

MÓIN-MÓIN

REVISTA DE ESTUDOS SOBRE TEATRO DE FORMAS ANIMADAS:

TEATRO DE OBJETOS: MEMÓRIA E HISTÓRIA

Florianópolis, v.1, n.29, p. 172 - 231, Maio 2024

E - ISSN: 2595.0347

*Puppet & Design: flânerie animata tra oggetti e figure*¹

Cristina Grazioli

Università degli Studi di Padova (Padova, Italia)



Figura 1 – *Sleeping Beauty*. Compagnie Akselere, 2012.

¹ L'articolo che qui si presenta, con lievi varianti, è stato scritto su invito dei curatori del progetto *Puppet & Design*, progetto sostenuto da *Creative Europe* (<https://www.puppets-design.eu/wp/>) e coordinato da CTA Gorizia; si ringrazia in particolare Fernando Marchiori per l'autorizzazione alla pubblicazione e traduzione. (cfr. <https://www.puppets-design.eu/wpss/research/>). Ultima consultazione 20 dicembre.

DOI: <https://doi.org/10.5965/25950347012920240172>

Puppet & Design: flânerie animata tra oggetti e figure²

Cristina Grazioli³

Abstract: Il contributo, concepito all'interno del progetto *Puppet & Design*, esplora le possibili implicazioni delle molteplici relazioni tra mondo dei Puppets e universo del Design, rinvenendone la principale categoria nel concetto e nelle pratiche di 'animazione' cercando di esplorare i tanti procedimenti messi in atto dalla casistica di esempi considerati.

Parole chiave: Animazione; Oggetto; Metamorfosi; Design; Antropomorfizzazione.

Puppet & Design - animated flânerie between objects and figures

Abstract: The contribution, conceived within the *Puppet & Design* project, explores the possible implications of the multiple relations between the world of Puppets and the universe of Design, finding its main category in the concept and practices of 'animation' trying to explore so many of the processes enacted by the case series of examples considered.

Keywords: Animation; Object; Metamorphosis; Design; Anthropomorphization.

² Data de submissão do artigo: 12/01/2024. | Data de aprovação do artigo: 12/01/2024.

³ Doutora em Teoria e História do Teatro (1994). Professora de História do Teatro, Artes Performáticas e História da Direção Teatral na Universidade de Pádua. Suas pesquisas concentram-se no relacionamento entre Teatro e Artes Visuais, Drama Alemão no começo do século 20, Estética da Marionete e Iluminação no Teatro. Faz parte do Comitê Científico Internacional da revista francesa *Revue d'Histoire du Théâtre*, da Revista "Móin-Móin" também faz parte do Comitê Científico do projeto *Nuovo Teatro Made in Italy. Il teatro italiano dal 1963 ad oggi* (Centro Teatro Ateneo, *Università La Sapienza* – Roma) e do Comitê Científico Internacional do Institut International de la Marionnette de Charleville-Mézières. Email: cristina.grazioli@unipd.it / ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0175-3632>

Jedes Ding hat seinen Stolz
(Ogni cosa ha il suo orgoglio)
R.M. Rilke, *Puppen* (1914)

Puppet & Design o Puppet vs Design? Brainstorming

Il titolo del progetto *Puppet & Design* accosta due termini dalla cui frizione si sprigionano scintille sfavillanti, che potrebbero persino abbagliare, nel lasciar affluire le numerose associazioni che ne scaturiscono. Segno di un accostamento felice, proliferante riflessioni, immagini, interrogativi. Cercheremo qui di proporre alcuni dei motivi che ci porta alla mente l'endiadi *Puppet & Design*. Precisando anche, almeno a grandissime linee, quali le accezioni possibili, tra le tante, secondo le quali ci avvicineremo a questi due termini.

Utilizzeremo *Marionetta* in senso lato e come sinonimo di Figura, per noi tuttora la più densa parola che possa cercare di comprendere lo sterminato universo delle presenze 'non umane' (sovrumane, subumane, semiumane): precipitato di implicazioni materiali e immaginarie, di procedimenti artistici e di figure retoriche. Ci riferiremo al *Design* così come affermatosi all'inizio del secolo scorso, con un forte accento sull'idea di 'progetto' che sostiene un organismo (disegno anche in senso metaforico) e dunque sulla concezione di costruzione e di architettura organica; un progetto 'intelligente' dotato di qualità estetiche, dove funzionalità e immagine stringono alleanze imperiture - come dimostra il miglior design concepito un secolo fa.

L'oggetto è evidentemente il comun denominatore delle tante associazioni immaginabili; un oggetto/cosa⁴, dotato di una fisicità che ingloba la propria genesi concettuale, il pensiero che lo ha disegnato. Il tipo di oggetto deciderà altrettanto inevitabilmente della qualità delle relazioni che instaura, cioè dei movimenti, siano essi fisici o immateriali - emotivi, affettivi, mentali.

⁴ In generale non distingueremo qui 'oggetto' da 'cosa', come precisato anche da Fernando Marchiori (2021).



Figura 2 – Titanic, spremiagrumi disegnato da Enzo Mari per Alessi, 20005.

Da: <http://www.objectplastic.com/2012/01/january-915-2012-shared-vintage-modern.html> e https://www.klatmagazine.com/design/enzo-mari-sono-comunista-interview/11567/attachment/klat_titanic_enzo_mari_per_alessi

Caratteristica sottolineata sempre da coloro che hanno riflettuto sullo statuto degli oggetti è appunto la loro potenzialità di intrattenere relazioni – anche affettive. Pensiamo a tappe significative in tal senso come gli scritti sulla *Morale del giocattolo* di Baudelaire, sulle *Puppen di Rilke* o le idee di Breton; nella riflessione contemporanea si pensi ai saggi di Griffero (2013), La Cecla (2013), Bodei (2009).

Puppet & Design ci appare dunque come un universo policentrico, del quale intendiamo cogliere e proporre alcune emergenze nella prospettiva determinata dal tipo di animazione, di messa in vita o di messa in relazione con la vita.

In questa prospettiva si riflette una mia lettura sulla presenza di ‘marionette’ nell’opera di Rainer Maria Rilke, dove vedo una scansione gerarchica delle presenze collocandole in una scala che ha alla base l’immobilità dell’oggetto e culmina nel librarsi smaterializzato dell’Angelo, il più ‘alto’ (e alato) dei movimenti (Grazioli, 1994 e 2006). Una scansione dettata dal tipo di relazione dinamica che le ‘cose’ intrattengono con l’Umano – sia questo un animatore di professione, un *amateur*, un bambino, un adulto...

Seguendo il tema delle relazioni tra Design e Marionetta, terremo presente qui, oltre che il movimento in quanto segno di ‘animazione’, anche il carattere

antropomorfo (o più in generale la forma organica, vivente) e le sue mutazioni o migrazioni, che possono avvenire sotto il segno della specularità, dell'inversione, della deformazione, della scomposizione e ricomposizione.

Se il progetto *Puppet & Design* si propone di lavorare su «rapporti, connessioni e legami che si possono creare fra il mondo del teatro di figura e quello degli oggetti quotidiani, dei manufatti e dell'oggettistica di design» (Marchiori, 2021), evidentemente chiama in causa i rapporti tra il mondo del teatro e quello del quotidiano; allargando lo sguardo, possiamo dire che investe le relazioni tra Arte e Vita.

Al Bauhaus, ma anche nei contesti che vi sono in qualche modo all'origine (i movimenti delle *Arts & Crafts* o delle *Wiener Werkstätte*), l'idea motrice delle innovazioni fu l'esigenza di uno stretto rapporto tra dimensione artistica ed esistenziale, un'idea che si manifesta anche nelle concezioni teatrali del tempo. Si tratta di un'epoca (tra la fine dell'Ottocento e gli anni Venti del XX secolo) nella quale anche la marionetta viene ripensata, aprendo la strada alle successive concezioni novecentesche.

A monte di tutto può essere interessante chiedersi dove pesa maggiormente l'influenza del *design* – cioè della 'vita' al di fuori del teatro - e dove l'inverso; dove le 'cose' del mondo si appropriano delle leggi della scena, si mettono in scena, figure 3, 4, 5 e dove, viceversa, la realtà esterna viene pescata e trasferita, metamorfosata, in presenza scenica (Figure 6, 7).



Figura 3 –'Art trouvé': Contatore elettrico, Padova, Ponte Scaricatore, dicembre, 2020.



Figura 4 – 'Art trouvé': Venezia, Isola di Murano, barattoli-maschere, luglio 2020
Foto: Kri Grazioli



Figura 5 – Soldatino, installazione anonima, Padova, Bastione Alicorno, dicembre 2020
Foto: Kri Grazioli



Figura 6 – Lepre, marionetta dei Titiriteros de Binefar per *El Hombre Cigüeña*, 2005, Spagna (mostra Titiriteros de Binefar, Topic, Tolosa, 2011).
Foto: Josu Otaegi

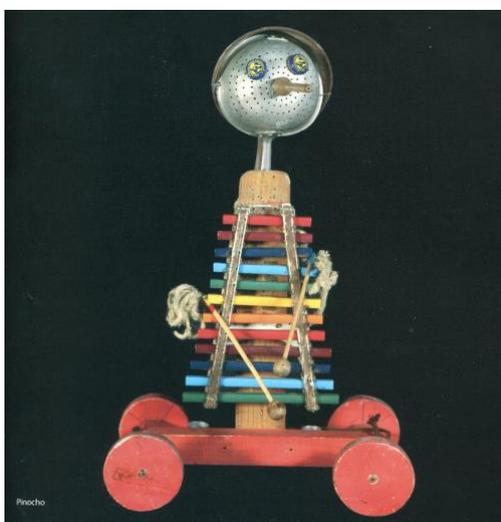


Figura 7 – Pinocchio, marionetta dei Titiriteros de Binefar per *El Hombre Cigüeña*, 2005, Spagna (mostra Titiriteros de Binefar, Topic, Tolosa, 2011).
Foto: Josu Otaegi

Tracciamo dunque la nostra mappa.

Materia

In questa rete di connessioni, ancora prima dell'oggetto, vi è la materia che lo costituisce. Nel design i materiali sono inscindibili dalla forma e dai movimenti che consentono (o viceversa impediscono - e allora in fase di progettazione si scarteranno) (Munari, 1981). Si pensi alla ricerca di maestri e

allievi dei laboratori del Bauhaus, *Werkstätte* (officine), che oltre ad essere 'intitolati' alle varie arti lo erano ai materiali: l'officina del vetro, del metallo, della ceramica, del tessile, l'ebanisteria.

Nel territorio delle Figure recentemente si è intrapresa un'importante ricerca sui materiali ecologici ed ecosostenibili (per esempio le attività dell'associazione *Jardin Parallele*⁵, le ricerche di Julie Sermon (Louski-Pane; Sermon, 2020) e di Julie Postel (Allais; Tyl; Postel; Fleury, 2017 e Postel, 2017); una direttrice tracciata anche dall'imponente progetto PAM LAB⁶.

Un numero recente della rivista *Âgon* fa il punto sulla materia privilegiando proprio le voci 'delle marionette' (Merabet; Noel; Sermon, 2019).

Per prendere un esempio che letteralmente dispiega possibilità inesauribili, pensiamo alla carta. Per Xanti Schawinsky la sperimentazione scenica intrapresa al Bauhaus per il progetto *Spectodrama* (1924-1937) prosegue al *Black Mountain College*: i costumi, raffinatissime geometrie volumetriche in carta, diventano emblematici del suo lavoro (vi collabora Irene Schawinsky che tra l'altro li reimpiegherà in ambito di *design*⁷).

Si pensi poi all'origami, qualche anno fa tema tra gli altri di un programma di formazione nelle arti della marionetta, all'*Institut International de la Marionnette* di Charleville-Mézières; a quest'arte della 'piega' che crea 'presenze' dedica attenzione già Bruno Munari in *Fantasia* (1977).

Tutto un versante della creazione di Figura si è ormai da tempo riconosciuto sotto la definizione «Théâtre de Papier», per certi aspetti declinazione 'figurale' degli ottocenteschi 'diorama teatrali'.

⁵ Come *Construire – polluer – Créer*, <http://www.lejardinparallele.fr/les-carnets-dorbis-2018/>

⁶ *Cycle de vie des matériaux*, <https://icima.hypotheses.org/1800> e <https://icima.hypotheses.org/5520>

⁷ «Irene Schawinsky also contributed to the College. She collaborated with Anni Albers on clothes designs and she create paper sculptures which became iconic props of Xanti's *Spectodrama* plays (in the following years Irene used these paper sculptures for shop window designs in New York)», Anke Kempkes in <https://www.schawinsky.com/bio>. Non senza interesse nel nostro contesto il fatto che Schawinsky oltre che di sperimentazione scenica (con 'figure'), si sia dedicato alla grafica e al design (collaborazioni con Olivetti, Cinzano, Illy, Motta...) e anche alla composizione di vetrine (HAHN 1986). Espone a Milano alla Galleria Il Milione (la Galleria che per prima rende accessibili i celebri Bauhausbücher, frequentata tra l'altro da Bruno Munari).

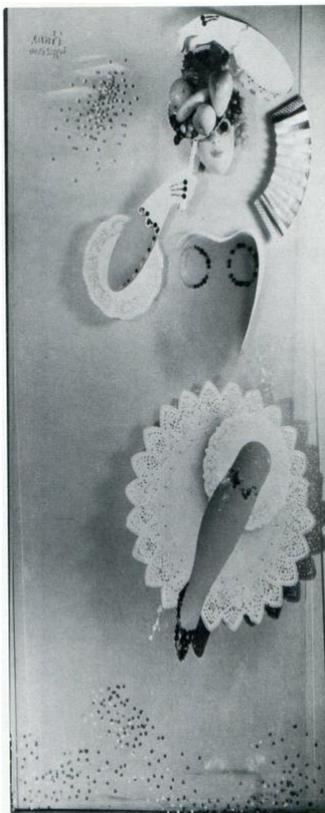


Figura 8 – Xanti Schawinsky, Composizione per vetrina per la ditta Motta, Milano, 1934.
Da: Xanti Schawinsky. *Malerei Bühne Grafikdesign Fotografie*, hrsg. von Peter Hahn, Bauhaus-Archiv, Berlin 1986 (Ausstellungskatalog), p. 203.

