

UNIVERSITÀ
DI PAVIA

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PAVIA

DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI

CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN SCRITTURE E PROGETTI PER LE ARTI VISIVE E PERFORMATIVE

# CORPI ARTIFICIALI: L'AUTOMA NELLE ARTI PERFORMATIVE TRA MITO, AVANGUARDIE E CONTEMPORANEITÀ

RELATORE

Prof. Fabrizio FIASCHINI

CORRELATORE

Prof. Davide CIOFFRESE

Tesi di Laurea Magistrale di

Marco CICCULLO

Matricola n. 523120

Anno accademico 2023/2024

# INDICE

**INTRODUZIONE.....2**

**1 – ORIGINI ED EVOLUZIONI DELL'AUTOMA NELLA CULTURA OCCIDENTALE.....6**

1.1 - L'automa, dal meraviglioso nel mondo antico all'inabissamento medievale.....6

1.2 - La rinascita dell'automa in Età moderna.....12

1.3 - L'automa grottesco nel Romanticismo tedesco e la marionetta divina di Heinrich von Kleist. 18

**2 - MACCHINE, AUTOMI E SOGNI FUTURISTI.....24**

2.1 - Automi e marionette del XX secolo, tra timori ed esaltazioni.....24

2.2 - L'esaltazione della Macchina nel teatro futurista.....28

2.3 - Le sperimentazioni ludiche nel teatro di Fortunato Depero: *Balli Plastici* e altri automi acrobatici.....32

**3 - IL TEATRO D'AVANGUARDIA TEDESCO: L'AUTOMA E IL GROTTESCO.....39**

3.1 - Il Novecento tedesco e l'oblio della marionetta divina.....39

3.2 - Il teatro satirico di Yvan Goll: *Matusalemme o l'eterno borghese.*.....44

3.3 - Oskar Schlemmer: il *Triadisches Ballet* e la simbiosi tra uomo e macchina.....49

**4 - AUTOMI E CONTEMPORANEITÀ.....58**

4.1 - L'automazione nel nuovo millennio: inquietudini inconsce e nuove consapevolezze.....58

4.2 – La spaventosa somiglianza e il "perturbante" secondo Rimini Protokoll.....62

4.3 – Analizzando *Uncanny Valley* di Rimini Protokoll: autentici artifici e false identità.....65

**CONCLUSIONI.....71**

**APPENDICE ICONOGRAFICO.....73**

**BIBLIOGRAFIA.....83**

# INTRODUZIONE

Prima di cominciare, è necessario fare una premessa: all'interno di questo elaborato compariranno in modo ricorrente termini come "automa", "marionetta", "manichino", "fantoccio", "statua". Essi verranno spesso utilizzati in maniera interscambiabile, pur riconoscendo le loro nette differenze strutturali, funzionali e culturali. Ciò che interessa agli scopi di questa tesi non è tanto l'aspetto tecnico, quanto l'aspetto simbolico che attraversa e accomuna tutte queste riproduzioni artificiali dell'umano. Come scrive giustamente Silvana Sinisi:

> la marionetta si presta a tutta una serie di sostituzioni simboliche con le figure dell'automa o del manichino semovente che, con declinazioni diverse a seconda dell'epoca e del contesto culturale, concorrono a declinare nel tempo una poetica dell'artificiale condotta all'insegna della costellazione simbolica del doppio.[1]

"Automa" sarà pertanto una parola che farà da insieme a tutte le altre, una figura che sarà presa in considerazione innanzitutto per il suo ruolo di "doppio" dell'essere umano.

La figura dell'automa ha attraversato i secoli come simbolo mutevole di ambizioni, timori e domande fondamentali dell'essere umano. Radicata in un immaginario che va dai miti classici fino alle narrazioni fantascientifiche, l'idea di una macchina dalle sembianze umane si è rivelata uno specchio in cui la società, di volta in volta, ha riflesso sogni di perfezione meccanica, ansie di disumanizzazione e domande sull'identità e l'autonomia. È proprio la metafora della specchio a permettere di tracciare una linea di contatto tra l'automa e le espressioni artistiche: entrambi hanno come funzione quella di porre l'essere umano di fronte se stesso, o meglio, di fronte alla propria immagine riflessa. Un'immagine che però non è una copia fedele della realtà, quanto piuttosto una riproduzione deformata, caricata, o opacizzata. Il forte potere simbolico del fantoccio meccanico lo ha reso così un elemento trasversale a diverse discipline lungo il corso della sua storia: dal mito alla letteratura, dalla ricerca tecnologica alla ricerca artistica e al teatro.

Questa tesi inizia introducendo la figura dell'automa in diverse epoche storiche e in diversi contesti culturali, dall'antichità fino alla fine del Diciannovesimo secolo. Si esplora l'utilizzo del simulacro umano artificiale come protagonista silenzioso ma incisivo nelle arti performative degli inizi del Novecento, in particolar modo tra la fine degli anni '10 e gli anni

1 S. Sinisi, *La marionetta e l'arte dell'avanguardia storica*, in U. Artioli, F. Bartoli (a cura di), *Il mito dell'automa: teatro e macchine animate dell'antichità al Novecento*, Artificio, Firenze, 1991, p. 62.

‘20, un periodo di trasformazione culturale e tecnologica in cui la macchina ha assunto un ruolo centrale nell’immaginario culturale e sociale.

Ispiratore fondamentale per le correnti artistiche di inizio Novecento è sicuramente la letteratura romantica del secolo precedente, soprattutto in ambito tedesco. Qui la fascinazione per l’automa si traduce in un repertorio vastissimo di figure artificiali, dove l’effetto sconcertante è suscitato dallo stupore e dall’incertezza di fronte all’intercambiabilità tra umano e meccanico, o tra naturale e sovrannaturale. Basti pensare a figure come quelle di Olympia[2], o *L’uomo di sabbia*[3] nell’opera di E.T.A. Hoffmann, o anche in ambito inglese, la celeberrima creatura nel *Frankenstein*[4] di Mary Shelley: sono l’incarnazione di ideali e paure di un mondo in cui l’umano rischia di essere rimpiazzato da un suo sosia artificiale. Nel teatro, un testo su tutti ha goduto di una particolare fortuna fino agli inizi del Secolo breve e oltre, conquistando la fama di un vero e proprio manifesto. Si tratta del *Uber das Marionettentheater*[5] di Heinrich Von Kleist, un saggio pubblicato nel 1810, che ha riscattato in senso positivo la figura della marionetta e ti tutti i suoi parenti artificiali. Secondo Kleist, con l’avvento della modernità è l’uomo ad essersi degradato, mentre la marionetta è dotata di una grazia, un’eleganza e di una dignità che la avvicina alla dimensione divina.

Con l’avvento della Rivoluzione Industriale e l’accelerazione dei processi di meccanizzazione, l’automa è divenuto simbolo di un corpo disumanizzato, ridotto a mera macchina, ma anche di una sfida all’ordine naturale. Nel contesto del teatro e delle arti performative, queste figure si trasformano in veicoli espressivi per esaminare le tensioni sociali e le innovazioni tecnologiche del periodo, anticipando interrogativi moderni sull’identità post-umana.

La tesi si addentra così nelle avanguardie artistiche di inizio Novecento con un approfondimento su due correnti che hanno affrontato in maniera significativa la presenza del simulacro umano artificiale sulla scena: il Futurismo italiano e l’Espressionismo tedesco. Questi movimenti, pur nelle loro differenze, esplorano l’automa come simbolo sia di emancipazione tecnologica sia di alienazione. Nel Futurismo, la macchina è celebrata come modello di dinamismo, in un’esaltazione della velocità e della potenza industriale che riflette le visioni di una società proiettata verso il futuro. Si approfondisce così la produzione artistica di Fortunato Depero, in cui l’automa-marionetta ha un ruolo di assoluto rilievo, assumendo i

2 Olympia è un personaggio del II atto dell’opera lirica *I Racconti di Hoffmann* (*Les contes d’Hoffmann*, Jacques Offenbach, 1880). Il protagonista Nathanael si innamora della ballerina Olympia, che alla fine scoprirà essere un automa.

3 E.T.A. Hoffmann, *Racconti notturni*, Einaudi, Torino, 2017.

4 M. Shelley, *Frankenstein*, Feltrinelli, Milano, 2013.

5 H. von Kleist, *Sul teatro di marionette*, La Vita Felice, Milano, 1996.

caratteri del gioco, dell'infanzia, del sogno e del fantastico. In Germania invece, l'Espressionismo trasforma l'automa in simbolo della crisi individuale e collettiva, rendendolo un corpo spettrale e alienato che riflette l'angoscia urbana e l'alienazione sociale. *Metropolis* di Fritz Lang (1927), *Il Golem* di Paul Wegener (*Der Golem*, 1915), o *Invalidi di guerra giocano a carte* di Otto Dix (*Die Skatspieler*, 1920), sono solo alcune delle opere d'arte che hanno profondamente plasmato l'immaginario e l'estetica tedeschi sulla figura dell'automa, o più in generale, dell'essere umano artificiale. In ambito teatrale si analizza come caso esemplare la produzione di Yvan Goll. In queste opere l'archetipo dell'automa assume i toni di una critica anticapitalista ed è interpretato come corpo meccanico, svuotato di volontà, in cui l'umanità è sostituita da una precisione fredda e inesorabile.

Un ruolo di rilievo in questo percorso è svolto anche dalla Bauhaus e dalle sperimentazioni di Oskar Schlemmer, che, con il suo *Balletto Triadico* (*Triadisches Ballet*, 1922), concepisce il corpo come una forma geometrica, avvicinandolo alla precisione di una macchina. Le sue coreografie, in cui i danzatori sono "incastrati" all'interno di costumi che rappresentano figure disumanizzate e astratte, prefigurano una riflessione sul corpo post-umano, che si ritroverà anche nelle espressioni teatrali e performative dei decenni a venire, fino ad arrivare alla contemporaneità.

L'ultimo capitolo infine si occupa della figura dell'automa nelle arti performative contemporanee. Nell'arco temporale lungo un secolo, dagli anni '20 del secolo scorso ad oggi, molto è cambiato e si è evoluto dal punto di vista tecnologico, culturale e, di conseguenza, anche artistico. Con lo sviluppo del digitale, della robotica e dell'intelligenza artificiale, l'automa sembra aver abbandonato quel suo aspetto grottesco e deforme, o buffo e giocoso, tipico delle estetiche di inizio Novecento. A differenza di un secolo fa, dove uomo e macchina erano due entità esteticamente e materialmente distinguibili, oggi si assiste a una progressiva somiglianza tra la figura umana e la sua rappresentazione artificiale. Questa crescente tendenza alla riproduzione fedele dell'umano e i suoi possibili effetti sono diventati oggetto di indagine di diversi artisti del teatro, che hanno scelto di focalizzarsi sugli aspetti dell'identità post-umana e di problematizzarla. Si analizza nello specifico uno spettacolo del 2018 del collettivo berlinese Rimini Protokoll, *The Uncanny* Valley, che ha la particolarità di non aver in scena nessun attore in carne ed ossa, ma esclusivamente un androide parlante con le sembianze dell'autore, Thomas Melle. Il lavoro trae il suo titolo dall'omonimo saggio[6], scritto nel 1970 dall'esperto di robotica nipponico Masahiro Mori, il quale analizza

6 M. Mori, *The Uncanny Valley*, in «Energy», 1970.

sperimentalmente la sensazione di familiarità e al contempo di inquietudine generata dal confronto con robot e automi antropomorfi.

L'elaborato, dunque, non si propone solamente di esplorare le raffigurazioni storiche degli automi e delle macchine antropomorfe, ma anche di aprire uno spazio di riflessione e di confronto tra esperienze artistiche in contesti ed epoche differenti. Un secolo esatto separa le avanguardie storiche e la nostra contemporaneità. Sono cambiati gli stili, le modalità rappresentative, le possibilità tecnologiche; è cambiato l'uomo, i contesti e gli orizzonti culturali; ciò che è rimasto costante è la necessità artistica e antropologica di esplorare i confini dell'umano e dell'inumano, di confrontarsi con il desiderio di sostituirsi alla creazione divina, di fare i conti con il timore che un giorno una macchina potrebbe prendere il nostro posto.

# 1 – ORIGINI ED EVOLUZIONI DELL'AUTOMA NELLA CULTURA OCCIDENTALE.

## 1.1 - L'automa, dal meraviglioso nel mondo antico all'inabissamento medievale.

Sin dall'antichità, l'umanità si è confrontata con il fascino misterioso per la materia inanimata e con il desiderio di infonderle una scintilla di vita, di generare in essa il movimento. La marionetta, il burattino, il carillon, l'automa meccanico, fino ad arrivare ai contemporanei robot e androidi, sono in fin dei conti la testimonianza concreta di questa ancestrale curiosità per l'imitazione del movimento e la sua riproduzione artificiale.

Già nella Grecia antica, emerge un immaginario variegato riguardante statue semoventi, strumenti meccanici e mirabili congegni. Un contesto proficuo è sicuramente quello mitologico, che può vantare una ricca tradizione di automi: dal mito di Pigmalione, che inaugura il tema dell'animarsi della statua, alle stupefacenti creazioni di metallo del fabbro Efesto[7]. In una variante del mito, tra le creazioni del dio del fuoco e dell'ingegneria una su tutte merita una menzione speciale, Talo di Creta (Fig. 1), una figura straordinaria che, a causa delle sue caratteristiche distintive, può essere considerata un'automa *ante litteram*.

Talo era un gigante di bronzo infrangibile, che aveva il compito di proteggere Creta da chiunque volesse entrare o uscire dall'isola senza il permesso del re Minosse. In un'altra versione, Apollonio Rodio lo descrive come un dono che Zeus fa ad Europa: «Era questi il solo rimasto dei semidei della razza di bronzo, ch'era nata dai frassini, e Zeus l'aveva dato ad Europa come guardiano dell'isola, che percorreva tre volte coi piedi di bronzo[8]». Come si legge, il guardiano di Creta faceva la ronda dell'isola tre volte al giorno e se al suo passaggio incontrava qualche nave nemica, era solito scagliargli contro delle enormi pietre per provocarne l'affondamento. Altra arma letale del gigante di bronzo era il suo stesso corpo: In virtù della sua natura metallica, gettandosi nel fuoco, poteva portare se stesso all'incandescenza per poi uccidere i suoi rivali ardendoli vivi. Sebbene Talo apparisse invincibile, possedeva in realtà un punto debole che coincideva simbolicamente con l'aspetto più umano della sua struttura: una sola vena, che si estendeva dal collo alla caviglia, contenente un liquido vitale, surrogato artificiale del sangue. Sarà proprio questa qualità

7 Secondo la mitologia, si dice che Efesto, dio del fuoco, dell'ingegneria e della scultura, avesse fabbricato figure animate di metallo per assisterlo. A questo argomento è dedicato un intero capitolo in M. Pugliara, *Il mirabile e l'artificio. Creature animate e semoventi nel mito e nella tecnica degli antichi*, L'«Erma» di Bretschneider, Roma, 2003, pp. 79-113.

8 Apollonio Rodio, *Le Argonautiche,* IV, ed. it. a cura di G. Paduano, M. Fusillo, Milano, Rizzoli, 1986, p. 709.

umana a sancire la sconfitta e la morte del custode di Creta, quando, durante il tentativo di sbarco degli Argonauti sull'isola, Talo viene distratto dallo sguardo di Medea:

> Mentre alzava rocce pesanti per bloccare l'approdo, urtò la caviglia su uno spunzone di pietra e colò l'icore simile a piombo fuso. Non fu più capace di reggersi in piedi sullo scoglio sporgente. Come un grandissimo pino in alto sui monti, che i taglialegna hanno lasciato reciso a metà dalle scuri affilate, scendendo dalla foresta, e nella notte dapprima i venti lo scuotono, poi si stacca dal ceppo e precipita, così per poco Talos restò barcollante sui piedi infaticabili, poi crollò senza forze con un immenso frastuono.[9]

Non è dunque un valoroso guerriero a sconfiggere Talo, né tanto meno una forza sovrannaturale, ma uno sguardo: «(*Medea)* ammaliò con occhi nemici gli occhi dell'uomo di bronzo[10]», come scrive Apollonio Rodio, sempre ne *Le Argonautiche*. Quello di Medea non è semplicemente uno sguardo che guarda, ma è uno strumento con il quale trafigge l'oggetto del proprio vedere. La potenza dello sguardo, che piega veramente la forza del gigante di Creta, è un primo elemento di congiunzione tra mito e teatro. Questa reciprocità del guardare e dell'essere guardato infatti, è un elemento che sta alla base di ogni tipo di spettacolarità e, di conseguenza, anche dell'arte teatrale. Non a caso lo stesso "teatro" deriva etimologicamente dal termine greco *theaomai*, che vuol dire "vedo, osservo". Come si accennava nell'introduzione di questa tesi, il mito, il racconto e il teatro, sono tutti strumenti con cui l'umanità ha costantemente rappresentato se stessa: ha inventato degli esseri umani artificiali, per vederli muovere davanti ai propri occhi.

Dall'esempio appena citato, è evidente che presso i Greci ci fosse una certa affinità tra gli automi e il mondo teatrale. Non era solamente un aspetto pratico, come il *deus ex machina*, la divinità meccanica che appariva in scena nelle tragedie classiche; ma era anche e soprattutto una questione filosofica ed estetica profonda. Teatro e automi appartengono entrambi, secondo i greci, alla dimensione del *thaumaston,* ovvero del "meraviglioso". Secondo Platone, ad esempio, l'essere umano è simile a un automa mosso da corde elastiche, identificate con le passioni che ne guidano le azioni[11]. Successivamente, Aristotele considera le creazioni automatiche come strumenti capaci di generare meraviglia intellettuale, stimolando la riflessione teorica e ponendosi come punto di partenza per la nascita della filosofia.[12]

9 Ivi, p. 713.
10 Ivi, p. 711.
11 Platone, *Le Leggi*, Rizzoli, Milano, 2005, libro I, p. 644/e.
12 Aristotele, *Metafisica*, Vita e pensiero, Milano, 1993, libro I, 2.

A partire da Aristotele, la tecnologia delle macchine si divide in due ambiti distinti. Da un lato si sviluppa la meccanica in senso stretto, focalizzata sulla costruzione di macchinari potenti, come quelli da trazione e da lancio, e sul progresso nell'artiglieria, con strumenti come le catapulte e le balliste. Dall'altro lato, più strettamente legato agli automi, nasce la "pneumatica", una disciplina basata sulle proprietà dei fluidi in movimento, con particolare attenzione al vapore e all'aria compressa. I Greci quindi riescono a dare movimento alla materie inerte usando la meccanica dei fluidi, facendo cioè passare correnti di un liquido o d'aria dentro a dei recipienti.

Il movimento generato da questi meccanismi suscitava negli spettatori un profondo senso di meraviglia. Osservando gli automi, non ci si interrogava su chi stesse animando la materia inerte, ma su come quel movimento potesse avere origine. Nell'antichità, questa sorpresa scaturiva dall'apparente mancanza di una causa visibile: l'oggetto sembrava muoversi autonomamente, con una vita propria, incarnando ciò che i Greci definivano un "automa", cioè un dispositivo capace di muoversi da sé. A tal proposito, è interessante ciò che scrive Mario Giuseppe Losano, che alla storia e alla simbologia degli automi ha dedicato diverse opere:

> Dall'antichità classica sino alle soglie della rivoluzione industriale, l'impulso a produrre gli automi veniva essenzialmente dal desiderio di divertire l'osservatore e di sorprenderlo con la propria capacità tecnica. Era invece assente ogni pensiero utilitaristico, ogni desiderio cioè di sostituire la forza della macchina allo sforzo dell'uomo. Gli automi sono macchine futili, non macchine utili. Ma la futilità è divenuta una connotazione negativa soltanto con la rivoluzione industriale e con la mentalità forsennatamente produttivistica che, da allora, ci accompagna. Per i Greci il gioco era una componente positiva della vita quotidiana: […] basta confrontare lo spirito che animava le attività atletiche del mondo classico con quello degli sport agonistici attuali. […] Gli automi sono dunque macchine, ma non strumenti produttivi. Sono fonte di stupore e, quindi, di divertimento; ma non di profitto.[13]

Le parole di Losano sono cruciali perché segnalano non solo un'importante differenza temporale tra la concezione antica e moderna dell'automa, ma anche un differenza culturale tra l'automa e la più generica macchina, così come intesa dalla seconda rivoluzione industriale. A causa della sua struttura, L'automa è sicuramente una macchina, ma a differenza di tutte le altre, essa è inutile, effimera, non serve a niente; o meglio, il suo utilizzo non è

13 M. G. Losano, *Gli automi e la danza, ovvero degli imperfetti movimenti delle sculture*, in AA. VV. (a cura di), *Automi, marionette e ballerine nel Teatro d'avanguardia*, Skira, Milano, 2000, p. 31.

riconducibile ad un immediato profitto materiale ed economico, quanto più ad un nutrimento ludico e spirituale.

Rimanendo sempre in ambito filosofico, è interessante analizzare un passo del *Menone* di Platone, il quale mette in bocca a Scorate una stupefacente allusione alle statue che fuggono e che non vogliono rimanere nel posto che è loro assegnato:

> SOCRATE - perché non hai fatto attenzione alle statue di Dedalo. Ma forse da voi non ve ne sono neppure.
>
> MENONE - perché dici questo?
> SOCRATE - perché anche queste statue, se non sono legate, fuggono e se la svignano, mentre, se sono legate, restano.
> MENONE - e allora?
> SOCRATE- possedere una delle statue di Dedalo slegata non vale un gran prezzo, è come avere uno schiavo fuggitivo: non stanno ferme; possederla legata invece vale molto, perché sono opere molto belle.[14]

Dal breve scambio tra Socrate e Menone emerge qualcosa di più che una semplice metafora per descrivere le "opinioni vere". Un elemento particolarmente significativo in questo contesto è il riferimento di Socrate a una statua capace di fuggire, di rifiutare la propria immobilità e di sottrarsi alle regole statiche che le sono imposte. Ciò che rende la descrizione ancora più interessante è l'attribuzione alla statua di Dedalo[15] di una sorta di volontà autonoma: essa sembra desiderare il movimento, mentre si cerca di trattenerla, quasi fosse un essere vivente e non un semplice oggetto. Questo contrasto, che suggerisce una ribellione da controllare tramite vincoli o corde, anticipa, sebbene in forma embrionale, un tema che solo in epoca moderna diverrà centrale nella riflessione sugli automi. Nato inizialmente come un dispositivo concepito per servire e obbedire, l'automa evolve gradualmente fino a rivendicare un'autonomia che mette in difficoltà il suo creatore. Allo stesso modo in cui l'uomo si ribella agli dei che lo hanno creato a loro immagine, statue, automi e robot finiscono per opporsi all'uomo, che li ha modellati seguendo il proprio esempio.

