

Fernando Marchiori
Puppet e design: un teatro quotidiano

Cose, oggetti, soggetti

Nell'intersezione dei due campi d'indagine – il mondo del puppet e il mondo del design – incontriamo anzitutto gli oggetti. Delle molteplici presenze che affollano il cosiddetto teatro di figura è per definizione quel sottoinsieme che ha preso nome appunto di “teatro d'oggetti” che immediatamente ci viene incontro nella riflessione e nella pratica. Della vasta applicazione del concetto di design industriale è senza dubbio la progettazione (e la produzione) di oggetti l'aspetto più interessante nell'economia del nostro discorso. Ma che tipo di *oggetti* sono i puppet? E possono – in che senso, in che misura – essere visti come *puppet* gli arnesi da cucina, le lampade, certi elettrodomestici, certi mobili e tutto quanto correntemente viene definito “oggetto di design”?

Lo stesso termine “oggetto” pone del resto alcuni interrogativi di fondo. In senso proprio, gli oggetti sono semplicemente ciò che si contrappone ai soggetti, ciò che resiste all'uomo e alla sua volontà. Una definizione che, distinguendo nettamente ciò che è pensato (l'oggetto) dal soggetto pensante e dall'atto in cui è pensato, può forse applicarsi agli “oggetti di design”, ma che sta troppo stretta all'oggetto in scena, animato da un essere umano, coinvolto in una relazione viva. Una presenza che sfugge, che si direbbe piuttosto una *cosa*. Le cose, ci ricorda Remo Bodei, sono ciò verso cui si ha un investimento affettivo. Ma d'altra parte ci si affeziona anche alle “cose di casa”, a quella vecchia teiera che porta le macchie dei tannini, alla tazzina sbeccata rimasta la sola di un intero servizio, all'orologio che era di mio padre, al tagliere di quercia consumato dai mille colpi ritmici del coltello, dal sorriso oscillante della mezzaluna. Ciascuno di questi oggetti è caricato di significati emotivi, ciascuno porta i segni del tempo e ci parla di chi li ha usati, di quando e come sono stati presi in mano, utilizzati, lavati, riposti con cura, caduti per sbaglio, lanciati con rabbia. Per non dire di quegli oggetti che ci sono stati regalati e portano in sé l'intenzione e il ricordo del donatore, o degli oggetti che abbiamo perduto, degli oggetti che attendiamo e cerchiamo (La Cecla).

Dunque basta intendersi: parleremo d'ora in avanti di oggetti e di cose usando tali parole come sinonimi, superando cioè la contrapposizione teorica da cui siamo partiti, perché gli oggetti del “teatro d'oggetti” sarebbero in realtà delle cose, e perché esiste anche una forte componente emotiva nel modo in cui gli oggetti quotidiani vengono progettati e utilizzati.¹ Perché insomma gli oggetti – del teatro come del design – vivono in relazione a dei soggetti,

¹ Cfr. Donald A. Norman, *Emotional design*, Apogeo 2004.

si consumano e cambiano con loro, ne vengono investiti di significati, e perciò ci parlano di sé e ci parlano anche dei soggetti. Talvolta, come ha sottolineato Maurizio Ferraris, lo fanno perfino meglio dei soggetti stessi, perché non conoscono la menzogna e la mistificazione. «Antropologicamente – scriveva Roland Barthes – le cose significano immediatamente, sempre, e in pieno diritto».

Waste puppet theatre

Gli oggetti possono vivere molto più di noi, o almeno *durare* più di noi (Ferraris). Noi che siamo vivi possiamo finire prima di loro che sono inerti (morti) ma che continueranno a parlare di noi a chi li erediterà, a chi stabilirà con loro nuove relazioni funzionali e affettive. Certo questo si verifica con minore frequenza e minore intensità nell'epoca dell'immediata riproducibilità tecnica e dell'obsolescenza programmata. Ma il teatro può farsi carico dello sguardo degli oggetti, del loro portato emotivo, della loro *presenza*, può ascoltarli e rispondere loro. Cogliere la minuscola, risibile aura che talvolta emana anche dal più seriale dei manufatti. Una vecchia palla di plastica scolorita conserva l'infanzia del bambino che ci ha giocato. Il mio cuscino di produzione industriale è il mio cuscino, ci dormo meglio che su quello di un albergo. Andrea Zanzotto il suo lo portava anche in viaggio. Il teatro può contribuire a sviluppare una sensibilità nuova, una percezione diversa degli oggetti anche i più banali e negletti, anche quelli scartati e abbandonati.

