



Università della Calabria

Dipartimento di Studi Umanistici

Corso di Laurea in Comunicazione e DAMS

Attori-automi: artifici dell'inanimato

Relatore

Prof. Daniele Dottorini

Candidato

Chiara Pappaianni

Matricola: 191442

Anno Accademico 2019 /2020

INDICE

INTRODUZIONE	(pag.2)
1. L'IMMAGINAZIONE DELLA MATERIA: PRELUDIO ALL'ARTIFICIO	(pag.4)
1.1. Il "complesso della marionetta" nell'inanimato	(pag.4)
1.2. Burattini-attori ne <i>Il sogno di Momi</i>	(pag.5)
1.3. Oggetti-attori in Jan Švankmajer	(pag.7)
2. L'UMANO INANIMATO	(pag.12)
2.1. L'inanimato nel cinema dei Fratelli Quay	(pag.12)
2.2. Attori-automi: <i>Institute Benjamenta</i> e <i>The Piano Tuner of Earthquakes</i>	(pag.16)
2.3. Loop e ossessione: il cinema come eterno ritorno	(pag.19)
3. L'ATTORE ARTIFICIALE	(pag.21)
3.1. La teoria della supermarionetta di Edward Gordon Craig	(pag.21)
3.2. L'avvento dell'attore sintetico	(pag.24)
3.3. "Macchina sei, ma uomo ritornerai"	(pag.28)
BIBLIOGRAFIA	(pag.31)
FILMOGRAFIA	(pag.33)
SITOGRAFIA	(pag.34)
TEATROGRAFIA	(pag.34)

INTRODUZIONE

Esiste, nella teoria degli insiemi, un *insieme vuoto*, che non contiene nessun elemento. Ciò porta con sé varie questioni, in quanto ci sembrerebbe di poter associare il vuoto al nulla, a qualcosa di inesistente solo perché inanimato. Ma il vuoto che sta in questo tipo di insieme appartiene sempre a qualcosa. Altrettanto complesso sarebbe pensare a un ingranaggio che gira a vuoto, e che non appartenga a una macchina per cui il suo funzionare abbia un'utilità. La parte più estremamente meccanica dell'uomo, quella fatta di organi, muscoli e tendini volti ad animarlo, fa parte di un *insieme* più ampio, che denominiamo essere *vivente*. L'umano non può essere, dunque, un insieme vuoto, perché non è privo di elementi, e anche ciò che di più automatico c'è in lui, è sempre volto a farlo "funzionare".

Il seguente elaborato non vuol essere un'apologia dell'automa. E non vuol essere, ancor meno, una mera difesa della naturalezza a scapito dell'artificialità. E' un lavoro di sintesi che ho voluto offrire, affinché si possa trarre un'ulteriore riflessione sulla tematica, nell'attualità così discussa e perennemente in aggiornamento, dell'attore in relazione alla tecnologia. Per fare ciò, ho voluto prendere in considerazione il cinema e il teatro, che sono certamente i "luoghi" primari di tale discorso. Quel che vorrei mettere in evidenza è la scissione, sottesa ad ogni nucleo artificiale, fra l'animato e l'inanimato. Mi piacerebbe, dunque, partire da un "preludio all'artificio", riferendomi all'animazione intesa come resurrezione dell'inorganico, e osservando il ruolo che l'inanimato "interpreta" in Segundo de Chomón e in Jan Švankmajer.

Una particolare attenzione ho poi voluto dedicare a una mia recente quanto stimolante scoperta, che si identifica col lavoro dei Fratelli Quay. La varietà dei temi affrontati nei loro cortometraggi e il mistero che emana da ogni loro creazione ha suscitato in me una fascinazione particolare, che è valsa come input per il mio interrogarmi sulla figura dell'automa. Analizzerò, sempre in relazione all'attorialità, i due unici lungometraggi da essi realizzati: *Institute Benjamenta* e *The Piano Tuner of Earthquakes*. I due film portano con sé inevitabili riflessioni sul cinema, inteso come loop e reiterazione di panorami già definiti ed esistenti.

Nel terzo e ultimo capitolo, ritornerò con più pedanteria sulla marionetta, prendendo in considerazione il pensiero di Edward Gordon Craig. Si parla, qui, di definizioni prettamente teatrali, che pur possono essere d'aiuto per giungere a una comprensione più ampia del fenomeno contemporaneo che prende il nome di attore sintetico. Parlerò, infatti, dei *synthespians*, avvalendomi, fra gli altri, del contributo del testo *Il linguaggio dei nuovi media* di Lev Manovich. Vedremo, però, come l'attore contemporaneo, strettamente legato a un universo

mediatico ed ‘informatico’, non si limiti a seguire un percorso univoco, ma ci siano invece più ipotesi nel suo cammino. Ciò che mi preme è considerare l’attore in toto, che si tratti di burattino, bambola, di qualcosa di animato, inanimato, artificiale o umano. Questo lavoro è dunque un amichevole omaggio ad ogni attore, soprattutto a quelli definiti ‘automi senza sentimenti’, perché, forse, troppo poco corrispondenti a un’idea tipica e romanticizzata di essere umano, visto negativamente, e sospettosamente se ha un atteggiamento estremamente meccanico. All’umano che agisce meccanicamente, infatti, viene dato con molta facilità l’attributo di macchina. Eppure l’automa, o la macchina, può pensare come un umano, ma solo fino a un certo punto. L’uomo, al contrario, pur provando emozioni (elemento non concesso alle macchine), può, quando e se lo vuole, comportarsi come un automa.

L'IMMAGINAZIONE DELLA MATERIA:

PRELUDIO ALL'ARTIFICIO

1.1. Il "complesso della marionetta" nell'inanimato

Fra le innumerevoli illusioni umane, una delle più insidiose è senz'altro quella di poter avere il completo controllo di ogni cosa. L'uomo, nel tempo, si è reso conto di riuscire a manovrare e guidare gli oggetti, di poter inventare leggi e teoremi che li governino, e che possano garantirgli, dunque, un'illusione di sicurezza. Il cinema lo ha illuso ulteriormente, fino a fargli credere di non poter mai più "perdersi di vista", di potersi rendere eterno. Bazin chiama tutto questo "complesso della mummia". Il cinema è una di quelle forme artistiche che possiamo porre in correlazione a un limbo tra la vita e un potenziale aldilà, che tiene memoria del nostro passaggio sulla terra da esseri viventi e fissa questo nostro essere animati (come per mummificarlo), in un'immagine. L'uomo che sa andare oltre l'illusione, scopre, però, che spesso è più il mondo degli oggetti e dell'inanimato a governare lui, e non il contrario.

Se, inoltre, vediamo come necessario salvaguardare l'umano, perché non salvaguardare, allora, anche la memoria dell'essere inanimato? Mi piace ipotizzare che esista un "complesso della marionetta", più viscerale e complicato, in quanto riguarderebbe il mantenere in vita qualcosa che non ha mai avuto davvero vita. L'attore cinematografico, dopo essere stato filmato e impresso sullo schermo, ne resta lì come uno spettro. Infatti, l'attore può perire nella realtà, ma la sua immagine rimane per sempre nel film. In un articolo di Yves Hersant riguardante Jacques Derrida, viene fatto riferimento all'*èidolon* arcaico (ovvero figura, immagine o spettro).

L'*èidolon* può presentarsi come un fantasma che Dio ha creato a somiglianza di un essere vivente, oppure come immagine del sogno (cioè un'apparizione di un doppio spettrale). O, ancora, l'ombra di un defunto. Esso viene inteso come immagine virtuale, situata in un luogo indefinito, che non ha una propria identità, pur somigliando a qualcosa. Hersant parla del video come di una scatola di fantasmi, un luogo neutro e tombale.¹ La parola *èidolon* deriva dal greco, e sappiamo che il pensiero greco non associava il corpo alla materia. Anzi, si credeva che il corpo dell'essere vivente non fosse un corpo materiale, ma una sorta di sogno vacuo, costituito da apparizioni che giungevano dagli dei. Per i greci il mondo era fatto dall'insieme di queste apparizioni, e non di cose.² L'essere umano, con l'avvento della fotografia e del cinema, si

¹Y.Hersant, *L'avvenire appartiene ai fantasmi*, in " *Rivista di estetica* ", 38 | 2008, 157-163.

² E.Franz, *I Greci e la scoperta della vacuità*, in *EreticaMente*, <https://www.ereticamente.net/2018/08/i-greci-e-la-scoperta-della-vacuita-emanuele->

consegnerebbe a un medesimo mondo che racchiude una serie di apparizioni fantasmatiche. A mio avviso la marionetta -o l'automa che dir si voglia-, seguirà semmai un processo inverso di morte-vita superando la fase del fantasma, in quanto, da oggetto privo di vita, verrà solo successivamente animata, e quel che resterà di lei sarà l'eternarsi di un essere già morto. Lo spettro, infatti, contiene in sé i residui della vita, l'inanimato no (e può solamente essere manipolato in questo limbo). L'attore in carne e ossa non ha bisogno di essere animato, e può vivere due tipi di esperienze: quella di spettro e quella di essere umano. La marionetta, al contrario, vive un'esperienza a metà. Non è umana né spettro, e l'essere animata e l'essere filmata, inoltre, sono due momenti che coincidono. Nel cinema, essa entra a pieno titolo nella virtualità e se ne rende personaggio, proprio come un attore umano.

1.2. Burattini-attori ne *Il sogno di Momi*

Se abbandonassi la distinzione fra umano e marionetta, potrei considerare che si potrebbe arrivare, in determinati casi, a una fusione di entrambi, a un individuo che può addirittura recitare incorporando in sé le virtù della macchina: l'attore-automa.

Prima ancora di riflettere su questa ibrida figura, vorrei fare dei rimandi a qualcosa che non era soltanto mera riproduzione miniaturale dell'essere umano, ma qualcosa di noto, meno misterioso per noi: gli insetti. Questi, infatti, hanno avuto il privilegio, (seppure molto spesso solo post-mortem) di essere animati da Ladislaw Starewicz, colui che ha saputo dare vita "umana" alle libellule, ai coleotteri, agli scarafaggi. Infatti, attraverso l'animazione stop-motion, il regista muoveva come burattini degli insetti morti, consegnando loro pose e atteggiamenti umani, in cui ci si può facilmente riconoscere, come avviene in *La vendetta del cameraman (1912)*. Qui due coleotteri, marito e moglie, si tradiscono a vicenda. La storia del tradimento viene, tra l'altro, filmata da un personaggio, un cameraman interpretato da una cavalletta, che ne proietterà le scene all'interno di un teatrino di insetti.³ I film di Starewicz, delle vere e proprie fiabe, hanno aperto un cammino percorso da molti altri cineasti dediti all'animazione.

Un maestro nell'animare l'inanimato fu Segundo de Chomón, di cui si ricorda la collaborazione con Pastrone nel primo film d'animazione italiano: *La guerra e il sogno di Momi (1917)*, grande riflessione sulla tematica del primo conflitto mondiale, e rielaborazione del teatro di figura in relazione ai bambini. Chomón ne curò in particolare regia, sceneggiatura, fotografia, effetti speciali e animazione: lavorava soprattutto con le sovraimpressioni e con le "miniature".

franz.html#:~:text=La%20parola%20greca%20%CE%B5%E1%BC%B4%CE%B4%CF%89%CE%BB%CE%BF%CE%BD%20(%20Eidolon,sar%C3%A0%20poi%20l'Idolo%20latino.