14 Platone, *Menone*, Bompiani, Milano, 2000, pp. 97 d-e, 98 a.

15 Scultore e bronzista greco vissuto intorno al V secolo a.C. . Fu il capostipite della famiglia dei Dedali (a cui anche Socrate diceva di appartenere) e fu probabilmente uno degli scultori più abili e innovatori della sua epoca. È opinione autorevolmente condivisa che in ambito ellenico innovò specialmente elementi riguardanti il movimento: prima di lui infatti le statue avevano gli occhi chiusi, le gambe unite, le braccia incollate al corpo, erano totalmente sprovviste di mani e piedi e si presentavano come imprigionate all'interno di un tronco cilindrico.

Dopo l'epoca di Socrate, Platone e Aristotele, l'evoluzione delle macchine, e in particolare degli automi, ebbe una rapida accelerazione nel periodo ellenistico, raggiungendo il suo apice nel periodo alessandrino. Figure di spicco si distinsero per aver approfondito e formalizzato le conoscenze su questa tecnologia: Ctesibio, Filone ed Erone. Quest'ultimo in particolare viene considerato come un vero e proprio genio, la cui produzione è così sorprendente e così vicina alla realizzazione moderne. È tuttavia ancora inspiegato il motivo per il quale le teorie e i principi tecnici e scientifici scoperti da Erone (come ad esempio la forza del vapore), non siano stati applicati ad alcunché di utile per molti secoli; o meglio, che siano stati utilizzati esclusivamente per motivi ludici e spettacolari e non produttivi.

Vissuto durante il I secolo d. C., Erone è stato iniziatore di un'intera tradizione scientifica; dopo l'oblio medievale, viene riscoperto e tradotto nel Rinascimento, divenendo una delle basi del rifiorire della tecnica e della scienza su basi teoriche e colte. Si occupava di meccanica e pneumatica a tutto tondo, ma allo stesso tempo rientra a pieno diritto nella storia degli automi: una delle sue opere più importanti si chiama infatti *Automata*[16] e tratta appunto la meccanica dei copri solidi. Nella sua opera, Erone classifica gli automi in due categorie: quelli con base mobile e quelli con base fissa. Gli automi mobili si muovono su rotaie e utilizzano un meccanismo basato su contrappesi per animare figure e oggetti. Quelli a base fissa, invece, offrono uno scenario stabile su cui si svolgono le rappresentazioni. Tra questi, spicca il famoso teatro meccanico, molto ammirato dai suoi contemporanei e riprodotto a lungo come esempio straordinario di ingegneria. Il teatro di Erone era in grado di offrire delle rappresentazioni interamente automatiche, come ad esempio *La leggenda di Nauplio*: un dramma in cinque atti, comprensivo di intervalli, intermezzi e cambi di scena. Oltre che per le rappresentazioni teatrali, molti dei dispositivi meccanici di Erone trovavano impiego nei templi bizantini, dove stupivano i fedeli con fenomeni straordinari: divinità che compivano movimenti inaspettati, porte che si aprivano e chiudevano autonomamente, fuochi che si accendevano e spegnevano senza alcun intervento umano. Ancora una volta, si assiste nel mondo antico ad uno stretto legame tra automi e meraviglia. Non è quindi un caso che gli antichi chiamassero i costruttori di automi *thaumaturges*, ovvero "autori di miracoli".

Nel mondo antico, come si è visto finora, l'automa occupava un ruolo sia nella vita quotidiana, attraverso il gioco, lo spettacolo e la ricerca meccanica, sia nella sfera spirituale, legata al mito e al pensiero filosofico. Con il passaggio al Medioevo, tuttavia, l'uso della marionetta come metafora sembra progressivamente scomparire, lasciando spazio unicamente alla sua dimensione più concreta e materiale. Tutta la simbologia relativa all'automa viene

16 Erone Alessandrino, *Degli automati, ovvero macchine semoventi*, Edizioni ristampe anastatiche, Milano, 1962.

depotenziata: i fili delle marionette come metafora dei condizionamenti del potere politico, o il paragone tra la marionetta e l'apparente autonomia dell'uomo "manovrato" dalle proprie passioni, smettono di essere delle immagini forti che costellano la cultura dell'epoca.
Per capire meglio i motivi di questa transizione, soprattutto in ambito teatrale, è interessante ciò che Luigi Allegri scrive a proposito:

> Il teatro antico era un insieme organico, fatto di pratiche e di teorie, titolare di una *idea di teatro* forte e di una costellazione di metafore e di nozioni in grado di ancorare questa idea al linguaggio comune. Col crollo delle forme culturali del mondo antico, la disgregazione del teatro in sparsi elementi di teatralità ha salvato solo ciò che nel singolo elemento era conservabile, ossia il patrimonio di base delle abilità tecniche, ma ha privato questo sapere pratico di ogni supporto e di ogni contesto. Ed è inevitabile che lo spettacolo di marionette, già meno nobile della stessa cultura antica, abbia subito più di altre pratiche spettacolari questo processo di riduzione ai minimi termini.[17]

La presenza dell'automa e di tutte le sue varianti diventa così un fenomeno sporadico in età medievale, almeno fino agli inizi del Trecento. La marionetta riesce a sopravvivere, come del resto quasi tutte le forme dello spettacolo, principalmente grazie a contesti marginalizzati e subalterni come quelli degli istrioni itineranti e dei giullari di corte[18]. Il teatro di marionette e l'arte buffonesca sono infatti tipi di pratiche ritenute degradate, di basso livello, non certo degne di essere riconosciute come arti nobili.
Uno degli aspetti che più di altri è responsabile di questo ridimensionamento delle pratiche teatrali è legato all'affermazione del cristianesimo come sistema culturale dominante. La Chiesa, infatti, osteggiava il teatro e lo spettacolo per diverse ragioni, che spaziavano dal timore dell'idolatria alla percezione del teatro come un'attività pericolosa, capace di favorire e amplificare in modo incontrollato le passioni. Il motivo di questa repulsione va imputato sicuramente alla nozione di "animazione": «La cultura medievale non ammette, letteralmente, l'oggetto che prende vita, che "si anima" appunto, specie se questo oggetto rappresenta un essere umano.[19]», scrive ancora Allegri. Il problema è quindi di ordine teologico: la capacità di dare vita alla materia inerte, di animare figure antropomorfe è una competenza esclusiva che renderebbe l'uomo troppo simile a Dio, o peggio ancora, che gli consentirebbe di

17 L. Allegri, *Dal filosofo al folle: la marionette nel Medioevo*, in U. Artioli, F. Bartoli (a cura di), *Il mito dell'automa: teatro e macchine animate dell'antichità al Novecento*, Artificio, Firenze, 1991, p. 21.
18 Il giullare di corte viene qui menzionato perché è grazie alla sua figura che la cultura medievale ci ha tramandato un oggetto parente diretto del burattino: la *marotte*. Era lo scettro della follia del buffone, che aveva sulla sua sommità un piccola testa, molto spesso con le stesse fattezze del suo possessore.
19 Ivi, p. 24.

sostituirsi ad esso. Gli automi, le marionette, o addirittura le statue, erano percepite con sospetto, per non dire timore, tanto da essere stigmatizzate per lunghi secoli con accuse di idolatria o di magia nera. A questo si aggiungeva il rifiuto, da parte della società cristiana, di tutto ciò che era considerato "artificiale". Poiché Dio era visto come il creatore del mondo naturale, era logico ritenere che l'artificiale fosse invece opera del demonio.

D'altro canto, è curioso osservare invece che lo stesso discorso non fosse affatto valido per la riproduzione artificiale di animali. Esistono infatti diverse testimonianze riguardanti automi animaleschi. Ne sono un esempio la mosca di ferro e il serpente meccanico costruiti intorno all'anno Mille dal vescovo di Napoli Virgilio, o l'aquila con la testa mobile ideata da Villard di Honnecourt nel XIII secolo, o ancora il gallo meccanico della cattedrale di Strasburgo del XIV secolo.

Esistevano tuttavia circostanze in cui l'uso di un fantoccio artificiale era considerato accettabile, sebbene sempre relegato a una condizione di subalternità. Un esempio era il teatro religioso, dove manichini dalle fattezze umane erano impiegati nelle rappresentazioni sacre che richiedevano la messa in scena di atti violenti. Ad esempio, venivano utilizzati pupazzi per rappresentare la crocifissione e la deposizione di Cristo, così come per inscenare decapitazioni, mutilazioni o corpi galleggianti in mare, situazioni in cui l'impiego di un attore in carne e ossa risultava impraticabile.

## 1.2 - La rinascita dell'automa in Età moderna.

Nel Tardo Medioevo, durante il XIV secolo, un evento straordinario ha segnato per sempre la storia dell'umanità, condizionandone gli stili e i ritmi di vita, il modo di percepire il mondo e di interpretarlo: l'invenzione dell'orologio meccanico.

È interessante notare come questo progresso, che ha trasformato radicalmente la percezione del tempo, abbia influenzato profondamente anche la costruzione degli automi. I maestri orologiai dell'epoca, infatti, non si limitavano alla realizzazione di orologi, ma erano spesso inventori a tutto tondo, esperti di meccanica in molteplici forme. Questa professione si è sviluppata ben oltre il Medioevo, dando origine a una vera e propria tradizione. Nei secoli successivi, fino al Settecento, come si vedrà più avanti, si trovano numerose testimonianze di celebri costruttori di automi che erano anche abilissimi orologiai. A tal proposito, è curiosa l'incisione su una lapide romana, rinvenuta a Tivoli e citata da Lucentini[20]:

20 F. Lucentini, *Automatopoietica*, in AA. VV. (a cura di), *Almanacco Letterario Bompiani 1962*, Bompiani, Milano, 1961, p. 153.

DIS MANIBUS
SACRUM
P. AELIO ZENONI
AUTOMATARIO
KLEPSYDARIO
AELLA FORTUNATA
BENE MERENTI
FECIT

dove spiccano le due parole *automatario* e *klepsydario*, che significano rispettivamente "costruttore di congegni complessi" e "costruttore di orologi". Due professioni, due dimensioni separate, ma che per diversi secoli si inseguono reciprocamente.

L'orologio meccanico irrompe nelle abitudini umane, segnando una svolta nella percezione del tempo. A partire dalla fine del Medioevo, le società avvertono un crescente bisogno di misurarlo con precisione. Improvvisamente, intorno alla metà del XIV secolo, soprattutto in Francia e in Germania, iniziano a proliferare imponenti orologi monumentali. Questi non si limitano a segnare le ore, ma si trasformano in straordinari congegni meccanici animati, veri e propri spettacoli in miniatura. Spesso arricchiti da automi di grande raffinatezza, mettono in scena elaborate allegorie: «cortei, processioni, figure mobili di profeti, santi, personaggi biblici; sacre rappresentazioni, scene del Vangelo, girotondi complicatissimi, che sorgevano ad ogni battere d'ora[21]». L'orologiaio, dunque, non è più soltanto un abile artigiano, ma diventa un vero e proprio artista. A differenza del teatrante, egli viene legittimato dalla cultura cristiana perché considerato un creatore di strumenti pratici e utili alla vita quotidiana, anziché un interprete della rappresentazione artistica. Proprio questa funzione concreta gli garantisce un'accettazione che il teatro, con il suo potenziale di finzione e coinvolgimento emotivo, non poteva ottenere.

Un esempio significativo di automa legato al mondo degli orologi è lo *jaquemart*, il celebre uomo di ferro (o di bronzo) che batte le ore sulla campana con un martello. Diffusosi in Europa tra il Tardo Medioevo e l'inizio del Rinascimento, ne sono giunti fino a noi numerosi esempi, tra cui spiccano due automi italiani: il Maurizio di Orvieto (Fig. 2) e i celebri Mori di Venezia. È interessante notare come queste figure meccaniche venissero spesso umanizzate dalle popolazioni locali. Lo *jaquemart* cessava di essere un semplice ingranaggio per

21 G. P. Ceserani, *Gli automi. Storia e mito*, Laterza, Roma-Bari, 1983, p. 44.

assumere un'identità propria[22], entrando a far parte della vita cittadina. Ciò avveniva perché incarnava simbolicamente virtù morali elevate, come la pazienza, la perseveranza, il coraggio e la fedeltà. L'uomo di ferro diventava così un essere umano idealizzato, quasi un personaggio mitico, una sorta di supereroe. A suscitare la fantasia popolare erano proprio le sue qualità sovrumane: non soffriva il caldo né il freddo, restava imperturbabile e nulla sembrava poterlo scalfire. Se osserviamo questo fenomeno attraverso la lente della contemporaneità, può sembrare ingenuo il livello di devozione riservato a questi suonatori di campane meccanici. Tuttavia, ciò dimostra come, per le persone dell'epoca, non fosse tanto l'aspetto tecnico a suscitare interesse, quanto la rappresentazione simbolica offerta da questi automi e il sistema di significati che la loro presenza generava.

Durante il Rinascimento la storia degli automi non è ancora ben chiara, quanto ad effettive realizzazioni. Il motivo di questa incertezza va ricercata nel fatto che con il passaggio all'epoca rinascimentale, l'automa sembra progressivamente abbandonare il suo ruolo di semplice prototipo meccanico di concreta realizzabilità, per incarnare invece un'ideale utopico: l'automa diventa un simbolo della «ricerca attraverso l'immaginario di un mondo ideale e perduto[23]». Scrive Eugenio Battisti che «Una delle operazioni più straordinarie realizzate durante il Rinascimento è consistita nel trasferimento concettuale della tecnologia dal regno della cultura materiale al livello del sublime e del meraviglioso[24]». Come altre espressioni tecnologiche dunque, anche l'automa recupera quel senso del meraviglioso tipico del mondo antico e che si era smarrito durante il Medioevo.

Il rinnovato entusiasmo per gli automi è dimostrato dalla nascita e dalla diffusione di una vera e propria letteratura a riguardo. Innanzitutto, come accennato in precedenza, vengono pubblicati gli scritti di Erone di Alessandria, risalenti al I secolo a.C.. Un altro momento significativo è la pubblicazione, nel 1588, del primo libro interamente dedicato agli automi in età moderna: *Le diverse et artificiose machine*[25] di Agostino Ramelli. Inoltre, molte opere dell'epoca dedicate alla meccanica e all'idraulica iniziano a includere capitoli specifici sugli automi.

---

22 L'usanza di dare un nome allo *jaquemart* si diffonde ampiamente, diventando una pratica comune in molte città europee. Il suonatore di campana del celebre orologio di Berna, lo *Zytglogge*, è noto come Hans von Thann, mentre in Nord Europa molti altri *jaquemarts* portano nomi ricorrenti come Jean o Hans. In Italia, come già visto, un esempio significativo è il Maurizio di Orvieto. Spesso, il nome del suonatore di ferro veniva scelto in base a quello del suo costruttore, rafforzando così il legame tra l'artigiano e la sua creazione, e contribuendo ulteriormente all'umanizzazione di questi automi.

23 E. Parlato, *Il volto d'Utopia: modi e significato dell'automa rinascimentale*, in U. Artioli, F. Bartoli (a cura di), *Il mito dell'automa: teatro e macchine animate dell'antichità al Novecento*, Artificio, Firenze, 1991, p. 27.

24 E. Battisti, *L'antirinascimento*, Garzanti, Milano, 1989, II, p. 861.

25 A. Ramelli, *Le diverse et artificiose machine del capitano Agostino Ramelli*, Paris, 1588.

Dopo gli orologi monumentali, uno dei contesti che accoglie con maggior successo la presenza di automi, o di strutture meccaniche in generale, sono i giardini e i ninfei delle ville. I cosiddetti "giardini delle meraviglie" erano i luoghi ameni per eccellenza; situazioni festose in cui principi e nobili rallegravano gli ospiti meravigliandoli o spaventandoli grazie alla presenza di automi meccanici ispirati al mondo animalesco o fantastico : «leoni, gamberi e tartarughe semoventi, burattini, danzatrici, gruppi di personaggi mitologici, presepi meccanici, carri trionfali con musici, uccelli volanti o cantanti, orologi musicali e via di questo passo[26]». Un esempio straordinario di questo tipo si trova nella Villa Medicea di Pratolino, vicino Firenze, costruita tra il 1569 e il 1584 con il contributo degli scultori Bernardo Buontalenti, Giambologna e Pietro Tacca. Qui, giochi idraulici e complessi teatri di automi, raffiguranti animali, figure mitologiche e allegorie, erano collocati in sei grotte artificiali all'interno dei giardini della villa.

La passione per gli automi nel Rinascimento è un fenomeno che si diffonde in tutta Europa. In Italia, già nel XV secolo, artisti e ingegneri come Filippo Brunelleschi, Leonardo da Vinci e Giovanni Fontana progettano sofisticati automi. Nel secolo successivo, questa tradizione prosegue con figure di spicco come Giannello Torriano da Cremona, ingegnere idraulico al servizio di Carlo V e Filippo II di Spagna, e Galeazzo Alessi, architetto perugino noto per la costruzione di automi e meccanismi idraulici in Liguria e al Sacro Monte di Varallo.

Se nel Cinquecento l'interesse per gli automi era principalmente di natura morfologica, mirando a imitarne i canoni di perfezione e armonia del corpo umano, nel Seicento si assiste a un cambiamento di prospettiva: l'attenzione si sposta sulle questioni funzionali, con l'obiettivo di analizzare la meccanica del movimento umano, comprenderne i principi e riprodurli artificialmente. L'animismo e il senso del magico, che fino ad allora avevano permeato la concezione degli automi, vengono progressivamente sostituiti da un approccio meccanicista, influenzato dalla nuova scienza della natura. Questo cambiamento è strettamente legato agli sviluppi della meccanica, che riceve un impulso decisivo con la fondazione della scienza del movimento dei corpi, a partire dagli studi di Galileo Galilei.

Uno dei contributi più significativi del meccanicismo è stato offerto da René Descartes, meglio conosciuto come Cartesio (1596-1650). Riprendendo e superando le teorie vitaliste dell'antichità, elaborate da Aristotele e Galeno, Cartesio è stato il primo in epoca moderna a paragonare l'essere vivente a una macchina e, viceversa, a concepire la macchina come un

26 A. Zanca, *Il mondo degli automi tra manierismo e secolo dei lumi*, in U. Artioli, F. Bartoli (a cura di), *Il mito dell'automa: teatro e macchine animate dell'antichità al Novecento*, Artificio, Firenze, 1991, p. 31.

modello del vivente. Questo tema, ancora oggi di grande attualità, suscitava un intenso dibattito già all'epoca, coinvolgendo numerosi pensatori per i due secoli successivi.
L'iniziale teorizzazione cartesiana parte dagli animali e dall'analisi del loro comportamento:

> Il comportamento degli animali (che hanno l'apparenza dell'intelligenza) si può spiegare con cause puramente meccaniche; gli animali sono macchine, automi, non hanno anima distinta dalla materia. È una teoria che si ricollegava assai bene alla più ampia idea cartesiana di ricostruire «il movimento del mondo» sui principi meccanici.[27]

Questa prima teorizzazione non crea particolare scandalo nella società dell'epoca, anzi; nella radicata cultura cristiana europea il fatto di paragonare l'animale ad una macchina «contribuiva a favorire la fede nell'immortalità dell'anima umana[28]». Tuttavia, nella celebre opera *Traité de l'homme* Cartesio fa un vero e proprio "salto di specie" passando dall'animale-automa all'uomo-macchina:

> E invero si possono benissimo paragonare i nervi ai tubi delle macchine […] i suoi muscoli e i suoi tendini agli altri vari congegni e molle […] inoltre la respirazione e altre simili azioni naturali di questa *macchina* […] possono essere paragonate ai movimenti di un orologio e di un mulino.[29]

Secondo l'ipotesi cartesiana, l'unico aspetto che distingue l'essere vivente dalla macchina è che in quest'ultima i tubi e le molle sono spesso troppo piccoli per poter essere percepiti dai sensi. Questa volta la reazione della Chiesa si fa sentire eccome ed è ovviamente di assoluto rifiuto e condanna, tentando addirittura di seppellire e soffocare questa visione con una serie di saggi a difesa della teologia naturale. Nonostante questo clima di censura, durato all'incirca un secolo, le teorie di Cartesio ricominciano a circolare verso la metà del Settecento, come testimonia la pubblicazione da parte del medico e filosofo Julien Offray de la Mettrie di un'opera fondamentale per la storia e la cultura degli automi: *L'Uomo macchina*[30] (1747).
Tornando al trattato cartesiano, viene anche individuata la caratteristica che distingue l'uomo da ogni altro essere vivente: il pensiero. Gli animali, essendo privi di capacità di ragionamento, vengono assimilati a semplici automi. Tuttavia, anche nell'essere umano esistono meccanismi automatici, tanto che il corpo può essere considerato una macchina. Ciò

27 G. P. Ceserani, *Gli automi. Storia e mito*, Laterza, Roma-Bari, 1983, p. 62.
28 A. Vartanian, *Diderot e Descartes*, Feltrinelli, Milano, 1956, p. 189.
29 R. Descartes, *L'uomo*, Boringhieri, Torino, 1960, pp. 130 – 131.
30 J. O. de La Mettrie, *L'Uomo macchina*, Mimesis, Milano – Udine, 2015.

che realmente separa l'uomo dagli animali è dunque la sua dimensione mentale e razionale. Sebbene Cartesio avesse ipotizzato che la ghiandola pineale fosse il punto di connessione tra mente e corpo, non è riuscito mai a spiegare con precisione il modo in cui queste due entità interagissero. Nonostante questa difficoltà, il suo contributo resta fondamentale: è stato tra i primi a distinguere in modo netto la sfera del pensiero e della spiritualità da quella dei processi puramente meccanici.