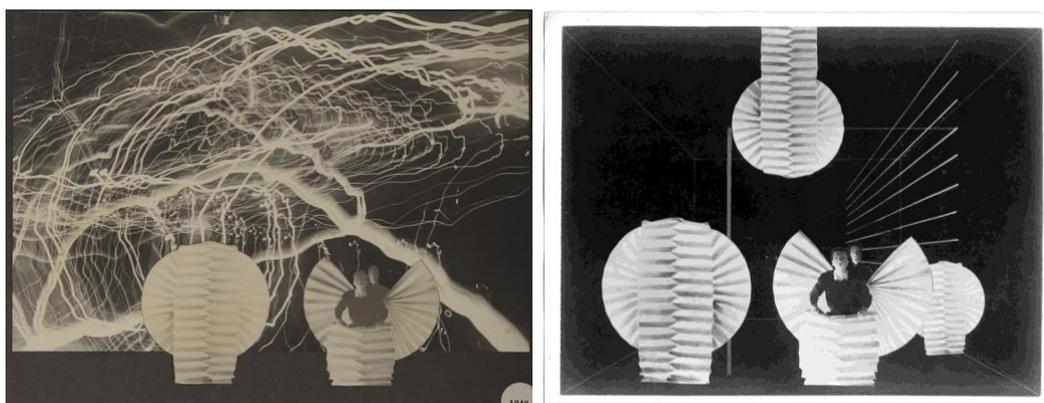


Figura 9 – Xanti Schawinsky, *Spectodrama*, collage, 1938 ca.

Da: <https://www.schawinsky.com/bio>

Figura 10 – Xanti Schawinsky, *Spectodrama*, “Folding and enfolding”, collage, 1938 ca. Da: Xanti Schawinsky. *Malerei Bühne Grafikdesign Fotografie*, hrsg. von Peter Hahn, Bauhaus-Archiv, Berlin 1986 (Ausstellungskatalog), p. 132, Nachlass Schawinsky

Si tratta di un materiale scelto spesso per le sue proprietà 'architettoniche', nella sua semplicità e versatilità: sin dalla *Tragédie de Papier* di Yves Joli (1957)⁸, fino a *Une Antigone de papier* (2007) o *White Dog* (2017) di Camille Trouvé / *Les Anges au Plafond*⁹.

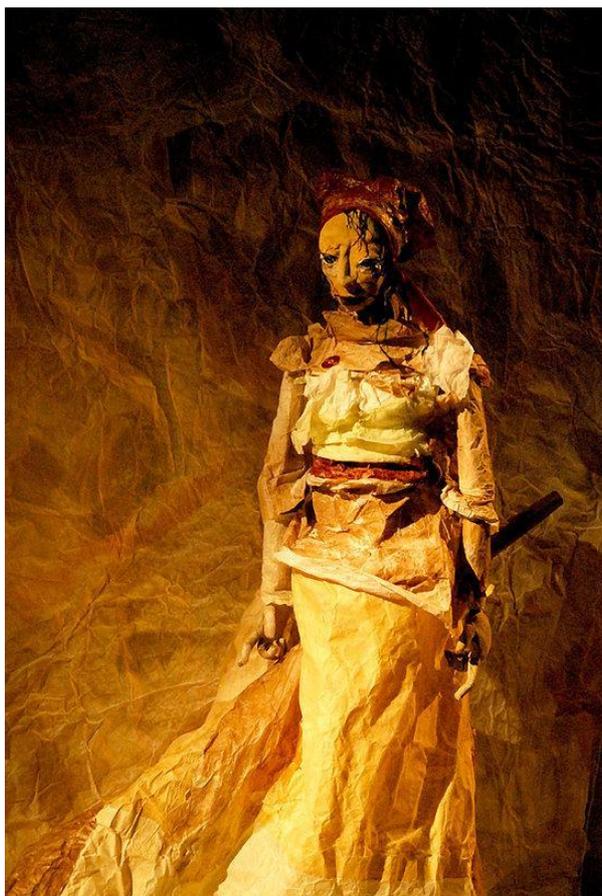


Figura 11 – Les Anges au Plafond, *Une Antigone de Papier*, 2007
Foto: © Vincent Muteau

⁸ cfr. <https://www.artsdelamarionnette.eu/audiovisuel/la-tragedie-de-papier-par-la-compagnie-yves-joly-montage-dextraits-du-spectacle-dans-le-cadre-du-documentaire-le-tour-du-monde-des-marionnettes/>

⁹ Cfr. <https://www.lesangesauplafond.net/une-antigone-de-papier>.



Figura 12– Les Anges au Plafond, *White Dog*, 2017
Foto: © Vincent Muteau.

Materia che condiziona il tipo di movimento, ma anche impronta un immaginario: pensiamo per esempio alle creazioni di Damien Schoëvaërt (si veda anche la sua immagine di copertina di «Manip» https://www.themaa-marionnettes.com/wp-content/uploads/2018/10/Manip56_web.pdf, figura 13) e ai teatrini *pop up* visti negli ultimi anni sulle scene dei teatri di ombre e di figura.

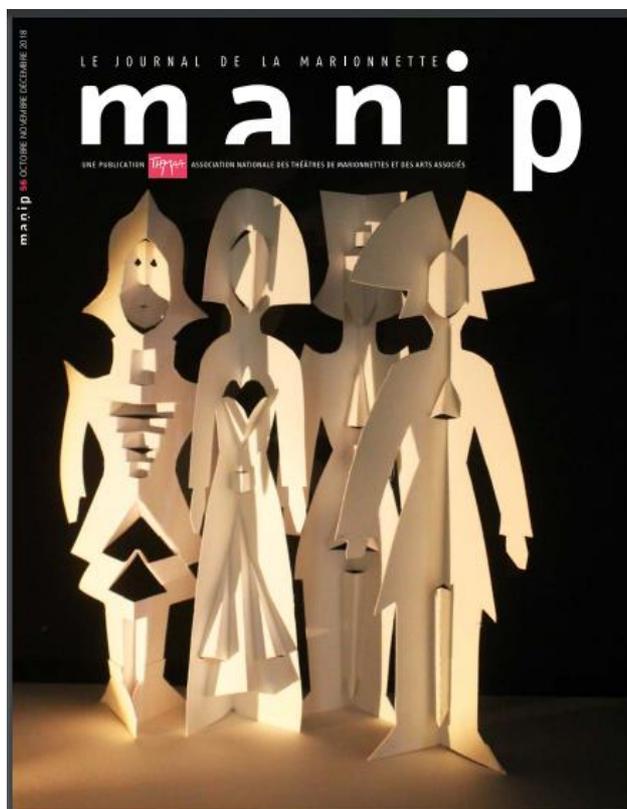


Figura 13– Damien Schoëvaërt, copertina per la rivista “MANIP”, n. 56, 2018.

Ci piace ancora citare la raffinata ‘densità’ drammaturgica delle figure ritagliate di Narguess Majd (*Papierthéâtre*)¹⁰; o la marionetta effimera Kraff che prende forma dalla carta nel corso di una performance del *Théâtre de Romette* nel cortile del Museo Gadagne a Lione¹¹.

Un altro materiale più che familiare alle figure, con implicazioni anche metaforiche circa le sue proprietà metamorfiche, è la cera. Dalle figure di cera evocate (o invocate) a fine Ottocento da Maurice Maeterlinck, alle figure di cera di Lotte Pritzel celebrate da Rilke: quanto di più lontano dalla fissità mortuaria dei Gabinetti (e Musei) di Figure di cera che pure hanno alimentato l’immaginario figurale¹².

La cera può diventare il centro, scenico e drammaturgico, di uno spettacolo di figure come il magnifico *Wax* di Renaud Herbin (2016)¹³: una ‘fucina’ *live* che fa scattare corto circuiti tra alchimia, gioco infantile, laboratorio chimico, declinando poeticamente il motivo della ‘forma’ delle cose, dell’attività di plasmare la materia in figure, della loro incessante fluidità metamorfica nel rapporto con il gesto della ‘designer’ danzatrice.

Proprio per la sua duttilità la cera è un materiale importante nella progettazione. Nel design viene utilizzata in fase di studio dei prototipi (anche nelle attuali tecnologie 3D).

Oggetto e/o Cosa

La Marionetta è, prima di ogni altra cosa, sostanzialmente un oggetto. ‘Oggetto’ che è il più vistoso, imprescindibile discrimine tra il mondo del teatro d’attori/d’attrici (che si serve degli oggetti) e il Teatro di Figura (che è fatto da oggetti). Questa differenza chiama in causa soprattutto una questione di distanza

¹⁰ Dal 2007 con Papierthéâtre fondato nel 1994 da Alain Lecucq (che lavora a questo genere sin dai primi anni Ottanta). Per esempio *Un secret de rue*, 2017 <http://www.papiertheatre.com/un-secret-de-rue-francais>.

¹¹ Cfr. <https://www.youtube.com/watch?v=GwUDQGkwi9Q> ; creazione del 2007 ripresa fino al 2017.

¹² Valga per tutti *Wachsfigurenkabinett* di Paul Leni (1924). In quanto alla fissità di morte (non dialettica e suscitatrice di vita) si cfr. l’inquietante rassegna in DANINOS 2012.

¹³ <http://www.renaudherbin.com/wax>.

(tra chi recita e cosa si recita), uno spazio misurabile che è quid essenziale di ogni 'rappresentazione'.

Affrontare il nostro tema tenendo come punto fermo l'"oggetto" espone perciò al rischio di parlare di Marionette *tout court*¹⁴.

È tuttavia sempre una questione di punti di vista e non vi è niente di più potente delle figure per abituarci a spostare lo sguardo, a cambiare prospettiva e quindi a mettere in movimento la nostra visione delle cose.

L'oggetto è comunque potenzialmente, sempre, 'figura'.

La già citata rivista *Âgon*, nel 2011, dedica un numero al tema dell'oggetto (Charlet; Coulon; Noel; 2011) e ne offre un focus a 360°, illuminandone le peculiarità a partire dal concetto di evento spettacolare come 'arte vivente' e ripercorrendo le stazioni fondamentali del *Théâtre d'objet*. Si utilizza qui tra l'altro il termine *objecteur*, una parola che salda fortemente la comunanza tra umano e oggetto (Carrignon, 2011).

Se il Teatro d'Oggetti è una pratica definita programmaticamente nell'ultimo mezzo secolo, dal punto di vista delle poetiche le potenzialità 'viventi' degli oggetti hanno una lunga storia. Per rimanere ad epoche non troppo lontane, il potere evocativo della Cosa è stato dispiegato da innumerevoli passi dell'opera di Rilke¹⁵. Tante le varianti del tema, come quella del *perturbante* esalato dalle cose, quel che dal quotidiano e nel quotidiano viene 'straniato' fino a farsi *Unheimlich*, letteralmente 'non domestico'. Sconvolgente in tal senso «La Cosa Grande» del *Malte* (1910), una parte del corpo che cresce a dismisura (Rilke, 1988)¹⁶ assimilabile ad un'altra 'cosa' rilkeana, un giocattolo-bambola «grande»

¹⁴ Negli anni Novanta partecipavo a quell'impresa monumentale (oggi in movimento e crescita) che è WEPA. Tra le varie voci, scrivevo *Marionnette* con il paragrafo *L'objet Marionnette*; trattazione del tutto insufficiente ma condizionata dal piano dell'opera.

¹⁵ Ho approfondito la poetica rilkeana della Marionetta nelle mie ricerche sin dalla tesi di dottorato, Grazioli, 1993-1994); un volume su Rilke e la scena è in corso di pubblicazione.

¹⁶ «Ed ecco LA COSA GRANDE, nuovamente, innanzi a me». «E veniva ora, crescendo in me, dentro di me, come un bubbone, come una seconda testa. Ed era una parte di me, anche se non poteva appartenermi, insomma, voluminosa così. Era là, come l'enorme carogna di una bestia, che un giorno, ancora vivente, doveva essere stata la mia mano o il mio braccio... [...] Ma LA COSA GRANDE s'enfiava, crescendo innanzi al mio viso come una calda cisti bluastra» (RILKE 1988, p. 56-57) (ed. originale: «das Große [...]. Und jetzt war es wieder da [...] Jetzt wuchs es aus mir heraus wie ein Geschwulst, wie ein zweiter Kopf, und war ein Teil von mir, obwohl es doch gar nicht zu mir gehören konnte, weil so groß war. Es wa da, wie

di un racconto giovanile, *Frau Blaha's Magd*: in realtà un neonato che diventa compagno dei burattini nel teatrino-giocattolo, con un finale macabro... Per rimanere a Praga, si pensi a Odradek, il rocchetto di fili colorati e scompigliati che 'sta dritto come su due gambe' in *Die Sorge des Hausvaters (Il cruccio del padre di famiglia)* di Kafka (1919) - al quale Agamben in anni lontani intitolava una delle sue *Stanze* (Agamben, 1977, p. 39-70)¹⁷.

In altro contesto, un bel saggio di Kenneth Gross, *Puppet. An Essay on Uncanny Life* (Gross, 2011) mette in evidenza sin dal titolo il perturbante (*uncanny*) di tutta la genia marionettesca.

Lo stesso Rilke popola però i suoi scritti (e il nostro immaginario) di cose più miti; proprio sulle cose più umili, 'piene di gratitudine', il poeta delle *Elegie* posa lo sguardo. Non serve rivolgersi ad oggetti di pregio, come antiche armi, perle o pietre preziose, bensì è sufficiente dedicarsi alle cose più semplici, un telaietto da ricamo, un guanto di sposa, una tazza, la rilegatura o le pagine di una bibbia. Sono le cose più logore, «purché le si ami», a scomparire fisicamente, consumate dalle carezze, per acquisire un cuore (Rilke, 1946, 1992).

Gli oggetti assumono un potenziale performativo e relazionale dal carico simbolico enorme, in progetti come *Shalekhet (Fallen Leaves, foglie cadute)* dell'artista israeliano Menashe Kadishman (1932-2015).



Figura 14 e 15 – Menashe Kadishman, *Shalekhet (Fallen Leaves, foglie cadute)*, 1997, Berlin, Jüdisches Museum

ein großes totes Tier, das einmal, als es noch lebte, meine Hand gewesen war oder mein Arm. [...] Aber das Große schwoll an und wuchs mir vor das Gesicht wie eine warme bläuliche Beule» (Rilke, 1975, p. 764-765).

¹⁷ Odradek è accolto da Borges nel *Manual de zoología fantástica* (Borges, 1957). Negli anni Novanta il Mittelfest, festival da sempre attento al mondo delle Figure, dedicava tra l'altro un bel progetto a Odradek.