³ E.Schneider, *Entomology and Animation: A Portrait of An Early Master Ladislaw Starewicz*, in *Animation World Network*, <https://www.awn.com/animationworld/entomology-and-animation-portrait-early-master-ladislaw-starewicz>

Federico Pacchioni, nel saggio “*Lo schermo e il burattino: intermedialità e rimediazione tra teatro di figura e cinema muto*”⁴, sottolinea l’abilità del regista nel rivelare il potenziale evocativo del manichino e dell’uomo-oggetto, paragonandolo all’arte metafisica di De Chirico e al surrealismo. Già in uno dei suoi film più celebri, *Hotel elettrico (1908)*, si mostrò sensibile alla performance degli oggetti, esprimendo la minaccia insita nella troppa fiducia nella tecnologia. All’interno di un hotel moderno, infatti, correnti elettriche invisibili riescono a controllare assolutamente tutto: aggiustano cassette, pettinano capelli, sistemano vestiti. Perfino l’arredamento, che in teoria è ciò che di più immobile potrebbe esistere in una stanza, viene animato in stop motion. In *Momi* la stop motion viene invece usata per illudere che dei pupazzi siano vivi. La funzione dei giocattoli animati è riflessiva e demistificante, finanche derisoria della follia della prima guerra mondiale. Il bambino protagonista, Momi, aspetta che suo padre rientri dal servizio militare, e vive una sorta di trauma nel ricevere una sua lettera che descrive le atrocità in cui ogni giorno vive. Un flashback mostra proprio la squadra comandata dal padre che salva un altro bambino, con la propria madre, dall’attacco dei nemici. Al contrario di quel bambino, Momi vive in un contesto domestico, ben lontano da quegli orrori. Ma decide, usufruendo della sua immaginazione, di cominciare a giocare alla guerra, e strumenti del gioco diventano i suoi soldatini Trick e Track. In un sogno di Momi comincia il conflitto dei giocattoli, i quali utilizzano eserciti e armi, inventando anche strumenti bellici (il cannone Kolossal), mentre intorno vi sono bombardamenti e distruzione. Il film, pur vicino al mondo psichico-onirico infantile, evidenzia però una notevole distanza dal mondo adulto. Ed è il linguaggio dell’animazione dell’oggetto a concretizzare questo tipo di discorso, prendendo in questione il trauma suscitato dalla lettera, rivissuto attraverso quelli che appaiono innocenti giochi. E’ una visione della guerra originale, poiché è l’interpretazione che ne dà il pupazzo, un essere minuscolo, innocuo, che, forse proprio per la sua piccolezza e la sua insignificanza, può diventare strumento di una totale critica all’uomo. La marionetta può comunicare un messaggio duro senza essere travolta dalle proprie emozioni. Però, nonostante questa maniera impersonale di “essere”, lascia un forte insegnamento.

Il cinema ha sempre avuto, in qualche modo, degli attori-marionetta (o delle marionette-attori). Queste straordinarie figure si diffusero in Europa fra il Settecento e l’Ottocento, assieme al teatro d’ombre e alla lampada magica. Quest’ultima permetteva maggiore controllo su colori e immagini, perché utilizzava i vetrini intercambiabili. Essi, grazie a meccanismi con leve, manopole e cordicelle interne, mettendosi in funzione, diventavano un luogo di incontro fra il

⁴ F.Pacchioni, *Lo schermo e il burattino: intermedialità e rimediazione tra teatro di figura e cinema muto*, *California Italian Studies*, 7(1), 2017

tradizionale teatro delle marionette e il pre-cinema, presentando all'interno marionette in miniatura (la marionetta aveva sia forme umane che animali: si ricorda la strega a cavallo di un capro, o l'acrobata trapezista). Il vetrino, attraverso l'animazione dei personaggi, rassomigliava a un teatrino, ibridando in tal modo la propria natura, e restando sempre vicino a quella che era una sua necessità: conservare le forme del teatro di figura, per essere accolto da un pubblico ormai abituato agli spettacoli di strada, e riuscendo a ottenere risultati superiori per quel che riguarda la miniaturizzazione e la sistematicità della riproduzione. Le marionette facevano un "salto di specie", e diventavano vere e proprie proiezioni di luce.

Ripensando a *Momi*, si può riflettere su come il teatro di figura e la sfera del piccolo siano correlati. Si fa quest'associazione perché esso è legato in un certo qual modo alla ritualità primitiva. Il burattino è connesso all'infanzia principalmente perché appartiene a pratiche di animazione d'oggetto che fanno parte tanto della sfera del gioco quanto di quella rituale. Può essere visto come piccolo anche politicamente e socialmente, spesso emarginato e oppresso, in quanto derivante dalla commedia degli zanni. Quest'ultimo aspetto rimanda a un'emarginazione solo recente. Infatti, come vedremo in seguito, le marionette un tempo avevano tutt'altro ruolo, e la loro statura non negava certo la maestosità di ciò che incarnavano.

1.3 Oggetti-attori in Jan Švankmajer

Nel caso di *Trick e Track*, dei burattini diventano attori. Ma anche i semplici oggetti possono recitare, e lo sa bene un altro cinema "animista": quello di Jan Švankmajer. Dalla contaminazione coreografica che egli fa degli oggetti inanimati nascono degli ibridi viventi, a metà tra il regno animale, vegetale e minerale. La critica delle pretese umane avviene, nel suo caso, anche attraverso il cibo, che, seppure si creda inanimato, prende la parola. I corpi, la carne, diventano materia vivente, intesi talvolta come chiave per dei rimandi politici, i cui orizzonti sono sempre psicopatologici. Il regista si è dedicato ad esperimenti legati al tatto, per i quali ha utilizzato svariati oggetti, come sculture, dipinti, collages. Egli considera la tattilità come un buon metodo per stimolare l'immaginazione. In *Cospiratori del piacere (1996)* si vedono coperchi di metallo, mattarelli con chiodi all'interno, un set televisivo costituito da mani robotiche. Il modo in cui gli oggetti rivelano la loro corporeità può quasi condurre al disgusto, in quanto c'è una forma diretta di identificazione corporea con azioni ritenute spiacevoli, o con impressioni sensorie di una materia che si è riluttanti a toccare. In *Down to the Cellar (1983)*, una cantina in cui la bambina protagonista entra diventa il luogo magico, da incubo, in cui gli oggetti assumono vita, tra l'altro lontana dall'uso comune che pertiene loro. Nel tragitto che la

bambina fa per arrivare in cantina a prendere delle patate, si presentano già degli incontri tattili. Ci sembra quasi di toccare con le nostre mani la ringhiera che lei tocca, di sentire con i nostri piedi il terreno sotto le suole delle scarpe che calpestano i gradini, così come crediamo di poter percepire sulle nostre dita l'acqua che impregna lo straccio con cui una donna pulisce. L'incubo comincia quando delle scarpe nella cantina mostrano di avere una bocca e denti affilati. Una pala inizia a spalare carbone da sola, sospesa nell'aria, e un uomo si sdraia in un letto fatto di carbone. Perfino nelle patate si risveglia una propria volontà, e scappano dal cesto. I suoni accompagnano il processo immaginativo: si sente il rumore dell'acqua che gocciola, o quello di animali che ringhiano. Švankmajer crede che alcuni oggetti portino in sé eventi del passato, e dovrebbero dunque essere ascoltati. Questa credenza può essere associata a ciò che Walter Benjamin definisce *aura*. Gli oggetti assumono un'aura proprio attraverso la loro abilità di rammentarci il passato e tutti quei fenomeni che credevamo oramai sepolti, e che invece essi riportano in superficie, con un meccanismo di involontario ricordo. Attraverso gli occhi della bambina, gli oggetti assumono in sé l'aura, e la cantina diventa un aldilà mitico. Benjamin, però, vede l'aura come una proprietà conservativa negativa, e ne auspica la distruzione, attraverso una riproduzione meccanica che sia liberatoria.⁵

Benjamin riflette anche sull'idea di mimesi⁶, considerandola una pratica relazionale, la via di accesso a un mondo che tiene conto del sensorio, del somatico e del tattile, connessa tra l'altro all'abolizione della distinzione netta fra soggetto e oggetto. Egli ritiene che, nella modernità, questa facoltà mimetica sia in declino, e che il mondo attuale degli esseri viventi contenga molte meno corrispondenze magiche rispetto al mondo antico, in cui si credeva che qualsiasi fenomeno andasse decifrato. Pensa, infatti, che la facoltà mimetica sia stata trasformata dalla tecnologia. Ma la mimesi sembrerebbe tornare, nella modernità, nei film di Švankmajer, dove assume una natura sensoria, che riesce a creare sensazioni corporee nello spettatore. Attivando l'immaginazione dei sensi, lo scopo è di liberarli dal loro uso utilitaristico. Nella sua animazione stop motion non solo le materie inerti prendono vita, ma, in particolare, materiali indifferenziati quali carbone, sporco, argilla, si trasformano in solidi o altre forme temporanee, pronte subito dopo a rinnovate metamorfosi. Si può sottolineare la vicinanza con "l'immaginazione della materia", di cui parla Gaston Bachelard⁷. L'immaginazione stimolata dai vari elementi materici viene manifestata attraverso immagini poetiche che lavorano secondo il principio dell'analogia. Bachelard evidenzia come la materia e gli elementi prendessero presenza già in forme poetiche e

⁵ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, (1936), in *Illuminations: Essays and Reflections*, ed. Hannah Arendt, trans. Harry Zohn (New York: Schocken, 2007), 217–251.

⁶ W. Benjamin, *Sulla facoltà mimetica*, in *Angelus novus*, Einaudi, Torino, 1962

⁷ G. Bachelard, *La Psychanalyse du feu*, Paris, Éditions Gallimard, 1992

pre-scientifiche di pensiero, riferendosi in particolare ai manoscritti di alchimia.

L'immaginazione della materia costituirebbe il residuo di un'antica propensione per il pensiero analogico, fino ad arrivare a un'estensione definita come inconscio del pensiero scientifico. Le differenti espressioni dell'immaginazione materica possono infatti dimostrare come vi sia l'alchimista anche dentro l'ingegnere. Questo tipo di immaginazione, però, a differenza del pensiero scientifico, non viene applicata, ma è anti-utilitaristica. Švankmajer è colui che vuol dar voce multisensoriale proprio a quell'alchimista-ingegnere che è l'uomo contemporaneo.

In *Down to Cellar*, gli elementi manifesti sono legati alla terra (scale, pavimento), e, d'altronde, negli scritti di Bachelard, si può vedere come la cantina sia immersa nell'immaginario di tali elementi, in quanto sarebbe manifestazione dell'archetipo della caverna, luogo che dà conforto e riparo, ma che può diventare anche contenuto di indicibili orrori.