Il fermento meccanicista che comincia nel Seicento, trova la sua massima espressione nel secolo successivo, il Settecento; periodo che è costellato dalla produzione di automi e congegni semoventi. Gli automi più celebri del XVIII secolo sono sicuramente quelli di Jacques de Vaucanson (1709 - 1782). A questo inventore francese si deve la creazione di diversi automi ispirati alle capacità umane, purtroppo andati perduti. Tra questi vi erano una flautista e un pastore, entrambi in grado di suonare i loro strumenti grazie a un sofisticato sistema che riproduceva con estrema precisione l'emissione dell'aria, i movimenti della lingua e delle labbra. Tuttavia, la sua opera più celebre resta senza dubbio l'*Oca di rame dorato* (Fig. 3), un automa straordinario capace di muoversi, sollevare la testa, agitare la coda, battere le ali, starnazzare, beccare a terra e persino simulare l'emissione di escrementi. Esposta in varie mostre internazionali, questa creazione lasciava il pubblico sbalordito per il suo incredibile realismo. L'effetto più incredibile, quello dell'apparente digestione e defecazione, veniva in realtà ottenuto con un effetto speciale: «le feci, ovviamente preparate in anticipo, consistevano in una specie di bollito di mollica di pane colorata di verde, spinte fuori da una pompa e ricevute in un piatto d'argento[31]». È evidente in questo caso, come l'elemento sbalorditivo e spettacolare fosse preponderante rispetto alla effettiva realizzabilità tecnologica: come per l'arte teatrale, poco importa che ciò venga mostrato sia vero, quello che conta è che lo spettatore creda a ciò che si palesa davanti ai suoi occhi, anche se è incredibile. Rispetto a questa funzione ludica, che era quindi il fine principale nella creazione degli automi, le opere di Vaucanson sono particolarmente significative anche perché non si limitavano a fingere un'azione, a imitarla, ma la compivano per davvero, nonostante i limiti tecnici.

Tra i più raffinati costruttori di automi, capaci di riprodurre con straordinaria precisione le funzioni umane, spiccano l'orologiaio svizzero Pierre Jacquet-Droz (1721-1790) e suo figlio Henri-Louis (1752-1790). Le loro creazioni più straordinarie includono *Lo Scrivano* (1772), l'automa più complesso della sua epoca, raffigurante un fanciullo seduto a una scrivania.

31 A. Zanca, *Il mondo degli automi tra manierismo e secolo dei lumi*, in U. Artioli, F. Bartoli (a cura di), *Il mito dell'automa: teatro e macchine animate dell'antichità al Novecento*, Artificio, Firenze, 1991, p. 37.

Programmato per scrivere testi fino a quaranta caratteri, impugnava una penna, seguiva con lo sguardo le parole che tracciava sulla carta e replicava il gesto umano con sorprendente naturalezza. I Jacquet-Droz realizzarono anche *Il Disegnatore* (1772), un altro fanciullo meccanico capace di eseguire disegni dettagliati e persino di soffiare sul foglio per rimuovere la polvere; o *La Musicista*, una giovane suonatrice di clavicembalo che premeva i tasti con le sue dita meccaniche (Fig. 4). Quest'ultima, oltre a seguire le note con lo sguardo, imitava i movimenti respiratori e, al termine dell'esecuzione, si alzava ed eseguiva un inchino.

Un'altra opera del Settecento che merita di essere ricordata è *Il Turco* (Fig. 5), il celebre giocatore di scacchi creato dall'inventore ungherese Wolfgang von Kempelen (1734-1804). Questo automa, apparentemente imbattibile, si rivelò però uno dei più grandi imbrogli dell'epoca: al suo interno si celava infatti un essere umano, che manovrava il meccanismo e ingannava gli avversari, simulando una straordinaria intelligenza artificiale ante litteram.

Dalla descrizione di questi esempi, si è evidenziato come la funzione principale degli automi fosse appunto quella dello spettacolo, del divertimento, del gioco, ma non solo. Le imprese dei costruttori di automi erano fortemente motivate anche dal desiderio da riprodurre il più fedelmente possibile il movimento e le funzioni umane dal punto di vista scientifico. Tuttavia, le possibilità tecnologiche dell'epoca non erano certo paragonabili a quelle attuali; per questo motivo, la gamma di movimenti umani riproducibili era alquanto limitata e ciò imponeva ai costruttori di scegliere solo certi tipi di soggetto: «i gesti dell'artigiano, l'esecuzione del suonatore, la sequenza dei passi di ballo sembrarono i compiti ideali da affidare a un automa. Erano infatti sequenze ripetitive di gesti standardizzati e codificati da una tradizione professionale, musicale o artistica[32]». La natura ripetitiva degli automi si prestava particolarmente alle loro funzioni di intrattenimento. Ogni volta che il meccanismo si attivava, dava vita a una sorta di piccola messa in scena, in cui le macchine semoventi assumevano il ruolo di veri e propri attori teatrali.

## 1.3 - L'automa grottesco nel Romanticismo tedesco e la marionetta divina di Heinrich von Kleist

Le opere di Vaucanson, degli svizzeri Jacquet-Droz, ma anche l'immaginario mitico del mondo antico (il già citato Talo, guardiano di Creta) e i progetti ingegneristici di Erone d'Alessandria sono fonti d'ispirazione fondamentali per tutta la fine del Settecento e gli inizi

32 M. G. Losano, *Gli automi e la danza, ovvero degli imperfetti movimenti delle sculture*, in AA. VV. (a cura di), *Automi, marionette e ballerine nel Teatro d'avanguardia*, Skira, Milano, 2000, p. 31.

dell'Ottocento. Gli argomenti che animano i dibattiti dell'epoca, influenzati dalla cultura tecnologica del secolo dei lumi, sono principalmente indirizzati all'utopica creazione dell'Uomo Artificiale e al continuo paragone tra «Natura rappresa in forme meccaniche, e Artificio di solo apparente naturalezza» e «Tra Rappresentazione esteriore e Verità profonda[33]». L'uomo e il suo simulacro meccanico sono due poli destinati a inseguirsi e a scontrarsi fino alla contemporaneità.

Tuttavia, con l'affermarsi del Romanticismo, soprattutto in ambito letterario e teatrale tedesco, compare sulla "scena" un nuovo elemento, o meglio una caratteristica, attribuile agli automi e non solo, che fino ad ora era rimasta nascosta e marginalizzata: il grottesco. Se fino al Settecento le macchine antropomorfe erano l'emblema per eccellenza dello studio della meccanica umana e del raggiungimento di un'ideale di perfezione artificiale, la letteratura romantica in primis, comincia ad utilizzare questo archetipo come simbolo anche di tutto ciò che sta all'opposto dell'armonia e della perfezione: la disarmonia, l'esagerazione, il brutto, il buffonesco.

Il grottesco non è un'invenzione esclusiva dell'Ottocento. Il termine deriva dalle *grottesche rinascimentali*, decorazioni a stucco caratterizzate da un intreccio di elementi diversi, come motivi vegetali, uccelli, insetti, figure umane, creature mitologiche, anfore e trofei. Si tratta, quindi, di un concetto che ha le sue radici nell'arte figurativa. Per delineare con precisione le caratteristiche fondamentali del genere si può dire che:

> A spiccare è in particolare il carattere mostruoso originato dalla coniugazione di esseri o ambiti diversi: da racemi vegetali nascono corpi, nei volti sono presenti tratti umani e bestiali, oggetti inanimati si mischiano e si confondono a elementi animati. È una costante anche la compresenza di motivi astratti e figurativi, nell'assoluta mancanza di proporzioni e di ordine nella disposizione dei motivi, e tuttavia contrapponendo alla bizzarria delle decorazioni un ritmo regolare, il più delle volte simmetrico.[34]

Da questo esempio, si evidenzia come già nel Rinascimento, accanto all'aspetto del meraviglioso, la riproduzione artistica manifesti anche dei tratti inquietanti, che agiscono in senso opposto all'idealizzazione del "bello" o del "perfetto".

La letteratura romantica raccoglie e sviluppa questa tradizione del grottesco, facendola propria. Uno dei principali esponenti di questo filone è Ernst Theodor Amadeus Hoffmann,

33 R. Tessari, *Romanticismo e mondo degli automi*, in U. Artioli, F. Bartoli (a cura di), *Il mito dell'automa: teatro e macchine animate dell'antichità al Novecento*, Artificio, Firenze, 1991, p. 44.

34 C. Grazioli, *Lo specchio grottesco. Marionette e automi nel teatro tedesco del primo '900*, Esedra, Padova, 1999, p. 10.

che nelle sue opere presenta un ampio repertorio di figure artificiali immerse in contesti surreali. L'elemento perturbante nasce dall'incertezza e dallo stupore del lettore di fronte alla fusione tra umano e meccanico, ma anche dalla sottile ambiguità tra ciò che è naturale e ciò che appartiene al soprannaturale. Due esempi di racconti che possono essere citati sono sicuramente *L'automa*[35] (*Die Automate*, 1814), o *L'uomo di sabbia* (*Der Sandmann*, 1815), inserito nella raccolta *Racconti notturni*[36] (*Nachtstücke*), dove il giovane protagonista Nathanael si innamora fino ad impazzire di Olimpia, una bambola simile ad una persona umana.

In questo contesto viene tracciato anche un legame tra l'elemento grottesco e il teatro e tra il grottesco e la marionetta. Scrive sempre Grazioli che

> Il prototipo tedesco va avvicinato alla figure grottesche di Arlecchino, del buffone, del clown, a quei sovvertitori dell'ordine vigente, che ben rispondono all'istanza grottesca del rovesciamento. E soprattutto fa irruzione nell'universo marionettesco, in cui ad una certa altezza il grottesco sembra incarnarsi.[37]

La marionetta si emancipa dal suo ruolo di genere teatrale basso e subalterno, acquistando così nuovi significati: non più, come nel Medioevo, un semplice divertimento puerile e popolare, ma un elemento centrale dell'arte teatrale, nuovo simbolo della disorganicità. Essa comincia spesso ad essere utilizzata per creare un effetto di straniamento tipico del grottesco, rompendo l'illusione scenica con una funzione metateatrale e di smascheramento. Un esempio significativo è *Il gatto con gli stivali* [38] (*Der gestiefelte Kater*, 1797) di Ludwig Tieck, opera che diventa. un modello di riferimento per gli autori successivi nel genere.

Oltre a conferire alla marionetta un nuovo valore simbolico, il grottesco ne influenza anche la percezione estetica. Gli automi, i fantocci e le marionette non devono necessariamente imitare fedelmente l'essere umano, ma possono assumere forme volutamente deformate: proporzioni irregolari, dimensioni sovrumane, mancanza di linearità, colori accesi e sagome astratte. L'automa, quindi, non rappresenta solo il progresso tecnologico, ma anche il suo lato opposto: gli istinti più bassi, il ridicolo, il demoniaco e le profondità inconsce dell'animo umano. Non è un caso che le figure meccaniche deformi trovino la loro massima espressione proprio agli

35 E.T.A. Hoffmann, *L'automa*, Theoria, Rimini, 1985.
36 E.T.A. Hoffmann, *Racconti notturni*, Einaudi, Torino, 2017.
37 C. Grazioli, *Lo specchio grottesco. Marionette e automi nel teatro tedesco del primo '900*, Esedra, Padova, 1999, p. 18.
38 Tieck, Ludwig, *Il gatto con gli stivali*, C. Signorelli, Milano, 1930.

inizi del Novecento, epoca in cui la psicoanalisi e gli studi sul subconscio iniziano a influenzare profondamente la cultura del tempo.

Accanto alla riscoperta del grottesco, il Romanticismo attribuisce alla riproduzione artificiale anche un ruolo fondamentale nel dibattito filosofico dell'epoca. In questo contesto, un autore in particolare eleva la marionetta a simbolo centrale delle proprie teorie, utilizzandola come strumento per esprimere e sostenere le sue posizioni filosofiche. È infatti il 1810 quando Heinrich von Kleist pubblica il suo famoso saggio *Sul teatro delle marionette*[39] (*Uber das Marionettentheater*). La tesi proposta da Kleist è singolare: la marionetta è una creatura divina, dotata di un'armonia, una leggerezza e una grazia nei movimenti impareggiabili. La potenza soverchiante di questa riflessione è che l'eleganza ideale della marionetta è utilizzata come termine di paragone e di contrasto con l'essere umano, e in particolar modo con il danzatore. La marionetta rappresenta la perfetta fluidità del movimento, mentre il danzatore umano appare impacciato e incapace di raggiungere un'euritmia ideale.

Come scrive lo stesso Kleist, «I fantocci hanno un altro vantaggio: sono *antigravi.* Non conoscono l'inerzia della materia, tra tutte le qualità la più contraria alla danza, perché la forza che li solleva in aria è maggiore di quella che li inchioda a terra[40]». La leggerezza della marionetta deriva dal fatto di essere sospesa ai fili, guidata con precisione dal burattinaio, il quale le consente di sfidare la gravità, sfiorare appena il suolo e assecondare senza resistenze ogni impulso ritmico. Al contrario, il ballerino in carne e ossa, nonostante ogni sforzo, è inevitabilmente soggetto alla forza di gravità, che lo costringe a ricadere a terra dopo ogni slancio.

Kleist utilizza i due termini della marionetta da un lato, e del danzatore dall'altro, come una grande metafora per riflettere sulla condizione degradata dell'essere umano: l'uomo moderno ha perso la sua grazia originaria a causa della conoscenza e del processo di civilizzazione che, invece di elevarlo, lo hanno distanziato da un rapporto autentico con il mondo naturale. È proprio per questo motivo che di conseguenza egli non è più nemmeno in grado di muoversi con armonia naturale. L'esilio dalla natura, la perdita di spontaneità dell'uomo moderno e il suo essere sgraziato, sono in realtà temi ricorrenti della riflessione romantica. Kleist decide di affrontarli attraverso due brevi racconti, collocati entrambi nella parte finale del saggio.

Nel primo racconto, un giovane dai movimenti straordinariamente armoniosi sta cercando di rimuovere una scheggia dal piede. Nella stanza è presente anche uno specchio, e quando il suo sguardo vi si posa casualmente, nota la netta differenza tra la postura naturale del suo corpo e

39 H. von Kleist, *Sul teatro di marionette*, La Vita Felice, Milano, 1996.
40 Ivi, p. 34.

quella di una statua ammirata in un museo. Affascinato da quell'eleganza, il giovane prova in tutti i modi a riprodurre davanti allo specchio le linee armoniose della statua, ma per quanto si sforzi, «i movimenti che faceva avevano un'aria così comica che duravo fatica a trattenere le risa[41]», dice a Kleist il suo interlocutore, il signor C. Così, la grazia spontanea del ragazzo svanisce, trasformandosi in una copia artificiosa e caricaturale di un gesto che, nella sua forma originaria, era perfettamente naturale.

Nel secondo racconto, il protagonista è uno schermidore esperto che, non trovando avversari alla sua altezza, decide di misurarsi con un orso. Inizialmente convinto della propria superiorità, scopre presto che, nonostante l'apparente goffaggine dei movimenti dell'animale, esso si rivela un rivale imbattibile. Ogni tentativo di ingannarlo con finte e colpi improvvisi si rivela inutile: l'orso è impassibile e privo di esitazioni. Alla fine, lo schermidore si rende conto che l'animale, privo di dubbi o esitazioni tipicamente umane, è in grado di reagire con perfetta precisione e armonia, costringendolo infine ad arrendersi.

Entrambe le storie sono accomunate da una concezione negativa della conoscenza. L'uomo, a causa della civiltà, si è distanziato dalla natura e dal rapporto con il cosmo. È un essere umano scisso, che ripone eccessiva fiducia nella razionalità e nell'intelletto, sacrificando il rapporto con il proprio corpo e con l'ambiente che lo circonda. Una constatazione questa che è anche una profonda critica alle teorie illuministe e all'idea cartesiana di superiorità dell'intelletto umano.

La marionetta diventa allora nuovamente una sorta di emblema, di utopia al rovescio, uno stato primitivo a cui l'essere umano non potrà più accedere:

> Ma, come l'intersezione di due linee da un lato di un punto, dopo aver attraversato l'infinito, si ritrova improvvisamente dall'altro lato, o come l'immagine dello specchio concavo, dopo essersi allontanata nell'infinito, riappare all'improvviso vicinissima noi, così anche la grazia si ripresenta, quando la conoscenza è passata, per così dire, attraverso un infinito; di maniera che si manifesta, nella sua forma più pura, in quel corpo umano che non ha affatto coscienza o l'ha infinita, cioè nella marionetta o nel dio.[42]

Ancora una volta l'immagine dello specchio torna ad affiancarsi a quella della marionetta e dell'automa, come a voler enfatizzare l'ancestrale desiderio dell'umanità di guardare se stessa. Un'immagine che mette in luce quel legame inscindibile tra la figura umana e la sua rappresentazione, tra l'uomo e il suo doppio.

41 Ivi, p. 35.
42 Ivi, p. 37.

“Grottesco” e “divino” sono dunque caratteristiche fondamentali che si è scelto di analizzare in merito al discorso sugli automi e sulle marionette in epoca romantica. Nell’Ottocento queste due declinazioni hanno il loro momento generativo, ma sarà solo nel secolo successivo che troveranno la loro massima espressione. Gli inizi del Novecento, in campo artistico, ma anche più in generale in ambito culturale, vedono sorgere un ampio dibattito sul corpo e sulla messa in discussione di certi costrutti sociali che lo determinano. Proprio per questo motivo, l’automa sarà messo al centro dei discorsi artistici come simbolo per eccellenza: uno strumento di confronto tra corpo vivo e naturale da un lato, e corpo meccanico e artificiale dall’altro.

Influenzato dalle mirabolanti evoluzioni della rivoluzione industriale e dall’affermarsi della cultura capitalista, L’uomo del Novecento inizia a mettere in discussione il suo ruolo di indiscusso protagonista del mondo, minacciato sempre più dalla presenza di progredite macchine che ne prendono il posto.

Nei capitoli successivi si analizzeranno quindi quei movimenti artistici che, facendosi carico dell’eredità romantica di Kleist e del grottesco, interpretano artisticamente la loro epoca attraverso l’utilizzo di automi e marionette: Il Futurismo italiano e L’Espressionismo e la Bauhaus tedeschi.

# 2 - MACCHINE, AUTOMI E SOGNI FUTURISTI

## 2.1 - Automi e marionette del XX secolo, tra timori ed esaltazioni.

Sul finire del XIX secolo, l'automa sembra aver smarrito la sua forza simbolica. In un mondo sempre più condizionato dalle scoperte in campo industriale e dal progresso tecnologico, il fantoccio meccanico inizia a perdere la sua forza creativa, diventando un oggetto anacronistico.

L'automa ottocentesco quindi non viene più percepito con significati di ribellione: «non è superamento dell'uomo, non è ricerca tecnica, non ha con sé né folle coraggio né propaggini blasfeme[43]». In questo clima di frenetica tensione verso il progresso, si rende necessario un nuovo simbolo, che incarni questa proiezione verso il futuro. Negli anni Venti del Novecento nasce una nuova tipologia di automa: il robot. La sua introduzione ufficiale avviene nel 1924 con la celebre opera teatrale *R.U.R.*[44] (Fig. 6) del drammaturgo ceco Karel Čapek, rappresentata per la prima volta al teatro degli Champs-Élysées. Il termine "robot" deriva dalla parola ceca *robota*, che significa "lavoro forzato" o "lavoratore"; un nome che riflette perfettamente il ruolo simbolico di questa figura nell'epoca successiva alla rivoluzione industriale.

Il robot raccoglie l'eredità di tutte le creature artificiali che l'hanno preceduto, risalendo fino al leggendario Talo. È il punto di convergenza di secoli di immaginario e di sperimentazione meccanica, ma al tempo stesso segna una svolta: per la prima volta, la nostra civiltà si confronta in modo concreto con un mito antico, in un rapporto che si mantiene attuale fino ai giorni nostri.

Nonostante questo rinnovamento, il robot sembra essere un caso a parte rispetto ai suoi predecessori meccanici. Egli, per altri aspetti, taglia i ponti con il passato rifiutando i collegamenti storici. Secondo Pierre Rousseau infatti:

> Il gigante, l'orco, il mostro, sono sostituiti dal Robot, generalmente costruito da qualche scienziato traviato […] erede degli automi del XVIII secolo, il robot non ha né la loro grazia e

43 G. P. Ceserani, *Gli automi. Storia e mito*, Laterza, Roma-Bari, 1983, p. 181.
44 K. Čapek, *R.U.R. Rossum's Universal Robots*, Marsilio, Venezia, 2015.

neppure la loro fantasia. Invece di suonare il flauto o di scrivere motti improntati di saggezza, colui che ci viene consegnato da films[45] e romanzi fantastici, spaventa, ruba, uccide[46].

Il robot, dunque, condivide con i suoi predecessori solo alcune caratteristiche, come la capacità di suscitare timore, la diffidenza che ispira, l'aura di ostilità che spesso lo circonda e infine, non meno importante, la possibilità che questo possa rendersi talmente autonomo da poter rimpiazzare l'essere umano in carne ed ossa. Tuttavia, i legami simbolici che in passato hanno aiutato a interpretare il rapporto tra le società e gli automi fino al XIX secolo, ora appaiono meno efficaci e non più applicabili alla nuova realtà.

Se la macchina autonoma animata attraversa un periodo di crisi simbolica, lo stesso non si può dire di certo per la sua parente più stretta, il simulacro umano la cui animazione dipende ancora dalla mano dell'uomo: la marionetta. Sono in particolar modo le avanguardie artistiche europee di inizio Novecento ad ereditare le influenze del Romanticismo, assumendo la marionetta, non solo come una semplice curiosità etnografica o come una forma teatrale per bambini, ma «come la forma più adatta a esprimere il nuovo linguaggio artistico scaturito dalla crisi della rappresentazione teatrale e pittorica, segno di quella più generale crisi a cui cercarono di rispondere i movimenti di avanguardia all'inizio del "secolo breve"[47]».

Le parole appena citate di Brunella Eruli introducono efficacemente un aspetto chiave che contraddistingue il periodo tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo, ovvero la crisi delle espressioni artistiche. L'Ottocento è il momento in cui l'arte occidentale raggiunge l'apice della sua codificazione in diverse forme: teatro, balletto, musica, arti pittoriche e plastiche arrivano al più elevato tasso di complessità della storia umana. Eppure, si avverte che quest'arte inizia ad essere inefficace, distante dalle necessità del pubblico, incapace di interpretare un mondo in costante movimento. Questa crisi era sia il risultato che la causa di un'incertezza più ampia riguardo ai confini della realtà cosiddetta "oggettiva", i cui limiti erano stati ridefiniti dalla conoscenza scientifica e dal progresso tecnologico, fino a includere anche ciò che un tempo era considerato invisibile.