Un ammasso di oltre 10.000 'iron faces' ('facce di ferro') che ricoprono il suolo del Memory Void, lo spazio vuoto del Museo ebraico progettato da Liebeskind a Berlino: i visitatori calpestano questi volti facendo loro 'emettere' un rumore tagliente come grida, assimilando così oggetto e figura non solo visivamente, ma anche uditivamente; e contemporaneamente provando una sensazione di disagio, data dall'instabilità dell'incedere.¹⁸

Numerosi gli artisti 'della marionetta' che anche al di fuori dei teatri hanno dedicato progetti al potere evocativo e memoriale degli oggetti, alla loro capacità di chiamare in causa in prima persona l'osservatore. Joan Baixas, artista inesauribile per la quantità di linguaggi sperimentati, crea in anni relativamente recenti *La nave de los locos / The Ship of the fools*. Si tratta di oggetti immobili, ma gravidi di 'azione', la cui presenza emana vissuti e suggerisce movimento interpellando il visitatore, che dà compimento alla loro apparentemente immota 'performance'.



Figura 16 – Joan Baixas, *La nave de los Locos*, 2016, photo A. Redondo
Source: catalogo della mostra, *The Ship of fools. Wreckages and traces of the expedition to the country of Narragonia*, Topic, Tolosa, 2016.

¹⁸ Se ne vedano e ascoltino le immagini ai siti <https://www.youtube.com/watch?v=s9ZWvi14Nvs>
<http://new.menashekadishman.com/about/videos/>.

Vidi questa installazione, già presentata al Topic di Tolosa (2016), in occasione del festival di Charleville-Mézières (2017), allestita nello spazio della *Médiathèque Voyelles* che ospita una biblioteca; qui era allestita un'altra installazione, anonima e collettiva. Anche i libri, a Charleville, diventano marionette: nello spazio vivo della lettura, all'interno della biblioteca, l'utente si confrontava con un teatro diffuso costituito da figure assemblate con materiale librario: oggetti (i libri) che hanno un loro scopo ordinario e che vengono 'messi in scena' per essere guardati da un'altra prospettiva.

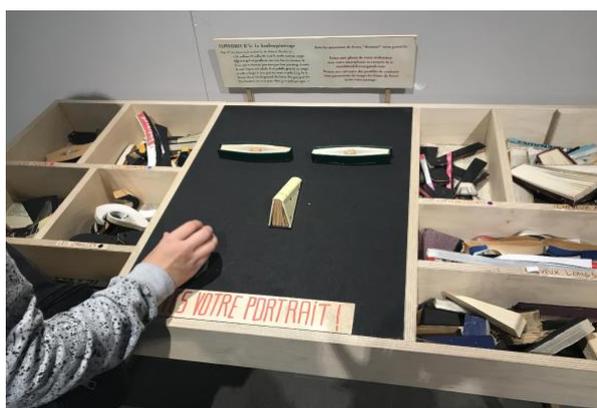


Figura 17, 18, 19 e 20 – Mostra presso la Médiathèque Voyelles di Charleville Mézières, Festival International de la Marionnette, settembre 2017.
Foto: Kri Grazioli

Un esempio di come tutto questo universo si nutra di relazioni, contesti (e viceversa, de-contestualizzazioni in vista di ri-constestualizzazioni).

Utensili

Un diverso grado di 'oggettualità' o cosalità hanno gli utensili: «oggetti utili o necessari allo svolgimento di un'attività lavorativa» o «cose utili per la vita domestica», recita il dizionario; attrezzi funzionali, non necessariamente originali rispetto all'estetica, ma che lo possono diventare se attivati dallo sguardo: il nostro, come destinatari di quelle funzioni, e naturalmente quello degli artisti che li trasfigurano (gli oggetti quotidiani descritti nel progetto *P & D*). Il pensiero corre qui immediatamente ad un 'attrezzo' che è anche gioco, e ad un 'classico' del genere come l'Ubu-meccano di Enrico Baj e Massimo Schuster, in cui le potenzialità combinatorie del gioco diventano tutt'uno con le soluzioni infinite dei corpi articolati delle figure. Scriveva Brunella Eruli in occasione della presentazione alla Biennale Teatro del 1985: «Da tempo Baj fingeva di giocare con il meccano, in realtà lo deviava dalla sua funzione naturale. [...] Il meccano (e il mondo) è una massa di pezzi sconclusionati. Le cose si sistemano solo con una buona dose di viti e bulloni [...]. Finalmente in libertà, i pezzi del meccano sono stati colti da un frenetico delirio» (Eruli, 1985, p. 141). «Jaybarry [...] in un lampo incastra, salda, avvita, bullona i pezzi del meccano, arraffa placche di ferro da stiro, passa i rubinetti sotto il compressore. Arrotonda i flessibili metallici delle docce, arriccica i truccioli di metallo per farne chiome e cimieri» (Eruli, 1985, p. 143).



Figura 21 – Enrico Baj/ Massimo Schuster, *Ubu roi*, 1984, Münchner Stadtmuseum, Sammlung Puppentheater.



Figura 22 – Enrico Baj/ Massimo Schuster, *Ubu roi*, 1984.

Da: *Puck. La marionnette et les autres arts*, n. 2, 1989, *Les plasticiens et la marionnette*.

Ben prima del Design moderno, tante forme di oggetti d'uso strizzano l'occhio alla Marionetta: non solo nell'evocare forme antropomorfe, ma anche perché chiedono un gesto, un movimento, una relazione (che può avere un portato simbolico). Sono ricorrenti le immagini di figure (con implicazioni rituali o simboliche) negli antichi vasi utilizzati per bere. Pensiamo al magnifico *Kantharos* (Godart; De Caro, 2008, p. 106-107) a figure con maschera dionisiaca restituito in anni recenti – solo un esempio di come la figura di fatto 'interagisca' con chi fa il gesto di bere.

In una bella riflessione sulle forme e la gestualità invocata dalla funzione degli oggetti Remo Bodei si sofferma, seppur in un contesto più generale, sull'ansa di una brocca: riportando le riflessioni di Georg Simmel (*Der Henkel - L'ansa del vaso*, 1976), scrive che l'ansa collega il soggetto al recipiente, l'atto di versare alla forma che lo consente. «Impugnando l'ansa 'una vita completamente

diversa affluisce alla prima vita' (l'inorganico s'innesta cioè sull'organico come un'altra vita che si somma alla vita animale). [...] L'anima [...] raggiunge il suo compimento quando non malgrado ma grazie alla forma che le cose impongono – diventa 'quasi un braccio che un mondo, reale o ideale, protende per raggiungere l'altro'» (Bodei, 2009, p. 43-44).

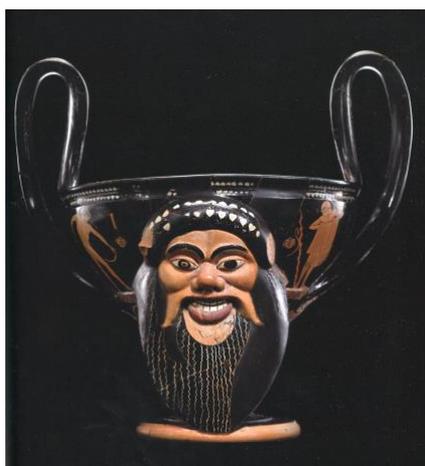


Figura 23 – Kantharos attico a figure rosse configurato a maschera dionisiaca, attribuito a Euphronios, 480 a.C ca. Da: *Nostoi. Capolavori ritrovati*, a cura di Louis Godart, Stefano De Caro, Roma 2007, pp. 106-107 (catalogo della mostra a Roma, Palazzo del Quirinale, 21 dicembre 2007-2 marzo 2008).

Questa complicità tra oggetto e gesto di chi lo utilizza non ha forse a che fare da vicino con la manipolazione nelle scene (e sui tavoli) delle figure? E la forma di questi oggetti antichi non è forse il prodotto di un raffinatissimo *design*, culturalmente complesso?



Figura 24 – Max Krehan – Gerhard Marcks, Brocca con figura.
Produzione del *Bauhaus di Weimar*, (Kunstsammlungen zu Weimar inv. N. 8/66).
Da: *Bauhaus Weimar*, a cura di Michael Siebenbrodt, Milano, Electa, 2008.

Oggetti funzionali da sempre hanno ‘ospitato’ personaggi dando vita a piccoli allestimenti sulle scene della vita privata. La ‘testa’ di una slitta di provenienza tirolese guida il cammino del viaggiatore; il solo capo ha la forza di ‘metamorfosare’ il tutto rendendo la slitta una creatura complice nello spostamento, una sorta di compagno di viaggio (Schmidt, 1952).



Figura 25 – Testa di slittino (Schlittenkopf), Tirolo, Museum für Volkskunde, Wien, Inv. Nr. 29.772. Da: Leopold Schmidt, *Der Vogel Selbsterkenntnis. Zwischen Volkskunst und Redensart*, hrsg. Vom Verein für Volkskunde in Wien, *Österreichische Zeitschrift für Volkskunde. Kongressheft* Wien, Museum für Volkskunde, 1952, p. 137.

Soprammobili - paccottiglia – cianfrusaglie – ninnoli

Vi è un'altra categoria, definita in tanti modi (e già in questo ‘confusa’...) che sta quasi all’opposto rispetto agli utensili che hanno una propria funzione e vengono ‘dirottati’ verso il loro uso drammaturgico: sono gli oggetti del tutto inutili (a differenza degli utensili), spesso con sembianze di figure, umane o animali, a volte vegetali.

Non sorprende che questi oggetti esercitino fascino e attrazione su chi si occupa di marionette. Nell’appartamento di Sergej Obraszov a Mosca insieme alle tante marionette (un insieme cosmopolita ed eterogeneo per foggia, tecnica, origine), vetrine e mobili custodiscono oggetti al limite del kitsch, che in quel

contesto diventano del tutto naturalmente e necessariamente i personaggi di un teatro quotidiano bizzarro e speciale (Monova, 2012).

Ma anche la casa (gli appartamenti, a Firenze e a Parigi) di Brunella Eruli, dove molti anni fa si trattò di 'selezionare' quel che poteva fare parte del fondo Eruli – oggi all'IIM di Charleville in attesa di definitiva catalogazione – mi trovai ripetutamente di fronte al dubbio: marionetta o no? (cioè: andava selezionato come pezzo d'interesse a fare parte del suo 'archivio?'). Confesso che non inclusi molti oggetti che a me parlavano 'da marionette' – e probabilmente così era stato anche per lei (una casetta in gesso portoghese, un 'mobile' di uccellini di carta, un coccodrillo in legno smontabile...)

Evidentemente è il contesto, e dunque lo sguardo che siamo invitati a portare su questi oggetti, ad *animarli* e a farli entrare nel regno delle figure.

È quel che Brunella Eruli aveva fatto insieme a Margareta Niculescu fondando nel 1988 la rivista *Puck*, un progetto che dotava di un'apertura inedita il mondo delle figure, sul quale poggiava uno sguardo fecondo, capace di far germinare o attivare relazioni e familiarità pronte a mutare il volto delle 'cose'.

Giocattolo

Se qualità essenziale della marionetta è "dare vita, suono e movimento ad un oggetto inanimato", essa evidentemente condivide molto con il giocattolo. Ma quale giocattolo? Innumerevoli gli esempi di questa parentela, a partire da quei 'giocattoli' che imitano le marionette dei professionisti: i teatrini di burattini e marionette domestici (un ramo dell'arte delle marionette di grandissima importanza per la storia di questo genere)¹⁹.

Qui scegliamo però di avvicinarci ad un caso che potrebbe essere la nostra chiave di volta, il giunto delle situazioni e dei pensieri che stiamo

¹⁹ Ciò vale in generale, ma tanto più se pensiamo a tradizioni dell'est europeo come quella ceca (Jirásková; Jirásek, 2014) su giochi e marionette cfr. anche il bel catalogo della mostra *El juego y los títeres*. (Topic, 2016).

proponendo: Bruno Munari, maestro di questi equilibri tra arte e gioco, e riferimento cardinale per il *design*.

Tanti i momenti dell'opera e del pensiero di Munari (un vero 'sistema' di pensiero-azione) ricchi di spunti per il nostro contesto. *Da cosa nasce cosa*, *Fantasia* e molti suoi scritti sono serbatoi preziosi per scoprire quanto i procedimenti da lui proposti condividano con il mondo delle Figure. La metamorfosi, il fluire delle forme che porta con sé il movimento delle immagini e dei significati, le pratiche di riciclaggio dei materiali, il lavoro sulle infinite possibilità combinatorie degli oggetti, sullo scompaginamento delle prospettive; la ricerca e la sperimentazione sui materiali, suggeritori di possibilità inedite d'uso e movimento. Basti guardare da un lato le 'creature' assemblate da materiali poveri, dall'altro oggetti (come le fortunate forchette) modificati in 'personaggi', per lasciare affiorare la parentela con le figure.

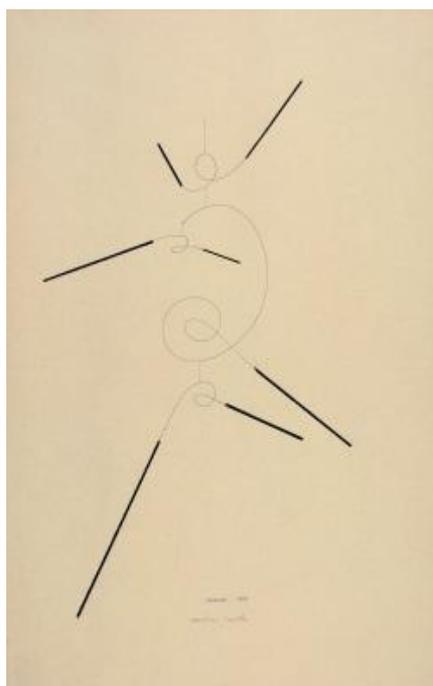


Figura 26 – Bruno Munari, *Macchina inutile*, disegno, 1940. Collezione Casaperlarte, Cantú. Da: <https://www.munart.org/index.php?p=9>

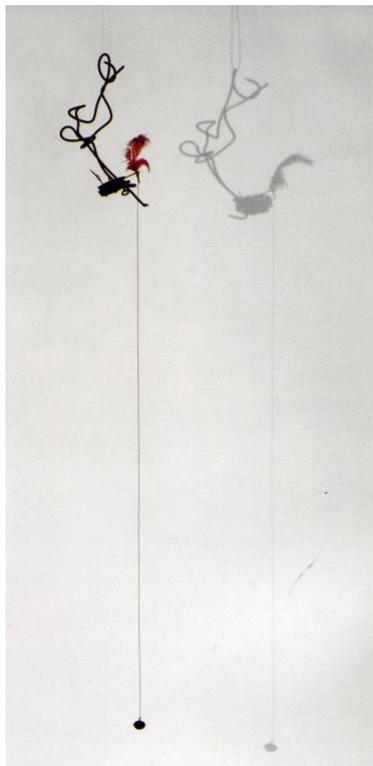


Figura 27– Bruno Munari, *Arrythmia*, 1951. Da: Bruno Munari. *My futurist past. Storick collection of modern italian art*, ed. Miroslava Hájek, Luca Zaffarano, Silvana ed., Milano 2012, p. 73.



