto di avvitare e svitare dadi e viti: l'ultima

gag (una gag testuale, che crea un raro attrito, nell'economia chiusa delle MTI, tra il sottosistema del Manovratore e quello dello Spettatore) parla dell'apertura di un'autofficina, da parte del Principe e della ritrovata Cenerentola. *Lo sbarco sulla Luna* è realizzato con attrezzi di cucina. Romeo, Giulietta e Tebaldo sono mollette, che amoreggiano su una corda e duellano a morsi. Sono tutti oggetti comuni, sottratti al loro quotidiano contesto d'uso e riambientati in un altro contesto, inseriti in un nuovo sistema di segni e regolati da un diverso codice (anzi due: quello del Manovratore e quello dello Spettatore): investiti dell'intenzionalità dell'Autore, l'oggetto si fa opera. È il principio del *ready-made* acquisito dal teatro. Che le MTI accentuano, con la loro intenzionalità volutamente di secondo grado: non sono le mani e la manualità dell'Autore il fattore di trasformazione, ma l'intuizione degli slittamenti di senso necessari perché una pinza diventi il Lupo. Non l'artigianalità, ma la concettualità fa la differenza. In teatro un'affermazione del genere è inconcepibile. Nel Teatro Incosciente no, a patto di prenderla con la dovuta ironia: come detto sopra, l'Autore c'è e, se finge di essere onnipotente, è sicuramente demiurgico. In ogni caso, qui l'ironia non è beffarda né puramente ludica, ma rivelatrice dell'essenza del gesto creativo del teatro d'oggetti. Non per caso La Voce delle Cose ha rinunciato negli anni scorsi a una doppia insegna nota e affermata (Assondelli & Stecchettoni e Arrivano dal Mare!) per sposare una nuova etichetta che è, al tempo stesso, la formulazione di un nuovo progetto artistico, in accordo con la poetica degli oggetti scoperta e messa a punto con il teatro. Le MTI si pongono in continuità con iniziative recenti de La Voce delle Cose, che sconfinano dei domini delle arti visive: gli Assemblaggi (figure arcimbollesche formate da oggetti comuni e di riporto), le Facce del Mese sul sito web, l'Alfabeto (in attesa di lavorare in direzione magari di una scrittura ideografica, si mostra la possibilità degli oggetti di affrancarsi dalla propria forma e utilità), i laboratori (come il plastico di una sorta di città ideale, costruito con i pezzi di un computer smontato). Sono tutti esercizi di uno stesso progetto di rigenerazione iconico-estetica degli oggetti, che parte dal *ready-made*, passa per il *nouveau réalisme* e l'arte povera: ma a queste radici si somma la consapevolezza postmoderna di vivere in un mondo di cose organizzato sul principio del consumo, in cui il riciclaggio a fini estetici diventa gesto sommestamente ma decisamente eversivo. Una risata li/ci seppellirà.

**Una conclusione, ovvero questo forse è un saggio ma di sicuro non è una pipa.** Ci sarebbe, come sempre, moltissimo d'altro da dire. Per esempio si dovrebbe collocare la ricerca di Angelini-Serafini nel contesto internazionale del teatro di figura e del lavoro su e con gli oggetti, sia diacronicamente (da Assondelli & Stecchettoni a La Voce delle Cose) sia sincronicamente, in rapporto con le tendenze in atto. Oppure, più in dettaglio, si potrebbe osservare come La Voce delle Cose utilizzi sempre storie note e preesistenti, fin dai tempi in cui ancora si chiamava Assondelli & Stecchettoni: se stai studiando un linguaggio nuovo, che organizza materiali e codici relativamente nuovi, è bene isolare l'oggetto di sperimentazione dagli altri elementi. Soprattutto se questi altri elementi sono il testo e la storia, a cui tendiamo ad assegnare la priorità della nostra attenzione, per un lungo addestramento (dis)educativo

che inizia fin dalla più tenera infanzia e riduce drasticamente, con l'animismo infantile, la facoltà di immaginare mondi diversi e alternativi. Non solo. Verrebbe da ipotizzare che La Voce delle Cose ritenga che questo addestramento richieda una sorta di profilassi nei confronti degli spettatori: se la storia è già nota, riusciranno a porre attenzione non sul narrato ma sulla narrazione, cioè non sul "cosa" ma sul "come" del racconto. Ancora: si potrebbe, e forse dovrebbe, classificare le modalità con cui gli oggetti riescono ad assumere dei ruoli entro una struttura narrativa nota. La Voce delle Cose usa codici iconici (il frullino de *Lo sbarco sulla Luna* che assomiglia vagamente alla forma del Lem), metaforici (la pinza nera del Lupo di *Cappuccetto rosso* "morde" come le fauci di un lupo vero, il dado calza alla sua vite come la scarpa al piedino di *Cenerentola*) o metonimici (due amanti sono tutti braccia che si abbarbicano, come le mollette al filo di *Romeo e Giulietta*; Cenerentola è tutta piede, cioè vite, perché quella è la chiave del suo racconto; il Lupo è tutto fauci, cioè pinza, perché quella è la qualità che lo connota nella fiaba di *Cappuccetto rosso*). Ma non basta ancora. Le MTI sono un invito a giocare, un elemento preteatrale (il gioco) che si fa teatrale, la dimostrazione ludica che tutto può farsi teatro e che l'intenzionalità creatrice può anche non inverarsi *in praesentia*, l'ironica messa in scena dei codici e dei meccanismi dell'arte (cioè della tecnica) teatrale e delle sue ideologie, un'opera collettiva che richiede strutturalmente la cooperazione di diversi soggetti. L'invito a giocare vale per tutti, è ovvio: i giocatori e i critici, che sono quei tali che guardano e scrivono. E tutto quel che manca a questo saggio, allora, lo metta qualcuno d'altro.

Piergiorgio Nosari

febbraio 2009