In un clima così fervente, un concetto che viene messo fortemente in discussione dai movimenti d'avanguardia, e che interessa particolarmente ai fini di questo elaborato, è

45 Si allude in questo caso a una serie di grandi successi cinematografici riguardanti creature antropomorfe artificiali, che hanno profondamente inciso sulla cultura e sulla società occidentale degli inizi del Novecento. Per fare degli esempi, si potrebbero citare *Il Golem* (*Der Golem,* 1915) di Paul Wegener, *Il gabinetto del dottor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920) di Robert Wiene, *Metropolis* (1927) di Fritz Lang (1927), o *Frankenstein* (1931) di James Whale.

46 P. Rousseau, *La science du vingtième siécle*, Hachette, Francia, 1964, p. 96.

47 B. Eruli, *L'attore disincarnato. Marionetta e avanguardie*, in AA. VV. (a cura di), *Automi, marionette e ballerine nel Teatro d'avanguardia*, Skira, Milano, 2000, p. 43.

soprattutto quello di "corpo": alle costruzioni sociali che lo determinano, alle sue nuove possibilità espressive, al suo modo di essere rappresentato e posto sotto esame dalle espressioni artistiche. È necessario immaginare un nuovo tipo di corporeità, trovare nuove immagini e nuove forme che spezzino le catene di un'arte troppo irrigidita dalle sue stesse regole.

La marionetta dunque, corpo artificiale e scomponibile per antonomasia, con il suo linguaggio sintetico e astratto, rappresenta il terreno di incontro ideale tra teatro, danza e pittura. Essa è la metafora perfetta per riflettere sull'uso deformante degli oggetti (il grottesco), sulle nuove possibilità delle forme teatrali e, a livello antropologico, sui rapporti fra vivente e inanimato, umano e artificiale; una dicotomia mai così attuale come agli inizi del secolo breve.

Grazie alla sua natura di oggetto e alla sua forma plastica, la marionetta ha offerto ampie possibilità di sperimentazione e creatività. La sua astrazione le ha consentito di diventare uno strumento privilegiato nel superamento della narrazione realistica e della coerenza psicologica, elementi fondamentali nel teatro tradizionale. Il suo corpo disarticolato diventa così nel mondo teatrale l'emblema della nuova corporeità; un corpo che «non rappresenta una realtà interiore o sensoriale ma che presenta sulla scena una realtà dell'istante, ambigua e contraddittoria. Un corpo, quindi, dall'identità virtuale, schermo sul quale lo spettatore proietta delle immagini parziali e discontinue[48]». In alcune concezioni teatrali, come verrà illustrato in seguito, il burattino viene addirittura considerato un possibile sostituto completo dell'attore umano o, quantomeno, un modello ideale a cui quest'ultimo dovrebbe aspirare.

La tesi mette sotto la lente d'indagine i movimenti del Futurismo, dell'Espressionismo e della Bauhaus, che sono di certo tra i più significativi su questo argomento, ma non sono gli unici. Oltre al futurista Depero, all'espressionista Goll e all'esponente Bauhaus Schlemmer, che saranno analizzati nello specifico, il Novecento è costellato di registi, drammaturghi e attori che sono stati ispirati dal corpo "marionettizzato", come Alfred Jarry, Maurice Maeterlinck, Reiner Maria Rilke, Gordon Carig, Vsevolod Mejerchol'd, Hugo Ball, Kurt Schwitters, Raoul Hausmann e  Antonin Artaud; ma anche esponenti della pittura come Vassili Kaninsk, George Grosz, o Giorgio De Chirico.

Ad esempio, già nel 1890, il simbolista belga Maurice Maeterlinck inizia a concepire dei drammi esclusivamente per marionette. Nella sua visione l'attore umano è limitato perché con il suo «eccesso di presenza[49]» egli inquina la creazione poetica. La sua avversione all'attore è tale, tanto che in un saggio scrive:

48 Ivi, p. 43.

49 U. Artioli , *Un'icona del simbolismo: la Marionetta Divina*, in U. Artioli, F. Bartoli (a cura di), *Il mito dell'automa: teatro e macchine animate dell'antichità al Novecento*, Artificio, Firenze, 1991, p. 21.

> Si dovrebbe forse allontanare del tutto l'essere vivente dalla scena. […] L'essere umano sarà forse sostituito da un'ombra, un riflesso, una proiezione di forme simboliche o da un essere funzionante come la vita anche se privo di vita? Non lo so; ma l'assenza dell'uomo mi sembra indispensabile. […] È difficile prevedere quale insieme di esseri senza vita potrebbe sulla scena sostituire l'uomo; la strana impressione che si prova nelle gallerie dove si espongono statue di cera, per esempio, da molto tempo avrebbe potuto metterci sulle tracce di un'arte estinta o forse nuova. […] Ogni essere […] che non avendo vita ne mostra però le sembianze, sembra appellarsi a potenze straordinarie.[50]

Sul finire del secolo, seguendo l'insegnamento di Maeterlinck, in Europa si inizia a concepire una progressiva riduzione della fisicità dell'attore. La sua presenza scenica viene limitata a una mimica essenziale, i movimenti diventano rigidi e rallentati, conferendogli un'aura solenne e quasi sacerdotale.

Sostenitore di una posizione analoga, in Germania, è anche Reiner Maria Rilke, il quale, nella quarta delle *Elegie duinesi*[51], si dimostra anch'egli molto sensibile al fascino della marionetta. Secondo questa visione, l'uomo dovrebbe rinunciare all'emotività soggettiva, all'orgoglio e al desiderio di dominio sulle cose. Anziché considerarsi il fulcro dell'universo, dovrebbe accettare di essere parte del tutto, abbandonando una concezione lineare del tempo. In questo nuovo modo di pensare, la morte non è più un evento futuro, ma una presenza costante alle spalle. Ne deriva una prospettiva in cui soggetto e oggetto, vivente e inanimato, si trovano in una condizione di equilibrio e parità.

Dagli stessi presupposti parte anche la riflessione teatrale del regista inglese Edward Gordon Craig, il quale, profondamente influenzato dal pensiero romantico kleistiano, nel 1907 pubblica il suo celebre saggio *L'Attore e la Supermarionetta*[52]. Il testo è una delle più feroci accuse allo statuto attoriale, dopo quello di quasi un secolo prima di Kleist. Anche secondo Craig, l'attore va abolito in quanto responsabile del decadimento dell'arte scenica. Quest'ultimo è eccessivamente condizionato dalle proprie emozioni private, è sgraziato e incontrollato nei movimenti, la sua intonazione vocale è soggetta al caso ed è impossibilitato ad utilizzare i sensi come un vettore che conduca il pubblico ad una dimensione spirituale. Al contrario invece, la Supermarionetta è l'incarnazione dell'eleganza, del movimento controllato, dell'immobilità, del silenzio e del mistero, dimensione quest'ultima da cui

50 M. Maeterlinck, *Menus propos: le Théâtre (Un Théâtre d'Androïdes)*, 1890, trad. it. in S. Carandini, *la melagrana spaccata*, Valerio Levi, Roma, 1988, p.81.
51 R. M. Rilke, *Elegie duinesi*, Einaudi, Torino, 1978.
52 E. G. Craig, *The Actor and the Ubermarionette*, The Mask, Firenze, 1907.

l'essere umano si è irrimediabilmente allontanato. Per citare le parole dello stesso Craig: «La Supermarionetta non competerà con la vita, ma piuttosto andrà oltre. Il suo ideale non sarà la carne e il sangue ma piuttosto il copro in trance: aspirerà a vestire di una bellezza simile alla morte, pur emanando uno spirito di vita[53]».

L'essere umano artificiale si avvicina così agli anni Venti del XX secolo, in un contesto profondamente segnato dall'esperienza della Prima guerra mondiale. Il conflitto ha scosso e messo a dura prova la società europea, alimentando un acceso dibattito sulla crescente disumanizzazione causata dal progresso tecnologico. A questo punto, le macchine antropomorfe assumono una duplice valenza: da un lato, rappresentano l'incarnazione di paure inconsce; dall'altro, diventano simboli di una nuova corporeità astratta. Queste due tendenze si sviluppano in direzioni opposte: una ludico-vitalistica, che esalta la macchina come strumento di liberazione dai vincoli della realtà e come mezzo di gioco creativo; l'altra alienata, in cui la macchina diventa un'entità oppressiva, capace di ridurre l'uomo a un fragile fantoccio[54]. La corrente del teatro futurista, che verrà analizzata di seguito, si orienta chiaramente verso la prima prospettiva.

## 2.2 - L'esaltazione della Macchina nel teatro futurista.

Il Futurismo rappresenta la prima avanguardia europea con l'ambizione di esplorare e trasformare ogni aspetto della realtà. Questo movimento non si limita alle arti visive o alla letteratura, ma si estende al teatro, al cinema, alla musica, alla danza, fino a influenzare la politica, la morale e i costumi sociali. Filippo Tommaso Marinetti e i suoi seguaci mirano alla creazione di un'arte totale, capace di pervadere ogni ambito dell'esperienza umana, «una sorta di aggiornato *Kunstgesamtwerk* wagneriano[55]».

Marinetti, influenzato dalla crescente realtà industriale del primo Novecento, aspira a una radicale trasformazione della società e della morale italiana ed europea attraverso ogni forma d'arte possibile. Il simbolo per eccellenza di questa rivoluzione futurista è la Macchina, non solo come oggetto di fascinazione, ma come strumento essenziale per raggiungere traguardi altrimenti irraggiungibili. Le innovazioni tecnologiche, con tutte le loro implicazioni,

53 E. G. Craig, *L'Attore e la Supermarionetta*, in F. Marotti, *E. G. Craig. Il mio teatro*, Feltrinelli, Milano, 1971, p. 34.

54 Sulla distinzione tra i due versanti, ludico-vitalistico e alienato, vedi B. Eruli, *L'attore disincarnato. Marionetta e vanguardie*, p. 47.

55 L. De Maria, *Marinetti e il futurismo*, Mondadori, Milano, 1973, p. XXXIV.

diventano il mezzo per forgiare un uomo nuovo e dare vita a una società e a una cultura completamente rinnovate.
In ambito teatrale, il primo scritto teorico sull'argomento risale al 1911, ovvero, il *Manifesto dei Drammaturghi futuristi*. In questo testo, spesso meno considerato rispetto agli altri manifesti, Marinetti sottolinea un aspetto interessante, scrivendo per la prima volta che:

> il dramma moderno deve riflettere qualche parte del gran sogno futurista che sorge dalla nostra vita odierna, esasperata dalle velocità terrestri, marine ed aeree, e dominata dal vapore e dall'elettricità. Bisogna introdurre nel teatro la sensazione del dominio della Macchina, i grandi brividi che agitano le folle, le nuove correnti di idee e le grandi scoperte della scienza, che hanno completamente trasformato le nostre sensibilità e la nostra mentalità d'uomini del ventesimo secolo[56].

Qui emerge chiaramente che, mentre parte del panorama artistico europeo guarda con timore alla crescente diffusione delle macchine, percepite come una minaccia alla centralità dell'uomo, Marinetti e i futuristi adottano una prospettiva opposta. Per loro, la tecnologia rappresenta un'opportunità di emancipazione, un elemento chiave per la creazione di un uomo nuovo, capace di fondersi con il progresso e di superare i limiti imposti dalla tradizione.
Un anno dopo, nel *Manifesto della declamazione dinamica e sinottica* del 1912, Marinetti fa un un'altra interessante affermazione, paragonando il nuovo declamatore futurista a una creatura meccanica:

> Il declamatore futurista dovrà dunque:
> […]
> 2. - Disumanizzare completamente la voce, togliendole sistematicamente ogni modulazione o sfumatura.
> 3. - Disumanizzare completamente la faccia, evitare ogni smorfia, ogni effetto d'occhi.
> 4. - Metallizzare, liquefare, vegetalizzare, pietrificare ed elettrizzare la voce, fondendola colle vibrazioni stesse della materia, espresse dalle parole in libertà.
> 5. - Avere una gesticolazione geometrica, dando così alle braccia delle rigidità taglienti di semafori e di raggi di fari per indicare le direzioni delle forze, o di stantuffi e di ruote, per esprimere il dinamismo delle parole in libertà.

56 F. T. Marinetti, *Manifesto dei drammaturghi futuristi*, Direzione del Movimento futurista, Milano, 1911.

6. - Avere una gesticolazione disegnante e topografica che sinteticamente crei nell'aria dei cubi, dei coni, delle spirali, delle ellissi, ecc.

[…]

11. - Deve essere un inventore e un creatore instancabile nella sua declamazione:

[…]

c) Imitando in tutto e per tutto i motori e i loro ritmi (senza preoccuparsi della comprensione)[57].

Ciò che viene affermato riguardo al nuovo declamatore può essere applicato senza difficoltà anche all'attore teatrale, concepito qui come una sorta di automa/performer. I suoi gesti non si limitano a esprimere emozioni o a enfatizzare le parole, ma diventano veri e propri elementi di un'opera visiva nello spazio, delineando forme geometriche come cubi, coni, spirali ed ellissi aeree, che compongono una sorta di quadro immaginario in movimento.

Un altro esempio significativo in tal senso, ci viene fornito nel 1913 da uno scritto cardine del pensiero teatrale futurista, il *Manifesto del Teatro di Varietà;* qui Marinetti afferma che:

> Il Teatro di Varietà, essendo una vetrina rimuneratrice d'innumerevoli sforzi inventivi, genera naturalmente ciò che io chiamo il *meraviglioso futurista*, prodotto dal meccanismo moderno. Ecco alcuni elementi di questo *meraviglioso*: 1. caricature possenti; 2. abissi di ridicolo; 3. ironie impalpabili e deliziose; 4. simboli avviluppanti e definitivi; 5 cascate d'ilarità irrefrenabile; 6. analogie profonde fra l'umanità, il mondo animale, il mondo vegetale e il mondo meccanico.[58]

Parole come "meraviglia", "caricatura", o paragoni tra "l'umanità" e "il mondo meccanico", sono tutti elementi che sono stati già utilizzati in precedenza per parlare di automi, manichini e macchine semoventi. La meraviglia riporta a quel senso di stupore, tipico del mondo antico, di fronte ai prodigi di una statua in grado di muoversi autonomamente; la caricatura rievoca la dimensione del grottesco, che i romantici riscoprono dal Rinascimento; infine, il confronto tra l'uomo e la sua riproduzione artificiale è un tema millenario che attraversa tutte le epoche fino ai giorni nostri. Nonostante Fortunato Depero non abbia ancora cominciato le sue sperimentazioni plastiche, nell'avanguardia italiana si può già presagire che l'automa (o la

57 F. T. Marinetti, *La declamazione dinamica e sinottica. Manifesto futurista*, Direzione del Movimento futurista, Milano, 1912.

58 F. T. Marinetti, *Il Teatro di Varietà. Manifesto futurista*, Direzione del Movimento futurista, Milano, 1913.

marionetta) abbia tutte le caratteristiche fondamentali per diventare uno dei protagonisti dell'estetica futurista.

Il teatro era per i futuristi un modo d'espressione in cui tutto poteva diventare spettacolo: «una mostra di quadri, una lettura di manifesti, una dizione di liriche, perfino una rissa letteraria, ogni loro atto era sottoposto ad un processo di divulgazione spettacolare e pubblicitaria insieme, che era una vera novità nel nostro paese[59]».

Il punto di arrivo di tutte le sperimentazioni, sia nel teatro che nelle arti visive, è la nascita del Teatro Sintetico, le cui caratteristiche sono delineate dal Manifesto[60] omonimo. In questa forma teatrale si intrecciano le esigenze di rinnovamento della letteratura, delle arti figurative e della scenografia, tipiche dell'intero movimento futurista. Vengono così applicati al linguaggio teatrale elementi propri dell'arte e della letteratura, ma trasformati radicalmente, come la "simultaneità", l' "alogicità" e la "sintesi". In questa fase, un esempio significato di spettacolo è quello risalente al 13 aprile 1914, in occasione della Prima Esposizione Libera Futurista, quando viene presentato *I funerali del filosofo passatista*, ideato da Francesco Cangiullo. Lo spettacolo era pensato come una cerimonia funebre in cui rito ed elemento grottesco venivano mischiati e dove l'aspetto figurativo era prevalente rispetto a quello verbale. Lo dimostra il fatto che la processione fosse aperta da Fortunato Depero, il quale, in qualità di performer, impersonava una specie di carnefice dell'Inquisizione, «con la testa nascosta dentro enormi tubi neri forati al posto degli occhi[61]»: un'immagine suggestiva, che testimonia ancora una volta il precoce interesse di Depero verso lo studio di costruzioni plastiche antropomorfe, che maturerà poi negli anni a seguire.

Tuttavia, anche a causa di un mancato coinvolgimento significativo degli artisti figurativi in qualità di scenografi o costumisti all'interno del futurismo ufficiale, la spinta del Teatro Sintetico si esaurisce. Le intuizioni di artisti del calibro di Giacomo Balla, Enrico Prampolini e dello stesso Depero, venivano limitate, per il momento, a contributi di natura esclusivamente teorica e saggistica, come ad esempio il Manifesto *Scenografia e coreografia futurista*[62].

A raccogliere il testimone lasciato dall'esperienza sintetica, è il Teatro della Sorpresa, presentato ancora una volta attraverso un omonimo Manifesto[63], firmato dal solito Marinetti e

59 G. Antonucci, *Storia del teatro futurista*, Studium, Roma, 2005, p. 35.
60 F. T. Marinetti, E. Settimelli, B. Corradini, *Il Teatro futurista Sintetico*, Direzione del Movimento futurista, Milano, 1915.
61 G. Antonucci, *Storia del teatro futurista*, p. 38.
62 E. Prampolini, *Scenografia e coreografia futurista*, Direzione del Movimento futurista, Milano, 1915.
63 F. T. Marinetti, F. Cangiullo, *Manifesto del Teatro della Sorpresa*, Direzione del Movimento futurista, Milano, 1921.

da Cangiullo. Sebbene considerato spesso dalla critica come una forma minore, il Teatro della Sorpresa riesce proprio in quell'intento artistico dove il Teatro Sintetico invece falliva, ovvero la creazione di collaborazioni tra artisti provenienti da campi disciplinari diversi; come ad esempio, Prampolini e Depero per gli aspetti scenografici, Casavola e Silvio mix per la musica, o Rodolfo De Angelis per l'arte comica.

Dopo aver tracciato il quadro storico e culturale dell'inizio del secolo breve e aver esaminato le caratteristiche principali del teatro futurista in relazione al meccanico, all'elettrico e all'automatico, è ora il momento di approfondire la figura dell'artista italiano, già citato nel discorso, che più di tutti ha concentrato la sua ricerca sull'esplorazione degli elementi plastici e che ha reso l'automa assoluto protagonista della sua idea di teatro: Fortunato Depero.

## 2.3 - Le sperimentazioni ludiche nel teatro di Fortunato Depero: *Balli Plastici* e altri automi acrobatici.

Fortunato Depero nasce nel 1892 a Fondo, in provincia di Trento, per poi trasferirsi poco dopo con la famiglia a Rovereto, luogo dove cresce, si forma e che ancora oggi ospita la Casa d'Arte Futurista Depero, fondata nel 1957 dall'artista stesso. Nel 1913 si sposta a Roma, dove aderisce al movimento futurista, influenzato principalmente dagli artisti Giacomo Balla e Umberto Boccioni. Nel 1914 partecipa all'esposizione Libera Futurista e un anno dopo, nel 1915, è tra i firmatari insieme a Balla di uno dei testi fondamentali dell'estetica futurista, la *Ricostruzione Futurista dell'Universo*. Depero è un artista poliedrico che nel corso della sua carriera alterna costantemente la pratica pittorica, la scultura e la ricerca teatrale, ma non solo: l'artista trentino ambisce al raggiungimento dell'opera d'arte totale, un contesto estetico in cui tutte queste pratiche possano convergere e contaminarsi a vicenda. Gli automi, e in generale la riproduzione meccanica dell'essere umano, costituiscono un'ispirazione fondamentale per tutta la sua carriera; anche se il periodo più prolifico e intenso di questa ricerca è constatabile all'incirca tra il 1917 e il 1924, anni questi che trascorre principalmente tra Roma e Capri.

Le figure antropomorfe dell'artista pongono immediatamente una questione aperta e dibattuta sul loro statuto ontologico: Automi? Marionette? Giocattoli? Forse tutte queste definizioni assieme, o forse nessuna esattamente. L'intenzione concettuale, ovvero l'immagine feticcio nella testa di Depero, è quella di rappresentare degli automi, ossia delle macchine antropomorfe in grado di muoversi autonomamente; lo dimostra tutta una serie di quadri, disegni a carboncino e bozzetti realizzati nel 1917, con titoli e soggetti emblematici, come *Studio per automi* (1917), *Robot – architettura sintetica* (1917), o anche *Meccanica di*

*ballerini* (1917) (Fig. 7). Quest'ultima opera è di particolare interesse, perché rappresenta un ribaltamento di ruoli: Il robot insegna alla ballerina come danzare e non viceversa; l'automa prevale sull'essere vivente, che si dimostra invece manchevole e imperfetto. Come scrive Silvana Sinisi infatti, nei quadri di Depero «l'uomo è sempre sostituito dalla marionetta o comunque da un'entità meccanizzata, aderendo agli impulsi di un'immaginazione gioiosamente proiettata verso una ricostruzione futurista dell'universo[64]». Tuttavia, all'atto pratico, cioè relativo alla realizzazione materica dei personaggi dei *Balli Plastici*, che saranno analizzati in seguito, essi appaiono appunto come delle marionette: oggetti antropomorfi o dall'aspetto animalesco, il cui movimento dipende però dall'intenzione umana. Marionette, in questo caso, decisamente *sui generis*, poiché non tradizionalmente appese a fili cascanti dall'alto, ma ancorate a curiosi piedistalli. Infine, i colori accesi, l'aspetto infantile e le forme astratte, grottesche e deformate riportano alla dimensione del balocco. Tracciare un confine tra queste diverse declinazioni è pressoché impossibile e poco utile all'indagine in questione. Come già accennato nelle prime pagine, l'elemento centrale da sottolineare è il valore simbolico dell'arte automatica di Depero, insieme ai molteplici significati e alle istanze culturali che essa ha generato. La sua opera rappresenta un superamento delle convenzioni del linguaggio scultoreo e teatrale tradizionale, trasformando l'essere umano artificiale in una macchina ludica, espressione di festa, meraviglia e di un'infanzia ritrovata.