Altri elementi terrestri, nel film, sono il carbone (nel letto dell'uomo e nella cucina della donna), così come le patate, che crescono nel sottosuolo. Vediamo inoltre delle assurde torte che vengono infornate con uova e carbone. E' uno dei casi in cui viene attivata l'immaginazione multisensoriale. In pochi assaggiano una fusione di uova crude e di sporco, ma si può facilmente immaginare quanto l'impasto risulti appiccicoso alle mani e alla lingua. Gli esperimenti tattili sono dunque un modo per liberare l'immaginazione dello spettatore, ma è lo stesso per quella dell'autore.⁸

In *Lunacy* (2005) vediamo sequenze di carne animata per tutto il film. Messe insieme, esse ricreano narrativamente varie parti del corpo, che convergono in una cantina sotterranea, "abitata" da scheletri di animali. Nell'articolo *The Object of Film in Jan Švankmajer*, di Sorfa, viene fatta una classificazione di tutti gli oggetti del film: quelli che esistono come marcatori di tempo e luogo (l'autobus, i vestiti); quelli che hanno un significato storico (il pettine della madre di Jean); gli oggetti animati dalla stop-motion (la carne), quelli vivi (umani e animali) e quelli aurali, che esistono solo in virtù della colonna sonora (la melodia del canto degli uccelli). Il film stesso viene definito un oggetto. Sembra che il regista veda gli umani come marionette di carne prive di burattinai, e si riferisce agli attori come attori-marionetta (*herec-loutka*). Il suo scopo, ad esempio nelle sequenze animate della carne, è di mostrare che tutti gli oggetti sono ugualmente vivi, o falsamente animati. Nella scena finale, la carne è impacchettata in un supermercato, ed ispira ed espira, come ad indicare una minuscola speranza di libertà, quella che però Svankmajer nel film ha totalmente negato e ridicolizzato.⁹ Il regista lascia spesso intendere che i

⁸ K.Noheden, *The Imagination of Touch: Surrealist Tactility in the Films of Jan Švankmajer*, *Journal of Aesthetics & Culture*, 5(1), pp.1-14, 2013

⁹ D.Sorfa, *The Object of Film in Jan Švankmajer*, in: *KinoKultura: New Russian Cinema*, No.4, 2006

suoi oggetti rappresentano un processo indicativo del passaggio dalla differenziazione all'uniformità nella nostra civiltà.

In *Last Trick (1964)*, assistiamo alla competizione teatrale di due prestigiatori, ognuno dei quali vuol dimostrare che i propri trucchi sono i migliori. Fin dall'inizio viene svelata allo spettatore quella verità che doveva essere celata. Sono mostrati gli attori in carne e ossa, nel momento anticipatorio di quella che a me è sembrata una sorta di 'cerimonia di investitura della maschera'', che precede l'ingresso nel regno dell'animazione. Mostrandoci loro, e gli oggetti che verranno usati in seguito per i trucchi, ci rivela l'animazione prima che essa cominci. Si tratta, ancora una volta, del processo di morte-vita. Prima il materiale inerte (essere umano compreso, probabilmente), poi il suo movimento. Ma lo scarafaggio, alla fine, viene mostrato morto e inanimato, rendendoci consapevoli di come il tentativo di unire l'uomo all'automa, ed esprimere una resistenza alla conformità sociale, sia tristemente fallito. Esempi di tattilità e di morte ritornano anche nella mano di legno di Don Juan, nel cortometraggio *Don Juan (1969)*. La mano sarà bruciata dal fantasma del padre morto. Ma una mano di legno non ha una reazione al fuoco, non soffre come una mano reale, fatta di carne. E non ha volontà. Così, lo spettatore spesso assiste alla scena senza alcun sentimento. Alla morte di Don Felipe, i fili che lo legano al burattinaio vengono tagliati dalle sue mani, e lui cade a terra, privo ormai della libertà di muoversi. A mio avviso, il sangue che esce dai suoi occhi è l'unico elemento che non resta passivo alla sua dipartita. E, facendo parte di un'idea di corporeità, ha un grado maggiore di presenza fisica rispetto al legno.

Durante lo scontro di spade tra i due fratelli, per di più, avviene qualcosa: Don Juan abbatte uno dei pezzi di scenario che erano stati giustapposti al mondo reale. E' una distruzione piuttosto forte e rappresentativa del rifiuto di tutta la situazione artificiale a cui i personaggi sono stati sottoposti.

Il giullare, infine, evidenzia comicamente l'indifferenza dello spettatore stesso verso queste creature inanimate. In definitiva, ci è stato negato qualunque accesso alle emozioni dei personaggi. Gli oggetti come i burattini di legno non dovrebbero suscitare in noi dei sentimenti.¹⁰ E, talvolta, non potendoli provare (anche mentre tali oggetti vengono distrutti), avvertiamo una sensazione di sconforto, unita a un senso di dislocamento.

Ci troviamo, senza alcun dubbio, di fronte agli artifici dell'inanimato.

¹⁰R.Barker, *Exploring the use of animate and inanimate bodies in the work of Jan Švankmajer (testo pre-print)*, https://www.academia.edu/15115108/Exploring_the_use_of_animate_and_inanimate_bodies_in_the_work_of_Jan_Svankmajer

L'UMANO INANIMATO

2.1. L'inanimato nel cinema dei Fratelli Quay

Finora mi sono soffermata su alcuni esempi specifici di animazione d'oggetti e di burattini, evidenziando come i suddetti possano svolgere la funzione di attori. Ora, tenterò di avvicinarmi più a fondo al mondo dell'animazione, prendendo come punto di riferimento il cinema dei fratelli Quay, considerando in seguito due film in live action che rendono l'attore in carne e ossa un "automa". I due gemelli statunitensi sono enigmatiche figure che costruiscono un cinema fitto di riferimenti a varie forme artistiche (Švankmajer è una delle loro influenze principali), rielaborandole al tempo stesso con uno stile originale. Per i due fratelli tutti sono protagonisti, non conta se umani, bambole, oggetti, che diventano talvolta dei mostri. Lo studioso Stanley Cavell, analizzando la figura del "mostruoso", lo ha definito un riflesso dell'umano, un Altro che dimostra la precarietà della nostra natura.¹¹ Parla di un'identità che può essere persa, o ritrovata, ma che rimanda sempre a qualcosa di distinto da noi.

I Fratelli Quay lavorano esclusivamente con l'animazione 3D, usando marionette e oggetti abbandonati, che riportano in vita, con narrazioni ellittiche e strutture musicali. Anche loro, quindi, utilizzano dei burattini-attori. Frequente è l'uso di macro lenti, in modo da disorientare il movimento di macchina, che a sua volta disorienta lo spettatore spazialmente, facendolo trovare di fronte a ordine e punti di riferimento mutati. Lo spazio è disconnesso, libero da leggi fisiche e prestabilite di realtà (quelle che l'uomo spesso pretende di conoscere e guidare). E' come se si giocasse a sovvertire l'ordine, ma solo per sostituirlo con un altro.

Suzanne Buchan¹², studiosa di animazione, definisce la loro tecnica *fast pan shift* (da intendere *pan* come movimento che attraversa uno spazio diegetico continuo e stabilito), che crea differenti leggi fisiche di visione del reame animato. E' la conseguenza dell'innaturale movimento di macchina, simile a quelli che definiamo "movimenti di macchina invisibile". Sono effetti talmente veloci che non abbiamo il tempo per pensare a una loro possibile evoluzione.

Nel mondo dei fratelli Quay l'inanimato prende vita in uno spazio tridimensionale, in cui è attore soprattutto il set, popolato da marionette costruite in scala ridotta, che possono assumere sullo schermo anche lati antropomorfici. Il loro reame si trova a metà tra il mondo creato dalla tecnica

¹¹ S.Frederick, *An antlered adaptation: Stag iconography and animal-human hybridity in the Quay Brothers' Institute Benjamenta, Literature-Film Quarterly*, 43(3), (2015), pp.202-217

¹² S. Buchan, *The Quay Brothers: Into a Metaphysical Playroom*, University of Minnesota Press, (2011)

di animazione, e quello di oggetti reali. Queste marionette, al contrario di molti personaggi dei film d'animazione, occupano infatti uno spazio fisico esistente. I "burattinai" controllano ogni singolo frame illudendoci del movimento. Fanno recitare le proprie creazioni miniaturali, ma secondo le loro intenzioni: il burattino che guarda fuori dallo schermo richiama sempre all'attenzione aspetti della personalità di chi lo sta animando, ed è particolare il fatto che le marionette dei Quay siano mute.

Buchan evidenzia delle differenze rispetto ai film Disney. Riferendosi a *Rehearsals For Extinct Anatomies* (1987), nota la presenza di automi alienati, che suscitano un'esperienza di stranezza. Questo aspetto non si riscontra in un film Disney, il cui scopo non è mostrare l'alterità del mondo che crea. Il film d'animazione convenzionale impegna le famiglie in alcuni rituali: ci si può riconoscere nei personaggi, perché hanno qualcosa di familiare. Inoltre, il fatto che essi siano spesso antropomorfizzati (sono animali o oggetti idealizzati), conduce a un sentimento di onnipotenza. A tal proposito, Buchan fa riferimento a Michael O'Pray¹³, il quale si sofferma su un'idea di piacere derivante dalla virtuosità dell'animazione, che ci fa sentire di avere il controllo sulle figure animate. O'Pray crede, infatti, che sia proprio negli elementi plastici e nelle linee perfette che avviene l'oggettificazione del nostro desiderio di onnipotenza. Questo desiderio di grandezza e di controllo risuona anche nella figura dell'animatore, paragonato a un dio, che riesce a infondere la vita nell'inanimato. L'animazione di oggetti, però, ha anche che fare con un principio di realtà, in quanto le immagini che ne vengono fuori rappresentano oggetti e spazi realmente esistenti. Nei disegni d'animazione non esiste un oggetto, tutto è creato in base all'immaginazione dell'autore. Nel mondo dei burattini, invece, la rappresentazione ha un collegamento con l'oggetto, anche se quest'ultimo può essere costruito artificialmente. L'attore umano è sempre lo stesso, e per cambiarlo bisogna truccarlo, "ricostruirlo" attraverso luci e costumi. Grodal¹⁴ crede che, se ci si sofferma a fondo sugli esseri inanimati, non si avrà alcun interesse per loro e non se ne farà un'analisi, in quanto li si considera privi di emozioni. Il lavoro mentale degli spettatori d'animazione è connesso al fatto che ciò che vediamo e udiamo può rappresentare un mondo reale esteriore o un mondo mentale interiore. Quando la nostra percezione proviene da un mondo esteriore, esso suggerisce mentalmente l'idea di un mondo inattivo. Se appartiene a un mondo mentale, suggerisce un'esperienza di tipo cognitivo. Lo spettatore può percepire gli agenti con la stessa distanza emozionale che prova nei confronti di oggetti inanimati, ma può anche identificarsi cognitivamente ed empaticamente con loro.

¹³ cfr. M. O'Pray, citato in Buchan

¹⁴ cfr. T. Grodal, citato in Buchan

Anche Walter Benjamin si sofferma sui "mondi altri"¹⁵, prendendo in considerazione la relazione tra le fiabe e la materia che i bambini usano per creare i loro mondi. La fiaba, d'altronde, non è un mondo in cui l'inanimato si anima? I bambini sono affascinati dai detriti e i relitti, da ciò che è stato usato per lavorare, ad esempio utensili di giardini, sartorie, o oggetti utilizzati per i lavori di casa. In seguito mettono insieme diversi tipi di questi materiali di scarto giocando, costruendo fra di essi relazioni nuove. Non è molto diverso dal lavoro dei Fratelli Quay, che riuniscono materiali vecchi, apparentemente inutilizzabili. Fanno assemblaggi di frammenti di vestiti, di metallo e altre materie abbandonate, usano teste di bambole, veri capelli. Ripensando ai disegni che circondano la creatività infantile, ho riflettuto sul fatto che la sensazione generata da questi film è simile a quella suscitata dalla visione di quegli scarabocchi. Il mondo di quei disegni crea uno strano divertimento, essendo buffi gli accostamenti che essi rivelano, perché apparentemente senza senso. I suddetti però possono anche inquietarci, per le loro conformazioni "aliene", in cui non riconosciamo nulla, perché non seguono una logica o uno schema.