Per questo il nostro progetto muove i suoi primi passi intorno alla suggestione di un *waste puppet theatre*, impegnando un gruppo di artisti e designer in un laboratorio, aperto a studenti e professionisti del mondo del teatro e del design, finalizzato a sviluppare sensibilità e competenze nel campo del riciclo e del riutilizzo creativo dei materiali di scarto. Il workshop sarà realizzato a partire dal recupero di oggetti, strumenti, elettrodomestici, materiali di risulta con i quali creare elementi drammaturgici e plastici nella prospettiva di una performance/installazione. Un'occasione per riflettere sui limiti della società dei consumi, sulla pianificazione del ciclo vitale dei prodotti, ma soprattutto sul nostro rapporto frettoloso con gli oggetti quotidiani, scoprendo che spesso trattengono in sé, anche quando hanno esaurito la loro funzione, la memoria del proprio passato e del passato di chi li ha usati, persino di una generazione o di un'intera società.

In questo senso si può parlare di una tenacia memoriale degli oggetti. Anch'essi sottoposti ad usura, stanchezza e invecchiamento come gli esseri umani, più di questi ultimi possono opporre resistenza al trascorrere del tempo, all'oblio, alla scomparsa. Una resistenza che (ancora Ferraris) diviene talvolta drammatica: pensiamo ai problemi planetari legati allo smaltimento dei rifiuti. Ci si trova in questo caso a dover fare i conti, letteralmente, con il rimosso di un sistema di produzione e consumo di beni e prodotti che a un tempo violenta la

natura e nega ogni relazione viva agli oggetti, spingendoli pericolosamente sullo sfondo della nostra sfera di interesse.

Non-cose e teatro quotidiano

A tale rimosso appartengono anche le cianfrusaglie inutili che si accumulano nelle nostre case, il ciarpame a costi irrisori che Vilém Flusser chiama *non-cose*. Non sono oggetti, perché non ci si può aggrappare ad essi, non possono essere tenuti in mano. Non vi è più nulla da comprendere, nulla da maneggiare: la mano è diventata superflua – a parte la punta delle dita che il nuovo essere intravisto con largo anticipo dal filosofo boemo usa «per premere i tasti e giocare così con i simboli».²

Le mani del burattinaio, le mani dell'animatore entrano invece in contatto con l'oggetto fino a confondervisi, lo accarezzano, lo penetrano, lo muovono, lo manipolano appunto, ma nel contempo se ne lasciano avvolgere e contrastare, ne ascoltano al tatto le forme, la storia, ne sperimentano le possibili funzioni creative. Come scrive Alfonso Cipolla a proposito del teatro di Gyula Molnár, «l'oggetto mosso dall'uomo non si trasforma in semplice mezzo da usare per raccontare o rappresentare, ma è semmai l'uomo che diventa il “burattino” dell'oggetto nello spazio, amplificandosi fino a diventare una possibile coscienza aperta alle suggestioni più fascinose».³ Soggetto e oggetto non si distinguono più, viene in primo piano la relazione. Uno spettacolo di teatro d'oggetti è sempre anche un piccolo esperimento di uscita dall'antropocentrismo. E dunque una riflessione, attraverso le cose, sulle *cose ultime*.

Il design è da sempre un campo d'indagine sui modi di stare al mondo che incrocia le più diverse discipline. Le pratiche del teatro di figura possono, e proprio in virtù della loro connaturata marginalità, offrire ai designer una prospettiva diversa sul mondo degli oggetti: ripensamento del sistema percettivo, performatività, funzionalità ludica, capovolgimento ironico, riutilizzo creativo... Possono insomma favorire una progettualità dinamica, relazionale, che consideri sempre i soggetti in campo – umani e non umani – come partecipi di un teatro quotidiano. È questa peraltro la sola prospettiva che possa salvare l'umano nel processo di transizione in atto verso l'*internet delle cose*.

Funzioni, emozioni

Nel suo fortunato saggio dedicato all'*emotional design*, Donald A. Norman distingue tre livelli di design: viscerale, comportamentale e riflessivo. Il primo si basa sull'impatto

² V. Flusser, *Filosofia del design*, Bruno Mondadori, Milano 2003, p. 97.