Una delle prime sperimentazioni plastiche risale al 1914, anno in cui Depero realizza *La Toga e il Tarlo* (Fig. 8), costruzione plastica realizzata dopo il primo periodo romano. Un'opera che testimonia già in quegli anni un interesse dell'artista nei confronti delle possibilità espressive di materiali poveri come legno o cartone, o anche «fili metallici, di cotone, lana, seta, [...]. Vetri colorati, carteveline, celluloidi, reti metalliche, trasparenti d'ogni genere, coloratissimi. Tessuti, specchi, lamine metalliche, stagnole colorate […]. Congegni meccanici, elettrotecnici; […] molle; leve; tubi ecc[65]». La scultura qui menzionata è tra le poche sopravvissute del suo genere, proprio a causa della facile deperibilità dei materiali usati.

Oltre a Balla, precursore e ispiratore delle concezioni estetiche deperiane è anche Enrico Prampolini con il Manifesto del 1915, *Scenografia e coreografia futurista*, in cui vengono espresse visioni estetiche che saranno adottate anche dall'artista trentino:

64 S. Sinisi, *La marionetta e l'arte dell'avanguardia storica*, in U. Artioli, F. Bartoli (a cura di), *Il mito dell'automa: teatro e macchine animate dell'antichità al Novecento*, Artificio, Firenze, 1991, p. 63.

65 G. Balla, F. Depero, *La ricostruzione futurista dell'universo, Manifesto*, Direzione del movimento futurista, Milano, 1915.

> 1) Negare la ricostruzione esatta di ciò che l'autore teatrale ha concepito, abbandonare quindi risolutamente qualsiasi rapporto realistico, qualunque confronto tra oggetto e soggetto e viceversa: rapporti che diminuiscono l'emozione diretta di sensazioni indirette. 2) Sostituire all'azione scenica un quadro emotivo che susciti tutte quelle sensazioni necessarie allo svolgimento teatrale, affinché crei un'atmosfera che dia l'ambiente interiore dell'opera. […] 5) I colori e la scena dovranno destare nello spettatore qui valori emotivi che né la parola del poeta né il gesto dell'attore possono esaltare. […] Gli attori acquisteranno effetti dinamici imprevisti che nei teatri d'oggi sono trascurati o impiegati scarsamente soprattutto per l'antico falso concetto di imitare, rendere la realtà.[66]

Prampolini introduce un elemento fondamentale del Futurismo e, di conseguenza, dell'arte di Depero: l'assoluto rifiuto per la rappresentazione realistica. Si cerca di comunicare con il pubblico su un versante antinaturalista, che tenti di risvegliare una nuova emotività. Allo stesso modo, questo discorso influisce sulla struttura anatomica degli automi: siamo ormai lontani dalle riproduzioni settecentesche della clavicembalista che respira dei Jacquet-Droz, o dai precisi movimenti di lingua e labbra del flautista di Vaucanson. Il meraviglioso non scaturisce più dall'incredibile somiglianza con la realtà, perché quest'ultima non è più sufficiente. Al contrario, Depero e i futuristi cercano di rinnovare valori epici e mitologici: l'automa-marionetta  rifiuta la realtà per entrare in un mondo che si potrebbe definire magico, fantastico, sospeso. Se fino alla fine del XIX secolo l'automa migliora costantemente la sua precisione anatomica, di pari passo con il progresso tecnologico, il Futurismo italiano e la gran parte delle avanguardie del Novecento sembrano andare nella direzione opposta: verso il soggetto primitivo, dai tratti elementari, un personaggio immaginato dalla fantasia di un bambino.

Il passaggio dalle sperimentazioni plastiche a un più concreto approccio teatrale avviene nel 1917, quando a Depero viene commissionata la realizzazione delle scenografie del balletto *Le Chant du Rossignol* (Fig. 9), ispirato da una fiaba di Hans Christian Andersen e musicato da Igor Stravinskij. Tuttavia lo spettacolo non viene mai messo in scena a causa di ritardi nella consegna della scenografia e della faticosa vestibilità dei costumi. L'unica testimonianza rimasta di questa sfortunata esperienza, sono dei bozzetti e delle fotografie dell'epoca. A proposito di questi ultimi è rilevante la descrizione che Depero fa di una prova costumi:

> Mantelli a campana, calzoni e maniche pure campanuliformi; tutto poliedrico in senso asimmetrico, tutto svitabile e mobile. E fu strabiliante sorpresa, da impazzire di giubilo quando

66 Prampolini, *Scenografia e coreografia futurista.*

> il primo ballerino della troupe, L. Massine provò davanti allo specchio i primi due costumi, poiché si videro gli atteggiamenti incantevoli, la mimica stupefacente di uomini plastici di un nuovo mondo.[67]

Depero introduce una variante rispetto alla riproduzione di automi: qui l'attore, o il danzatore, è presente, non è escluso dalla scena; ma la sua corporeità viene occultata da costumi fastosi e ingombranti, che rievocano comunque un immaginario relativo al mondo dell'automazione. Questo concetto verrà ulteriormente sviluppato da Depero nelle fasi successive della sua ricerca artistica. Dopo le sperimentazioni plastiche con le marionette, a partire dal 1924, l'artista trentino sceglie di reintrodurre la figura dell'attore sulla scena, restituendogli un ruolo centrale nel balletto *Aniccham.* L'artista raggiunge una sintesi nel rapporto dialettico tra automa e danzatore facendo indossare al secondo uno scafandro d'acciaio, che ne occulta l'espressività e i connotati corporei, «in favore di una rappresentazione ancora fortemente meccanicistica dell'umanità[68]».

Tornando al 1917, nello stesso anno di *Le Chant du Rossignol*, Depero fa un incontro fondamentale per lo sviluppo della sua ricerca sul mondo meccanico e alla concezione dei *Balli Plastici*, l'architetto e poeta svizzero Gilbert Clavel. L'incontro avviene a Roma, quando Depero sta tentando di terminare il lavoro per il balletto russo. Clavel, trasferitosi in Italia un decennio prima per curarsi dalla tubercolosi, contatta l'artista futurista per commissionargli le illustrazioni di una sua novella, *Un istituto per suicidi*, e lo invita a Capri per lavorare assieme. Quello sull'isola campana, è un periodo di fervente creatività per Depero. Egli è particolarmente incuriosito dalla fisicità del collega svizzero, tanto da diventare vera e propria fonte d'ispirazione: «Un signore piccolo, gobbo, con naso rettilineo come uno squadretto, con denti d'oro e scarpette femminili, dalle risate vitree e nasali[69]». Una descrizione grottesca che stimola l'immaginario deperiano per la realizzazione delle marionette, assieme ad un altro episodio propedeutico del soggiorno caprese: la scrittura delle bozze di un testo teatrale, *Sucidi e omicidi acrobatici*, dove è evidente l'influenza di Clavell e che contiene al suo interno i prototipi dei personaggi automatici, che verranno alla luce di lì a breve.

Capri è appunto il luogo dove viene ideato lo spettacolo più esemplare dell'artista trentino in materia di automi e marionette, i *Balli Plastici* (Fig. 10), come testimoniato dallo stesso Depero:

67 F. Depero, *Il teatro plastico Depero. Principi e applicazioni*, in *Il mondo*, Sonzogno, Milano, 1919.
68 G. Belli, *"L'altro attore" nel teatro di Fortunato Depero*, in AA. VV. (a cura di), *Automi, marionette e ballerine nel Teatro d'avanguardia*, Skira, Milano, 2000, p. 59.
69 F. Depero, *Uno svizzero*, in *Fortunato Depero nelle opere e nella vita*, TEMI, Trento, 1940, p. 203.

> A Capri si parlò di teatro. Avevo appena finito i costumi e lo scenario per i "Balletti Russi" così miseramente distrutti, allorché mi venne questa idea: per ottenere un maggior senso geometrico e di libertà proporzionale nei costumi, nei personaggi e nei rapporti fra scena e figure, bisognerebbe dimenticare addirittura l'elemento uomo e sostituirlo con l'automa inventato; cioè con la nuova marionetta libera nelle proporzioni, di uno stile inventivo e fantasioso […]. Si trattava anche di dare vita animata ed organicità d'ambiente ai figurini plastici, alle scene costruite e ai personaggi che la fantasia andava man mano ideando. Nacquero così: i selvaggi rosso-neri e d'argento; gli arlecchini giallo-arancione ed i pinocchi candidi; gli uomini dai baffi d'oro, azzurri e piatti, simili a coleotteri di lusso umanizzati. Anche la fauna venne ricreata: scimmie verdi, orsi blu, serpenti metallici e farfalle aviatorie e a cerniera.[70]

Quelli descritti dall'artista, sono solo alcuni degli automi/marionette in legno che animano lo spettacolo, il quale debutta ufficialmente a Roma il 15 aprile 1918, al Teatro dei Piccoli, accompagnato dalle musiche composte da Alfredo Casella, Gerald Tyrwhitt, Francesco Malipiero e Bela Bartòk. La struttura drammaturgica non prevede l'utilizzo della parola, per favorire invece un tipo di rappresentazione esclusivamente formale, ed è divisa in cinque azioni mimico-musicali: *I Pagliacci*, *L'uomo dai baffi*, *I Selvaggi*, *Ombre* e *l'orso azzurro* (Fig. 11).

I *Balli Plastici* sono la prima concreta realizzazione scenografica di Depero, dopo le teorizzazioni de L*a ricostruzione futurista dell'universo* e dopo i primi esperimenti abbozzati, falliti, o anche solo disegnati. La presenza di automi e marchingegni, il caleidoscopio di luci, i colori accesi, le forme geometriche deformate, mostrano con evidenza l'incontro fra le due grandi passioni dell'esponente futurista: la pittura e il teatro. Non sono solo le figure antropomorfe a muoversi, ma anche quelle animali e vegetali, coinvolgendo l'intero impianto scenografico in un dinamismo totale. Questa decentralizzazione della figura umana è un aspetto fondamentale della rivoluzione teatrale di Depero: non esiste più un unico protagonista, né una distinzione tra personaggi principali e secondari, poiché le gerarchie sceniche vengono completamente abolite. Allo stesso modo, la marionetta meccanica non domina la scena, ma si integra nello spazio come parte di un insieme in movimento. Parallelamente, l'uomo nuovo futurista non è più il centro assoluto dell'universo, ma solo un elemento all'interno di esso. Anche questo aspetto, l'assenza del protagonista, arriva dall'amico e collega Gilbert Clavel, il quale in una lettera al fratello René si esprime in tal senso a riguardo della sua novella *Istituto per sucidi*: «Per me era effettivamente importante

70 F. Depero, *Teatro plastico – Roma 1916-18*, in *Fortunato Depero nelle opere e nella vita*, p. 208.

descrivere la mancanza del centro, la dissoluzione, e non la distruzione della morte[71]». Anche nei *Balli Plastici*, l'assenza della centralità è un'idea innovativa rispetto alla produzione artistica dell'epoca. Sempre Clavel, commentando questa volta l'opera realizzata con Depero, scrive infatti che, «la rappresentazione trae il suo sentimento dominante dall'unione armonica di tutti i valori – così come un quadro – soltanto con la differenza che le barriere imposte dalla cornice sono superate dalla dinamica continuata della scena[72]».

Depero articola il suo percorso di ibridazione tra teatro automatico e pittura fino al 1924, quando, come accennato in precedenza, sceglie di riammettere l'attore sulla scena, condizionato anche dalla formulazione del programma per il *Nuovo Teatro Futurista*. Nonostante la ritrovata conciliazione tra umano e automatico, l'artista di Rovereto continua a riflettere sulle possibilità di scambio e integrazione tra uomo e macchina anche negli anni a venire:

> Per drammatizzare il palcoscenico è necessario l'aiuto di automi: essi servono per sdoppiare, moltiplicare un personaggio nelle sue varie dimensioni.
> Esso deve presentarsi in tutti i suoi stati lirici e plastici, con le proprie fisionomie interiori ed esterne. La propria ombra, i diversi aspetti di sé stessi, ripetuti, rimpiccioliti ed ingranditi si possono rendere efficacemente e simultaneamente solo con l'aiuto di automi.
> […] Debutto della macchina.
> La magia del nuovo teatro sta nell'applicazione artistica e pratica delle infinite possibilità della macchina sul palcoscenico. Per ottenere tutte le favolose sorprese dei trucchi esagerati dei pavimenti verticali per la fusione dello scenario con l'orchestra per dar vita agli automi per la scenografia mobile per tutti i prodigi della illuminazione mobile perfezionare ricreare inventare il macchinario teatrale la divina Macchina deve trovarsi a completa disposizione del genio.[73]

Analizzando la figura e la produzione artistica di Fortunato Depero, nel periodo tra la metà degli anni Dieci e la metà degli anni Venti, si è evidenziato come l'automa fosse diventato uno strumento per veicolare una dimensione di sogno, di magico, di fantastico e di infantile all'interno del mondo adulto. Nel prossimo capitolo verrà esplorato il rovescio della medaglia della concezione dell'automa: mentre nel Futurismo italiano la figura meccanica antropomorfa è vista in chiave prevalentemente ludica e positiva, nel contesto germanico il

71 G. Clavel, *1925, Quand l'Art Déco séduit le monde*, in N. Boschiero (a cura di), *Depero. Automatico, acrobatico*, Electa, Milano, 2022, p. 22.
72 F. Depero, *Depero futurista*, Dinamo Azari, Milano, 1927, p. 139.
73 Ivi, p. 131.

grottesco automatico assume sfumature ben più inquietanti e perturbanti, venendo spesso interpretato in modo oscuro e demonizzante.

# 3 - IL TEATRO D'AVANGUARDIA TEDESCO: L'AUTOMA E IL GROTTESCO.

## 3.1 - Il Novecento tedesco e l'oblio della marionetta divina.

Come anticipato nel capitolo precedente, agli inizi del secolo breve, in Germania si sviluppa nel campo delle arti un interesse crescente nei confronti dell'estetica grottesca, che ha avuto i suoi precursori nel secolo precedente, soprattutto grazie alla spinta del movimento romantico.

Oltre al grottesco, il Romanticismo tedesco adotta la marionetta anche come espressione di un altro valore fondamentale e costitutivo: il divino. Tuttavia, mentre la prima caratteristica vive la sua "età dell'oro" e «si definisce come dimensione che, facendo sfumare i contorni tra realtà e finzione, scatena il disorientamento provocato dal dubbio sull'autenticità del reale e sul primato della creazione artistica rispetto alla vita[74]»; la seconda qualità va progressivamente ad esaurirsi fino a dissolversi. La marionetta divina di Kleist si dirige così verso l'oblio.

Secondo Grazioli, per comprendere a fondo il mutamento simbolico della marionetta nel passaggio da un secolo all'altro, è fondamentale distinguere tra due diversi paradigmi: l'"emisfero divino", tipico della sensibilità ottocentesca, e l'"emisfero terrestre", che invece definisce la visione del nuovo secolo. I fili sottili che permettevano alla marionetta di non subire la gravità e di muoversi con grazia, sfiorando a malapena il suolo, vengono improvvisamente tagliati. Il corpo artificiale ripiomba sulla terra perdendo il suo status sublime e, addentrandosi nel Novecento, si trasforma progressivamente nel suo opposto: il fantoccio meccanico, l'automa degradato, il doppio svilito e deforme dell'essere umano.

Tornando ancora una volta alla metafora dello specchio e del doppio antropomorfo artificiale, l'essere umano davanti ai suoi occhi non ha più la versione ideale e perfetta di se stesso, ma al contrario, egli vede ora il suo lato oscuro, la profezia più pessimista causata dalla accelerante e alienante modernità; ovvero, la paura di trasformarsi egli stesso in un essere meccanico. Lo specchio si frantuma e restituisce un'immagine deformata, in grado di suscitare sia risa sguaiate, che sentimenti angosciosi e tragici. Come nel teatro futurista, anche nelle avanguardie tedesche si sceglie di utilizzare la dissonanza e la discontinuità come principi

74 C. Grazioli, *Lo specchio grottesco. Marionette e automi nel teatro tedesco del primo '900*, p. 24.

formali di composizione, si rifiuta l'atteggiamento descrittivo in favore dell'evocativo e si privilegiano maggiormente gli aspetti visivi rispetto a quelli verbali.

Il corpo artificiale non è l'unico elemento ad invertirsi di segno. Anche il suo "creatore", l'essere umano in carne ed ossa, è oggetto di una rivalutazione, soprattutto all'interno della corrente espressionista. In Kleist la marionetta è direttamente collegata ad una forza superiore, che le consente di sfuggire alle maglie della ragione e dell'intelletto, principali responsabili dell'involgarimento umano. L'Espressionismo invece, interpreta l'automa come una fisicità inerme, un corpo senz'anima. È proprio il concetto di anima a sancire un discrimine decisivo nella differenza tra uomo e macchina. L'anima non è solo ciò che da uno slancio vitalistico all'essere umano, ma è anche l'elemento essenziale che può avvicinare quest'ultimo alla dimensione divina. In questo ribaltamento di prospettiva, è ora il momento che «"divino" divenga l'attore di carne e di sangue, "divini" il sangue e i nervi[75]». L'attore espressionista prendendo il posto della marionetta divina, diventa emblema dell'espressione vera e autentica, mentre l'automa, non essendo in grado di possedere un sentimento e una visionarietà artistica, rimane rilegato alla dimensione terrena e diventa rappresentazione del fasullo e del contraffatto.[76]

L'automa e la marionetta non si limitano a essere semplici presenze sceniche materiali, ma fungono anche da ispirazione concettuale per le modalità compositive delle opere d'arte. Proprio come l'automa, che è scomponibile e assemblabile in tutte le sue diverse parti, così anche i registi e gli artisti teatrali abbandonano la linearità narrativa, per abbracciare invece uno stile compositivo più liberamente scomponibile, assurdo e caotico. Questa trasfigurazione ha implicazioni su due piani distinti. Sul versante visivo, un esempio significativo è rappresentato dalle innovazioni cinematografiche introdotte dal regista russo Sergej Ejzenštejn, per il quale il "montaggio" diventa un procedimento centrale nell'arte del Novecento. Tanto nel cinema quanto nel teatro, il senso generato dalle "attrazioni" deriva da un processo di accostamento, in cui il significato emerge progressivamente dalla giustapposizione delle immagini, proprio come un automa prende vita solo quando tutte le sue parti sono assemblate.

Sul versante verbale invece, l'effetto assemblante si ottiene attraverso «un uso alogico e antidescrittivo della parola, riscoperta nel suo potere evocativo, simbolico e puramente fonetico, quindi "materico", e utilizzata secondo un disegno privo di centro[77]». Anche la

75 Ivi, p. 158.

76 La contrapposizione tra attore e marionetta nei termini di coscienza, visionarietà e autenticità e particolarmente presente nel teatro di Oskar Kokoschka, in opere come *Sfinge e uomo di paglia* o *Assassinio speranza delle donne*.

77 C. Grazioli, *Lo specchio grottesco. Marionette e automi nel teatro tedesco del primo '900*, p. 29.

lingua viene dunque assemblata come una bambola, adottando lo stile linguistico dello sproloquio, del gioco di parole, del plurilinguismo, dell'iperbole. Tutte queste caratteristiche sono riconducibili in un certo senso all'arte buffonesca medievale: un contesto in cui, come si diceva nel primo capitolo, il teatro e tutte le sue varianti, erano considerate tra le più basse forme di intrattenimento. Ma il Novecento, tra le sue rivoluzioni e cambi di prospettiva, annovera il fatto di unire in un solo ambito l'alto e il basso, il comico e il tragico, il superficiale e l'esistenziale.

Le suggestioni suscitate dalla crescente industrializzazione, dalla capillare diffusione di macchine in grado di semplificare e accelerare la vita dell'uomo, o addirittura di sostituirsi ad esso, non coinvolge solo l'arte teatrale, ma si estende evidentemente anche ad altri ambiti, producendo spesso un'interdisciplinarità. Nel capitolo precedente si citava appunto la fiorente produzione cinematografica tedesca sul tema di automi e macchine antropomorfe, ma ci sono esempi molto significativi anche nel campo delle arti figurative. Max Ernst realizza opere con un'esplicita ispirazione meccanica, come *Piccola macchina costruita da minimax dadamax in persona* (*Von minimax dadamax selbst konstruirtes maschinchen*, 1919), oppure altre ancora, in cui ritrae corpi di bambole squarciate compiendo «perverse contaminazioni tra protesi artificiali, ingranaggi meccanici e elementi organici, quasi ad evocare il fantasma delle mostruose creature costruite in laboratorio di cui è ricca la cupa aneddotica dell'espressionismo tedesco[78]». Allo stesso tempo, alcuni artisti rappresentano il tema della meccanizzazione in chiave più caricaturale. Un esempio significativo è George Grosz, che raffigura spesso individui di estrazione borghese come fantocci dal cranio aperto, svuotati della materia cerebrale. L'opera più emblematica in questo senso è *I pilastri della società* (*The Pillars of Society*, 1926) (Fig. 12), in cui l'elemento meccanico assume una forte connotazione di critica sociale, divenendo simbolo di alienazione e falsità.

Nell'elaborato si è utilizzato spesso l'aggettivo "deforme" o "deformante" per descrivere le caratteristiche dell'automa novecentesco. Questa parola nell'immaginario collettivo contemporaneo viene associata a una reazione di disgusto o di repulsione da parte di un eventuale pubblico. "Deforme" e "brutto" sono quindi due espressioni che possono essere tranquillamente accostate. Tuttavia il XX secolo ha anche il merito di rivalutare il senso del brutto, donandogli delle sfumature di significato inedite. In merito all'argomento, è interessante quello che Umberto Eco scrive in un suo saggio appositamente dedicato alla percezione del brutto nelle arti. In merito alla sua fruizione nelle avanguardie novecentesche egli scrive:

78 S. Sinisi, *La marionetta e l'arte dell'avanguardia storica*, p. 65.

> Gli autori s'ingegnavano a "stupire il borghese" ma il pubblico generico (e non solo quello borghese) non solo si stupiva ma si scandalizzava. […] Possiamo dire che gli artisti dell'avanguardia talora rappresentavano il brutto in sé e il brutto formale, talora semplicemente *deformavano* le proprie immagini, ma il pubblico vedeva le loro opere come esempi di brutto artistico. Non le considerava belle rappresentazioni di cose brutte bensì brutte rappresentazioni della realtà. In altre parole, il borghese si scandalizzava di fronte a un volto femminile di Picasso non perché lo ritenesse la fedele imitazione di una donna brutta (né Picasso voleva che fosse tale) ma perché lo considerava come brutta rappresentazione di una donna.[79]

Eco introduce un tema chiave riguardo all'utilizzo di automi deformi nelle arti: la dimensione politica. La bruttezza è utilizzata come uno strumento di denuncia sociale. La borghesia, classe sociale protagonista per antonomasia del XX secolo, vede nella vertiginosa crescita dell'industrializzazione una possibilità di arricchimento economico, affermazione e dominio culturale. Essa viene così ritratta dalle avanguardie nei suoi aspetti più ridicoli e al contempo osceni. L'automa, e l'arte in generale, sono infatti i mezzi con cui si può rovesciare l'ordine di potere costituito. Suscitare un sentimento di scandalo attraverso le deformità permette di risvegliare una coscienza, che rischia drammaticamente di assopirsi a causa dell'imminente conformismo capitalista.