Buchan nota che nelle costruzioni dei due registi i burattini hanno una sorta di "armatura", mentre altri sono ridotti a una singola parte del corpo, come una testa o un occhio. La marionetta risulta ulteriormente alienata con ravvicinamenti e dissolvenze, allontanata metaforicamente dal set.

Il concetto di automatizzazione riceve, in questi lavori, influenze di autori come Hoffmann, Michel de Ghelderode, Poe, Kafka, Artaud, Schulz.

Quest'ultimo usava il termine *generatio aequivoca* per identificare degli esseri semi organici, una pseudo-fauna che proviene da una "fermentazione della materia". Le marionette dei Quay hanno coscienza di questa definizione, diventando materia fermentata automatica, che performa silenziosamente la ripetitività della vita di tutti i giorni. Gli autori sopra citati mostrano tutti interesse nella vita segreta di oggetti, pupazzi e automi, visti molte volte attraverso lo sguardo del protagonista o dell'autore onnisciente, incantato dalla relazione che crea con loro. I Quay danno a questi oggetti una forma materiale, rendendoli equivalenti cinematici delle loro descrizioni letterarie. Kafka, Walser e Schulz sono in particolare legati a una visione della vita degli oggetti come espressione di vitalismo. Buchan riflette sui filosofi vitalisti e soprattutto su Schopenhauer, il quale postulava che gli esseri umani non sono solo fisici ma possiedono anche una componente spirituale, un'essenza vitale. La vita vuol dire desiderare, ma questo desiderio va abolito, perché la felicità è solo una chimera che conduce alla sofferenza. Come soluzione a

¹⁵ W. Benjamin, *Old Forgotten Children's Books*, in *Selected Writings* [translation of *Alte vergessene Kinderbücher*, GS III], (Harvard: Harvard University Press, 1999), pp.16-17

questo dolore, il filosofo prendeva in considerazione l'esplorazione del modo in cui l'arte oggettivizza la Volontà, e ponendo l'ascetismo come ultima via. Questi autori subiscono molto l'influenza del suo pensiero, e vivono vari gradi di questo ascetismo, ma nei loro scritti il dolore si trasforma in un desiderio. In un racconto di Schulz, *Tailors'Dummies*¹⁶, il padre del protagonista parla di un "Demiurgo", dicendo che egli non ha monopolio sulla creazione, che è invece un privilegio di tutti gli spiriti. La materia nel cosmo è passiva, priva di difese: obbedisce a chiunque, e sono solo temporanei i tentativi di riorganizzarla. Si ritiene spesso che la materia non abbia anima. Le marionette dei Quay, a differenza di molti pupazzi antropomorfi, non performano un'anima, anzi, denotano mancanza di individualità, svolgendo movimenti che non hanno conseguenze e scopo. Nella reiterazione si riscontra il tedio, e l'automatismo suggerisce il perturbante freudiano, una sensazione familiare di qualcosa di antico, che torna alla luce dopo essere stato oscurato da un processo di repressione (come l'aura di Benjamin). Si prova, pertanto, incertezza, dalla quale l'animazione permette di fuggire grazie al pensiero di controllo sull'immagine. L'animazione conduce al ritorno di credenze represses, indicando che ciò che è morto può risorgere. Non è un dogma che le figure inanimate non possano suggerire emozioni allo spettatore. Nei film può esserci un'emozione finzionale (stimolata dagli eventi di finzione della narrazione), e un'emozione artefatta, nata dall'ammirazione per l'intera costruzione del film coi suoi parametri formali (e che sarebbe primaria nel cinema dei Quay). Possono essere suggerite emozioni artefatte che permettono di comprendere anche eventi che non sperimentiamo nel mondo fisico. Secondo Grodal, noi abbiamo solo una consapevolezza parziale del nostro corpo, non ci creiamo continuamente rappresentazioni mentali delle parti che lo costituiscono, ed esse attirano la nostra attenzione solo in determinate occasioni. I Quay presentano queste occasioni, perché i materiali da loro utilizzati come parti del corpo, le loro superfici, ci attirano in quanto diverse dai nostri corpi. C'è chi suggerisce che gli oggetti animati siano dei doppi narcisistici, che hanno funzione di protezione contro la morte, ma è proprio il doppio a generare il perturbante, perché deriva da una forma primitiva di pensiero. Il doppio animato è in realtà "precursore" della morte. Il discorso finora fatto mi suggerisce che la morte possa essere vista come privazione dell'individualità. Che non sia probabile, allora, che volersi staccare dalla propria identità automatizzandosi, non sia altro che una "precauzione" contro la morte? Come la si può più temere, se essa non ha nulla da afferrare e da togliere?

L'automa fa interrogare sul mistero dell'esistenza o non esistenza dell'anima, così come sul dilemma tra l'essere e l'apparenza.

¹⁶ cfr. B.Schulz, citato in Buchan

Io credo che i movimenti ripetitivi degli automi, una volta intrappolati nel loop, riescano a sfuggire alla furia di questi interrogativi. Si consegnano, così, a una morte meno spaventosa, ma altrettanto ‘piatta’: la monotonia.

2.2. Attori-automi: *Institute Benjamenta* e *The Piano Tuner of Earthquakes*

Lo scrittore Robert Walser adorava il monotono, e lo si ritrova nelle sue parole musicali, che giocano anch'esse sulla ripetitività, sulle ‘abitudini vuote’. Il primo lungometraggio in live-action dei Fratelli Quay è un adattamento del suo romanzo *Jakob von Gunten*. Il film in questione è: *Institute Benjamenta, or This Dream People Call Human Life* (1995).

Il film è stato girato in bianco e nero, con effetti di chiaroscuro, e le poche scene animate sono degli interludi isolati. Il protagonista principale è l'Istituto, che, come un personaggio, ha una propria vita che corrisponde a un sogno che racchiude i suoi abitanti dentro sé. Tempo e spazio sono ambigui, perché va inteso come un luogo di mezzo, non tanto geografico, ma più spirituale. In questo caso specifico, il mostruoso riguarda un processo positivo e produttivo. La precarietà dell'identità umana nominata da Cavell si tramuta, e il senso di perdizione e vuoto sperimentato dal protagonista, se da un lato è orribile, dall'altro può essere liberatorio. Lui lotta per diventare Il Nulla, lo Zero assoluto. Il romanzo di Walser si svolge in una scuola per domestici, chiamata Institute Benjamenta, in cui i due fratelli Herr Benjamenta e Lisa sono rispettivamente preside e insegnante. Jakob, il protagonista, racconta la storia in un diario, annunciando di voler diventare un assolutamente sferico zero. Desidera essere servitore di altri, è la sua vocazione perché vuol essere di utilità a qualcuno. All'interno del romanzo riflette su eventi minori, descrive le lezioni, le sue fantasticherie, ma accade molto poco. Gli altri eventi sono superficiali, e la narrazione non arriva in nessun luogo finché, vicino la fine, Lisa si ammala e muore. E' qui che cominciano gli ‘eventi’: l'istituto cade a pezzi, gli studenti spariscono e Herr Benjamenta convince Jakob a iniziare un viaggio con lui, fuori, nell'Ignoto. Nelle mani dei due registi, ne esce fuori un film che ha del fiabesco, del patologico e dell'oscuro. Il film comincia proprio con l'immagine dello sferico zero e delle forchette. Nel dettaglio, due forchette sono rivolte verso l'alto, tenendo un filo a forma di cerchio. Una voce, fuori campo, pronuncia un indovinello in tedesco:

<<Who dares it—has no courage / To whom it is missing—feels well / Who owns it—is bitterly poor / Who is successful—is damaged / Who gives it—is as hard as stone / Who loves it stays alone>>¹⁷,

¹⁷ <<Chi lo sfida/ non ha coraggio/ Coloro a cui manca- sono felici/ Chi lo possiede-è molto povero/ Chi ha successo- è danneggiato/ Chi lo dà- è duro come pietra/ Chi lo ama sta da solo>>, trad.mia

la risposta al quale è “*nulla*”, annunciato visualmente dal ritirarsi delle forchette, che formano uno zero. E’ simbolo di un’autocancellazione, rappresentazione della contraddizione del domestico che annienta le tracce della propria identità per poter servire. Il servitore è colui che non ha volontà, ed è disposto a sottomettersi, per diventare strumento di quella altrui. Dopotutto, il ruolo dell’istituto è quello di formare dei domestici attraverso pratiche reiterate che li automatizzano: le lezioni non sono altro che meccanicismi.

I vari simboli che si incontrano nel film corrispondono a questa circolare ossessione. Il nulla/zero dell’indovinello rappresenta uno stato di trascendenza, e sarà un motivo ornamentale lungo tutto il film, apparendo nella boccia dei pesci, nel portale nella lavagna disegnato da Lisa, ma anche nei movimenti degli attori. Herr Benjamenta e Lisa girano circolarmente attorno a Jakob quando lo incontrano la prima volta. L’uomo viene ingoiato dallo zero anche a fine film, quando si trova con Herr Benjamenta in una sfera di vetro con la neve dentro, che vediamo attraverso delle lenti fish-eye. Si rintraccia il simbolo anche nella forma della ghirlanda, che compare in una delle prime immagini, nel titolo, per poi ritornare come corona funeraria.

Anche se il nulla è qui da intendere come qualcosa di nuovo, e non come una perdita, inizialmente ci si sente travolti dall’apatia della vita sempre uguale che si svolge nell’Istituto. L’arrivo di Jakob è pari a quello di un salvatore, un principe inetto, che deve salvare la principessa (da qui l’analogia fra Lisa e Biancaneve). Qualcosa, in Lisa, rinasce, ma è qualcosa che probabilmente non può convivere con le regole di Institute Benjamenta, dove l’assurdità delle pratiche ossessive ricorda, in un’accezione psicoanalitica, la nevrosi.

Un altro film che vorrei prendere in considerazione, ora che mi sono avvicinata a un altro piano, che è quello degli attori-automi, è: *The Piano Tuner of Earthquakes* (2005), in cui un personaggio di nome Droz rapisce una cantante d’opera lirica per poter raggiungere l’immortalità. La donna, a inizio film, apparentemente morta, viene trasportata nella villa isolata di Droz, dove lui progetta di riportarla alla vita, attraverso una performance che le faccia rivivere il trauma (inventato), dell’abbandono del suo fidanzato, il musicista Adolfo. Malvina ricompare nei giardini e nelle foreste che circondano la villa, ma solo semi-viva, immobile. Ciò che Droz sta architettando è conseguenza del suo amore maniacale per lei e la sua voce. Essendo un compositore d’opera senza successo, la fa esercitare, una notte dopo l’altra, affinché canti per un’opera finale da lui composta, in cui poter mostrare la distorta visione che ha di sé. Il piano da compiere, durante la rappresentazione, è di trasferire la forza della sua vita nella cantante, per unirsi a lei in eterno e vendicarsi del mondo dell’opera che aveva rifiutato la sua musica. Suo involontario complice è un accordatore di pianoforti, Felisberto, che viene assunto per prendersi

cura dei suoi strumenti, che non sono pianoforti, bensì automi idraulici, legati alle correnti della marea, e che influiscono sul flusso della vita della villa. L'accordatore scopre, vedendola da lontano, l'esistenza di Malvina, e questo avvenimento comporta uno sconvolgimento. Poiché è molto somigliante ad Afoldo, la donna, in stato catatonico, si convince che Felisberto sia lui, riuscendo a ritrovare un livello più alto di coscienza. Felisberto si innamora di lei, e, capendo il piano malefico del dottor Droz, decide di salvarla. La sua natura è iniziatica come quella di Jakob: anche qui si ritrova un mondo sinistro, dominato da un uomo folle, e le architetture sono controllate da invisibili correnti. Il film stesso ha luogo in un artificiale set di teatro, dentro e fuori la villa di Droz. Come nel Neoplatonismo, qualcosa di cosciente o incosciente rivive nel sistema di tutti gli esseri viventi, connessi da gerarchie in un mondo invisibile. Malvina è dunque l'automa perfetto, una sintesi tra il mondo materiale e quello immateriale. Trattandosi di live-action, qui sono gli umani a essere rinchiusi in una tensione tra forze logiche e illogiche. Droz metaforizza lo scienziato pazzo convinto delle proprietà magiche delle proprie invenzioni (convinzione accettata dalla sua assistente Assunta e dai servitori). Il suo piano di unire la sua anima al corpo di Malvina mostra come essa sia divenuta una reificazione del suo concetto di immortalità. L'idolo risorge. E ciò rimanda all'idea di Victoria Nelson¹⁸ sulla nostra cultura, la quale mancherebbe proprio di idoli, e la cui religione repressa è visibile nelle rappresentazioni di marionette, robot, cyborgs e altri esseri artificiali nella letteratura e nel cinema.