³ A. Cipolla, *Introduzione a G. Molnár, Teatro d'oggetti*, Titivillus, Corazzano (Pisa) 2009, p. 6.

emozionale immediato; il secondo pensa solo all'utilizzo, alla funzione; il terzo ha che fare con ciò che rappresenta per noi l'oggetto (ricordi, significati), con l'immagine che abbiamo di noi stessi e con il messaggio che l'oggetto trasmette. Spesso a determinare il successo di un prodotto di design è l'interazione dei tre diversi livelli. Ma la conclusione cui giunge lo studioso americano è che «il miglior tipo di design non riguarda necessariamente un oggetto, uno spazio o una struttura: è un processo – dinamico e adattabile»,⁴ nel quale ognuno di noi interviene scegliendo, disponendo, modificando, antropomorfizzando gli oggetti, che a loro volta cambiano nel tempo. In questo senso Norman può affermare che «siamo tutti designer» e suggerisce un design che sappia suscitare emozioni, che favorisca la personalizzazione del prodotto e che crei oggetti capaci di «invecchiare con grazia».

Un processo dinamico e adattabile: non è un teatro? A patto che sappia, come accade appunto nel teatro di figura, considerare ciascun oggetto come individuo, non come esemplare.

Funzionoidi e iconoidi

Negare relazione affettiva e lascito memoriale alle cose significa negare loro la possibilità di andare oltre la loro funzione, ridurle (ridurci) all'inerzia emotiva. Ne risultano gli oggetti che Gillo Dorfles chiamava i *funzionoidi*, perché caratterizzati da un rapporto quasi unicamente opportunistico con chi li usa, come spiega Chiara Alessi: esistono solo per la loro funzione e «persa quella non hanno nessuna ragione di persistenza nel tempo». Il teatro come il design agisce sulle cose proprio suggerendo all'immaginario collettivo significati ulteriori. Ognuno di noi di fronte a un *puppeteer* che gioca con la forma delle cose, così come nell'esperienza quotidiana di fronte ad arnesi di cucina o complementi d'arredo, ai campanelli di un portone o alla mascherina anteriore di un'auto, riconosce corpi, facce e movimenti nelle cose, antropomorfizza o zoomorfizza gli oggetti, inventa, esercitando così, attraverso la fantasia, un rapporto con il mondo meno appiattito sulla routine, meno interessato al dominio sugli oggetti. Il *puppet theatre* presenta l'oggetto in modo straniante, ne coglie la vita potenziale, riattiva una sensibilità cognitiva e una curiosità che assecondano «la comprensione del senso delle cose prima che l'abitudine e la funzione prendano il sopravvento» (Bodei). Il design a volte ha la capacità di perpetrare questo abbandono alla vita dell'oggetto (Hegel), questa scoperta e accoglimento di una sua «funzione secondaria o terziaria in un nuovo tempo o spazio», secondo l'analisi di Alessi, «così da poter garantire quel rapporto con il nuovo tempo che è un'attestazione di iconicità». Le icone, infatti, «producono futuri anteriori».⁵

È una definizione perfetta. Ma bisogna evitare che la funzione secondaria o terziaria surclassi o annulli la primaria, ovvero la funzionalità, l'uso dell'oggetto. Quando il designer perde di

⁴ D.A. Norman, *Emotional design* cit, p. 222

⁵ Chiara Alessi, *Le caffettiere dei miei bisnonni*, UTET, Torino 2018.

vista la funzione, preclude la nostra relazione con la cosa, progetta una cosa inerte, cioè morta. Lo spremiagrumi *Juicy Salif* disegnato da Philippe Starck è uno degli oggetti più iconici del design contemporaneo e un fantastico oggetto di seduzione. Cosa lo rende tuttavia così freddo e distante? Il fatto che appare come un oggetto fatto più per essere guardato che preso in mano e usato. Chi lo fa, scopre subito che come spremiagrumi è inutilizzabile. Lo stesso designer l'ha confessato dicendo: «Il mio spremiagrumi non è fatto per spremere limoni; è fatto per avviare conversazioni».⁶ È vero che, come afferma Norman, al deficit dal punto di vista del design comportamentale supplisce un'eccellente capacità di «attrazione viscerale» e «riflessiva», ma guarda caso per reclamizzare il prodotto la casa produttrice (Alessi) lo presenta “in uso”, cioè con una mezza arancia a mo' di cappello sulle ventitré e un bicchiere mezzo pieno di succo sotto le sue zampe. Lo si è reso vivo con una (finta) relazione. *Juicy Salif* insomma ha trovato, per eterogenesi dei fini, una sua funzione secondaria, e «avviare conversazioni» in fondo non è un obiettivo irrilevante, tuttavia l'assenza di relazione, il venir meno del piano performativo trasforma questo splendido oggetto in una sorta di non-cosa di lusso. Fin troppo facile rianimare il ragno che è in lui se lo si porta in scena. Il suo corpo scanalato e le lunghe gambe si prestano subito all'invenzione fiabesca e anche un bambino ne farebbe il protagonista di un teatro da cucina. Ma senza spremuta.