La critica sociale è un aspetto fondamentale del teatro espressionista tedesco. Sarà evidente in particolar modo in Yvan Goll e nel suo dramma satirico *Matusalemme o l'eterno borghese* (*Methusalem oder der ewige Bürger*), che verrà analizzato successivamente, dove il protagonista dell'opera, un ricco industriale, e suo figlio, sono talmente assorbiti dalla culto per gli affari, da essere rappresentati come macchine disumanizzate, che ripetono sempre le stesse frasi. Ma anche per i futuristi italiani, almeno nelle prime fasi della loro esistenza, il brutto è un'arma rivoluzionaria da utilizzare con intenti antiborghesi. Ne sono una testimonianza i tanti elogi alla bruttezza di Marinetti, come quando nel *Manifesto tecnico della letteratura futurista* declama: «Facciamo coraggiosamente il "brutto" in letteratura[80]»; o anche *Il controdolore*[81], Manifesto scritto da Palazzeschi, in cui si assiste a un vero e proprio elenco di mostruosità, ritenute necessarie per l'educazione futurista al brutto; come ad esempio nel passaggio in cui scrive: «Voi godrete di più a vedere correre tre carogne, rassicuratevi, che tre purosangue».

79 U. Eco, *L'avanguardia e il trionfo del brutto*, in *Storia della bruttezza*, Bompiani, Milano, 2007, p. 365.
80 F. T. Marinetti, *Manifesto tecnico della letteratura futurista*, Direzione del Movimento futurista, Milano, 1912.
81 A. Palazzeschi, *Il controdolore*, in AA. VV. (a cura di), *I Manifesti del futurismo*, in «Lacerba», Firenze, 1914.

Tuttavia, una differenza fondamentale che è necessario marcare tra Futurismo italiano e avanguardie tedesche, è che il primo, con l'affermarsi del Fascismo, sacrificherà il suo spirito anarchico per riconciliarsi tranquillamente con la borghesia e il potere; Espressionismo, Surrealismo, Dadaismo e altre forme d'arte d'avanguardia invece, saranno definitivamente espulse dal potere, venendo etichettate dal regime nazista come "arte degenerata".

Rimanendo sempre nel confronto tra Italia e Germania, compare un'altra differenza strutturale che caratterizza le avanguardie dei due paesi. Si è visto come nel Futurismo, la marionetta di Depero fosse l'emblema ludico per antonomasia, una figura che sovverte le tradizioni teatrali rimanendo pur sempre in uno stravagante vitalismo. La scena deperiana genera stupore, divertimento, riscoperta di un mondo infantile perduto, senza mai toccare corde tragiche. L'automa tedesco è invece intriso di una profonda riflessione esistenziale. Il grottesco stesso nasce appunto come genere in grado di unire e ibridare il senso del comico e del tragico dentro una medesima esperienza estetica. Il riso scaturito dal grottesco tedesco è destabilizzante. L'automa è in grado di farci ridere per il modo bislacco con cui si presenta, ma allo stesso tempo invita lo spettatore a riflettere sulla condizione degradante e alienante dell'uomo moderno. A differenza della spensieratezza futurista, lo spettatore tedesco viene messo di fronte ad un abisso macabro; ossia, in una situazione in cui «il tragico viene straniato nel comico, il comico acquista un gusto misto e allo spettatore il riso si gela in gola[82]».

Nonostante l'elemento visivo sia preponderante rispetto all'utilizzo della parola, quest'ultima non cessa di ispirare la creatività dei drammaturghi tedeschi. Prima di addentrarsi per l'appunto nell'analisi del teatro di Goll, è necessario menzionare altri due importanti autori che hanno segnato l'immaginario degli automi nella prosa teatrale: Arthur Schnitzler e Oskar Kokoschka.

Schnitzler, medico, scrittore e drammaturgo, tra i maggiori esponenti del Modernismo Viennese, è forse l'autore che meglio riesce a coniugare le teorie psicoanalitiche freudiane con la presenza sotterranea di figure meccaniche artificiali sulla scena: «marionette che agiscono in luogo di uomini e uomini rappresentati come marionette, marionette in luogo di attori e attori marionettizzati[83]». Si citano in particolare le sue opere *Il Marionettista* (*Der Puppenspieler*), *Il valoroso Cassian* (*Der tapfere Cassian*) e *Al Gran Teatro dei Burattini* (*Zum Grossen Wurstel*), scritte tra il 1901 e il 1904 e raccolte all'interno della stessa trilogia, dal titolo *Marionetten*.

82 AA. VV., *Sinn oder Unsinn. Das Grotesche in modernen Drama*, Basilius Presse, Basel, 1962, trad. it di C. Grazioli.

83 C. Grazioli, *Lo specchio grottesco. Marionette e automi nel teatro tedesco del primo '900*, p. 37.

Kokoschka artista e drammaturgo austriaco, è noto non solo per la sua pittura espressionista, ma anche per i suoi testi teatrali dallo stile cabarettistico e animati in certi casi dalla curiosità per il mondo delle bambole, degli automi e della loro capacità di sostituirsi all'uomo. Testo esemplare in questo senso è *Sfinge e uomo di paglia* (*Sphinx und Strohmann*), scritto nel 1907.

### 3.2 - Il teatro satirico di Yvan Goll: *Matusalemme o l'eterno borghese.*

Yvan Goll, scrittore, poeta, drammaturgo e traduttore francese naturalizzato tedesco, occupa una posizione sfumata all'interno delle avanguardie. Pur essendo considerato parte del movimento espressionista tedesco, la sua opera rivela influenze che spaziano dal cubismo al surrealismo, fino al futurismo italiano. Nasce a Saint-Dié, in Alsazia, nel 1891, da una famiglia di origini ebraiche. Trascorre i suoi anni d'infanzia a Metz, dove per volontà della madre viene naturalizzato tedesco al fine di facilitargli il percorso scolastico. Passa i suoi anni di formazione tra Strasburgo, prima, e Parigi, successivamente. Nel 1939 è costretto a emigrare negli Stati Uniti a causa delle persecuzioni naziste e ritorna in Europa solo nel 1947. Malato ormai da diversi anni di leucemia, muore in Francia nel 1950.

Tra le sue opere teatrali, quella sicuramente più attinente al discorso sull'automa e sulla meccanizzazione dell'umano è il dramma satirico dal titolo *Matusalemme o l'eterno borghese*, scritto da Goll nel 1918, pubblicato nel 1922 e andato in scena per la prima volta l'11 novembre 1924 al Dramtisches Theater di Berlino.

L'autore anticipa l'originalità della sua opera fin dalla premessa alla pubblicazione, descrivendola come «una conversazione di cinque frasi[84]». Il testo si sviluppa come una critica feroce e surreale alla borghesia, mettendo in scena un ambiente chiuso e soffocante, minato da elementi di rottura che destabilizzano l'ordine costituito. L'animazione improvvisa di animali imbalsamati, lo sciopero degli operai, le visioni oniriche del protagonista e l'arrivo di un giovane rivoluzionario sono tutti segni di un mondo in trasformazione, in cui il potere borghese vacilla ma non crolla del tutto. La figura di Matusalemme incarna questa resistenza ostinata al cambiamento: nonostante gli eventi drammatici che si susseguono, il personaggio ritorna alla fine esattamente com'era all'inizio, immutabile nel suo ruolo di industriale sonnecchiante e chiuso nel suo mondo di convenzioni. Anche la morte sembra non avere alcun effetto su di lui, sottolineando l'assurdità e la ripetitività del sistema borghese. L'opera,

84 Y. Goll, *Matisalemme o l'eterno borghese. Un dramma satirico*, in C. Grazioli (a cura di), *Drammi dell'espressionismo*, Costa & Nolan, Genova, 1996, p. 229.

con il suo carattere grottesco e le sue atmosfere surreali, si inserisce perfettamente nel contesto delle avanguardie, riprendendo temi espressionisti e futuristi per raccontare una società sull'orlo del collasso, ma incapace di rinnovarsi davvero.

L'opera presenta diverse caratteristiche tipiche dell'avanguardia tedesca che sono state descritte in precedenza: la marcata propensione verso un gusto estetico "brutto" e "ridicolo", la mancanza di un consequenzialità narrativa tradizionale, l'assenza di psicologia nei personaggi in favore di un comportamento surreale, l'antinaturalismo, l'assenza di logica, la ripetitività, il tono farsesco delle battute e infine, non meno importante, la compresenza di figure meccaniche antropomorfe e di uomini meccanizzati. Come il futurista Marinetti, anche Goll intuisce che la macchina è il nuovo feticcio del XX secolo e che essa può diventare un efficace termine di paragone con l'umanità.

Già dal titolo e dalla scelta del nome del protagonista è evidente la carica di critica sociale presente nel dramma. Matusalemme, il biblico patriarca vissuto per quasi un millennio, e l'allusione all'eternità, sono segni di una caricatura dello stato di immobilità e indolenza in cui la società borghese si trova incastrata. Nella visione di Goll infatti, «si riflette l'immagine dell'industriale borghese per il quale soldi e produttività costituiscono la misura di tutte le cose[85]». Matusalemme è il prototipo dell'individualista borghese, isolato dalla massa, incastrato nelle sue abitudini, alienato rispetto alla realtà in cui vive e lungimirante solo in merito agli affari economici. Ha dei comportamenti ripetitivi, parla sempre degli stessi argomenti, non sembra dotato di una volontarietà umana, ma piuttosto di uno schema comportamentale meccanico e automatico, per l'appunto.

Anche il modo in cui Goll lo descrive nella prima scena, fa emergere tutto il lato goffo, caricaturale e inquietante della figura del protagonista. Egli viene mostrato per la prima volta al pubblico «sepolto sotto una pila di giornali di dimensioni sovrumane; ha la gotta e la gamba destra avvolta da bende di lana. Il volto rosso scuro, una grossa testa pelata, gli occhi piccolissimi e senza barba[86]». È chiara in questo caso l'intenzione esplicita dell'autore di dare al suo personaggio principale un'estetica assolutamente sgradevole, di fronte alla quale, riprendendo il pensiero di Eco, lo spettatore borghese si sarebbe sicuramente scandalizzato e indignato vedendosi rappresentato in un modo così brutale.

Nel dramma, oltre a Matusalemme, emergono altri personaggi che incarnano in maniera ancora più evidente il concetto di fantoccio meccanico o di una fusione tra umano e artificiale. Il primo di questi ad essere analizzato è Felix, il figlio di Matusalemme, che compare in scena

85 C. Grazioli, *Lo specchio grottesco. Marionette e automi nel teatro tedesco del primo '900*, p. 162.
86 Y. Goll, *Matisalemme o l'eterno borghese. Un dramma satirico*, p. 231.

all'inizio della quarta scena. Dal modo in cui si muove, è immediatamente palese la connotazione meccanica del personaggio. A differenza del padre, che è immobile e indolenzito, Felix è un'inarrestabile macchina calcolatrice, un corpo cinetico disumanizzato che sembra essere stato programmato esclusivamente per occuparsi di affari. Anche il suo aspetto estetico è inequivocabile: Al posto della fronte e del cappello porta una macchina da scrivere, sormontata da antenne che si illuminano ogni volta che parla. Dove dovrebbe esserci il naso, sporge un ricevitore telefonico, mentre la bocca è sostituita da un megafono di rame. Il suo modo di esprimersi è rapido e frammentato, paragonabile a quello di un'attuale intelligenza artificiale, e ogni sua frase è preceduta dall'inconfondibile richiamo: «Allo! Allo!». Fornisce costantemente a Matusalemme aggiornamenti e dati sull'andamento dell'azienda e delle azioni in borsa. Il taccuino da cui legge e su cui annota senza sosta è parte integrante della sua figura, come un'estensione naturale del suo corpo meccanico.

È interessante notare come Goll scelga l'automa come metafora satirica per criticare un preciso archetipo della società del suo tempo. Se Goll e il Futurismo italiano sono allineati nel riconoscere alla macchina il primato di simbolo per eccellenza del XX secolo, sul piano della sua interpretazione invece, essi sono agli antipodi. Per Goll non c'è nulla di esaltante nella galoppante industrializzazione che sta investendo l'occidente, tutt'altro. La velocità, la produttività, l'automatismo sono certamente caratteristiche attribuibili alla macchina tanto quanto all'"uomo nuovo" del secolo breve, ma è un'umanità negativa quella a cui si sta andando incontro, secondo l'autore tedesco. Le coscienze moderne, e in particolar modo quelle borghesi, sono tragicamente alienate, incapaci di provare empatia, imperturbabili rispetto a qualsiasi relazione o emozione concreta con altri esseri umani. È proprio questa imperturbabilità ad essere un altro tratto distintivo di Felix. Quando, ad esempio, apprende che la sorella è rimasta incinta, non si cura minimamente di lei, ma è semmai preoccupato esclusivamente della situazione finanziaria dell'attività e della reputazione pubblica della famiglia Matusalemme, che potrebbe essere disonorata a causa di questo scandalo. O anche quando, alla scoperta del corpo del padre ucciso esclama cinicamente: «credo che ereditiamo![87]». Neanche i rapporti famigliari sono risparmiati nella feroce critica di Goll, sono anch'essi sacrificati per il culto del denaro.

Altro personaggio artificiale del dramma, viene battezzato dal suo autore con un nome dalla connotazione esplicita: Automa. È un doppio al rovescio della figura di Felix; quest'ultimo è un essere umano con caratteristiche anatomiche da macchina, mentre il personaggio in questione è un distributore automatico con fattezze antropomorfe. Compare in scena in due

87 Ivi, p. 261.

momenti dell'opera, ovvero, nella prima e nella nona scena. Viene presentato come un vero e proprio distributore automatico di latta, ma allo stesso tempo con le sembianza di un uomo in frac, con fascia bianca e cilindro. Come un vero automa, il distributore si mette in funzione non appena gli si infila una moneta in "bocca": fa piccoli passi, muove le braccia e recita barzellette e storielle popolari ebraiche. Nella nona scena invece, Automa compare ancora una volta, poco dopo che lo studente ha sparato a Matusalemme, recitando le sue bizzarre storielle davanti al corpo del defunto protagonista.

Per il poco spazio che occupa all'interno della drammaturgia, Automa sembrerebbe essere un personaggio marginale della vicenda. Tuttavia, come sostiene sempre Grazioli, questo insolito automa ha una caratteristica peculiare che lo rende diverso da molti dei suoi antenati e che merita perciò una riflessione rispetto alla storia e all'evoluzione delle macchine antropomorfe. Gli automi descritti nell'elaborato, da quelli del mondo antico fino alle sperimentazioni di Erone d'Alessandria, dal Rinascimento alle complesse opere di Vaucanson e dei Jacquet-Droz, sono stati realizzati con un comune scopo e utilizzo; ossia, il diletto, il gioco, lo stupore, la meraviglia. L'automa è tradizionalmente una macchina futile, che non ha alcuna utilità sul piano pratico o economico. La straordinaria intuizione di Yvan Goll è quella di aver saputo cogliere una trasformazione cruciale della sua epoca dal punto di vista sociale, culturale ed economico, riuscendo a trasmetterla artisticamente al pubblico attraverso un'efficace metafora. La dinamica secondo cui per attivare Automa sia necessaria una moneta, non è un dettaglio irrilevante. Al contrario, quest'azione segna il passaggio fondamentale dell'automa meraviglioso all'interno del mondo dell'utilità e del profitto. Il personaggio è emblematico perché «vende umorismo ebraico in cambio di monete (vi si può scorgere tutta una doppia allusione: al capitalismo in cui ogni cosa si può acquistare e allo spettacolo di cassetta, al teatro commerciale)[88]».

Nonostante questo cambio di funzione, l'automa non smette totalmente di essere strumento ludico, ma si modificano semmai le sue dinamiche fruitive. Nell'epoca della grande industrializzazione, lo sviluppo tecnologico viene progressivamente normalizzato, fino a diventare un aspetto della quotidianità. L'automa, parallelamente al suo percorso di macchina da profitto, diventa anche una sorta di giocattolo della vita di tutti i giorni. Rimane sempre nella sfera dell'intrattenimento, ma è un divertimento diverso da quello del passato. È un divertimento privato, dove viene sacrificata la dimensione collettiva dello spettacolo: «Il moderno automa isola la persona e la mette in rapporto diretto soltanto con la macchina. Il

88 C. Grazioli, *Lo specchio grottesco. Marionette e automi nel teatro tedesco del primo '900*, p. 177.

divertimento è mediato dal denaro, che la macchina qualche volta dà, ma che divora sempre[89]». Da personaggio marginale, l'Automa di Goll diventa così una chiave di lettura per l'intera opera. Nella sua figura si incarna tutto il clima disumanizzante che l'arte novecentesca tedesca percepisce nel rapporto col nuovo mondo industrializzato, dove il denaro sembra essere l'unico strumento di legittimazione sociale.

Un'ultima serie di personaggi che meritano di essere analizzati all'interno del dramma satiresco, sono sempre figure artificiali, ma questa volta appartenenti al regno animale. La loro comparsa avviene nella seconda scena, quando gli animali imbalsamati che arredano la stanza, improvvisamente prendono vita e iniziano a muoversi intorno a Matusalemme, il quale nel frattempo si è addormentano. La funzione di questi autonomi è simile per certi versi a quella delle scene semoventi e degli animali dei *Balli Plastici* di Fortunato Depero. La scena in movimento, contrapposta alla fissità del protagonista, assume come in Depero i toni di una metafora contro la centralità scenica dell'essere umano. Anche in questo caso, nel frequente interscambio tra teatro e vita, Goll invita lo spettatore ad una nuova percezione antropologica dell'umano: non più il centro dell'universo e solitario protagonista del mondo, ma una parte del tutto, un elemento tra i tanti. È curioso anche il fatto che Goll ambienti questa scena in un contesto onirico, alludendo probabilmente a una dimensione ideale piuttosto che di concreta realizzabilità; un modo di stare al mondo auspicabile, ma che si scontra drammaticamente con la degradata realtà delle cose. Non a caso, Goll decide di chiudere la scena delle rivolta degli animali con il ronzio di una mosca che sveglia il protagonista, depotenziando così la loro sommosa tramite un espediente scenico ridicolo.

Nell'analisi dell'opera di Yvan Goll, si è evidenziata la forte carica satirica che costituisce il suo dramma più significativo. Egli non solo denuncia la meccanizzazione del mondo e lo strapotere del denaro, ma la presenza dell'elemento automatico è anche un modo per raccontare lo smascheramento delle ipocrisie borghesi. In linea con le avanguardie del suo tempo, anche Goll vede nell'automa il simbolo della sostituzione dell'essere umano con l'oggetto o il calcolo, rappresentando così un annullamento sia fisico che spirituale dell'individuo. Mescolando tematiche drammatiche con un linguaggio surreale e ironico, esplora una dimensione che va oltre l'umano, superando la psicologia, la logica e il conflitto interiore. In opposizione al realismo teatrale ottocentesco, trova nel paradosso esistenziale un rifugio espressivo.

Nel paragrafo successivo si analizzerà invece un caso singolare all'interno delle avanguardie tedesche, in riferimento ai simulacri artificiali: la danza di Oskar Schlemmer. Mentre

89 M. G. Losano, *Storie di automi*, Einaudi, Torino, 1991, p. 147.

Espressionismo e Surrealismo sovvertono la visione romantica di Kleist, degradando la marionetta divina in una figura distorta e terrena, Schlemmer tenta invece di ristabilire un legame con l'armonia e la grazia del *Über das Marionettentheater*.

### 3.3 - Oskar Schlemmer: il *Triadisches Ballet* e la simbiosi tra uomo e macchina.

Oskar Schlemmer è pittore, scultore, decoratore, scenografo, danzatore e coreografo tedesco, tra i più grandi innovatori del teatro d'avanguardia della sua epoca. Nasce nel 1888 a Stoccarda, città dove si forma come disegnatore frequentando un corso presso una ditta di intarsi. Questa attività, apparentemente irrilevante, è in realtà una tappa fondamentale del suo percorso. È infatti qui che Schlemmer scopre e inizia a coltivare un interesse per il contorno netto, il calcolo matematico e le linee geometriche, che tanto appassioneranno la sua ricerca artistica. Stoccarda è anche il luogo dove frequenta l'accademia di belle arti in qualità di pittore. Nonostante in questa sezione si analizzi l'opera teatrale di Schlemmer, egli sviluppa il suo pensiero artistico partendo proprio dalle arti visive, passando dalla pittura alla scultura, e dalla scultura alla danza e al teatro. Una trasformazione delle arti che assomiglia anche ad un'evoluzione antropologica: dalla superficie bidimensionale della tela, passando per la tridimensionalità delle sculture, fino ai corpo del danzatore in movimento.

Fin dalla sua fondazione nel 1919, Il suo nome è legato indissolubilmente all'esperienza della Bauhaus, sia a Weimer che a Dessau, dove è coinvolto come insegnante di teatro e, dal 1923, come direttore sella sezione culturale e teatrale. Nonostante la sua figura sia fondamentale per delineare i principi teorici e pratici del movimento, il rapporto con Walter Gropius e con la scuola d'arte e design non è sempre idilliaco. Quando, ad esempio, il Bauhaus si trasferisce a Dessau, Gropius non chiama immediatamente Schlemmer ad insegnare. È solo dopo le proteste degli studenti, che l'artista viene invitato a dirigere un laboratorio teatrale, ma alla metà dello stipendio degli altri maestri.

Gli anni Trenta sono un periodo complicato per Schlemmer e la sua famiglia. A causa dell'ascesa del Nazismo, egli viene progressivamente estromesso dalle professioni artistiche. Incapace di produrre, mostrare o vendere le sue opere, è costretto a ripiegare su un lavoro da operaio in fabbrica, a Wuppertal. Qui realizza ancor qualche opera fino agli anni Quaranta, quando si ammala. Dopo diverse cure e trattamenti ospedalieri, muore nel 1943 a Baden-Baden.