2.3. Loop e ossessione: il cinema come eterno ritorno

'*E questo cose non avvennero mai, ma sono sempre*', è l'epigrafe con cui *The Piano Tuner of Earthquakes* comincia, tratta da una citazione di Sallustio riguardante la mitologia. In *La jetée* (1962) di Chris Marker, una serie di fermo immagini promettono di riportare alla vita degli esseri che nella realtà non si muovono. Anche qui c'è l'idea di virtualità, dove le cose sono sempre o non sono mai accadute, ma restano nel reame del possibile. I Quay fanno un omaggio a questo film, riprendendone la colonna sonora. Felisberto tenta di avvicinarsi a Malvina, imprigionato nel sesto automa, ma ogni volta, come in un nastro che si riavvolge, si ritrova di nuovo indietro, al punto di partenza. Anche in *La jetée* si parla di amore e di perdita, e un uomo tenta di raggiungere una donna, ma in questo caso attraverso un montaggio di fotografie, una di seguito all'altra. Il protagonista vive una specie di viaggio nel tempo, in cui compare l'immagine ricorrente del viso della donna, immagine che altro non è che il "ricordo" di quella che sarà la propria morte (ricordo che viene dal futuro, perché la narrazione è fantascientifica.). L'immagine

¹⁸ cfr. V. Nelson, citato in Buchan

di tale donna e il corpo di Malvina aderiscono al paradosso di Sallustio, rimanendo sia presenti che assenti. Lo stesso si può dire nella scena della riunione fallita tra Adolfo (in realtà Felisberto) e Malvina, che sembra essere fisicamente soddisfatta, ma presenta una ferita da separazione che non ha limiti corporei. Il ricordo ossessivo che ritorna è presente anche nella mente di Malvina, e riguarda il momento della separazione, che lei si convince di rivivere in continuazione. Mentalmente abita il passato, ma fisicamente il presente, restando divisa tra il suo sé reale sull'isola e il suo falso sé. Divisione già drasticamente annunciata a inizio film, nello specchio rotto che rimanda uno sguardo di Malvina spezzato in due parti, mutandola in immagine disincarnata, la stessa immagine che gli automi di Droz possono catturare e manipolare. In fondo, sono tutte immagini della stessa malinconia. Malinconia di Malvina che ha perso il suo amato, malinconia di Droz nel desiderarla. Interpreterei, dunque, la reiterazione del gesto negli automi non solo come rappresentazione di un "evento monocorde" ma anche come sostituto fisico, simulacro della malinconia stessa. Se Malvina ha due esseri, uno nel passato e uno nel presente, quello nel presente è il lato fisico (ripetizione della performance, automatizzazione), mentre il passato è collegato alla sua dimensione astratta, eterea.¹⁹

In un articolo, Arturo Silva nota che il paradosso di ciò che esiste per sempre tra l'immobilità e il movimento è anche quello del cinema. L'immagine del sesto automa, che permette a Felisberto di sognare meccanicamente, non è altro che la metafora dei sogni cinematografici. Sia gli automi che il cinema sono macchine che creano movimenti e illusioni, solo che gli automi sono tridimensionali, vivi e presenti, mentre l'immagine filmica è in due dimensioni e proiettata a distanza. L'automa si avvicina tra l'altro ai "giocattoli filosofici" del pre-cinema (zootropio, prassinoscopio). E' un rimescolamento del meccanico (il suo apparato interno) e della superficie umana (vestiti, parti del corpo). Idem il cinema, che rappresenta l'ultimo automa: un sogno meccanico che rivive attraverso il loop.²⁰ Un loop che c'era già in *Ballet mécanique* (1924), di Fernand Léger. La donna che sale le scale si muove nella stessa maniera di Felisberto, la serie di cifre accelerate ci rimanda allo sferico zero di Jakob. Sono immagini che ritornano nei Fratelli Quay, forse volontariamente riprese, o forse no, perché il cinema stesso non è altro che una sorta di automa, un loop senza fine, un eterno ritorno di scene che rimandano costantemente ad altre già esistenti.

Quel che vorrei indagare si discosta però dal cinema in quanto tale, e vuole entrare nell'essenza delle creature che lo popolano. Partendo dall'idea dell'attore-automa, ci si può chiedere se esista

¹⁹ Rebecca A. Sheehan, *The disembodied wound of The Piano Tuner of Earthquakes: the Quay Brothers' 'Homage to Chris Marker'*, *Discourse*, [Detroit, MI], vol.34, no.2-3, 2012, p. 209+.

²⁰ A.Silva, *Time and the Image: The Piano Tuner of Earthquakes*, in *Bright Lights Film Journal*, 2016

un attore, nel cinema come in teatro, che non sia in carne e ossa, ma che non sia neppure una marionetta.

Qualcosa di più artificiale: forse, una supermarionetta.

L'ATTORE ARTIFICIALE

1.3. La teoria della supermarionetta di Edward Gordon Craig

Resta da capire se la marionetta è la degna erede dell'*èidolon*, un essere fatto d'ombra e somigliante a noi. E' solo una volgare imitazione? Oppure, qualcos'altro ancora? Sarah Vecchietti, nel libro *Automi, Maschere, Marionette, Androidi nel teatro e nell'arte*²¹ analizza gli oggetti feticcio utilizzati nel rito, come statue e fantocci, i quali sono stati spesso usati dai medium e considerati i contenitori dell'anima delle persone defunte. Il loro scopo era di creare un alter ego artificiale, affinché dopo la morte restasse comunque qualcosa, seppure questo qualcosa fosse un altro sé. Ho evidenziato come in *The Piano Tuner of Earthquakes* ci sia un'insolita animazione dell'acqua, strettamente collegata al funzionamento degli automi. Effettivamente, tornando indietro nel tempo, possiamo notare che l'acqua e gli automi hanno sempre collaborato. Infatti, già Ctesibio, nel III secolo a.C., e altri costruttori di automi hanno utilizzato l'acqua (e l'aria) come forza motrice per gli apparecchi meccanici. Vecchietti evidenzia che la riduzione dell'uomo a burattino, servo di un macchinario, compare anche in un'immagine dell'*Hortus Deliciarum*²², che rappresenta degli uomini medievali collegati a un congegno meccanico a forma di ruota. L'Allegoria della Fortuna determina la sorte di questi fantocci, soggetti al caso, che non possono decidere da sé. Vediamo, perciò, come le concezioni che uniscono l'uomo ai meccanicismi non siano per nulla recenti.

Se, effettivamente, l'attore-automa è un idolo che risorge, e considerando l'idea che, a sua volta, l'idolo-fantoccio provenga da un antico rituale, non posso far altro che riferirmi, in proposito, a Edward Gordon Craig (attore, scenografo, regista, critico teatrale e teorico), che è stato fautore di teorie radicali, riguardanti sia il teatro che l'attore. Nell'articolo *L'attore e la supermarionetta*²³, pubblicato sulla rivista *The Mask*, espone la sua idea di sostituire l'attore in carne e ossa con figure inanimate che denomina *supermarionette*. Ponendo in questione l'attore occidentale e la totalità della sua performance, vorrebbe avvicinarsi al teatro asiatico, nel quale l'uomo perde la propria personalità, assumendo gli attributi delle marionette. Potremmo tentare di trovare comunanza tra la figura del servitore che deve cancellarsi per diventare Zero Totale e questo tipo di attore che si libera di sé stesso. Ma, al contrario di quel che avviene a Jakob von Gunten, che

²¹ S. Vecchietti, *Automi, Maschere, Marionette, Androidi nel teatro e nell'arte*, 2013

²² Enciclopedia redatta da Herrad von Landsberg, illustrata con miniature, evidenziava il sapere teologico e profano del tempo.

²³ E. Gordon Craig, *The actor and the Übermarionette*, *The Mask (The journal of the art of the theatre)*, vol.1, no.2, Aprile 1908

necessita di asservirsi, Craig pensa che il dovere dell'attore sia proprio quello di non essere schiavo. Non piegandosi a qualcun altro, ma opponendovisi. Innanzitutto, Craig insiste sull'idea che la recitazione non sia un'arte, e che dunque l'attore non faccia un'opera d'arte, ma solo una serie di *accidentali confessioni*. Le azioni del suo corpo, la sua espressione facciale, la sua voce, sono tutti schiavi delle sue emozioni, e possono sbilanciarlo. Se viene posseduto totalmente dalla propria emozione non riesce infatti ad avere il controllo del proprio corpo. E quando l'emozione si impadronisce della sua voce, sarà un'emozione discordante, a cui la mente si asservisce. Un attore può essere ammirato e apprezzato per la sua grande personalità, talvolta venendo paragonato a un dio. Ma la natura umana, tendente alla libertà, dovrebbe opporsi all'espressione del pensiero di un altro: non farlo significherebbe schiavitù. Craig ritiene che gli attori impersonino un certo essere umano pretendendo di essere lui, e che perciò tentino di imitare il più esattamente possibile, guardando alla vita come la guarderebbe una macchina fotografica, riproducendola, ma con molta meno precisione. L'attore non sarebbe un artista perché vuole riprodurre la natura, e non crearla. Per mettere in scena una battaglia, la morte, un bacio, copia dunque *fotograficamente*, diventando un facsimile della cosa stessa. E' un imitatore che si avvicina più al ventriloquista, a detta di Craig, il quale continua dicendo che, quando si applaude un bravo attore che esibisce la sua personalità, applaudiamo la sua persona, ma non quello che fa o il come lo sta facendo. Sostiene così che il teatro dovrebbe bandire l'idea di impersonificazione, e di riproduzione della natura. Nell'articolo cita anche Flaubert, che parla dell'artista (nel suo caso dello scrittore) come di un dio davanti alle sue creazioni: invisibile, potente, si percepisce dappertutto, ma non viene mai visto da nessuno. Questa concezione di artista si oppone totalmente all'idea dell'attore, che invece si vede dappertutto, perché ovunque si "lascia apparire".