39. Insect, 1940s

Figure 28 – Bruno Munari, *Insect*, 1940 ca., Private collection. Da: Bruno Munari. *My futurist past. Storick collection of modern italian art*, ed. Miroslava Hájek, Luca Zaffarano, Silvana ed., Milano 2012, p. 69

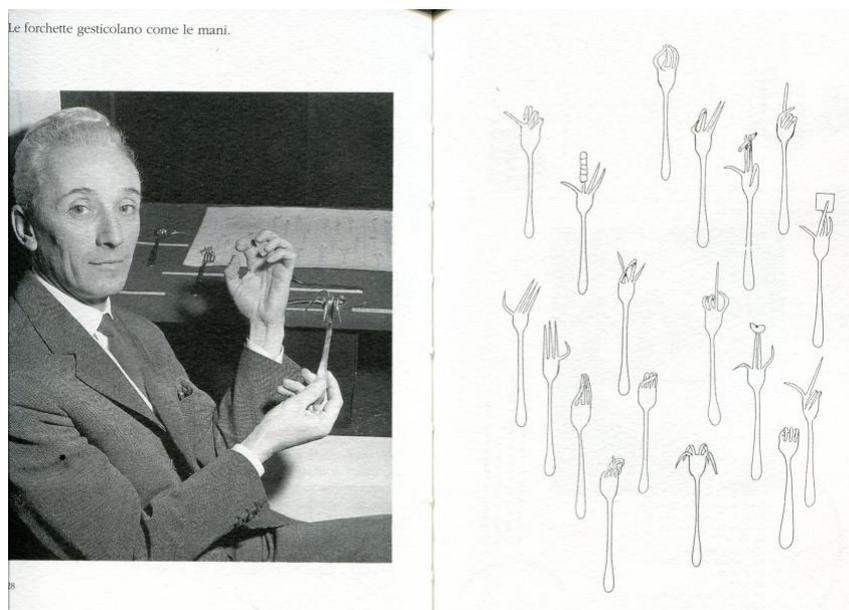


Figura 29 – Bruno Munari, *Le forchette gesticolano con le mani*. Da: *Mostra collettiva Bruno Munari, Corraini, Mantova 1994, pp. 28-29.*

Tutta l'opera di Munari è un caso esemplare di come 'to play', *jouer*, *spielen* siano termini che stringono insieme il gioco, il teatro e il design come prodotto di una creatività 'attiva'.

I 'giochi' di Munari non possono essere disgiunti dalla sfera del design così come non lo erano i giocattoli creati al Bauhaus negli anni Venti del '900.

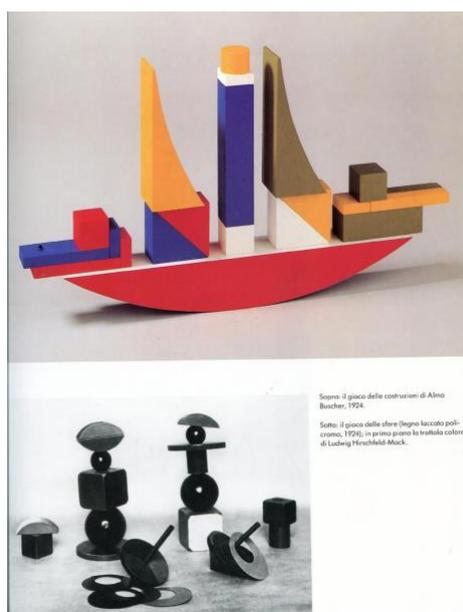


Figura 30 – Giochi in legno prodotti al Bauhaus di Weimar, (designer Alma Buscher, Ludwig Hirschfeld-Mack et al.) 1924. Da: *Magdalena Droste, Bauhaus 1919-1933, Köln, Taschen 1998, p. 93*



Figure 31 – Joseph Hartwig, *Hampelmann*, (colore Oskar Schlemmer), 1923 ca. Da: Magdalena Droste, *Bauhaus 1919-1933*, Köln, Taschen 1998, p. 92

Facendo ancora vagare lo sguardo in questo universo, pensiamo a un altro grande artista che non ha mai perso di vista il gioco e la dimensione infantile, i cui *mobiles* sono stati creati nello stesso periodo delle *Macchine inutili* di Munari. Sarà forse anche per il fatto di aver lavorato in gioventù in una fabbrica di giocattoli che Calder creerà con tanta passione il suo *Circus* (1927).²⁰

Declinazione interessante del giocattolo 'd'Autore' è il fenomeno degli Art Toys; anch'essi parenti delle Figure, come dimostrano mostre recenti; significativamente accolte in spazi dedicati all'arte delle marionette, *More than*

²⁰Materiali e video al sito del Whitney Museum: <https://whitney.org/collection/works/5488>

dis(play) Art Toys al Topic di Tolosa; al *Design Exchange* di Toronto *This is not a Toy* (Topic, 2018).



Figura 32 – DULK (Antonio Segura Donat), *The TORTOISE and the hare*, 2017 (*More than Dis(play)*). Art toys. *Un viaje al universo de los Art Toys / A journey to the universe of the Art Toys*, 21.10.2017 – 04.03.2018, Tolosa, Topic, 2017). Da: <https://arttoygama.storenvy.com/products/23904966-the-tortoise-and-the-hare-by-dulk>



Figura 33 – DULK (Antonio Segura Donat), *The TORTOISE and the hare*, 2017. Da: <https://arttoygama.storenvy.com/products/23904966-the-tortoise-and-the-hare-by-dulk>

E in effetti capita che sconfinino sulle scene dei teatrini: vale la pena tra l'altro prestare attenzione alle definizioni che gli artisti delle figure danno a questo genere: David Espinosa per esempio definisce «*adult toys performance art*» *Mi gran obra / My great work*, uno spettacolo per venti spettatori dotati di binocolo.²¹

A sancire (o benedire...) queste alleanze un'edizione italiana importante già negli anni Quaranta [1946] metteva insieme bambole, giocattoli, marionette, accostando gli sguardi di Kleist, Baudelaire e Rilke: riflessioni su universi di 'figure' certo differenti, dei quali implicitamente l'antologia evidenziava il portato e l'articolazione (Rilke; Baudelaire; Kleist, 1946-1992).

Dall'universo dei balocchi di Mme. Panckoucke al negozio di giocattoli come miniatura perfetta del mondo, microcosmo ad esso superiore per gaiezza e colori, Baudelaire in *Morale du joujou* (1853) distillava pensieri che oggi ci parlano in modo eloquente. Il regno dei balocchi appare al narratore come uno spettacolo fantastico, i giocattoli investiti dall'azione dei bambini che li rendono «attori del dramma della vita, ridotto dalla camera oscura del loro piccolo cervello»: per i bambini che giocano alla guerra due tappi (oppure le pedine, o gli astragali) possono essere i soldati, i libri vengono usati come fortificazioni. Anche per Baudelaire, come per Rilke, sono gli oggetti più semplici a dispiegare l'invenzione e l'immaginazione, i *joujoux à quatre sous*, da due soldi: «les joujoux deviennent acteurs dans le grand drame de la vie, réduit par la chambre noire de leur petit cerveau» (Rilke; Baudelaire; Kleist, 1992, p. 48-49). Agamben sottolineava come il poeta nella domanda del bambino che smonta il giocattolo, «dov'è l'anima?», vedesse «la cifra del rapporto, misto d'impenetrabile gioia e di stupefatta frustrazione, che sta alla base della creazione artistica come di ogni relazione tra l'uomo e gli oggetti» (Agamben, 1977 p. 66).

²¹ <https://davidspinoso.org/creaciones/mi-gran-obra-un-proyecto-ambicioso/> e

<https://davidspinoso.org/english/work/my-great-work/>; Interessante la performance- installazione

'd'ombre' di Espinosa che prevede interazione con gli spettatori muniti di torce

<https://davidspinoso.org/portfolio/la-triste-figura/>

Ma ancora qualche tassello in questo percorso che è una sorta di *cadavre exquis*... (dove le immagini si tengono per associazione di frammenti).

Ready Made

Inevitabile riferirsi all'ascendenza surrealista di tanti artisti del teatro di figure che si afferma nella seconda metà del Novecento (Teatro d'Oggetti in particolare ma non solo). Il gesto di decontestualizzazione e ricontestualizzazione, marcato indelebilmente da Duchamp all'inizio del secolo scorso (sin dal 1913; nell'immensa bibliografia in merito, nella prospettiva del nostro discorso, cfr. Asselin, 2004) incrocia le nostre traiettorie, così come il frullino trasfigurato da Man Ray in *Homme*: in questo caso è la parola del titolo a 'dirigere' il nostro sguardo.

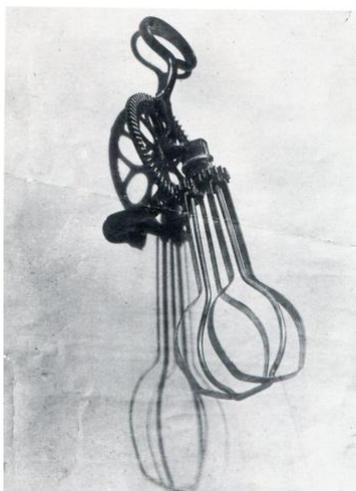


Figura 34 – Man Ray, *L'homme*, 1918, Collezione privata [già Vera e Arturo Schwarz, Milano]

La parola qui è il 'prop', cioè la leva che fa scattare il racconto di quell'oggetto (Kendall, 1990; cfr. le riflessioni di Didier Plassard *in* Grazioli; Plassard, 2018, p. 56-72).

L'universo irraggiato dall'Oggetto surrealista fa in effetti ritrovare molti procedimenti assunti dal teatro di figura o di oggetti. Dallo stesso *objet trouvé* o più in generale dall'idea di aleatoria *trouvaille* a passaggi precisi degli scritti di

Breton. Il racconto sul 'posacenere di Cenerentola' ne *L'amour Fou* (dove l'oggetto – un grande posacenere con un supporto a forma di scarpetta - muta identità sotto i suoi occhi, in virtù di tutta una rete di associazioni e concomitanze (Breton, 1976, p. 714; Gabellone, p. 36 e p. 100-106) – ma anche l'apologo zen in *La clé des champs* (1947), dove dice Kikaku: «Una libellula rossa – strappatele le ali – un peperone»; Basho corregge: «un peperone – mettetegli le ali – una libellula rossa» (Breton 1976, p. 102).

Christian Carrignon, fondatore insieme a Katy Deville nel 1979 del Théâtre de Cuisine, sottolinea questa filiazione: «Le théâtre d'objets développe cette fonction poétique que Breton assignait dans les années trente à l'objet surréaliste: "perturber la loi" que la société impose aux objets, notamment leur obsolescence» (Carrignon, LAB PAM). Si tratta di dare una seconda vita a questi oggetti rifiutati, che il Teatro d'Oggetti «fait sortir de leur logique utilitaire pour les faire entrer dans une logique poétique où leur pouvoir d'évocation se déploie». Sulla traccia dei surrealisti, «les marionnettistes et les artistes ont donc donné aux objets de nouvelles significations. En expérimentant les objets de la société de consommation, les objets du quotidien, ils les ont transformés en personnage car ils renferment des possibilités illimitées (la marionnette a d'ailleurs les mêmes qualités)» (Carrignon, LAB PAM).

Un'evoluzione di queste poetiche, del tutto in sintonia con il pensiero contemporaneo – quello che vorremmo vincente - è l'idea di 'Arte involontaria' proposta da Gilles Clément. Il filosofo-paesaggista non parla di Figure o marionette (ma nemmeno Breton lo faceva in fondo); tuttavia gli esempi che offre e i procedimenti o meccanismi che descrive non possono non condurre al nostro universo. Pensiamo ai 'totem' di stracci che descrive visti a Sandy Bay (Città del Capo in Sudafrica) (Clement 2019, p. 86).



Figura 35 – Totem, Sandy Bay, Capetown. Da: citato in Gilles Clément, *Breve trattato sull'arte involontaria. Testi, disegni e fotografie*, trad. di Giuseppe Lucchesini, Macerata, Quodlibet, 2019, p. 86 (*Traité succinct de l'art involontaire*, 2014 [1997]), p. 86.

Per Clément il paesaggio si costruisce nello sguardo (Clement, 2019, p.13-14). Così come nello sguardo dello spettatore si crea drammaturgia a partire dalle 'tracce' che propongono gli *objecteurs*.

Questi 'totem' ci richiamano l'arte (invece volontaria) dell'artista sudcoreana Haegue Yang: presenze che sostano nella zona di confine tra cose e figure, spesso dotate di lampadine; quasi a suggerire la possibilità di 'accendersi' di vita.



Figura 36, 37 – Haegue Yang, *Female Native*. Saturation out of season, 2010. Da:

<https://www.artsy.net/artwork/haegue-yang-female-natives-no-3-saturation-out-of-season>

Il *ready made* si nutre di oggetti ‘scartati’, obsoleti – spesso i più ambiti dalla scena. Essi si portano addosso storie che andranno a rendere più intensa la drammaturgia, le sue stratificazioni – anche quando lo spettatore non ne conosce il vissuto (Serra, 2021). Il riferimento ormai ‘classico’ va a Kantor e alla concezione del bio-oggetto. Vale la pena ricordare anche le sue opere di artista plastico, create sin dagli anni Quaranta e parenti strette del Surrealismo (in particolare le tele che inglobano oggetti e assemblaggi). Ombrelli, valigie, ruote, tutti oggetti ‘trovati’, ricontestualizzati e spesso matrici delle macchine sceniche che abiteranno i suoi spettacoli.