Sebbene in vita non abbia ottenuto il riconoscimento artistico che avrebbe meritato, Schlemmer è ancora oggi considerato una figura fondamentale per l'evoluzione della danza e

delle arti performative in generale. Come accennato in precedenza, egli occupa una posizione abbastanza singolare all'interno del panorama artistico tedesco di inizio secolo. A differenza dei suoi colleghi, che tradiscono la visione di Kleist, ancorando la marionetta divina alla dimensione terrena, eleggendola a metafora degradata dei tempi moderni; Schlemmer preferisce invece porsi come continuatore della visione proposta dallo scrittore e intellettuale romantico. Egli infatti, rifiuta il teatro basato sulla parola e si concentra sulla ricerca di un linguaggio artistico fondato sul gesto corporeo, sul movimento nello spazio e sulla danza. Come in Kleist, anche per lui la marionetta rappresenta un modello ideale per il movimento del danzatore. Concepisce la danza come un'espressione pura, essenziale e meccanica, il cui principio generativo risiede nelle membra disarticolate del burattino meccanico. Nella visione dell'artista tedesco, il danzatore-marionetta raggiunge una qualità di movimento più interessante, perché esegue una danza che è flusso continuo senza interruzioni e traiettoria geometrica nello spazio.

Del resto, il termine di paragone che Kleist sceglie per la marionetta, non è quello dell'attore di prosa, ma del danzatore. Schlemmer non interpreta questo confronto come una sentenza mortificante nei confronti dell'uomo, ma la prende come una sfida per cambiare il volto della danza, la percezione del corpo e delle sue possibilità, o impossibilità, motorie. Una passo del saggio di Kleist che lo ispira particolarmente è:

> Egli sorrise, e disse che osava osservare che, qualora un meccanico gli volesse costruire una marionetta secondo i requisiti che egli gli avesse indicato, egli per mezzo della stessa avrebbe eseguito una danza tale che né lui né qualsiasi altro abile ballerino dell'epoca sarebbe stato in grado di emulare.[90]

Le parole di Klesit colpiscono a tal punto Schlemmer, che in occasione della prima rappresentazione della sua opera più importante, il *Balletto triadico* (*Triadisches Ballet*) (Fig.13), legge degli estratti del saggio ai suoi danzatori, per ispirarli durante l'esecuzione.

In merito alla rappresentazione di un'umanità artificiale, Schlemmer appare distante dalle estetiche spaventose dei suoi connazionali espressionisti o surrealisti. Egli sembra tuttalpiù accostabile, nonostante la distanza geografica, ad una personalità come Fortunato Depero. Innanzitutto, essi sono paragonabili perché provengono entrambi dallo stesso ambito artistico, la pittura, ed entrambi hanno deciso di evolvere la loro pratica contaminando e ibridando competenze disciplinari differenti. Per entrambi, la marionetta è un simbolo di vitalità, di

90 H. von Kleist, *Sul teatro di marionette*, p.33.

slancio creativo e non uno strumento per stigmatizzare la società borghese. A questi elementi, va anche aggiunto che Schlemmer, sebbene sia ben lontano dallo stile letterario iperbolico dei futuristi italiani, anch'egli esprime una visione sul processo di meccanizzazione come speranza di nuove possibilità artistiche:

> Segno del nostro tempo è inoltre la *meccanizzazione*, l'inarrestabile processo che abbraccia tutti i campi della vita e dell'arte: tutto ciò che è meccanizzabile viene meccanizzato. Risultato: riconoscimento del non meccanizzabile.
> E non ultimi segni del nostro tempo sono le possibilità inedite offerte dalla tecnica e dalla ricerca, che spesso creano premesse interamente nuove e consentono, o fanno sperare, la realizzazione delle fantasie più ardite.
> Il teatro, che dovrebbe essere specchio del proprio tempo e che al proprio tempo è legato in modo particolare, non potrà assolutamente trascurare tali segni.[91]

Altra caratteristica che Schlemmer condivide con Depero, e che esprime sempre nel suo saggio sul teatro del Bauhaus, è il concetto di "astrazione". Entrambi credono che il teatro non debba necessariamente rimandare ad un significato, ma che sia possibile invece intenderlo come un luogo plastico, di forme geometriche e colori primari in movimento, dove la fascinazione per l'elettrico e il meccanico, assuma sfumature umoristiche anziché connotarsi in chiave seria e drammatica.
Ciò che invece divide nettamente le poetiche dei due artisti, è la posizione nei confronti della presenza umana sul palcoscenico. Come si è evidenziato nel precedente capitolo, Depero, per un periodo significativo del suo percorso, crede che l'interprete umano debba essere totalmente abolito; Schlemmer invece, nonostante la sua attrazione per le illimitate possibilità offerte dalla marionetta e dalle nuove tecnologia, non pensa mai che l'uomo possa essere sostituito integralmente dal fantoccio meccanico. Diversamente, l'artista tedesco parte dal danzatore in carne ed ossa, per poi mascherarlo con costumi ingombranti che ne ostacolano i movimenti e che rievocano la dimensione meccanica della marionetta e dell'automa. A livello immaginifico, è come se il danzatore fosse "incastrato" all'interno di una macchina.
Ma prima di approfondire questo aspetto sulla compresenza dell'elemento umano e di quello artificiale, è necessario fare un passo indietro, per analizzare i motivi che hanno spinto Schlemmer a dedicarsi ad un certo tipo di pratica artistica e quali siano le caratteristiche compositive del *Balletto triadico*.

91 O. Schlemmer, L. Moholy-Nagy, F. Molnar, *Il teatro del Bauhaus*, Abscondita, Milano, 2019, p. 17.

L'interesse per la danza è sicuramente fomentato dalla nuova consapevolezza del corpo e delle sue possibilità veicolata dalla *Körperkultur* (cultura del corpo) ad inizio Novecento, in tutt'Europa. In particolar modo Schlemmer è affascinato dalle teorie del movimento elaborate da Rudolph Laban e Mary Wigman, principali esponenti dell'*Ausdruckstanz*. Egli vuole creare i presupposti per la creazione di un balletto tedesco, che si distingua dai dettami della danza, imposti a quell'epoca dai Balletti Russi e dai Balletti Svedesi. Ciò che distingue la concezione del coregorafo di Stoccarda è il suo interesse per la «maschera estetica[92]», l'artificio e la costruzione scenica all'interno dello spazio teatrale, inteso come luogo privilegiato della rappresentazione. Non aderiva alle nuove speculazioni teoriche, che considerava una «danza culturale e spirituale[93]». Se la danza moderna mira ad minimizzare il costume del danzatore per esaltarne le linee anatomiche, Schlemmer si dirige sul versante opposto; ovvero, privilegiando l'artificialità del corpo con il suo camuffamento, attraverso costumi appositamente realizzati. Nonostante la sovrabbondanza estetica dei danzatori e dei loro costumi, Schlemmer, per quanto riguarda la ricerca spaziale, è assolutamente minimalista. Egli riduce il movimento a linee rette e curve essenziali (Fig. 14), crea geometrie che prosciugano le sovrastrutture ottocentesche e concepisce il palcoscenico e i danzatori che in esso si muovono come «una struttura meccanica intrecciata di passi, figure e sequenze[94]».

Il *Balletto triadico* è il lavoro di tutta una vita per Oskar Schlemmer, espressione e sintesi più riuscita della sua idea di danza, teatro e arte. È un opera centrale non solo per la sua portata, o la sua riuscita, ma anche e soprattutto per il lungo arco temporale che coinvolge l'artista nella sua lavorazione: il debutto ufficiale dell'opera è nel 1922 a Stoccarda, mentre l'ultima rappresentazione risale addirittura al 1932, a Parigi. Il *Triadisches Ballet* è tutt'altro che un'opera statica, che si riproduce costantemente uguale a se stessa, come nel teatro tradizionale. L'artista di Stoccarda, in questi dieci anni, prima di ogni messa in scena, non perde occasione per mettere mano alla sua creazione, modificando componenti dei costumi e perfezionano la sua ricerca sulle geometrie essenziali del movimento e dello spazio.

Le influenze della marionetta kleistiana sono esplicite sin dal programma di sala delle prima rappresentazione:

> Il teatro, mondo dell'illusione, si scava la propria fossa sforzandosi di raggiungere la realtà; e così il mimo dimenticò di essere soprattutto artificio. I mezzi di ogni arte sono artificiali, e ogni

92 O. Schlemmer, *Programma del Balletto triadico*, 1922, in AA. VV. (a cura di), *Automi, marionette e ballerine nel Teatro d'avanguardia*, Skira, Milano, 2000, p. 82.

93 Ibidem.

94 F. Falcone, *Il Balletto triadico di Oskar Schlemmer*: *L'attività teatrale e coreica di uno degli artisti più poliedrici del Bauhaus*, Audino, Roma, 2022, p. 48.

> arte trae profitto dal riconoscimento e dall'affermazione dei propri mezzi. *Sul teatro di marionette* di Heinrich von Kleist è una convincente esortazione a questo artificio, e più ancora lo sono i *Racconti fantastici* di E. T. A. Hoffmann. Oggi, Chaplin compie miracoli nell'essere del tutto artificiale.
>
> Che si tratti della meccanizzazione della vita moderna la quale, attraverso macchina e tecnica cui i sensi non possono rimanere insensibili, rende immediatamente percepibile ai sensi e alla coscienza il fatto che l'uomo è anche macchina e il corpo anche meccanismo.[95]

Con questa riflessione è evidente come Schlemmer parta dalla marionetta romantica, per coinvolgere nel discorso un altro tema cardine: la meccanizzazione della vita, concetto problematico per eccellenza dell'inizio del secolo scorso. L'elemento distintivo della prospettiva di Schlemmer, rispetto a quella degli altri avanguardisti tedeschi, risiede proprio in quel "anche", interposto tra uomo e macchina nel programma del debutto di Stoccarda. Mentre la tendenza espressionista aveva tracciato un confine netto tra naturale e artificiale, contrapponendo l'uomo in carne e ossa alla sua riproduzione alienata, Schlemmer adotta un approccio più fluido. Per lui, il meccanico e l'umano non si escludono a vicenda, ma possono intrecciarsi, fondersi e scambiarsi informazioni. L'essere umano può incorporare e manifestare qualità tipicamente attribuite alle macchine, come precisione, esattezza e un movimento rigorosamente calcolato e geometrico, senza che questo significhi necessariamente un annullamento della vitalità.

La struttura del balletto è fondata sul numero tre, a dimostrazione della ossessione matematica dell'artista: Tre danzatori si muovono attraverso tre quadri, ciascuno caratterizzato da un colore dominante che ne definisce l'atmosfera (giallo, rosa e nero) (Fig. 15) e articolato in dodici danze. I diciotto costumi si basano su tre colori principali (rosso, blu e giallo) e tre forme geometriche essenziali: sfera, cubo e piramide. Il ricorso alla triade non è un feticcio esclusivamente fine a se stesso, ma è un concetto che per Schlemmer rappresenta qualcosa di più significativo a livello antropologico: «un numero estremamente importante, dominante, in cui l'ego monomane e il contrasto dualistico vengono superati per dar vita al collettivo[96]». Il tre è dunque il primo numero che permette di superare l'individualismo moderno, per rappresentare invece una coralità, un senso di comunità sul palcoscenico.

Schlemmer applica i principi matematici alla danza, trasformando la progressione al numero tre attraverso forma, colore e movimento. Le sue coreografie si fondano su elementi

95 O. Schlemmer, *Programma del Balletto triadico.*

96 C. R. Schlemmer, *La visione utopica nelle danze di Oskar* Schlemmer, in AA. VV. (a cura di), *Automi, marionette e ballerine nel Teatro d'avanguardia*, Skira, Milano, 2000, p. 81.

geometrici essenziali come la retta, la diagonale e l'ellisse, lungo cui si articola il corpo del danzatore, concepito come una macchina in movimento. In questo modo, sottrae alla danza la sua natura istintiva ed emotiva, tipicamente dionisiaca, per conferirle un ordine apollineo, basato su rigore e razionalità.

Il numero tre compare anche nella schematizzazione concettuale delle sue idee sulla danza e sulle modalità di rappresentazione. Per Schlemmer il teatro si distingue tra:

| | | |
|---|---|---|
| danza | costume | e musica |
| statico | dinamico | e tettonico |
| meccanico | automatico | ed elettrico |
| ginnico | acrobatico | ed equilibristico |
| il comico | il grottesco | e il burlesco |
| il serio | il patetico | e il monumentale |
| il politico | il filosofico | e il metafisico.[97] |

I terzetti che suscitano il maggiore interesse sono ovviamente quelli relativi alla meccanicità e al genere comico/grottesco, che permettono di tracciare un'ulteriore linea di contatto tra l'artista del Bauhaus e il mondo degli automi.

I diciotto costumi, che caratterizzano gli altrettanti personaggi della rappresentazione, rievocano inequivocabilmente delle creature automatiche che fondono l'elemento artificiale con quello umano. Il costume dentro il quale agisce il danzatore è fondamentale tanto quanto le teorie del movimento geometrico. Esso, trasformando le linee del corpo, trasforma anche il rapporto che il performer ha con lo spazio circostante. Schlemmer parla infatti di «leggi funzionali del corpo umano in relazione allo spazio: queste comportano la tipizzazione delle forme corporee: forma ovale del capo, forma svasata del corpo, forma cilindrica, o a clava, delle braccia e delle gambe, forma sferica delle articolazioni. Risultato: *la bambola articolata o marionetta*[98]».

Il *subacqueo* (*Der Taucher*), la *Sfera d'Oro* (*Die Goldkugel*), la *Grande gonna* (*Der Grosser Rock*), il *Danzatore turco* (*Der Tänzer Türkisch*), i *Dischi* (*Die Scheibentänzer*) sono solo alcuni dei fantasiosi personaggi/costumi elaborati dalla fantasia di Oskar Schlemmer, in cui, solo dal titolo, è già evidente l'interesse oggettuale che coinvolge il coreografo tedesco, a discapito del rapporto fisico/spaziale di corpi in carne ed ossa.

97 O. Schlemmer, L. Moholy-Nagy, F. Molnar, *Il teatro del Bauhaus*, p. 29.
98 Ivi, p. 26.

Il personaggio che meglio rappresenta l'automa e la progressiva meccanizzazione dell'essere umano è senza dubbio *L'Astratto* (*Der Abstrakte*) (Fig. 16), filo conduttore dell'intera produzione di Schlemmer. Nel *Balletto Triadico*, questa figura emerge nella parte più enigmatica e suggestiva dello spettacolo: il *quadro nero*, dove il suo carattere inquietante si manifesta pienamente. Del resto, "astrazione" e "assurdità" sono due elementi costitutivi della poetica schelemmeriana, che riguardano non solo il *Balletto triadico*, ma tutto il suo percorso artistico. Il primo bozzetto de *L'Astratto* nasce infatti già nel 1921, quando Schlemmer, ispirato dallo spettacolo di marionette *Das Nusch-Nuschi* di Franz Blei, realizza la scultura dal titolo *Abstrakte Figur* (Figura astratta), in cui sono già riscontrabili forme astratte e cubiste tipiche del personaggio: una sorta di manichino esotico che ricorda sotto certi aspetti anche i soggetti dei quadri di Giorgio de Chirico.

*L'Astratto* è il costume più audace realizzato da Schlemmer, che gli richiederà un lavoro incessante di schizzi, bozze e studi, per arrivare alla sua forma definitiva. Il figurino si presenta con la gamba destra sovradimensionata, mentre la sinistra, rivestita di nero, scompare quasi completamente sullo sfondo. Altri segni particolari sono:

> un pettorale rotondo, una grande maschera bipartita da indossare sulla testa – a destra un mezzo uovo con un "occhio" cavo, a sinistra una semisfera – e tra le due metà si trova una specie di arco con la bocca dipinta, poi il rivestimento degli avambracci, quello di destra a forma di campana da cui spunta una palla munita di punte, quello a sinistra con un pezzo di braccio attraverso il quale il ballerino può tenere in mano una clava.[99]

Il danzatore che si trovava a muoversi all'interno di questo sproporzionato costume, era ostacolato, o meglio, obbligato a cercare una posizione di costante disequilibrio, soprattutto a causa delle differenti dimensioni degli arti inferiori. È l'uomo che, danzando, genera il movimento, ma è il disequilibrio generato dal costume che lo sposta in modi e luoghi non convenzionali. Eppure, nonostante questo occultamento del corpo, nonostante la limitatezza dei movimenti, il corpo umano può esprimere attraverso i costumi un nuovo tipo di presenza. Non solo lo spettatore può percepire la trasformazione dei corpi umani in sculture cinetiche, ma anche i danzatori stessi, all'interno del loro costume possono sentire il proprio corpo in modo nuovo: una percezione disumanizzante causata dalla rigidità imposta. È una condizione straniante rispetto alle quotidiane abitudini motorie, ma è proprio questa discrepanza, questo

99 A. Sommer, *Il rinnovamento della danza teatrale dallo spirito al costume. Osservazioni sul Triadisches Ballett (Balletto triadico) di Oskar Schlemmer,* in AA. VV. (a cura di), *Automi, marionette e ballerine nel Teatro d'avanguardia*, Skira, Milano, 2000, p.

scarto tra la norma e l'insolito, che permette all'uomo di raggiungere una consapevolezza più profonda del proprio corpo.

Essere umano e macchina sono due poli dicotomici, che tuttavia si possono integrare a vicenda. L'automa non è più termine negativo, non è più un'immagine mostruosa che compare riflessa nello specchio. Il simulacro meccanico è certamente un "altro da sé", ma è un'alterità che permette all'uomo di conoscersi meglio, proprio in quanto diverso. È una posizione, quella di Schlemmer, che vede nella macchina una possibilità di evoluzione non in quanto mera accelerazione dei processi industriali, ma soprattutto come termine di confronto con una nuova complessità, un nuovo tipo di movimento, una sorta di "alieno" con il quale scambiare informazioni ed entrare in simbiosi.

Qui risiede una grande differenza sia con Depero, sia con gli espressionisti. Per Schlemmer non è assolutamente possibile sostituire sul palcoscenico la presenza umana. Come scrive Francesco Fiorentino:

> Il suo è un teatro che resta antropocentrico. Ma dell'essere umano posto al centro della Schlemmer non ha una visione ingenua, semplicemente umanistica: egli sa che si tratta di un essere sempre plasmato dalla tecnica, che l'umano è sempre una particolare combinazione di organico e meccanico, di natura e cultura. Perciò […] ambisce a mettere in scena qualcosa che si una via di mezzo tra la marionetta disumanizzata e la figura umana "naturale".[100]

Schlemmer non è spaventato dalla tecnologia meccanica perché è consapevole che essa è una costruzione culturale umana e che quindi, in quanti tale, è costantemente in relazione con l'uomo e il suo ancestrale bisogno di trasformazione: una trasformazione che apre alla conoscenza.

Oskar Schlemmer è un caso assolutamente unico nel suo genere, rispetto anche alla stessa *Danza Bauhaus*, che prediligeva invece l'assenza di costume. Nonostante ciò, la sua ricerca genera entusiasmo anche all'interno del movimento avanguardista. Nel 1923 tre suoi allievi, Kurt Schmidt, George Teltscher e F. W. Bogler, cercano di ereditare e omaggiare il lavoro del loro maestro realizzando un *Balletto meccanico*[101], un tentativo di raggiungere l'essenza tecnica della materia coreografica. Dopo questa esperienza, numerosi altri artisti seguiranno le orme del lavoro meccanico del coreografo di Stoccarda. Sebbene Schlemmer si mostrasse

100 F, Fiorentino, *Le marionette dionisiache di Oskar* Schelemmer, in F. Falcone, *Il Balletto triadico di Oskar Schlemmer*: *L'attività teatrale e coreica di uno degli artisti più poliedrici del Bauhaus*, Audino, Roma, 2022, p. 131.

101 Per approfondire l'argomento vedi K. Schmidt, *Das mechanische Ballet*, in E. Neumann (a cura di), *Bauhaus un Bauhäuser. Erinnerungen und Bekenntnisse*, DuMont, Köln, 1985.

spesso critico verso gli esperimenti dei suoi studenti, ritenendoli eccessivamente "tecnici", il suo contributo ha lasciato un segno profondo nell’estetica del suo tempo, influenzando le generazioni successive di artisti e spettatori fino ai giorni nostri.

# 4 - AUTOMI E CONTEMPORANEITÀ

## 4.1 - L'automazione nel nuovo millennio: inquietudini inconsce e nuove consapevolezze.

Rispetto ai due precedenti, in questo capitolo si effettua una salto temporale vertiginoso. Quasi un secolo esatto separa l'esperienza delle prime avanguardie e la contemporaneità. L'intento è quello di mettere a confronto i due momenti storici; non tanto per descrivere il percorso storico, culturale e artistico nel passaggio da un'epoca all'altra, quanto più, attraverso un processo di giustapposizione, per evidenziare punti di contatto e di distanza, somiglianze e diversità. Una riflessione che servirà a tirare le fila del discorso fin qui effettuato e a rintracciare le motivazioni che hanno orientato il lavoro su un determinato periodo, come quello delle avanguardie di inizio Novecento. La dinamica è quella di guardarsi alla spalle per comprendere meglio ciò che si ha davanti: illuminare il passato, per riconoscere il presente.

In questo lasso di tempo, l'automa e il tema della meccanicità della vita, ovviamente, non hanno smesso di interrogare artisti di tutto il mondo. Anzi, lo sviluppo tecnologico ha travalico i confini dell'immaginabile diventando un aspetto fondamentale e quotidiano dell'esistenza umana. Dall'inizio del secolo scorso fino ad oggi, si sono sviluppati alcuni ambiti fondamentali per l'attualità come l'intelligenza artificiale, la robotica, la genetica e la medicina chirurgica; mondi che sembrano inizialmente distanti tra loro, ma che condividono un aspetto fondamentale: la ridefinizione dell'idea di "specie umana" e la messa in discussione dei principi su cui si è costruito il concetto di umanità. Tra macchine in grado di pensare, protesi tecnologiche e alterazioni genetiche, il nostro immaginario è sempre più dominato da scenari in cui la tecnologia espande le nostre capacità fisiche e cognitive, trasformando radicalmente la percezione dei limiti umani. L'umanità sta andando incontro a passi spediti verso una progressiva automazione dell'esistenza.

Tentando un primo accostamento tra passato e presente, se all'inizio del secolo breve l'automa era ancora sul crinale tra il regno dell'intrattenimento e del gioco, da un lato, e quello dell'utilità e del profitto economico, dall'altro, l'epoca contemporanea ha assistito all'assoluto trionfo di quest'ultima dimensione. La robotica, in particolar modo, è diventato un vero e proprio mercato mondiale: l'automa è diventato una "macchina da soldi" orientata a una costante evoluzione.