La radicalità di Craig sta nell'auspicare l'eliminazione degli attori dal teatro, la cancellazione di una figura umana in cui siano percettibili le debolezze della carne. E al suo posto subentrerebbe la *supermarionetta*, detentrica, come una statua, di una nobile artificialità. La supermarionetta non ha a che fare con la carne e il sangue, ma con il corpo in trance, e si riveste di una bellezza simile alla morte, ma esalata da uno spirito vivente. E' questa immagine che Craig vuole restituire al teatro, affinché le persone ritornino all'antica gioia delle cerimonie che celebravano la Creazione, e dove l'intercessione divina veniva fatta dalla Morte stessa. Craig ribadisce che la marionetta non è un derivato della bambola. Essa discende dalle immagini di pietra degli antichi templi, e passando attraverso mani volgari, è divenuta infine una forma degenerata di idolo, una sorta di comico di bassa estrazione, che rimanda all'idea di stupidità e deformità. Dovrebbe essere considerata, invece, come qualcosa di eccezionale, il cui cuore non batte né troppo veloce

né troppo lento, i cui segnali non sono affrettati o confusi, e il cui viso rimanda a qualcosa di remoto: l'eco ultima delle vecchie civiltà. Facendo riferimento all'arte egizia, essa, proprio come quel tipo di arte, deve velare e svelare, possedere in sé qualcosa di mortuario che sia anche affascinante. Essere come gli idoli egizi significa trovarsi di fronte a qualcosa che non lascia sfuggire mai il pensiero dell'artista che vi ha posto mano. Gli idoli antichi non erano ancora governati dai fili, ed erano molto più vicini a Dio. Nel tempio ricevevano da uno spirito la vita, e venivano utilizzati durante la cerimonia, durante la quale l'uomo rendeva omaggio all'esistenza attraverso l'intercessione di tali simboli, che potevano rappresentare gli elementi naturali, il Buddha, l'essere umano. Oggi si ride di questi fantocci che si sono trasferiti da un tempio a un teatrino, perché non si ricordano i loro antenati. E, ridendo di loro, non si fa altro che ridere di quelle credenze e immagini che noi stessi col tempo abbiamo spezzato.

Non sappiamo se Craig avesse un'idea precisa sul come concretizzare la supermarionetta. Patrick Le Boeuf, che si è occupato della Edward Gordon Craig Collection dal 2006 al 2009, sottolinea che il regista non ha mai rivelato una chiave di lettura.²⁴ Tra le supposizioni, c'è chi ha ritenuto fosse una marionetta di taglia maggiore, ma più piccola dell'essere umano. Oppure, che si trattasse di marionette di grandezza umana manipolate dalla galleria del teatro. La supermarionetta poteva essere un performer umano, un attore che ha acquisito le virtù delle marionette liberandosi della schiavitù, con padronanza di sé stesso, bilancio delle proprie emozioni e capacità di rispondere col suo corpo agli impulsi della mente. Potrebbe essere anche un danzatore mascherato che è sia manipolatore che performer. O potrebbe essere valida un'altra ipotesi: Craig non voleva affatto materializzare la supermarionetta, ma la vedeva solo come simbolo di un ideale, un attore privato delle sue emozioni.

Anche Jacques Rancière, in *Aisthesis : scènes du régime esthétique de l'art*²⁵, fa riferimento alla teoria della supermarionetta. Viene ribadito come i gesti espressivi del corpo non siano fatti per l'artificio dell'arte, proprio perché l'attore non è accurato nell'esprimere i pensieri altrui. Può interpretare qualcuno, inserendone i sentimenti nella vita del suo personaggio, ma quei sentimenti vengono presentati in maniera celata, ed essi occultano i veri impulsi dell'essere umano. E' per questo che andrebbe recuperata l'essenza religiosa del teatro, che sta nell'esibire la verità, ma esponendone il velo. Il corpo andrebbe frammentato in più entità, ad esempio affidando l'azione sul palco a un danzatore mascherato, per far sì che la performance del corpo e l'identità rappresentata dalla maschera siano separate. Tale spezzettamento può essere moltiplicato, affiancando a tali performance parole e musica di attori e cantanti nascosti dietro il

²⁴ P.Le Boeuf, *On the Nature of Edward Gordon Craig's Über-Marionette*, *New Theatre Quarterly*, 26(2), 102-114,

²⁵ J.Rancière, *Aisthesis : scènes du régime esthétique de l'art*, Parigi, Galilée, 2011

palco. Per Craig, solo il direttore di palcoscenico possiede una funzione unificatrice, in quanto è l'unico che può ordinare all'attore di manipolare la propria immaginazione affinché sia armonizzata con l'architettura totale del palco. La supermarionetta sarebbe un corpo teatrale molto vicino alla scultura.

Prima di Craig, anche Heinrich Von Kleist aveva individuato l'importanza delle marionette, discutendo della loro grazia nel suo saggio del 1810, *Il teatro delle marionette*. Le ha considerate come performer ideali, un rimpiazzo di tipo superiore dell'attore in carne e ossa. La Grazia dimorerebbe, secondo lui, in chi non ha affatto coscienza (marionette), o in chi ne ha infinita (il dio). La marionetta starebbe così in una posizione di superiorità rispetto all'uomo.²⁶

3.2. L'avvento dell'attore sintetico

Quando *l'eidolon* (di cui abbiamo evidenziato lo statuto di irrealtà, essendo irreali la sua somiglianza col modello o simulacro, pur restando affine al sogno, agli spettri e alle ombre) diventa *kouros*, cioè la statua di pietra posata sulla tomba di un defunto, esso diviene una sorta di forma corporea e doppio della persona assente. Già nella percezione dei Greci dell'età arcaica, il *kouros* non rappresentava quindi falsità ma "iper-realtà", molto simile al concetto che noi oggi abbiamo di immagine virtuale. Esso si erige sulla tomba al posto della persona vivente, ne diventa un equivalente. Gli automi non sono altro che macchine imitatorie della vita, aggiungendone, rispetto all'idolo, il movimento. E' la quarta tappa che deriva dall'antichità della sequenza storica: "forma naturale- scultura antica- opera d'arte-macchina". Mentre nell'evoluzione della vita le innovazioni si trasmettono in verticale, dai genitori ai figli, nel *technium*, cioè nell'estensione umana ai sensi e alla mente, riguardante anche i media, avviene il contrario. In questo caso la mescolanza dei tratti avviene orizzontalmente, attraverso il tempo, finanche da specie "estinte", attraverso discendenze non genitoriali. Il loro schermo evolutivo è una rete diffusa e ricorrente di percorsi che tornano spesso indietro, su idee morte, permettendo a caratteristiche perdute di risorgere. Si tratta dunque di tratti ancestrali che precedono le discendenze che li adotteranno in seguito. Se nell'organico la mutazione avviene secondo processi migliorativi incrementali, la tecnologia compie enormi salti. Le specie tecnologiche, a differenza di quelle biologiche, non si estinguono quasi mai. Ed è per tale ragione che nello scenario digitale, oggi, perdurano anacronismi tecnologici, e si ritrovano moltiplicazioni di prodotti ibridi per supporto, linguaggio, distribuzione e molto altro all'interno del cinema

²⁶ H.von Kleist, *Il teatro delle marionette*, traduz.di Renata Colorni, in Id., *Opere*, a cura di Anna Maria Carpi, Milano, Mondadori, 2011

virtuale. Si parla di Realtà Virtuale (VR), per indicare la tecnologia che unisce l'utente al suo alter ego virtuale o avatar, creando simbiosi tra uomo e macchina.²⁷

Nonostante le idee di Craig e von Kleist fossero considerate abbastanza utopistiche ai loro tempi, oggi il cammino da loro suggerito ha trovato uno spazio, seppur con modalità diverse, attraverso la creazione di simulazioni che hanno dato vita all'attore artificiale. Malone²⁸ descrive questi attori generati dai computer, ovvero i *synthespians* (che non hanno forma materiale o meccanica, ma sono creati come software.) Essi sono basati su foto scans di persone reali o inventate, e rassomigliano terribilmente alla vita vera, rappresentando una realizzazione di quella sostituzione dei performers tanto auspicata da Craig. Ne è un esempio una pop star virtuale in Giappone, Kyoto Date, che possiede una sua storia (abbastanza elaborata da risultare verosimile), proprio come un attore in carne e ossa. Il suo corpo è costituito da 40.000 poligoni, e ci sono voluti dieci programmatori solo per crearne il viso. Gli attori virtuali hanno avuto diffusione in varie parti del mondo, ed è significativo che, pur avendo la loro personalità, restino sempre intercessori di qualcun altro. Un altro esempio è l'attore virtuale E-Cyas, nato da un esperimento che, attraverso un supercomputer, ha tentato di unire talenti di persone diverse in una meta-personalità. L'immagine nata dalle informazioni organizzate ha preso la forma di un umano formato da 60.000 poligoni. Si ipotizza che in realtà E-Cyas sia un nome risultato da un altro contesto, "Electronic Cybernetic Artificial Superstar", posseduto da una compagnia multimediale tedesca, ID-Gruppe, che fa da spokesman per Cycosmos, un servizio internet provider che permette di ottenere un luogo su Internet in cui creare rappresentazioni online di sé stessi, avatars che possano interagire con avatars di altre persone. E-Cyas sarebbe un avatar di cui si presuppone che ci sia una controparte nel mondo reale. Malone ammette che, effettivamente, questi esseri artificiali non stanno veramente sostituendo i performers, ma li stanno sfruttando, usufruendo di voci e movimenti di persone reali, (anche di più persone insieme o sconosciute), pre-registrate o live. La sua conclusione è che, se un giorno questi attori potranno interagire, ciò sarà una dimostrazione del movimento dal vero e della sincronizzazione vocale, ma non significherebbe che essi possano agire indipendentemente. Questo significa che i *synthespians* non sono, dunque, né marionette né dei, ma qualcos'altro ancora.

L'attore artificiale, deve, prima di tutto, interagire. E' l'interfaccia uomo-macchina, dunque, a dover essere efficiente. E' stato condotto un esperimento da Claudio Pinhanez al Media

Laboratory dell'MIT di Cambridge MA, nello spettacolo *It/I: An Interactive Theater Play*, dove il

²⁷ E. Girlanda, *Dall'Immagine Intelligente all'Intelligenza Artificiale. E ritorno, Cinema e tecnologia*, a cura di M.Gerosa, Le Mani, 2011