Per una biografia degli oggetti

Tra gli anni Sessanta e Settanta del Novecento si verifica una sorta di riscoperta della “biografia degli oggetti”. Semiologi e filosofi, designer e progettisti (Eco, Baudrillard, Munari, Maltese, Dorfles, Maldonado...) abbandonano «il funzionalismo empirico classico in nome di una visione simbolica degli oggetti e dei loro rispettivi usi».⁷ Si trattò di una reazione a quel processo di marginalizzazione degli oggetti che nei decenni precedenti li aveva relegati al ruolo di merci cancellandone le componenti narrative ed emozionali, secondo un carattere tipico della modernità, nella quale «le cose, da presenze attive del nostro vivere, diventano beni di consumo, le cui caratteristiche non sono più legate alle pratiche d'uso, ma all'appetibilità in mercati sempre più ampi».⁸ Non è un caso che tale reazione coincida, storicamente, con la nascita e lo sviluppo del teatro di figura, interessato a sperimentare

⁶ Così almeno scrive Norman, confessando di avere usato «una volta» il suo *Juicy Salif* (peraltro nella versione in lamina d'oro) addirittura per spremere degli agrumi! Cit. p. 114.

⁷ Vincenzo Maselli, *Le “storie” dei puppet. Il design degli strumenti narrativi del cinema di animazione in stop-motion*, in Lorenzo Fabian e Mauro Marzo (a cura di), *La ricerca che cambia. Atti del secondo convegno nazionale di dottorati italiani dell'architettura, della pianificazione e del design, Università IUAV di Venezia 1-2/12/2016*, LetteraVentidue edizioni 2018, p. 723.

⁸ Stefano Follesa, *Design & identità. Progettare per i luoghi*, Franco Angeli, Milano 2013, p. 23.

pratiche d'uso drammaturgico degli oggetti e spesso a partire da una performatività delle “piccole cose”.⁹

Del resto, come sottolinea Franco La Cecla, neppure svilite a merci le cose del mondo smettono di significare altro dalla propria pura e semplice presenza materiale. Marx ne colse la perversione che le decontestualizza e le aliena dalla loro natura, nascondendo le relazioni sociali ed economiche di cui sono frutto e trasformandole in feticci. Nella funzione simbolica come nell'alienazione, le cose si caricano di significati ed entrano in relazione con noi. La Cecla: «È come se gli oggetti avessero un'irrefrenabile vocazione ad animarsi».¹⁰

Tanto più gli oggetti di design ci chiamano in causa, essendo il risultato di una proiezione della nostra volontà che progressivamente si afferma sulla resistenza delle cose (Severino: la cosa è il resistente; c'è cosa solo in quanto c'è resistenza).

Di nuovo, dunque, un approccio narrativo al design è un modo per raccontare il nostro rapporto con il mondo, una biografia degli oggetti è una autobiografia collettiva. Il design – che dà «forma alle percezioni con cui comprendiamo gli oggetti»¹¹ – è per il performer non solo un archivio infinito di puppet potenziali e prototipici, ma uno strumento interpretativo delle forme materiali di una cultura. Il teatro d'oggetti – che esplicita e stilizza il teatro continuo delle nostre vite circondate da cose, in relazione con esse – è un dispositivo critico a disposizione del designer, un banco di prova della tenuta immaginale dell'oggetto, delle sue potenzialità narrative, un impianto performativo di decostruzione e ricostruzione di forme, usi, archetipi.

⁹ In Italia il termine “teatro di figura” si afferma alla fine degli anni Settanta; la nascita di uno specifico teatro d'oggetti risale ai primi anni Ottanta: del 1984 è *Piccoli suicidi* di Gyula Molnár, con la famosa scena del suicidio di una pasticca di Alka-Seltzer.

¹⁰ F. La Cecla, *Non è cosa. Vita affettiva degli oggetti*, Elèuthera, Milano 2013, p. 41.

¹¹ Deyan Sudjic, *Il linguaggio delle cose*, Laterza, Roma-Bari 2015, p. 37.