Alessandro Serra ricorda la proprietà della luminescenza, in virtù della quale gli oggetti più vecchi hanno inglobato più luce e trasmetteranno una ‘luce’ maggiore...²²

Una delle colture più fiorenti in tal senso sono i luoghi che incontriamo nella scrittura di Bruno Schulz: si tratta degli oggetti del livello più basso, della Paccottiglia. In un mondo in cui «non esiste materia morta» l'autore del *Trattato dei manichini* elogia l'«amore per la materia come tale, per la sua pelosità e porosità, per la sua unica, mistica consistenza. [...] noi amiamo la sua dissonanza, la sua resistenza, la sua maldestra rozzezza. Ci piace vedere dietro ogni gesto, ogni movimento, il suo sforzo greve, la sua inerzia, la sua mite goffaggine da orso» (Schulz, 1970, p. 30).

Le arti visive ci hanno abituato a confrontarci con questi materiali. In un'intervista con Denis Bablet, Kantor definisce gli oggetti scenici in quanto accessori «cose terribili, ‘utilizzabili’ solamente per fare qualcosa», ‘attrapes’, tranelli. Li distingue dagli oggetti che ama, simili a *objets trouvés*, che esistono nella loro autonomia e prendono vita da relazioni casuali (Kantor, 1972, p. 41).

Collage e bricolage sono procedimenti usuali nel teatro di figura, che spostano il baricentro dall'intenzionalità al caso, dunque all'irrompere della realtà esterna, dell'ambiente, delle ‘cose’. Jean-Luc Mattéoli evidenzia come spesso gli

²² Nell'ambito delle indagini archeologiche, ci si affida alla termoluminescenza di alcuni materiali al fine di risalire alla datazione dei manufatti.

oggetti siano frutto di raccolta e assemblaggio: è l'oggetto a guidare chi lo trova, a suggerire vie di composizione e di 'azione' (Mattéoli, 2007, p. 13).

Anche i rifiuti possono dare forma a nuove figure, come nelle installazioni d'ombra che Tim Noble e Sue Webster realizzano con materiali di riciclo dagli anni Novanta (da notare che nelle loro opere più recenti giungono alle figure in filo di metallo...)



Figura 38 – Tim Noble and Sue Webster, *Dirty white trash (with gulls)*, 1998. Da: http://www.timnobleandsuewebster.com/sunset_manhattan_2003.html

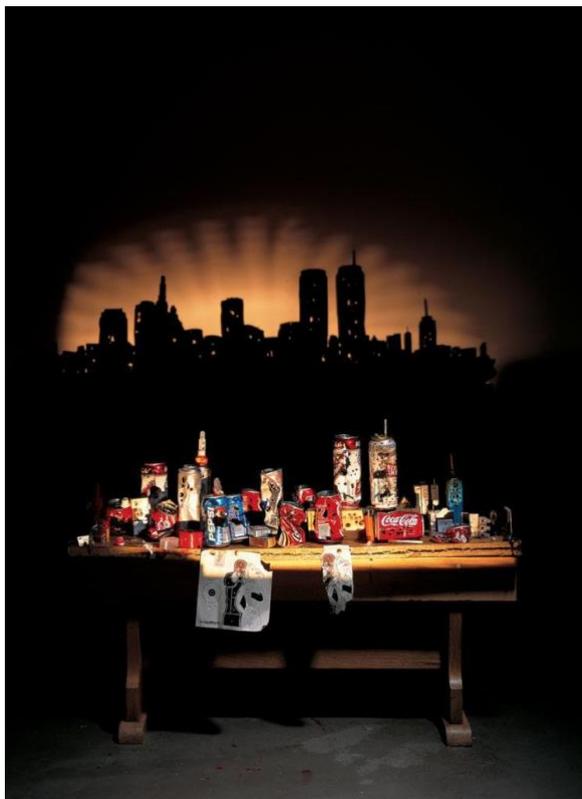


Figura 39 – Tim Noble and Sue Webster, *Sunset over Manhattan*, 2003, Cigarette packets, tin cans shot by air gun pellets, wooden bench, light projector. Da: http://www.timnobleandsuewebster.com/sunset_manhattan_2003.html



Figura 40 – Tim Noble and Sue Webster, *Wasted Youth*, 2000. Da: http://www.timnobleandsuewebster.com/wasted_youth_2000.html

D'altra parte anche il design ha imparato a sfruttare gli scarti; gli esempi sarebbero moltissimi all'interno dell'oggettistica creata con lattine, borse con copertoni, ecc.

In questo panorama di reinvestimento dell'oggetto e del frammento in nuove creature, pensiamo al laboratorio tenuto da Antonio Panzuto nell'ambito del progetto *Puppet & Design*²³. Una visita all'atelier di Panzuto è eloquente di tutto quanto stiamo evocando.



Figura 41– Antonio Panzuto, *Ritratto di bambino*, 2005.
Foto: Antonio Panzuto



Figura 42 – Antonio Panzuto, *Notizie straordinarie da un altro pianeta*, produzione Teatro Stabile delle Marche e Teatro Spazio Reno Bologna 2004.
Foto: Serena Pea

²³ <https://www.puppets-design.eu/wp/what-i-am-what-i-was/>



Figura 43 – Antonio Panzuto, *Uomo e donna*, 2008.
Foto: Antonio Panzuto



Figura 44 – Atelier di Antonio Panzuto, Padova

Dallo sterminato campo del teatro d'oggetti scegliamo un altro esempio parente del *ready made*: *L'objet Turak* è il titolo di una mostra tenutasi nel 2000 al Théâtre de la Marionnette à Paris: «Un 'monde d'objets' fait de poésie bricolée, de mécanismes inutiles, de pommes de terre sculptées et séchées, d'écorces de fruits, d'objets quotidiens et de bois flottés».

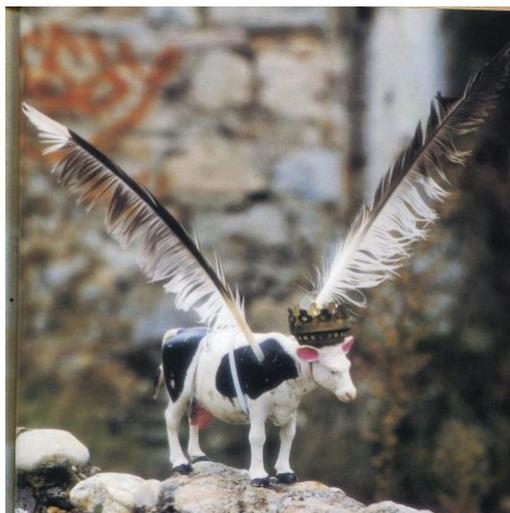


Figura 45 – Turak, *L'objet Turak*.
Da: Turak, *L'objet Turak. Ordinaires de théâtre et archologies fictives*
Montreuil, éditions de l'oeil, 1999.



Figura 46 – Turak, L'objet Turak.

Da: Turak, *L'objet Turak. Ordinaires de théâtre et archéologies fictives*. Montreuil, éditions de l'oeil, 1999.

Figura 47 – Turak, L'objet Turak.

Da: Turak, *L'objet Turak. Ordinaires de théâtre et archéologies fictives*. Montreuil, éditions de l'oeil, 1999.

Turak è più di un nome d'arte, è il segno di 'un autre monde' (*la Turakie*) il cui trampolino sono proprio gli oggetti, la loro patina di memorie che racconta il tempo e che l'artista mette in frizione con il presente.

In un bel documentario sul progetto espositivo *Appartement Témoin*²⁴, del 2011, Michel Laubu definisce sé e i suoi compagni «Archéologues du quotidien, archéologues de la semaine passée»; gli archeologi dell'altro giorno... Parla tra l'altro dell'appartamento come isola, parole che risuonano particolarmente in questo periodo [il periodo del lockdown, 2020], in cui ognuno di noi si è probabilmente fermato più volte a riflettere sulla relazione con la propria dimora e sulle presenze mute che con noi coabitano.

Bambola

²⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=TAXWytlf5HE>

Un giocattolo che sfugge più di ogni altro all'essere relegato al mondo dell'infanzia è la Bambola. Più si cercano tracce di bambole in tempi lontani e in culture diverse, e meno le si può isolare rispetto a marionetta, feticcio, oggetto rituale.

Agamben rinviava ad un passo di Ariès sulla difficoltà di distinguere bambole giocattolo da immagini e statuette (che nell'antichità avevano un significato religioso, parte di un culto domestico o funerario). Oggetti «tanto seri da dover essere deposti nella tomba per accompagnare il defunto nel suo soggiorno oltremondano» (Agamben, 1977 p. 68, sul tema anche Aries, 1960 e Bettini, 1992).

Rimanendo al contesto europeo, l'elemento più evidente che distingue la bambola dalla marionetta è l'assenza di giunti materiali con il movimento dell'umano (fili, bastoni, guanti...). Questa separatezza l'ha resa la figura più adeguata all'incarnazione del Perturbante, del fantasma erotico, della dimensione onirica o inconscia.

Per non citare che alcuni esempi ossessivamente magnifici, pensiamo alla *Puppe* di Bellmer o a quella di Kokoschka (Grazioli, 1999 p. 89-158; Grazioli, 2009) e ancora a Rilke, che definisce le bambole inquietanti, grasse e ottuse, *meno-che-cosa* rispetto agli oggetti o ai giocattoli o alle marionette (Rilke; Baudelaire; Kleist 1946-1992 p. 16, 22).

Il dadaismo né dà versioni più ludiche, che inglobano anche suggestioni da culture extraeuropee (è il caso delle creazioni di Hanna Höch, influenzata dalla bambole Katsina della cultura Hopi) (Dada Africa, 2018, p. 138-141).

Diversi artisti hanno creato bambole o marionette in ambito privato, apparentemente a servire da giochi per i loro figli – ma certamente qualcosa di più. Picasso crea bellissime bambole per Paloma (Krafft, 1992).; più noti i burattini che Paul Klee creò per il figlio Felix. Per alcuni di essi utilizzò materiali o oggetti di recupero, come prese elettriche (*Elektrischer Spuk*), o scatole di fiammiferi (*Zündholzschachtelgeist*) (Grazioli, 2012).



Figura 48, 49 – Pablo Picasso, Bambole per Paloma, 1953, legno dipinto.
Da: *Traumwelt der Puppe*, bearbeitet von Barbara Krafft, München, Kunsthalle der Hypo-Kulturstiftung, 6. Dezember 1991-1 März 1992, München, Hirmer Verlag, 1991.



Figura 50 – Paul Klee, *Zündholzschachtelgeist* (Spirito della scatola di fiammiferi), 1925, Bern, Zentrum Paul Klee, lascito Klee, dono di Livia Klee.



Figura 51 – Paul Klee, *Elektrischer Spuk* (Spettro elettrico) 1923, Bern, Zentrum Paul Klee, lascito Klee, dono di Livia Klee.

Una mostra recente a Magdeburg *Die Puppe wird frühstücken* ha messo in evidenza questi materiali²⁵

²⁵ Da: <http://www.schattenblick.de/infopool/kunst/report/kurb0069.html>).



Figura 52 – *Die Puppe wird frühstücken* (Il burattino farà colazione).
Affiche della mostra di Magdeburg, 2019.



Figura 53 – *Die Puppe wird frühstücken* (Il burattino farà colazione).
Affiche della mostra di Magdeburg, 2019.

La bambola ci consente di introdurre un altro interrogativo utile al confronto tra Puppet e Design, e cioè la produzione su scala industriale: se è arduo generalizzare, è indubbio che l'arte delle marionette implichi di solito la creazione originale – e artigianale²⁶.

Il versante della produzione 'di massa' nell'ambito delle marionette è certamente minoritario, ma il motivo non è da sottovalutare ed è importante per la diffusione di immaginari legati alle figure. Pensiamo al 'personaggio' di Tintin in Francia, ad eroi come i cèchi Speibl e Hurvinek, ma anche più semplicemente e immediatamente ai Pinocchi riprodotti a milioni (dalle magnifiche – anonime – matite o tappi... all'imbuto firmato da Stefano Giovannoni e Miriam Mirri per Alessi).

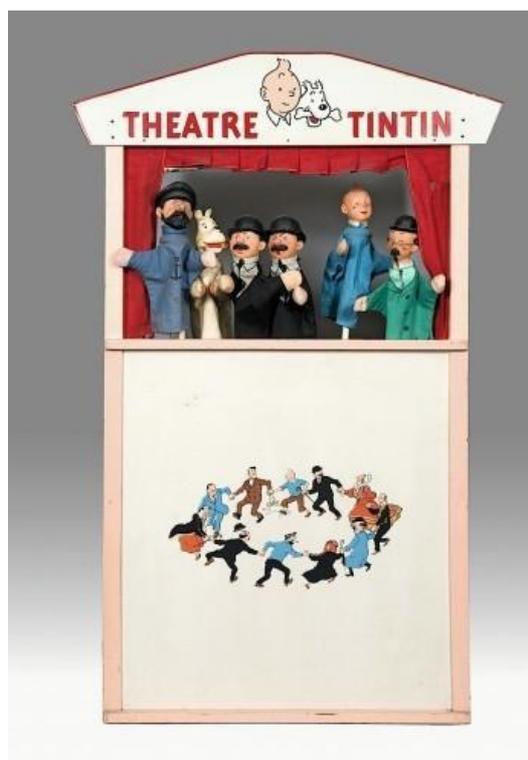


Figura 54 – Teatro Tin Tin giocattolo, dalla marionetta creata negli anni Cinquanta da Carlo Speder e Franz Jageneau (Bruxelles, *Théâtre du Perruchet*) a partire dal celebre fumetto di Hergé.

²⁶ Nell'ambito della ricerca del settore dei teatri di figure, ricordiamo il lavoro di Aurelia Ivan, Marionettista che guarda al processo industriale nell'affrontare il design del prototipo <https://www.aurelia-ivan.com/modulecontinuum>.



Figura 55 – Joseph Skupa, *Spejbl e Hurvinek*.



Figura 56, 57 – Joseph Skupa, *Spejbl e Hurvinek*. Riproduzioni 'giocattolo' degli anni Sessanta della celebre coppia ceca creata da Joseph Skupa, Spejbl e Hurvinek.



Figura 58 – Tappo Pinocchio
Foto: Kri Grazioli.

Un caso più spinoso sono i burattini disegnati da Harro Siegel, indiscusso maestro della marionetta del '900, per il Reichsinstitut für Puppenspiel fondato da organizzazioni afferenti al Nazionalsocialismo, con finalità di propaganda. (Spiele und Köpfe für das Kasperltheater [1940] ; Das Andere Theater 2014).