²⁸ Paul M.Malone, *Cyber-Kleist: The Virtual Actor as Über-marionette, Mediatized Drama, Dramatised Media*, in *Contemporary Drama in English*, vol.7, Eckart Voigts-Virchow, 2000

personaggio è controllato da un computer (si parla così di computer-actor). Lo spettacolo consiste in una pantomima tra attore e computer. L'attore si chiama I, è vestito da clown, e, mentre ascolta musica, su uno schermo in fondo e su uno a sinistra della scena, un computer (It), comincia a disegnare oggetti in computer grafica. I tenta di reagire alle varie provocazioni del computer, e viceversa. In una scena, sullo schermo di fondo, il computer mostra un'immagine stilizzata di un obiettivo fotografico, che invita l'attore a mettersi in posa per fare una foto. E ogni volta che I ci prova, si vede l'obiettivo scattare la foto che in seguito il computer mostrerà in forma di silhouette sull'altro schermo. Il clown, sorpreso, si avvicina ad osservare lo schermo e poi ritorna davanti l'obiettivo mettendosi in posa. Tali azioni si ripetono finché non si annoia e rifiuta altri scatti. E' qui che il computer si indispettisce e sugli schermi compare una serie di mattoni che cadono, e nel mentre suoni ad alto volume e luci dal rimo frenetico sembrano voler punire il clown. L'esperimento scenico è di evidenziare l'abilità del pc nel riconoscere le azioni dell'umano, per interpretarle agendo di conseguenza, come se il copione si basasse su una messinscena definita dall'improvvisazione degli attori. L'esperimento è anche un'ulteriore messa alla prova dell'interazione tra attore umano e artificiale. L'attore necessita, per comunicare con la macchina, di usare un sistema di segni e codici, che consiste in un processo di riconoscimento del corpo nello spazio, utilizzando tre camere poste sul fronte del palco, le quali tracciano ogni movimento dell'attore sulle coordinate dello spazio tridimensionale. Il computer deve però percepire il tempo come realtà relativa all'interazione e a quel che avviene in scena, ed esiste per questo un *interval script*, cioè un linguaggio di programmazione che realizza la relazione tra intervalli temporali e azioni dello script, quindi passato, presente e futuro. Il computer può così imparare la nozione di *prima*, *adesso* e *poi* in relazione alla scena. Il computer actor resta sempre legato al copione, ovvero uno script di azioni da portare a termine nell'interazione con l'attore umano. Il pc può avere un'unica reazione a un'azione, non può cambiare il suo comportamento, apparendo come un attore che recita le stesse battute sempre nella stessa maniera: non sa improvvisare. Grazie all'applicazione *Cybercafé* (legata al progetto *Virtual Theatre* diretto da Barbara-Hayes-Roth presso la Stanford University in California), agli attori artificiali vengono forniti dei tratti psicologici da imitare. I dialoghi sono autogenerati dal pc, e cambiano in base ai tratti della personalità che vengono individuati/richiesti. Al contrario dell'uomo, il computer non desidera in questo caso il controllo, non anela a qualcosa di preciso, non necessita di un risultato, ma desidera, anzi, imprevedibilità.²⁹

²⁹ A.Pizzo, *Verso l'attore artificiale*, in *Noema*, <https://noemalab.eu/ideas/verso-lattore-artificiale/>

Anche Lev Manovich, nel testo *Il linguaggio dei nuovi media*³⁰, fa riferimento agli attori generati col computer. Descrivendo la macchina di Turing, ci mostra come il suo diagramma di funzionamento sia simile a quello di un proiettore cinematografico. La macchina in questione poteva svolgere quattro operazioni, e imitava ogni altra macchina da calcolo, leggendo e scrivendo numeri su un nastro continuo. Ad ogni operazione il nastro avanzava per eseguire il comando successivo, leggere i dati, o scrivere il risultato. L'essenza stessa del cinema è di registrare e immagazzinare dei dati visibili su un supporto materiale. I dati, infatti, vengono registrati su una pellicola dalla cinepresa e letti dal proiettore. La macchina di Turing è una combinazione tra cinepresa e proiettore, in quanto legge istruzioni e dati immagazzinati su un nastro continuo, scrivendo i risultati in un altro spazio di quel nastro. Manovich, riferendosi agli attori virtuali, sostiene che le tecnologie dei nuovi media possono riprodurre il ragionamento basandosi sull'assunto dell'isomorfismo delle rappresentazioni mentali e di tutte quelle operazioni che producono effetti visivi esterni, come dissolvenze, immagini composte e sequenze sovrapposte. D'altronde, molte teorie psicologiche moderne assimilavano i processi mentali alle forme visuali esterne generate dalla tecnologia. Manovich suppone che il desiderio moderno di riprodurre i processi mentali abbia a che vedere con la domanda di standardizzazione caratterizzante la società di massa moderna, e ci sarebbe dunque un'oggettivizzazione di processi mentali interiori e la loro assimilazione a forme visive esteriori da manipolare, produrre in grandi quantità e standardizzare separatamente. In questa maniera l'individuale, trasportato esteriormente, in pubblico, viene regolamentato. Oramai sono le cose a controllare l'uomo, e non il contrario. Quel desiderio di controllo tipico dell'animo umano "contagia" anche la tecnologia, che, simulando l'attività umana, tenta di assumere le redini del suo piccolo mondo virtuale. Lo stesso è valido per l'imprevedibilità. Basti pensare all'approccio AL (vita artificiale), in cui c'è una buona dose di imprevedibilità, poiché l'interazione immediata tra una pluralità di oggetti semplici determina comportamenti globali complessi, e questi si ottengono a mano a mano che il programma viene portato avanti, quindi non si possono conoscere in anticipo.

Se si vuole, invece, parlare di realismo per la grafica computerizzata tridimensionale, esso va inteso come possibilità di simulare oggetti affinché la loro immagine computerizzata non sia distinguibile da una fotografia. Si tratta, però, di un tipo di realismo differente da quello delle tecnologie a base ottica (fotografia, film), perché la realtà simulata non corrisponde completamente al mondo fisico. Con l'introduzione dell'immagine sintetica in movimento, ottenuta con la grafica computerizzata in 3D e l'animazione al computer, è avvenuta una

³⁰ L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2002

rivoluzione. La prima volta che l'animazione al pc fu usata in un film fu in *Troppo Belle per vivere* di Michael Crichton, (1981), per costruire il modello tridimensionale di un'attrice. Si tentò poi di simulare le espressioni del volto umano per dei sosia sintetici di Marilyn Monroe e Humphrey Bogart. La particolarità delle immagini sintetiche è che sono così perfette da risultare iperreali. Sono infatti il derivato di una visione più perfetta di quella umana, che è quella del computer: forse potrebbe rappresentare una visione umana futura. Non la si vuole intendere come rappresentazione di serie B della nostra realtà, ma è una rappresentazione realistica di una realtà diversa. Manovich afferma che, se una fotografia tradizionale riflette un evento passato, quella sintetica ne riflette uno futuro. Il cinema è riuscito, tra l'altro, a cancellare le tracce del suo processo di produzione, anche quelle che potrebbero indicare che le immagini che vediamo sono state costruite, piuttosto che registrate. Il cinema, infatti, nega l'esistenza della realtà mostrata fuori dall'immagine filmica: finge di essere registrazione di una realtà che già esisteva.

3.3. "Macchina sei, ma uomo ritornerai"

Christian Uva, in un articolo su Fata Morgana Web, *Il cinema di ri(animazione)*³¹, riprende Manovich nell'affermare che l'introduzione dell'informatica nel cinema in live action ha reso quest'ultimo un orizzonte indistinguibile dall'animazione. Uva analizza il caso di *Rogue One: A Star Wars Story* di Gareth Edwards, popolato da esseri sintetici, che a suo modo può essere considerato anche film d'animazione. E' stato utilizzato il software Renderman per riportare in vita un attore morto diversi anni prima, Peter Cushing, per questo si può intendere questo film come un'opera che 'rianima'. Già nei primi anni 2000, attraverso la motion e performance capture, sono stati costruiti personaggi digitali che trasfiguravano la fisionomia degli attori (come Gollum ne *Il signore degli anelli*). Non si tratta più, secondo Uva, di *synthespians* come sostituto dell'attore reale, ma di *digital character* come transformative avatar dell'attore umano, grazie al quale l'interprete reale recupera una centralità di operatore umano dell'avatar, piuttosto che consegnare una figura completamente nuova, che vada oltre la sua esistenza umana, che esista in modo autonomo, e che implichi paura della replicazione e della sostituzione totale di noi stessi con un costrutto artificiale che veste i nostri panni e i nostri volti, ma che non ha davvero la nostra identità, portandoci dunque a temere di scomparire. Se i creatori dell'attore sintetico coinvolgevano poco gli attori, per esaltare le abilità del computer, alcuni registi, come Jackson o Cameron, usano la tecnologia digitale solo come mezzo per poter potenziare l'attore reale.

³¹ C.Uva, *Il cinema di (ri)animazione*, in *Fata Morgana Web*, 2020

Riprendendo un saggio di Masahiro Mori³², Uva fa riferimento all'*uncanny valley*, la valle del perturbante, che corrisponde a un effetto di estraneità e paura derivante dall'eccessiva somiglianza del robot all'essere umano, in quanto non si riesce più a distinguere tra ciò che è organico e ciò che invece non lo è. L'*uncanny valley* fa crollare il senso di empatia e familiarità che possiamo invece riscontrare nei robot che sono somiglianti ma non troppo. Uva sostiene che nei digital character animati dalla motion e performance capture, la loro *uncanny valley* si trova nella compresenza di live action e animazione. Motion e performance capture sono tecnologie che prelevano l'impronta dell'attore, il quale fornisce dei dati da riprodurre attraverso il proprio movimento, ma i punti che sono generati dal pc verranno poi legati all'animazione. Nonostante la simulazione dei movimenti sia potenziata, si è disturbati dall'immaginare che l'inorganico possa in qualche modo cibarsi dello spirito umano, soprattutto se si tratta di un attore morto da tempo, il cui simulacro si nutre del bios di un altro interprete vivente (è questo il caso del generale Tarkin di *Rogue One*). Poiché questo non è un *synthespian* ma un digital character, non si vede la persona di Peter Cushing sullo schermo bensì il suo corpo in immagine, il suo personaggio, svuotato dallo spirito dell'attore scomparso e riempito da quello di un altro attore. Io suggerirei per un attimo di ritrarci da queste prospettive tecnologiche di iperrealità, e di fare un passo indietro, concentrandoci su come un automa può essere incorporato nell'umano stesso. Si può infatti pensare, come evidenzia Maurizio Grande³³, che al di là della tecnologia, l'automatizzazione dell'essere umano persista anche al di fuori della sua performance virtuale o del suo corpo sintetico. Il cinema americano, ad esempio, riesce a introdurre la macchina anche nel corpo stesso dell'attore, che diventa una *body machine*. Possiamo vedere qualcosa del genere in *Crash* (1996) di David Cronenberg, dove, oltre al corpo, vi è una protesi, e questo porta a pensare a una figura ibrida tra umano e automa, che per una volta lascia da parte le distinzioni nette. Non si pensa più a un attore che si comporta come automa, né a un computer che recita, ma a un umano che, senza essere riproduzione sintetica, incorpora visivamente e fisicamente gli attributi della macchina. Credo che il discorso sia fondamentale, perché i *synthespians* e i digital character hanno a che fare sempre in qualche modo con delle immagini nuove, mentre la *body machine* fa uso del corpo già esistente, autorizzandolo a interagire con l'uomo, anche se attraverso forme violente. Secondo Grande, in effetti, la protesi è innestata sia nel corpo che nella mente, e così non c'è più distinzione tra corpo umano e corpo artificiale. La performance di questi corpi richiede un attore atletico mentale, un attore che sia un'attrezzatura, e che diventa il

³² cfr. M.Mori, citato in Uva

³³ M.Grande, *Il corpo e la macchina. La New Wave dell'attore nel cinema americano*, <http://www.grandemaurizio.it/teoriadelcinema.html>

luogo fisico del film, performando la propria fisicità più che un carattere.

La nuova tendenza dell'immaginario cinematografico americano consiste in una maggiore animalità e in una minore cerebralità artificiale: si cercano così più corpi e meno macchine, seppure il corpo sia una macchina ibrida composta da un cervello umano inserito in un supporto animale. E se la violenza dell'automa dava vita a una macchina da guerra senza corpo o morale, adesso la violenza corporea viene assoggetta a un ego narcisista, che sta in un cervello-macchina da perversioni raffinate. Il corpo eccede la rappresentazione del soggetto legata all'immagine di carattere e personalità, e si ritrova solo nella prestazione della sua potenza macchinica. Questo eccesso di corpo ha a che fare con le necessità di una società che deve vendere e comprare corpi, ma soprattutto prestazioni fisiche. Personaggi come quelli di Crash sono un'autocelebrazione dell'attore, del suo corpo, ed è ormai il personaggio ad adeguarsi all'attore. Forse Craig, oggi, lamenterebbe anche il nostro applaudire un "corpo-macchina". Ma, grazie a queste prospettive, sembra che il famigerato alchimista che vive dentro l'ingegnere sia riuscito a fondere in un tutt'uno marionetta, uomo e macchina.