Figura 59 – *Spiele und Köpfe für das Kaspertheater*, edited by Reichsinstitut für Puppenspiel, Berlin [1940] – *Catalogue of the Puppets production*, cover.

Infine, affascinanti le figure di confezionatrici di bambole che sono parte dell'ambiente artistico e culturale primonovecentesco, come Lotte Pritzel o Hermine Moos. E come non citare Barbie, originariamente Lilli (la cui innovazione era costituita proprio dalle articolazioni per movimenti 'moderni' ?(le anche nella fattispecie).



Figura 60 – Vintage Barbie e Ken King Arthur, Little Theater (1964-1965)



Figura 61 – Notizia-pubblicità delle prime Barbie (Lilli Puppe), rivista *Das Bild*.

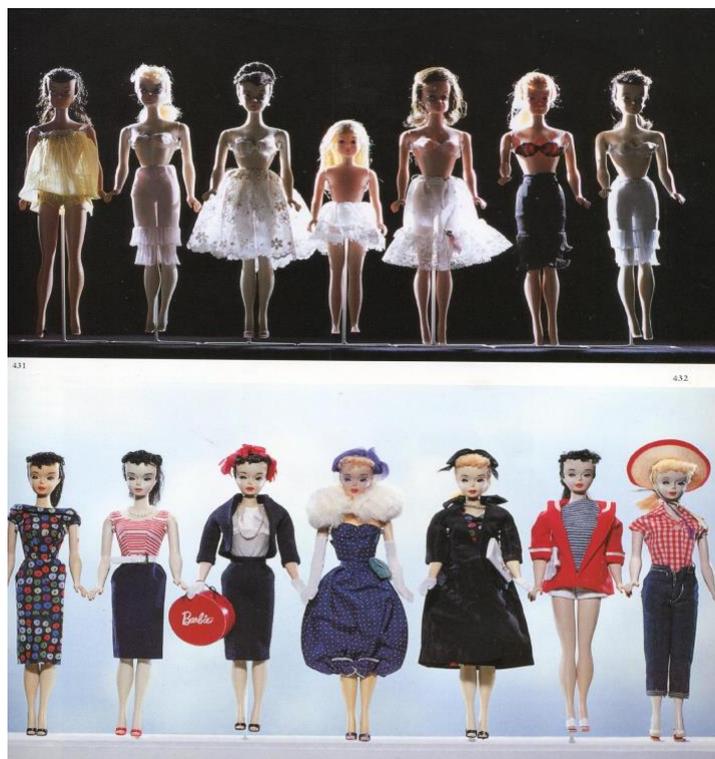


Figura 62 – Evoluzione di Lilli: prime Barbie
Traumwelt der Puppe, bearbeitet von Barbara Krafft, München, Kunsthalle der Hypo-
 Kulturstiftung, 6. Dezember 1991-1 März 1992, München, Hirmer Verlag, 1991.



Figura 63 – Pubblicità di Lilli, l'antesignana di Barbie, 1960.
Traumwelt der Puppe, bearbeitet von Barbara Krafft, München, Kunsthalle der Hypo-
 Kulturstiftung, 6. Dezember 1991-1 März 1992, München, Hirmer Verlag, 1991.



Figura 64 – Evoluzione di Lilli: prime Barbie.

All'estremo opposto (ammesso che esistano dei punti cardinali in un questa cartografia del bizzarro...), incontriamo l'affascinante territorio che potremmo riassumere con il termine di Animismo, all'attenzione in diversi ambiti della ricerca contemporanea: in un recente intervento Cariad Astles propone «a new vision of the contemporary female puppeteer: the *puppetress*, a magical figure likened to the sorceress, who re-claims the power of wild animistic nature as the source of her artistic creativity and vocabulary. This positioning of the artist/puppeteer as existing amongst and in relation with - as opposed to exercising power over or manipulating - materials, bodies and things, is common to contemporary puppetry» (Astles 2020; sul tema: Legoubé, 2018, p. 42-44; Gross, 2011, p. 27-37; Grazioli, 2020, p. 105).

Franco La Cecla nella sua ricognizione sulla vita affettiva degli oggetti tocca a più riprese il motivo dell'animismo, sia riferendosi a culture diverse da quella europea che riportandolo ad un sentire proprio dell'infanzia: «Nella pratica animistica che l'infanzia continua a percorrere c'è il riscatto dalle pareti troppo anguste dell'individuo e la sensazione che il mondo sia un enorme acquario in cui i contorni tra le cose e le persone non sono poi così netti» (La Cecla; Vitone

2013, p. 117-127); interessanti in particolare le considerazioni sulle categorie *yanesha* (La Cecla; Vitone 2013, p. 117-127). Pensiamo al rilinkiano 'essere cosa tra le cose' ma anche alle osservazioni di Bodei circa la possibilità di far parlare le cose, se si sa interrogarle poeticamente: quanto più conosciamo e amiamo ogni singola cosa, tanto più conosciamo e amiamo il mondo. [...] dove l'intelligenza si fonde con gli affetti, la mente [...] può vedere in ciascuna di esse un nodo di infiniti rapporti con l'intera natura» (Bodei, 2009, p. 112-113).

Cercare / Dare l'anima

*Die Dinge selbst wirken lassen
lebenssprühend in ihrer Echtheit und Konzentration*

Lasciamo agire le cose sprizzanti vitalità
nella loro essenza e concentrazione

(Friedrich Kiesler, *Erneuerung des Theaters*. in «De Stijl», 2, 1921-1932)

Dall'animazione all'animismo – il percorso è compiuto; non si tratta di un cerchio, bensì piuttosto di una spirale, dove ci si apre alle infinite possibilità 'di movimento'.

'Animare', verbo sotteso a qualsiasi discorso sulle figure, ritorna qui evidentemente come parola chiave che consente la vicinanza tra Marionette e Design. Verbo che segna il passaggio dall'immobilità al movimento, dalla morte alla vita.

Come si giocano animato e inanimato nel design, come nella marionetta? Qual è la zona osmotica dei due territori rispetto a questo motivo imprescindibile per ogni 'marionetta', di qualsiasi tipo e latitudine?

Le infinite relazioni sono forse sostanzialmente rubricabili sotto a due tipologie: quella dell'assunzione di vita da parte di ciò che vivo non sarebbe; o viceversa, la fissità dell'inanimato (con tutto il suo enigma) che si sovrappone, schiacciandolo, al 'corpo' vitale.

Una breve digressione circa l'immobilità delle Figure: negli ultimi anni le esperienze di concezione e collaborazione a progetti espositivi di marionette mi

hanno dissuasa dal credere che la marionetta ‘parli’ solo se in movimento... Scriveva George Banu, oltre che studioso, appassionato collezionista, in *Un théâtre personnel en compagnie des marionnettes* che la «marionnette qui se repose sous mes yeux est un accélérateur d’imaginaire [...] territorial, culturel, mais aussi affectif» (Banu, 2015, p. 44).

Quanti racconti, reali o mitici, relativi all’infanzia, alla ricerca di un germe che abbia originato la vocazione marionettesca, ci raccontano di oggetti messi in movimento, di bambole interlocutrici, di giocattoli il cui gioco era davvero sin da allora ‘*play*’, spettacolo della messa in vita e in relazione da parte del/la bambino/a?

Inoltre l’arte del Novecento ci ha mostrato quanta vita può serbarsi nell’immobilità e quanto può odorare di morte un movimento meccanico, ripetitivo o semplicemente superficiale.

Ed è qui che l’oggetto si pone in modo più problematico – ma anche fertile di possibilità; perché abbiamo imparato che il dinamismo messo in atto dagli ‘attori’ artificiali non è solo quello fisico (così come non lo è negli umani).

Oggi molti oggetti del cosiddetto *design* hanno la fissità dell’inorganico. ‘Mimano’ l’umano, il vegetale o l’animale senza essere ‘infusi’ di soffio vitale (mentre tanti oggetti di design possiedono questo alito di vita possibile senza dover ‘citare’ esplicitamente tratti antropomorfi o animali)²⁷. A volte il design non sovverte, concilia; e gli oggetti si limitano a travestire un utensile con un involucro antropomorfo o animale.

Interessanti invece i casi nei quali il movimento che allude alla figura evocata²⁸. Nell’ambito del progetto Puppet & Design, penso allo schiaccianoci di Alessi ‘reincarna’ un sollevatore pesi del circo (*Strongman*): l’azione di rompere

²⁷ Un’ulteriore declinazione di questi temi potrebbe venire da una riflessione sulle considerazioni di Mario Perniola, *Il Sex appeal dell’inorganico*, Perniola, 1994 (il riferimento del titolo è a Walter Benjamin: «Ogni moda è in conflitto con l’organico. Ogni moda accoppia il corpo vivente al mondo inorganico. Nei confronti del vivente la moda fa valere i diritti del cadavere. Il feticismo, che soggiace al sex-appeal dell’inorganico, è il suo nervo vitale», Benjaminj, 1986, p. 124).

²⁸ Con Alessandro Martinello e Pablo Mesa Capella (ottobre 2020), cfr. sito del progetto *Puppet & Design* <https://www.puppets-design.eu/wp/2020/12/14/circus-production-creative-lab/>

la noce per mangiarla viene assimilata alla forma dell'esercizio ginnico di potenza.



Figura 65 – Marcel Wanders, *Strongman*, schiaccianoci, Alessi.

Si veda anche il bel lavoro video nato dal seminario di Michele Sambin (dove tra l'altro la camera sembra giocare il ruolo del marionettista, intervenendo sull'animazione delle figure sul 'tavolo-scenico', come definito nello stesso video).

E soprattutto ci interessano i momenti in cui i due aspetti si mettono in moto uno con l'altro, dove si creano rapporti inediti, che producono sorpresa, incanto, contemplazione o anche irritazione o ilarità; dove si produce una frizione tra la vita e la morte che suscita qualcosa che non era contenuto né da una parte né dall'altra.

Isabelle Darras (After Party Compagnie) utilizza in uno dei suoi spettacoli un utensile dalle fattezze di signorina, prodotto da una ditta specializzata in questi oggetti, dando vita ad una storia di corteggiamento, ambiguità e allusioni sessuali – la cui irresistibile ironia è prodotta proprio dal corto circuito che si crea tra un gesto che si lascia credere osceno e la successiva rivelazione di una quotidiana

operazione di cucina (grattugiare una carota)²⁹. Così l'artista presenta *Love is in the air*.

Il était une fois la rencontre entre un prince pas tellement charmant et une princesse ayant de l'appétit. Des jeux interdits, un rendez-vous manqué et... En amour, il y a toujours un perdant, comme on dit. Dans du théâtre d'objets (re)trouvés et 100% home made, voici des histoires d'amour, un rien décalées et légèrement cruelles, qui se déroulent le temps d'un slow³⁰.

Rimaniamo tra utensili prodotti in serie, ma viaggiando in Turakie...

Turak è il nome del primo spettacolo di Labu: sta in una valigia e si mette in scena su di un tavolo... non solo è piccolo, ma ripercorre luoghi e oggetti che racchiudono i nostri momenti del quotidiano (come appunto un tavolo). Qui la produzione in serie non compromette il potenziale affettivo (cioè anche drammaturgico) dell'oggetto (Labu, 1999).

Secondo Christian Carrignon il teatro d'oggetti nasce nel contesto di un'Europa invasa dagli oggetti «Made in China». Una reazione all'eccesso, contro l'obsolescenza sempre più rapida delle merci. Atto fondatore sarebbe dunque un gesto politico – che sfocia nella predilezione per le forme minori ('Petites formes'), intrise di realtà popolare, kitsch, bricolage. Gli *objecteurs* vi hanno aggiunto una coscienza storica, prestando attenzione alle tracce, al dimenticato, a ciò che cade nell'oblio (Carrignon)³¹. Sulle scene 'in sedicesimo': la comunanza tra utensili e figure è sancita sin dal nome programmatico Théâtre de cuisine, una delle compagnie di rilievo fondate sul finire degli anni Settanta – un teatro 'dimesso', domestico, 'da tavola'...

Facciamo un giro al *Musée des objets ordinaires*: <http://www.theatredecuisine.com/spectacle/musee-des-objets-ordinaires>; quale distanza dalle esposizioni di 'Art toys'... !

Ancora Carrignon con Catherine Deville:

²⁹ <https://vimeo.com/330456720>

³⁰ Di e con Isabelle Darras, collaborazione artistica di Bernard Senny <https://www.bloomproject.be/afterpartycieisabelledarras>.

³¹ Ricorda anche che Brecht già nel 1936 consigliava di recuperare gli accessori di scena tra le macerie dei cantieri edili.

Un objet bon à faire du théâtre, se tient dans la main, manufacturé à des milliers d'exemplaires, souvent made in China, pas cher, des fois abîmé. On le reconnaît parce qu'on l'a tous eu chez nous. Il porte ses fêlures, il porte un peu de mémoire. Il parle des petites gens. De grands ancêtres l'ont déjà évoqué dans leurs domaines : Duchamp, Bachelard, Perec... (Presentazione nel sito della compagnia <http://www.theatredecuisine.com/la-compagnie/presentation>).

Rispetto alla vita 'memoriale' degli oggetti, scrive Jean-Luc Mattéoli (2007), per il quale l'oggetto è un 'luogo'³², che vi sono due tipi di manipolazione. Il primo è 'marionnettique', e «mira a 'dare la vita' all'oggetto»; il secondo, più diffuso, consiste nel metaforizzarlo. E, si chiede, l'oggetto povero non è già vivo di per sé? Certamente, ma in un certo senso è incompleto, fa udire "parole confuse" (come le *confuses paroles* e *forêts de symboles* delle *Correspondances* di Baudelaire), l'oggetto abbandonato e recuperato fa appello all'immaginazione del regista e degli attori, simili ad archeologi che l'hanno estratto dal corso ordinario del quotidiano, per costruirne la storia o le storie. Cita Carrignon: «Quand je trouve un joli papier, je m'invente l'avant et l'après, une histoire [...]. Comment procède un archéologue, un paléontologue»³³ (Mattéoli, 2007, nota 25).

Secondo Mattéoli, animare un oggetto già gravido di vissuto sarebbe come privarlo della vita e della parola propria che cela in sé; metaforizzarlo, significa renderlo invisibile, confonderne la 'presenza' ossia sottrargliela, e con essa tutte quelle che l'oggetto in qualche modo contiene.