Citando Louis Delluc, Kracauer³⁴ ci mostra che l'attore è un dettaglio, un frammento della materia nel mondo. Sono d'accordo: l'umano, perlomeno sullo schermo, è un oggetto fra altri oggetti, e non esiste alcuna gerarchia. Nella differenza che Kracauer fa tra attore teatrale e attore cinematografico trovo alcune basi per una personale supposizione riguardante l'attore artificiale. L'artificio simula, suppone, costruisce una finzione a livello mentale, convince di qualcosa che non è: proprio come un attore teatrale. Nell'attore di teatro, però, i dettagli sono impercettibili al pubblico, a causa della distanza dagli spettatori. Egli ha la necessità di evocare un'immagine mentale del suo personaggio, attraverso il trucco, i gesti, le inflessioni vocali. Deve amplificare, rendere il suo atteggiamento innaturale, perché non può creare un'illusione di naturalezza, così usa suggestioni per far credere allo spettatore di trovarsi in presenza del suo personaggio. L'attore teatrale sarebbe di per sé un attore artificiale, se lo considerassimo come proiezione virtualizzata dello spirito dello spettatore, che, suppongo, attraverso la sua immaginazione ricostruisce gli attori a immagine e somiglianza dei suoi desideri, e stende dunque sul palcoscenico un velo, uno *schermo*. Si potrebbe, così pensando, suggerire che il teatro fosse virtuale già prima della tecnologia. L'umano è, forse, sempre stato una supermarionetta. Si virtualizza consentendo ad ognuno di fare di lui una multipla immagine. Quando guardiamo un attore teatrale, moltiplichiamo i livelli immaginativi: vediamo l'attore reale, da vicino o da lontano, e in base a ciò ne traiamo una prima figura, e poi una seconda, o una terza, a seconda

³⁴ S.Kracauer, *Theory of Film: the Redemption of Physical Reality*, New York, Oxford University Press, 1960

che cresca o decresca la sua virtualità. E' un attore fatto di strati, costruiti e centuplicati dalla nostra mente, in quanto è troppo sfuggente per essere incanalato, stereotipato in un'immagine fissa. La sua immagine virtuale non è, a differenza degli attori sintetici, iperreale. L'attore sintetico è iperdettagliato, ma l'artificiosità dell'attore teatrale è invece ipodettagliata, o almeno prima che agisca la nostra fantasia a determinarlo. Guardare dall'ultimo palchetto di un teatro un personaggio che si muove ci fa sentire miopi, ed è proprio quando non vediamo bene la realtà che cominciamo a fantasticare. Trasportare tale attore nel cinema significherebbe togliergli ogni dettaglio, ogni nitidezza, la sua realtà-base. Vorrebbe dire lasciarlo con la grana che crea rumore nell'immagine, sfocarlo, decomporlo. Togliergli l'evidenza, affinché lo spettatore cinematografico lo consideri come un oggetto, lontano, inanimato, e se ne faccia un'idea sua. Nonostante l'attore cinematografico standard risponda a una recitazione di tipo diverso, e nel guardare il suo volto e i suoi comportamenti sappiamo a cosa andiamo incontro-ci sembra di *vederlo bene*-, sostengo che, essendo un attore reale e non "iperreale", lo spettatore possa farne comunque oggetto di interpretazioni fantasiose (anche se più raramente rispetto al pubblico teatrale). Queste differenze mi spingono a riflettere, poiché sta tutto qui l'artificio dell'animazione: infatti, in casi simili, è il suo pubblico, e non l'autore dell'opera in cui recita, a rianimare l'attore. Questo attore, oltre che al regista, si asservirebbe alla singola volontà di ogni spettatore, diventando attrezzo (come è sempre stato in molti contesti), pendolo da ipnosi scaraventato fra individui, cassa di risonanza delle loro voci, che trovano in esso lo specchio in cui gettare un'autoproiezione volitiva. E' un passaggio di testimone, da un burattinaio all'altro, in una catena di manipolazioni senza fine.

E l'attore, artificioso e artificiale, depresso sui suoi assi di legno, o intrappolato in uno schermo reale o fittizio, inerme, martirizzato, guarda verso il vuoto, in direzione di un dio burattinaio qualsiasi, che lo sorregga nella sua via Crucis composta di maschere e discepoli sintetici, affinché giunga, infine, come nella Pietà, tra le braccia di un Pierrot qualsiasi, che aspetti la resurrezione del suo idolo di pietra. L'attore si inchina, ringrazia il suo pubblico, si sveste dei panni della marionetta, dell'automa e della macchina, della cosa tra le cose, e sempre al pubblico si rivolge, prima di uscire di scena: *'Se io non posso creare l'arte, fa tu, spettatore, di me un'opera. Rendimi un artificio dell'inanimato'*.

BIBLIOGRAFIA

G.Bachelard, *La Psychanalyse du feu*, Paris, Éditions Gallimard, 1992

W.Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, (1936), in *Illuminations: Essays and Reflections*, ed. Hannah Arendt, trans. Harry Zohn (New York: Schocken, 2007), 217–251.

W.Benjamin, *Old Forgotten Children's Books*, in *Selected Writings* [translation of *Alte vergessene Kinderbücher*, GS III], (Harvard: Harvard University Press, 1999), pp.16-17

W. Benjamin, *Sulla facoltà mimetica*, in *Angelus novus*, Einaudi, Torino, 1962

S. Buchan, *The Quay Brothers: Into a Metaphysical Playroom*, University of Minnesota Press, (2011)

E. Gordon Craig, *The actor and the Übermarionette, The Mask (The journal of the art of the theatre)*, vol.1, no.2, Aprile 1908

S.Frederick, *An antlered adaptation: Stag iconography and animal-human hybridity in the Quay Brothers' Institute Benjamenta*, *Literature-Film Quarterly*, 43(3), (2015), pp.202-217

E. Girlanda, *Dall'Immagine Intelligente all'Intelligenza Artificiale. E ritorno*, *Cinema e tecnologia*, a cura di M.Gerosa, Le Mani, 2011

Y.Hersant, *L'avvenire appartiene ai fantasmi*, in *' Rivista di estetica'*, 38 | 2008, 157-163.

H.von Kleist, *Il teatro delle marionette*, traduz. di Renata Colorni, in Id., *Opere*, a cura di Anna Maria Carpi, Milano, Mondadori, 2011

S.Kracauer, *Theory of Film: the Redemption of Physical Reality*, New York, Oxford University Press, 1960

P.Le Boeuf, *On the Nature of Edward Gordon Craig's Über-Marionette*, *New Theatre Quarterly*, 26(2), 102-114

Paul M.Malone, *Cyber-Kleist: The Virtual Actor as Über-marionette, Mediatized Drama, Dramatised Media*, in *Contemporary Drama in English*, vol.7, Eckart Voigts-Virchow , 2000

L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2002

K.Noheden, *The Imagination of Touch: Surrealist Tactility in the Films of Jan Švankmajer*, *Journal of Aesthetics & Culture*, 5(1), pp.1-14, 2013

F.Pacchioni, *Lo schermo e il burattino: intermedialità e rimediazione tra teatro di figura e cinema muto*, *California Italian Studies*, 7(1), 2017

J.Rancière, *Aisthesis : scènes du régime esthétique de l'art*, Parigi, Galilée, 2011

Rebecca A. Sheehan, *The disembodied wound of The Piano Tuner of Earthquakes: the Quay Brothers' 'Homage to Chris Marker'*, *Discourse*, [Detroit, MI], vol.34, no.2-3, 2012, p. 209+

A.Silva, *Time and the Image: The Piano Tuner of Earthquakes*, in *Bright Lights Film Journal*, 2016

D.Sorfa, *The Object of Film in Jan Švankmajer*, in: *KinoKultura: New Russian Cinema*, No.4, 2006

C.Uva, *Il cinema di (ri)animazione*, in *Fata Morgana Web*, 2020

S. Vecchietti, *Automi, Maschere, Marionette, Androidi nel teatro e nell'arte*, 2013

FILMOGRAFIA

Hotel Elettrico (El hotel electrico), Segundo de Chomón, 1908, 9 min. ca.

La guerra e il sogno di Momi, Segundo de Chomón, 1917, 37 min.

La vendetta del cameraman (Местъ кинематографического оператора), Władysław Starewicz, 1912, 12 min.

Ballet mécanique, Fernand Léger, 1924, 19 min.

La jetée, Chris Marker, 1962, 28 min.

The Last Trick (Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara), Jan Švankmajer, 1964, 12 min.

Don Juan (Don Šajn), Jan Švankmajer, 1969, 30 min.

Crash, David Cronenberg, 1996, 100 min.

Cospiratori del piacere (Spiklenci slasti), Jan Švankmajer, 1996, 75 min.

Down to the Cellar (Do pivnice), Jan Švankmajer, 1983, 15 min.

Lunacy (Šílení), Jan Švankmajer, 2005, 118 min.

Troppo belle per vivere (Looker), Michael Crichton, 1981, 93 min.

Il signore degli anelli (The Lord of the Rings), Peter Jackson, 2001-2003

Rehearsals for Exstinct Anatomies, Stephen Quay, Timothy Quay, 1987, 14 min.

Institute Benjameta, or This Dream People Call Human Life, Stephen Quay, Timothy Quay, 1995, 1h 45 min.

The Piano Tuner of Earthquakes, Stephen Quay, Timothy Quay, 2005, 1h 39 min.

Rogue One: A Star Wars Story, Gareth Edwards, 2016, 133 min.

SITOGRAFIA

R.Barker, *Exploring the use of animate and inanimate bodies in the work of Jan Švankmajer* (testo pre-print),

https://www.academia.edu/15115108/Exploring_the_use_of_animate_and_inanimate_bodies_in_the_work_of_Jan_Svankmajer

E.Franz, *I Greci e la scoperta della vacuità*, in *EreticaMente*,

[https://www.ereticamente.net/2018/08/i-greci-e-la-scoperta-della-vacuita-emanuele-franz.html#:~:text=La%20parola%20greca%20%CE%B5%E1%BC%B4%CE%B4%CF%89%CE%BB%CE%BF%CE%BD%20\(%20Eidolon,sar%C3%A0%20poi%20l'Idolo%20latino.](https://www.ereticamente.net/2018/08/i-greci-e-la-scoperta-della-vacuita-emanuele-franz.html#:~:text=La%20parola%20greca%20%CE%B5%E1%BC%B4%CE%B4%CF%89%CE%BB%CE%BF%CE%BD%20(%20Eidolon,sar%C3%A0%20poi%20l'Idolo%20latino.)

M.Grande, *Il corpo e la macchina. La New Wave dell'attore nel cinema americano*, <http://www.grandemaurizio.it/teoriadelcinema.html>

A.Pizzo, *Verso l'attore in artificiale*, in *Noema*, <https://noemalab.eu/ideas/verso-lattore-artificiale/>

E.Schneider, *Entomology and Animation: A Portrait of An Early Master Ladislav Starewicz*, in *Animation World Network*, <https://www.awn.com/animationworld/entomology-and-animation-portrait-early-master-ladislav-starewicz>

TEATROGRAFIA

It/I: An Interactive Theater Play, Claudio Pinhanez

Virtual Theatre, B.Hayes-Roth