L'autore individua così una «fine della metafora» accompagnata da una sfida/ribellione più o meno dichiarata alla manipolazione in genere: «Cette désaffection pour la métaphore s'accompagne d'une défiance, plus ou moins affirmée, pour la manipulation d'une façon générale» (Mattéoli, 2007 cap. 21).

Come nella poesia si è dichiarata guerra alla metafora per adunare le cose della realtà senza caricarle di un'aura lirica, così, prosegue Mattéoli, nel teatro di

³² « L'objet n'est définitivement plus une marionnette, c'est un "lieu" » (Mattéoli, 2007).

³³ «Christian Carrignon bâtit un spectacle, *La Conférence des petits papiers*, sur un bien pauvre matériau, les papiers que, dans une longue promenade de trois jours dans une ville, il ramasse dans les caniveaux ou sur les trottoirs, déchirés, froissés, abandonnés (C. Carrignon, *La Conférence des petits papiers*, tract de présentation, Marseille)».

figura gli artisti convocano le cose senza gravarle di metafore.

Ma, aggiungiamo, a teatro, ed è qui il punto, le cose agiscono secondo traiettorie (cioè strategie e pratiche) imprevedibili e impensabili in assenza dell'interazione con l'attore/performer. Mattéoli dà infatti un esempio che può valere secondo noi per tanti casi rinvenibili.

In *Vingt minutes sous les mers* (1982) del Théâtre de Cuisine, Katy Deville, grazie ad un semplice oggetto, crea due luoghi dell'azione: immerge una bambolina in un acquario e accompagna le sue evoluzioni emettendo dei suoni come il suo sospiro di sollievo: quando l'oggetto si immerge, l'attrice gonfia le guance, spalanca gli occhi, fa udire il soffio d'aria che le esce di bocca, e lo spettatore ha l'impressione di essere sott'acqua con la bambola. Non si tratta di piani successivi: lo spettatore coglie simultaneamente la figurina nell'acquario e l'attrice che la domina.

Mais l'aquarium reste aquarium, et la poupée demeure poupée: c'est la comédienne, au rebours de la discrétion légendaire du marionnettiste, qui se transforme, tantôt manipulatrice, tantôt personnage. *L'objet, lui, résiste*» (Mattéoli, 2007).

Nel teatro delle figure l'ambivalenza 'si fa' di fronte agli occhi dello spettatore – e si fa in modo molteplice, secondo percorsi plurimi, come nel caso sopra citato. Il gioco recitativo si muove sempre su diversi livelli, la ricezione è stratificata e simultanea di realtà compresenti (Plassard *In Grazioli*; Plassard 2018).

Ma torniamo alle cose nell'accezione più generale. Nel regno del non-umano, che questi territori invitano a rispettare più di quanto non si faccia usualmente³⁴, capita (da secoli) che oggetti e cose assumano tratti antropomorfi. In questi casi è il solo aspetto visivo a far scattare il 'movimento': si attua una divaricazione tra l'identità determinata dall'appartenenza ad una 'famiglia' e l'ingresso in *un altro mondo* (*un autre monde* era il titolo di una celebre serie di Grandville).

³⁴ Non da trascurare un possibile collegamento con le riflessioni in atto intorno all'idea di Post-umano e trans-umano; penso in particolare agli scritti di Roberto Marchesini (Marchesini, 2002).

Conviene a questo punto richiamare una categoria estetica che invita a saldare alcuni episodi apparentemente lontani tra loro.

In questo 'altro mondo' l'oggetto si mescola ad altre specie – anche funzionali e gioca a confondere 'chi può cosa'.



«IL CANTO E IL MEDICO DEL DOLORE» (SCRIZIONE SULLA LIRA)

Figura 66 – Giovanni D'Andrea Veronese, Lira da braccio, 1511.

© Wien, Kunsthistorisches Museum, 2012 (provenienza Collezione Obizzi al Catajo, Padova)

Da: *Pietro Bembo e l'invenzione del Rinascimento*, a cura di Guido Beltramini, Davide Gasparotto, Adolfo Tura, catalogo mostra 2013, Marsilio,

Siamo nel regno del Grottesco.

Umano e non umano, organico e non, natura e artificio. In un periodo lontano, nelle mie ricerche le marionette cadevano nella rete del 'Grottesco' e della sua capacità irriverente di far sorridere e gelare il sangue nelle vene allo stesso tempo... Oggi, ribadirei che quel che definiamo 'marionettique' molto spesso può coincidere con l'ampio regno dominato dall'estetica del Grottesco, il cui carattere primario è far scaturire nuove forme e significati dall'accostamento

inedito (oltre che trasgredire le leggi della fisica e comporre secondo il ‘disordine’ degli elementi eterogenei)³⁵.

Quando le ‘cose’ assumono sembianze umane o altre forme della natura³⁶, il movimento dell’immaginazione al quale viene invitato chi osserva ci sembra possa essere assimilato alla partecipazione dello spettatore del teatro d’oggetti (‘non manipolabili’). Nel design invece il processo viene ‘inglobato’ nell’oggetto, appartiene alle sue funzioni.

In questo universo polimorfo e duttile si presta la stessa attenzione allo spillo e all’universo... L’andirivieni tra Micro e Macro – è un altro tratto sia delle figure che del Grottesco, ma anche del Design (penso alle lampade da tavolo che diventano illuminazione di spazio urbano, ma anche a lampade-personaggi ‘animati’ in uno spot pubblicitario degli anni Ottanta).



Figura 67 – La pire espèce, *Ubu sur la table*, 1998.

³⁵ Particolarmente fecondo qui un ‘mito’ che ha alimentato la modernità della marionetta: Ubu con il suo inventore Jarry, che applica questi procedimenti anche al linguaggio e dà l’avvio alla ‘logica’ surrealista. Nella vastissima casistica performativa ‘d’oggetti’ ricordiamo solo *Ubu sur la table* della compagnia La pire espèce (trailer: <https://pire-espece.com/spectacles/ubu-sur-la-table/>). Un Universo che affonda le radici in Rabelais e nei *Songes drolatiques*, che mette insieme la tavola, il quotidiano, il cibo, gli oggetti ad esso collegati, il design.

³⁶ Succedeva nei già citati movimenti Arts & Craft e Art Nouveau.

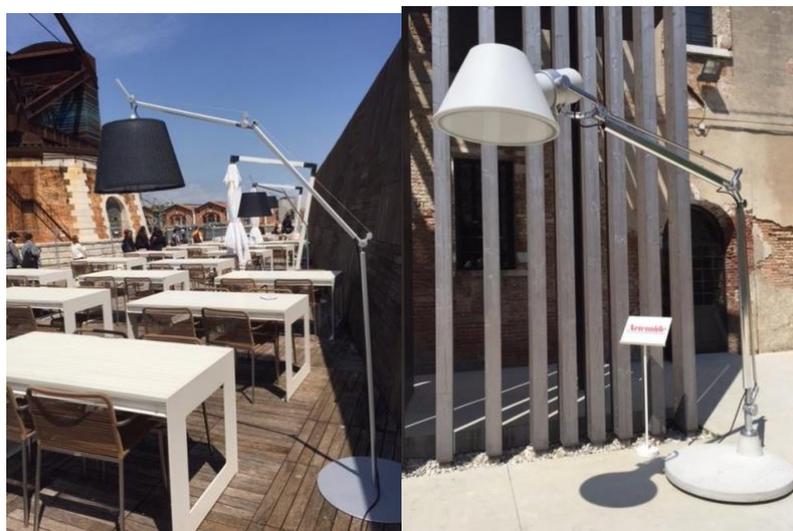


Figura 68, 69, 70 – Versione gigante della lampada Tolomeo, disegnata da Michele De Lucchi nel 1987 per Artemide (versione per 15. Biennale di Architettura di Venezia 2016)

Micro e Macro sono inscindibili anche nel senso che la maniglia di una porta e il palazzo soggiacciono alla stessa cura e ricerca estetica... Nel teatro di figura ciò ha a che fare con la drammaturgia (lo spettatore attribuisce senso ad un segno a seconda del paesaggio drammaturgico). Pensiamo a quanto scriveva Antoine Vitez in *L'Âme et "la partie pour le tout"* (Vitez, 1991, p. 263-264). Potremmo forse pensare al design (e al designer) come ad un 'regista' degli oggetti... ?

Abbiamo fatto riferimento alla storia del design così come concepito all'inizio del '900.

Al Bauhaus vengono create marionette e altre presenze ‘figurali’; tuttavia possiamo ritrovare degli spunti forse più interessanti in creazioni come il magnifico gioco di scacchi di Joseph Hartwig: non imitazione della forma, ma applicazione alla forma dei tratti del movimento propri di ogni pedina, in modo simile a quanto fa Oskar Schlemmer con i costumi del *Triadisches Ballett*. In un volantino di presentazione si scrive: «Die Spielsteine sind ihren Funktionen entsprechend gestaltet - Bauhaus Hartwig Schach» (le pedine sono configurate in modo corrispondente alle loro funzioni – Scacchi Hartwig Bauhaus). (Siebenbrodt 2008, p. 182-183; Droste 1998, p. 94-95).



Figura 71 – Joseph Hartwig, Schachspiel (Gioco degli scacchi), Bauhaus, 1924, pubblicità di Joost Schmidt. Da: Magdalena Droste, Bauhaus 1919-1933, Köln, Taschen 1998, p. 94.

I confini tra arte e vita si assottigliano – a favore di un miglioramento della vita – da rendere possibilmente bella.

Un termine ricorrente sul versante del design è *ergonomia*: una organizzazione del ‘lavoro’ necessaria quanto lo è per il marionettista studiare le relazioni tra il movimento e le forme. La finalità verso cui viene convogliata l’intelligenza del movimento è certo differente: nelle figure la funzionalità viene ‘tradita’ a favore di una funzionalità che è quella della scena, delle dinamiche d’attore o semplicemente la ‘funzione’ dell’arte.

La Marionetta è inutile. Non solo, ma spesso fa deragliare, rovescia o azzerare la funzione originaria del gesto o dell’oggetto - ed è proprio da qui che nascono l’attrazione, il fascino, l’inquietudine.

Inutilità è un lemma chiave. Ancora Christian Carrignon:

Une nouvelle place de l'objet dans le théâtre : le marionnettiste qui utilise l'objet dans des buts dramatiques et spectaculaires, doit oublier leur fonction utilitaire. Sur la scène, un sèche-cheveux au lieu de sécher une chevelure se mue en dragon, en gobeur de mouches (Carrignon, 2011).

Torniamo 'a scuola' da Munari. Oltre alle sue più note Macchine inutili, l'artista crea figurine vicinissime a tante creazioni contemporanee di figure.

L'inutilità in questione apre uno spazio di libertà, creatività, invenzione, inesauribili; e afferma implicitamente anche il fatto che tutto possa essere arte, solo che si osi abbattere i confini, allentare le griglie, tradire i consueti parametri di giudizio (e di età...). Che cosa significa qui 'inutile'? Affidiamoci alle parole dello stesso artista (1937):

Mettiamoci prima d'accordo sulla funzione delle macchine inutili: che siano macchine non c'è dubbio, dato che è una macchina la leva, volgarmente detta "quel pezzo di ferro lì". Resta da chiarire l'aggettivo "inutile": inutili perché non fabbricano, non eliminano manodopera, non fanno economizzare tempo e denaro, non producono niente di commerciabile.

Non sono altro che oggetti mobili colorati, appositamente studiati per ottenere quella determinata varietà di accostamenti, di movimenti, di forme e di colori. Oggetti da guardare come si guarda un complesso mobile di nubi dopo essere stati sette ore nell'interno di un'officina di macchine utili (Munari, 1937).

E nel 1956:

Un po' di carta, di cartone, di colla, un pezzo di legno, di gomma, di linoleum, di metallo o di materia plastica possono egregiamente essere utilizzati per fabbricare un numero praticamente infinito di oggetti: oggetti utili ed inutili o soltanto divertenti, comunque sempre interessanti. Se poi al pezzo di carta, di cartone, di legno ecc. si aggiunge accortezza, precisione, fantasia (e magari anche una piccola dose di gusto d'arte e di semplice umorismo) si possono ricavare cose addirittura sorprendenti: oggetti talvolta strani, disparati e nuovi che ubbidiscono solamente alle leggi fisiche (Ve lo dice Munari 1956; anche Bartorelli, 2020).

Chiudiamo questa *flânerie* tra *Puppet* e *Design*, oggetti *ordinari* e *straordinari*, con una considerazione che sembra abbracciare tutta questa grande famiglia e additarne la questione fondamentale. Scriveva Agamben rispetto al 'regno di Odradek':

Le cose non sono fuori di noi, nello spazio esterno misurabile, come oggetti neutrali (*ob-jecta*) di uso e di scambio, ma sono invece esse stesse che ci aprono il *luogo* originale a partire dal quale soltanto diventa possibile l'esperienza dello spazio esterno misurabile, sono cioè esse stesse prese e com-prese fin dall'inizio nel *topos outopos* in

cui si situa la nostra esperienza di essere-al-mondo. La domanda *dov'è la cosa?* è inseparabile dalla domanda *dov'è l'uomo?* Come il feticcio, come il giocattolo, le cose non sono propriamente in nessun posto, perché il luogo si situa al di qua degli oggetti e al di là dell'uomo in una zona che non è più né oggettiva né soggettiva, né personale né impersonale, né materiale né immateriale, ma dove ci troviamo improvvisamente davanti questi x in apparenza così semplici: l'uomo, la cosa» (Agamben, 1977 p. 69).



Figura 72 – Copertina del programma della stagione 2017/2018 Del Théâtre Mouffetard. Théâtre de la Marionnette à Paris.

Riferimenti bibliografici

AGAMBEN, Giorgio. *Nel mondo di Odradek. L'opera d'arte di fronte alla merce*. In: AGAMBEN, Giorgio. **Stanze**, Torino, Einaudi, 1977, p. 39-70.

ALLAIS, Romain; TYL, Benjamin, POSTEL, Julie; FLEURY, Raphaèle, *Eco-design in the puppet world, a co-learning process*. In **Proceedings of the DESIGN 2018 15th International Design Conference**, 2018. Al sito https://www.researchgate.net/publication/325136579_ECO-DESIGN_IN_THE_PUPPET_WORLD_A_CO-LEARNING_PROCESS. Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

ARIÈS, Philippe. **L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien régime**. Paris, Seuil, 1960.

ASSELIN, Olivier. *Esthétique et cyclisme. L'expérience du ready-made*. In **Esthétique et recyclages culturels. Exploration de la culture contemporaine**, sous la direction de Jean Klucinskis et de Walter Moser, Ottawa, Les Presses de l'Université d'Ottawa, 2004, p. 189-205.

ASTLES, Cariad. **The Return of the Puppetress/Sorceress: Feminism, (Auto)Biography, Ecol-ogy** In 'At Odds. Models of Identity in Contemporary Puppet Theatre', Bern 2020. Al sito https://www.theaterwissenschaft.unibe.ch/unibe/portal/fak_historisch/dkk/theaterwissenschaft/content/e266992/e266993/e266995/e993585/e993587/files993591/Brochure_Dsuni_AtOdds_Un_eins_2020_ger.pdf Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

BANU, Georges, *Un théâtre personnel en compagnie des marionnettes*. **Artpress**. *La Marionnette sur toutes les scènes*, n. 38, 2015, p. 44-48.

BARTORELLI, Guido. Didattica d'artista in TV. *Costruire è facile* di Bruno Munari. **Sciami | Ricerche**, n. 8, 2020, <https://webzine.sciami.com/didattica-dartista-in-tv-costruire-e-facile-di-bruno-munari/> Ultimo accesso 10 dicembre 2023.

BENJAMIN, Walter. **Parigi, capitale del XX secolo. I «Passages» di Parigi** a cura di Rolf Tiedemann, Torino, Einaudi, 1986.

BETTINI, Maurizio, "Amori incredibili". In: *Il ritratto dell'amante*. Torino, Einaudi, 1992, p. 72-90.

BODEI, Remo. **La vita delle cose**. Bari-Roma, Laterza, 2009.

BORGES, Jorge Luis. **Manuale di zoologia fantastica**. Trad. di Franco Lucentini, Torino, Einaudi, 1962 (ed. originale *Manual de zoología fantástica*, 1957).

BRETON, André, *L'amour fou*. In: **Per conoscere Breton e il Surrealismo**, a cura di Ivos Margoni, Milano, Mondadori, 1976, p. 714.

BRETON, André, *Segno ascendente*, 1947 trad. Concetta Scognamiglio, In: **Per conoscere Breton e il Surrealismo**, cit., p. 102.

CLÉMENT, Gilles. **Breve trattato sull'arte involontaria. Testi, disegni e fotografie**, trad. di Giuseppe Lucchesini, Macerata, Quodlibet, 2019, p. 86 (*Traité succinct de l'art involontaire*, 2014 [1997]), p. 86.

CARRIGNON Christian. In **Le théâtre d'objet : une possible définition**. Dossier pédagogique. Lab/PAM <https://www.artsdelamarionnette.eu/focus/le-theatre-dobjets-une-possible-definition/>.

CARRIGNON, Christian. *Le théâtre d'objet : mode d'emploi, L'objet, Âgon*, n. 4, 2011. (*Dossier artistique: Le jeu et l'objet*). Al sito <https://journals.openedition.org/agon/1668> Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

CHARLET, Émilie; COULON, Aurélie, NOEL, Anne-Sophie (sous la direction de). **L'objet, Âgon**, n. 4, 2011. Al sito <https://journals.openedition.org/agon/1668> Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

Dada Africa. Sources et influences extra-occidentales. Paris, Hazan, 2018 (Catalogue d'exposition Musée d'Orsay et de l'Orangerie).

DANINOS Andrea, (a cura di), **Avere una bella cera. Le figure di cera a Venezia e in Italia**. Milano, Officina Libraria, 2012; ed. inglese **Waxing Eloquent. Italian portrait in Wax**.

Das Andere Theater : Puppentheater und NS-Zeit. NS-Zeit im Figurentheater, n. 85, 2014.

DROSTE, Magdalena. **Bauhaus 1919-1933**, Taschen, Köln 1998, pp. 94-95.

ERULI, Brunella. *Il meccano dei generali*. In **XXXIII Festival internazionale del teatro. Lo spettacolo degli anni Ottanta 1985 l'azione**. Venezia, Marsilio/La Biennale di Venezia, 1985, p. 141-144.

GABELLONE, Lino, *L'oggetto surrealista. Il testo, la città, l'oggetto in Breton*, Torino, Einaudi, 1977.

GODART, Louis; DE CARO, Stefano, (a cura di). **Nostoi. Capolavori ritrovati**. Roma, Presidenza della Repubblica, 2007 (catalogo della mostra a Roma, Palazzo del Quirinale, 21 dicembre 2007-2 marzo 2008).

GRAZIOLI, Cristina. *Figures du seuil: poupées et marionnettes sur la "scène du cœur" de Rainer Maria Rilke*. **Puck. La Marionnette et les autres arts : Le Mythe de la Marionnette**, vol. 14, 2006, p. 93-102.

GRAZIOLI, Cristina. *Figure della soglia: Puppe e Marionette sul "palcoscenico del cuore" di Rainer Maria Rilke*. In RANDI, Elena, (a cura di). **Visioni e scritture**. Padova, Esedra, 2006, p. 87-97.

GRAZIOLI, Cristina. **Il sublime e il Grottesco. Metafore della Marionetta nel teatro tedesco tra Simbolismo ed Espressionismo**, tesi di dottorato, Tutor Prof. Umberto Artioli. Milano, Università Cattolica del Sacro Cuore, 1993-1994.

GRAZIOLI, Cristina. *Lo specchio grottesco. Marionette e automi nel teatro tedesco del primo Novecento*, Padova, Esedra, 1999.

GRAZIOLI, Cristina. *Ritratti amanti, amanti ritratte*. In **Il ritratto dell'amante. La musa, l'artista, il simulacro**, a cura di Saveria Chemotti, Cristina Grazioli, Farah Polato, Rosamaria Salvatore, Il Poligrafo, Padova 2009, pp. 13-46.

GRAZIOLI, Cristina. *Un «jeu pur» de marionnettes. La collection de Felix Klee à Berne*. **Puck. La Marionnette et les autres arts**. Collections et Collectionneurs, n. 19, 2012, pp. 137-148.

GRAZIOLI, Cristina; PLASSARD, Didier. *A marionete ou a mimésis complexa / A complexidade das Figuras no teatro en quanto 'mimeses' - La marionnette, ou la mimesis complexe / La complexité des figures en tant que "mimesis"*. **Urdimento. Revista de estudos em arte cênica**, vol. 32, 2018, pp. 56-72 (<https://doi.org/10.5965/1414573102322018056>). Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

GRAZIOLI, Cristina. *Inspirar luz, animar figuras / Insufflare luce, animare figure*. **Urdimento**, 2020, p. 85-115.
<http://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101372020085>

GRIFFERO, Tonino. **Quasi-cose: La realtà dei sentimenti**. Milano, Bruno Mondadori, 2013.

GROSS, Kenneth. **Puppet. An Essay on Uncanny Life**. Chicago & London, The University of Chicago Press, 2011.

HAHN, Peter (hrsg. von). **Xanti Schawinsky. Malerei Bühne Grafikdesign Fotografie**. Berlin, Bauhaus-Archiv, 1986 (Ausstellungskatalog).

JIRÁSKOVÁ, Marie; JIRÁSEK, Pavel. **The Puppet and the Modern**. Řevnice, Arbor Vitae, 2014 (text Marie Jirásková).

KANTOR, Tadeusz. *Entretien avec Denis Bablet*. In: **Entretiens**. Préface de Brunella Eruli, Paris, Editions Carré, 1972, p. 25-44.

KRAFFT, Barbara (bearbeitet von). **Traumwelt der Puppe**, München, Kunsthalle der Hypo-Kulturstiftung, 6. Dezember 1991-1. März 1992, München, Hirmer Verlag, 1991.

LA CECLA, Franco; VITONE, Luca. **Non è cosa: Vita affettiva degli oggetti / Non siamo mai soli. Oggetti e disegni**. Milano, Elèuthera, 2013.

LABU, Michel. **L'objet Turak. Ordinaires de théâtre et archologies fictives** Montreuil, éditions de l'oeil, 1999.

LEGOUBÉ, Max. *Un espace pour la divagation*. In: **Poétiques de l'illusion. Dialogues contemporains entre marionnette et magie**, Liège, Alternatives Théâtrales, 2018, p. 42-44.

LOUSKI-PANE, Arnaud; SERMON, Julie (entretien). *Le théâtre à l'ère écologique*. **MANIP**, n° 62, avril-juin 2020, p. 9-11.

MARCHESINI, Roberto. **Post-Human. Verso nuovi modelli di esistenza**. Torino, Bollati-Boringhieri, 2002.

MARCHIORI, Fernando. **Puppet e Design. Un teatro quotidiano**, 2021. In: Puppet & Design, sezione Research, al sito https://www.puppets-design.eu/wpss/wp-content/uploads/2023/08/PDteatroquotidiano_Fernando.pdf Ultimo accesso 5 dicembre 2023.

MATTÉOLI, Jean-Luc. L'objet pauvre dans le théâtre contemporain. **Images Re-vues**, 4 | 2007, document 4, mis en ligne le 01 janvier 2007 (ultima consultazione 01 maggio 2019) <http://journals.openedition.org/imagesrevues/125>.

MERABET, Emma; NOEL, Anne-Sophie; SERMON, Julie (sous la direction). **Matières. Âgon**, n. 8, 2019. Al sito <https://journals.openedition.org/agon/5801> Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

MONOVA, Nina *L'appartement devient musée. La collection de Sergueï Obrastsov*. **Puck. La Marionnette et les autres arts**. Collections et Collectionneurs, n. 19, 2012, p. 59-68.

MUNARI, Bruno. Che cosa sono le macchine inutili e perché. **La lettura**, 1° luglio 1937. Al sito <http://www.munart.org/doc/bruno-munari-le-macchine-inutili-la-lettura-n-7-1937.pdf> Ultimo accesso 10 dicembre 2023.

MUNARI, Bruno. **Fantasia**. Roma-Bari, Laterza, 1977, p. 168-172.

MUNARI, Bruno. **Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale**. Bari, Laterza, 1981.

PERNIOLA, Mario. **Il Sex appeal dell'inorganico**. Torino, Einaudi, 1994.

POSTEL, Julie. *Éco-conception: vers une pratique plus durable du métier de constructeur?* **MANIP**, n° 52, octobre-décembre 2017, p. 19-20. Al sito <https://www.themaa-marionnettes.com/manip/manip-n52/> Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

SERMON, Julie. *Théâtre et écologie : changement d'échelle ou de paradigme?* In: **Les changements d'échelle: les arts et la théorie confrontés au réel**, Colloque Université du Québec à Montréal, ENS Lyon, CERILAC, Montréal, Octobre 2017. Al sito <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01896743/document> Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

SERRA, Alessandro. **The magic of Objects**. [2021] In https://www.puppets-design.eu/wpss/wp-content/uploads/2023/08/The_magic_of_objects.pdf Ultimo accesso 8 dicembre 2023.

World Encyclopedia of Puppetry Arts, Encyclopédie mondiale de la Marionnette, Paris, Unima/L'entretemps, 2009.

RILKE, Rainer Maria. **I quaderni di Malte Laurids Brigge**, trad. di Vincenzo Errante, introduzione di Fabrizia Ramondino. Milano, Editori Associati, 1988. (Ed. originale *Die Aufzeichnungen des Malte Laurids Brigge*, in **Sämtliche Werke**, Rilke-Archiv und Ruth Sieber-Rilke, herausgegeben von Ernst Zinn. Frankfurt am Main, Insel, 1975 (ristampa dell'edizione in 6 voll. del 1955-1966) vol. XI, p. 708-946.

RILKE, Rainer Maria. *La cameriera della signora Blaha*, in **Danze macabre. Racconti giovanili**, a cura di Mauro Ponzì. Roma, Lucarini, 1992, p. 125-129 (ed. originale: *Frau Blaha's Magd*, in SW, VII, pp. 623-630.

RILKE, Rainer Maria. *Puppen. Zu den Wachfiguren von Lotte Pritzel*. In: RILKE, Rainer Maria; BAUDELAIRE, Charles; KLEIST, Heinrich von, **Bambole. Bambole, Morale del giocattolo, Sul teatro di marionette**, a cura di Leone Traverso. Firenze, Passigli, 1992 (1° ed. Fussi, [1946]), Il volume raccoglie in traduzione italiana gli scritti di Kleist, *Über das Marionettentheater* (1810), di Baudelaire, *Morale du joujou* (1853), di Rilke, *Puppen. Zu den Wachfiguren von Lotte Pritzel* (1914).

SCHMIDT, Leopold, **Der Vogel Selbsterkenntnis. Zwischen Volkskunst und Redensart**. hrsg. vom Verein für Volkskunde in Wien, Österreichische Zeitschrift für Volkskunde. Kongressheft, Wien, Museum für Volkskunde, 1952, pp. 134-144.

SCHULZ, Bruno. **Le botteghe color cannella**, trad. di Anna Vivanti Salmon. Con un saggio di Angelo Maria Ripellino, Torino, Einaudi, 1970, (*Sklepy cinamonowe*, 1957), p. 28.

SIEBENBRODT, Michael. **Bauhaus Weimar**, a cura di, Electa, Milano 2008.

Spiele und Köpfe für das Kasperltheater. Berlin, Reichsinstitut für Puppenspiel [1940].

TOPIC. **El juego y los títeres. Colección casa de los títeres de Abizanda / Games and Puppets. Collection of the Puppet House of Abizanda** 17/10/2015-06/03/2016, Tolosa, Topic, 2016.

TOPIC. **More than Dis(play). Art toys. Un viaje al universo de los Art Toys / A journey to the universe of the Art Toys**. 21.10.2017 – 04.03.2018, Tolosa, Topic, 2017

<https://www.designboom.com/design/this-is-not-a-toy-co-curated-by-pharrell-opens-at-the-design-exchange-02-11-2014/>). Ultimo accesso 10 dicembre 2023

[Anonimo] *Ve lo dice Munari. Costruire è facile*, **Radiocorriere**, XXXIII, n. 5, 29 gennaio – 4 febbraio 1956, p. 39. Al sito <http://www.radiocorriere.teche.rai.it/Download.aspx?data=1956|5|000|P> Ultimo accesso 10 dicembre 2023.

VITEZ, Antoine. **Le Théâtre des idées**, anthologie proposée par Danièle Sallenave et Georges Banu. Paris, Gallimard, 1991.

WALTON, Kendall L. **Mimesis as Make-Believe, On the Foundations of the Representational Arts**, Ma / London, Cambridge, Harvard University Press, 1990.