Come sostiene Valentino Catricalà, oggi si evidenziano due tendenze diverse riguardo alle possibili mutazioni dell'uomo dovute allo sviluppo tecnologico:

> Da una parte le teorie che vedono nello sviluppo tecnologico un aumento delle capacità del corpo per una nuova idea di umanità, dalle quali sono scaturiti, dagli anni Ottanta a oggi, termini quali cyborg, postorganico, transumanesimo. Dall'altra, invece, una tendenza che si è andata specificando negli ultimi anni e che cerca una nuova umanità non tanto nell'aggiunta ma nel depotenziamento, nello sviluppo di nuove parti sensibili del nostro essere prerazionale: questa seconda tendenza ingloba concetti quali "animalità" o postumano.[102]

La prima delle due direzioni descritte da Catricalà, è di tipo deterministico. Ovvero, si inserisce in un'ottica che vede il corpo come uno strumento manchevole e che quindi necessità di essere potenziato. L'evoluzione delle tecnologie sta ridefinendo i limiti del corpo umano, rendendolo sempre meno adeguato alle esigenze del mondo contemporaneo. Per colmare queste lacune, si prospetta un potenziamento attraverso l'innovazione tecnologica, portando l'organismo a superare la sua dimensione esclusivamente biologica per avvicinarsi a una nuova forma ibrida e postorganica. Negli anni Ottanta, diversi artisti iniziano a includere questa prospettiva all'interno della loro pratica artistica. Come ad esempio, l'artista francese ORLAN, che sviluppa il concetto di "arte carnale", realizzando performance in cui il suo corpo viene sottoposto a differenti interventi di chirurgia estetica atti a modificare il suo aspetto. O l'australiano Stelarc, che concepisce l'idea di una nuova umanità dell'era postindustriale, in cui uomo e macchina si ibridano in un unico organismo. Celebri sono infatti le sue opere, vere e proprie protesi meccaniche, che diventano estensioni degli arti e della corporeità dell'artista, o addirittura macchine complesse che arrivano ad inglobarlo all'interno di esse. Un meticciamento tra essere umano e macchina che trova il suo simbolo nella figura del cyborg.

Le esperienze citate, provenienti dalla fine del secolo scorso, sebbene siano certamente esempi significativi di come l'arte performativa abbia costantemente interpretato i sentimenti sociali di un mondo in continua cambiamento, tuttavia, essere rimangono pur sempre in un'ottica antropocentrica, basata su un'idea ottimistica di progresso e di miglioramento tecnologico.

Alcune avanguardie del primo Novecento, come si è visto, assumevano un atteggiamento critico nei confronti dell'idea di progresso tecnico. Già allora si osservava con diffidenza la

102 V. Catricalà, *A che serve essere umani? L'arte per una nuova idea di postumano*, in «Oracoli. Saperi e pregiudizi al tempo dell'IA», Bologna, 2019.

narrazione di uno sviluppo umano continuo e senza limiti. Il teatro e l'arte, anziché assecondare ciecamente la ricerca scientifica, fungevano da barriera critica, da strumenti di denuncia e riflessione. L'impiego di elementi tecnologici non era fine a sé stesso, ma serviva a creare spazi di interrogazione sulla loro presenza e sulle implicazioni che queste innovazioni avevano sia a livello individuale che globale. Anche in quei casi dove la macchinazione dell'esistenza era vista con occhio positivo (come in Depero e in Schlemmer), la presenza dell'elemento tecnologico andava ben oltre la semplice ammirazione per il progresso o lo sfruttamento dell'elemento materiale.

Anche nel panorama performativo contemporaneo si osserva un crescente interesse per l'uso di elementi tecnologici, accompagnato oltretutto da un processo di ibridazione dei linguaggi artistici che ne derivano. È sempre più frequente assistere a opere teatrali, o performance, dove:

> il teatro guarda al cinema, diventa luogo di proiezioni e di immagini; le arti plastiche escono dalla bidimensionalità del quadro e guardano al teatro con le installazioni e le performances; il linguaggio corporeo della danza tende ad impadronirsi anche del linguaggio verbale. Il denominatore comune di questi fenomeni è una nuova e diversa presenza dell'attore il cui corpo, derealizzato, mescolato alle immagini proiettate sulla scena o captato dagli strumenti delle nuove tecnologie, viene assimilato a una forma plastica in movimento, alla vocalità deformata e sfasata, elementi che definiscono anche la marionetta.[103]

Ancora una volta l'automa e la marionetta si ergono a emblema della condizione del fare artistico. Ma rispetto ai tempi che corrono, che tipo di simbolo possono diventare? Quali significati possono sprigionare? Nel caleidoscopio di forme e proposte attuali e nel loro meticciamento, l'arte che posizioni può assumere nei confronti dell'elemento meccanico? Critiche, come l'espressionista Goll? Esaltatrici, come il futurista Depero? O simbiotiche, come Schlemmer?

Analizzare la contemporaneità è sempre un'operazione complessa, perché la si guarda sempre dal di dentro ed è pressoché impossibile avere la stessa lucidità con cui si analizzano i fenomeni già trascorsi. Per questa ragione, utilizzare come "sponda" esperienze artistiche di un'altra epoca può essere d'aiuto ad allargare lo sguardo su certe questioni. Un'interpretazione stimolante è proposta sempre da Catricalà, il quale sostiene che l'arte contemporanea possa

103 B. Eruli, *L'attore disincarnato. Marionetta e avanguardie*, p. 44.

offrire prospettive diverse sul rapporto tra uomo e macchina, andando oltre le visioni utilitaristiche e deterministiche. Egli scrive che l'arte è

> una pratica che, più di altre, utilizza la tecnologia non come elemento funzionale, ma come pratica di conoscenza.
> […]
> In epoca di protesi tecnologiche, di super-io, di deliri transumanisti, si apre una nuova prospettiva: quella di ritrovare una nostra nuova condizione esistenziale non nell'aggiunta, nel potenziamento deterministico della tecnologia applicata al corpo o nel potenziamento della macchina, nella creazione e nello sviluppo di un Io all'ennesima potenza. Ma piuttosto nel depotenziamento, nello scambio reciproco: non nel potenziamento ma nella conoscenza di noi stessi, dei nostri strati più profondi del sentire.[104]

Quello di maturare una "consapevolezza" attraverso l'arte è una prospettiva interessante: se è vero, come dice Goll in *Matusalemme*, che l'automa è innanzitutto un simbolo dell'alienazione capitalista e postindustriale, allora l'arte, e di conseguenza il teatro, può diventare strumento per risvegliare le coscienze e uscire da uno stato di immobilità. Ma anziché demonizzare il progresso, oggi si cerca con esso un nuovo tipo di rapporto, una nuova connessione, la possibilità di una nuova coscienza, una simbiosi tra uomo e macchina: una strada che, già Oskar Schlemmer più di cent'anni fa, aveva iniziato a percorrere.

Nonostante questa vicinanza, tra gli anni delle avanguardie e oggi, esistono delle differenze culturali nette, dovute principalmente al fatto che, con l'evolversi delle tecniche per la realizzazione di un'umanità artificiale, è diventato anche sempre più complesso il modo di rappresentare questi corpi artificiali e la loro fruizione da parte delle persone. Anche il XX secolo è stato costellato da insolite creature antropomorfe meccaniche e artificiali, ma c'è una discrepanza fondamentale rispetto al contemporaneo, che riguarda soprattutto il tema dello "scarto dalla realtà".

La marionetta di Depero, l'automa di Goll, i figurini del *Balletto triadico* di Schlemmer erano sicuramente dei doppi artificiali dell'uomo, ma le linee deformi dei loro corpi, i colori stravaganti, l'alogicità dell'azione e lo stile iperbolico e antinaturalista sancivano una chiara separazione tra la realtà e lo spazio della rappresentazione, tra il mondo di tutti i giorni e la finzione. L'automa novecentesco, ma come anche quello dal mondo antico o del Rinascimento, era si in grado di spaventare, di divertire, o di creare scandalo, ma questi sentimenti erano rilegati all'interno delle "pareti" della dimensione teatrale. Oggi invece, che

104 V. Catricalà, *A che serve essere umani? L'arte per una nuova idea di postumano.*

il fantoccio meccanico ha metaforicamente sfondato la quarta parete del palcoscenico e ha iniziato ad abitare la quotidianità dell'esistenza, la percezione del rapporto tra l'essere umano e il suo doppio meccanico si è fatta più complicata e disorientante. Lo stato confusionale che affligge l'uomo contemporaneo, a causa di questa difficoltà di riconoscimento del reale, è riconducibile a diversi fenomeni.
Uno di questi è efficacemente esposto da Antonio Caronia, che in merito alla percezione dell'uomo artificiale scrive:

> Se con il mostro di *Frankenstein* e con i robot di *R.U.R.* si esprimevano lo stupore e l'inquietudine nel vedere nascere sentimenti e aspirazioni "troppo umane" nei corpi artificiali di creature doppie, ma comunque distinte rispetto all'uomo, oggi si pone il problema, ancora più enigmatico, di comprendere e classificare una creatura in cui corpo dell'uomo e corpo della macchina si presentano inestricabilmente intrecciati. È il cyborg, nome ostico ma espressivo, sigla di *cybernetic organism*.[105]

Il cyborg, concepito come un'entità ibrida, assume così un carattere sacrilego, poiché fonde in un unico essere il creatore e la sua creazione, unendo ciò che rappresenta il corpo per eccellenza con ciò che, per definizione, dovrebbe esserne più distante: «l'uomo e la macchina fusi in un solo organismo[106]».

## 4.2 – La spaventosa somiglianza e il "perturbante" secondo Rimini Protokoll.

Affianco alla creatura ibrida, esiste un altro fenomeno contemporaneo in grado di generare spaesamento e inquietudine: la riproduzione identica dell'umanità. Anche in questo caso può essere utile un confronto con le avanguardie: come si è detto, l'automa di inizio Novecento esteticamente ricorre spesso al grottesco. La stortura, o la rigidità, delle forme con cui l'automa si presenta agli occhi dello spettatore può generare terrore, ma allo stesso tempo dare un'indicazione inequivocabile sul suo statuto di artificialità. Nella contemporaneità invece, grazie all'incredibile sviluppo della robotica e dell'intelligenza artificiale, si sta migliorando simultaneamente la verosimiglianza antropomorfa della macchina. Nel settore *high-tech* si assiste a una diffusione capillare di repliche umane, sempre più simili all'originale e caratterizzate da un livello di "perfezione" in continuo aggiornamento. Un esempio recente, è l'eclatante androide ideato dall'ingegnere Hiroshi Ishiguro (Fig. 17), costruito con un intento

105 A. Caronia, *Il Cyborg: [saggio sull'uomo artificiale]*, Shake, Milano, 2008, p. 23.
106 Ibidem.

ben preciso: essere talmente indistinguibile dal suo creatore, da poter presenziare ad eventi pubblici al suo posto. Sembra essersi così definitivamente avverato il sogno di Vacaunson e dei Jacquet-Droz, quando cercavano di riprodurre il più fedelmente possibile l'esattezza del movimento umano: l'espandersi e il contrarsi della cassa toracica, o il movimento delle dita sul clavicembalo.

L'uguaglianza della replica umana, oltre al senso di confusione, è in grado di generare insolitamente anche un sentimento di inquietudine. Una spiegazione plausibile a questo fenomeno ci viene fornita, ancora una volta, dall'inizio del secolo scorso, quando Ernst Jentsch nel 1906 pubblica il suo saggio *Riguardo la psicologia del perturbante*[107] (*Zur Psychologie des Unheimlichem*), che sarà di fondamentale riferimento anche per l'elaborazione delle teorie psicoanalitiche di Freud. Più che di inquietudine, nel saggio si parla di "perturbante". Jentsch avvia la sua analisi partendo dall'etimologia del termine *unheimlich*, che si traduce come "non familiare", "estraneo" o "non confortevole", in opposizione al suo opposto *heimlich*, che indica ciò che è noto e rassicurante. Riprendendo questo significato, lo psichiatra definisce il perturbante come una sensazione improvvisa di spaesamento, generata dal confronto con qualcosa di insolito e inatteso.

Ma cosa, in un automa perfettamente replicante, genere il senso del perturbante? Secondo Jentsch, questo sentimento emerge nel momento in cui l'individuo si trova in uno stato di incertezza intellettuale riguardo alla natura vivente di qualcosa. Questa sensazione si intensifica quando la somiglianza tra ciò che è realmente vivo e ciò che non lo è diventa eccessivamente marcata, generando il senso di profonda inquietudine. A livello inconscio, è come se l'essere umano si rifiutasse di credere all'animazione dell'inanimato, ritenesse illogico e indefinibile ciò che si muove davanti ai suoi occhi. Come scrive Paolo Bertetto:

> Il sembrar vivi, l'apparenza di vita sono infatti una condizione di problematicità dell'essente, di ambiguità del sembiante che è anche legata alla indecifrabilità della mobilità potenziale. Un sembrar vivo in movimento ha infatti una carica di enigmaticità e un potenziale di inquietudine maggiore di un sembrar vivo immobile. Il doppio meccanico mobile è insomma una figura privilegiata del perturbante.[108]

Se l'automa è la figura privilegiata del perturbante, uno dei luoghi privilegiati di questo sentimento è proprio il teatro o, più in generale, gli spazi dell'arte performativa. Nel paragrafo

107 E. Jentsch, *On the Psychology of the* Uncanny, Palgrave Macmillan, London, 2008.

108 P. Bertetto, *Il cinema tra marionette, automi e altri turbamenti*, in U. Artioli, F. Bartoli (a cura di), *Il mito dell'automa: teatro e macchine animate dell'antichità al Novecento*, Artificio, Firenze, 1991, p. 69.

successivo verrà analizzato uno spettacolo decisamente significativo sull'argomento. Si tratta di *Uncanny Valley*, realizzato nel 2018 dal collettivo tedesco Rimini Protokoll. Il lavoro ha debuttato al Münchner Kammerspiele di Monaco ed in Italia è stato rappresentato a Milano nel 2019, a La Spezia e a Roma nel 2024. Esso è concepito come un monologo in cui un automa, un replicante dell'autore tedesco Thomas Melle, parla e agisce sul palcoscenico come unico interprete, senza alcun intervento umano.

Il titolo del lavoro, oltre che dal termine psicoanalitico, è ispirato principalmente da una omonima teoria, presentata nel 1970 in Giappone dall'esperto di robotica Masahiro Mori[109]. L'idea di fondo è piuttosto semplice e in alcuni aspetti somigliante a quella di Jentsch: più un robot presenta tratti simili a quelli umani, maggiore sarà il senso di empatia che l'osservatore svilupperà nei suoi confronti. Tuttavia, gli studi di Mori ad un certo punto si complicano: superata una certa soglia di somiglianza, sembrerebbe che l'affinità percepita dall'uomo nei confronti della macchina subisca un calo vertiginoso. L'improvviso senso di estraneità si manifesta come una reazione emotiva negativa nei confronti di un essere artificiale che, nel tentativo di apparire umano, non riesce a convincere del tutto chi lo osserva.

Rimini Protokoll[110] è un collettivo teatrale, fondato nel 2000, a Berlino, da Helgard Haug, Stefan Kaegi e Daniel Wetzel, i quali portano avanti il loro lavoro in formazioni variabili sotto questa denominazione. Attraverso le loro produzioni, hanno progressivamente ampliato il linguaggio teatrale, sperimentando nuovi modi di rappresentare la realtà. I loro progetti spaziano tra spettacoli dal vivo, interventi urbani, installazioni performative e opere sonore, spesso realizzati in collaborazione con esperti provenienti da ambiti esterni al teatro. Un elemento distintivo del loro approccio è la trasformazione di ambienti e dinamiche sociali in esperienze sceniche. Inoltre, molte delle loro opere si basano sull'interazione con il pubblico e sull'impiego creativo della tecnologia.

*Uncanny Valley* (Fig. 18), tradotto letteralmente in italiano come "valle perturbante", è uno spettacolo che vede come assoluto protagonista un'automa parlante. La messinscena, curata da Stefan Kaegi, prevede la presenza in scena di un androide, replicante dello scrittore tedesco Thomas Melle, intento a dialogare con il pubblico, stimolandolo con domande e riflessioni sull'umanità. Il lavoro non è tanto interessante per quanto riguarda la trama, che risulta per certi versi monotona: all'atto pratico, l'automa rimane seduto su una poltrona per tutta la durata delle rappresentazione, muovendo principalmente testa e arti superiori, raccontando cenni biografici della vita dello scrittore, mostrando e commentando dei filmati che vengono

109 Per approfondimenti vedi M. Mori, *The Uncanny Valley*, in «Energy», 7(4), 1970, pp. 33-35, trad. ing. di K. F. MacDorman e T. Minato.

110 Per maggiori informazioni sul collettivo vedi: https://www.rimini-protokoll.de/website/en

proiettati sullo schermo posto affianco. Ciò che delinea il centro di questo spettacolo è in realtà il tipo di relazione che si instaura tra il pubblico "umano" e la macchina antropomorfa sul palcoscenico e le riflessioni di natura ontologica che sorgono da questo rapporto problematico.

### 4.3 – Analizzando *Uncanny Valley* di Rimini Protokoll: autentici artifici e false identità.

In *Uncanny* Valley, il senso del perturbante si manifesta sin dagli inizi della rappresentazione: la luce soffusa, che inizialmente ci permette di distinguere solo i contorni della figura umanoide, sommata ai bassi della traccia sonora roboante in sottofondo, contribuiscono a creare uno scenario sospeso e inquietante. Il senso di estraneità è accentuato anche dal fatto che il replicante di Thomas Melle, prima di iniziare a parlare, si schiarisce la voce, respira affannosamente col naso, emette delle vocali lunghe come se stesse pensando e non sapesse come iniziare il discorso, sembra pronunciare una parola ma poi si interrompe bruscamente; tutta una seria di incertezze ed imperfezioni del linguaggio che solitamente ricolleghiamo alle modalità retoriche umane e non di certo alla parlata di un robot, da cui tradizionalmente ci si aspetta una voca calcolata, asciutta e imperturbabile.

Questo espediente, così come l'intero stile della messinscena, pur sollevando questioni profonde e complesse sul rapporto tra uomo e macchina, rivela anche un'intenzione ironica che attraversa lo spettacolo. La drammaturgia gioca con i diversi piani della rappresentazione e in particolar modo fa un'interessante accostamento tra il piano di finzione intrinseco del fantoccio meccanico e il piano di finzione tipico dell'elemento teatrale. Come si diceva in precedenza, il teatro è il luogo del doppio, un linguaggio artistico attraverso il quale l'uomo si mette davanti a uno specchio che restituisce a sua volta, non necessariamente un'immagine fedele, ma molto più spesso una prospettiva insolita su se stessi e sull'umanità. In questo caso, l'interessante gioco di Kaegi è quello di passare dal "doppio" al "triplo". Tradizionalmente un attore calca il palcoscenico in veste di qualcun altro: il personaggio. Ma anche laddove non esista uno passaggio identitario, è possibile considerare l'atto stesso della recitazione come una finzione, o meglio, un'alterazione del sé che porta a distinguere il quotidiano dal performativo. In questo caso però, oltre al raddoppiamento della performance, c'è anche il raddoppiamento del sostituto meccanico. L'automa è una replica dello scrittore Thomas Melle, e a sua volta l'automa Thomas Melle crea un ulteriore doppio recitando il copione che gli è stato assegnato. Lo sfasamento dei piani di finzione accompagna tutta la prima parte

dello spettacolo ed è richiamato più volte in causa. Come ad esempio, quando a video compare l'immagine del vero Thomas Melle intento a leggere un libro sulla riva di un fiume. L'automa commenta dicendo che quella *«reading situation»* era stata totalmente artefatta per la realizzazione del filmato: un momento «*totally fake in front of the camera»*; una scena apparentemente naturale, ma in realtà perfettamente architettata. Oppure quando Melle esprime la sua insofferenza nel dover ripetere incessantemente gli stessi discorsi durante le presentazioni pubbliche dei suoi libri, sottolineando come la continua reiterazione svuoti di significato i concetti esposti, fino a lasciarsi andare a un'osservazione paradossale come: «*I act like a machine!*». .

Lo spettatore comincia così ad essere stimolato su quello che sembra essere uno dei *fil rouge* dello spettacolo; ossia, la percezione del termine "finzione" e dei significati che ad esso solitamente attribuiamo. In questo senso è emblematico un altro momento iniziale, in cui l'autore tedesco racconta del disturbo della personalità bipolare che lo affligge (altro riferimento al doppio) e di come questa sua patologia sia molto spesso un ostacolo per presenziare pubblicamente ad eventi che lo riguardano. Melle, con tono tra il serio e l'ironico, sostiene che avere un sosia meccanico che possa andare in giro al posto suo, è una grande comodità che gli permetterebbe di gestire con maggior serenità la sua condizione psicologica.

Oltretutto, procedendo col monologo, l'automa Melle confessa di avere difficoltà a parlare pubblicamente del suo disturbo. Riesce a esprimere questo suo disagio solo attraverso la letteratura e i libri che scrive. Per lui lo strumento artistico è come un filtro, o meglio, un tramite tra la sua condizione e il resto del mondo: la definisce letteralmente una "finzione necessaria".

La prospettiva offerta dall'automa è interessante perché ribalta la concezione preconcetta della parola "finzione", che molto spesso è utilizzata come sinonimo di qualcosa di non autentico, di fasullo e soprattutto non veritiero. Qui il processo finzionale, inteso come atto creativo, è invece utilizzato per mettersi in comunicazione con gli altri esseri umani. L'accostamento tra automa, finzione e comunicazione, richiama alla memoria uno dei più antichi strumenti dell'arte teatrale mondiale: la maschera. Stretta parente della marionetta, la maschera teatrale è per antonomasia l'oggetto con cui si cela l'identità personale, per assumerne una "fittizia", per l'appunto. Da questa prospettiva, è interessante osservare la connessione tra i termini "maschera" e "persona". Nella cultura latina, infatti, la parola "persona" deriva etimologicamente dall'antica maschera teatrale. Questo termine racchiude un duplice significato: da un lato, rimanda all'identità individuale; dall'altro, richiama la

dimensione collettiva e relazionale dell'essere umano[111]. Nello specifico, il vocabolo fa riferimento alla capacità sonora dello strumento teatrale, che funge da vero e proprio amplificatore vocale. Essa diventa così il mezzo privilegiato attraverso cui l'attore veicola la propria voce da una dimensione intima ad una condivisione collettiva. Secondo la visione dell'autore tedesco, il termine "finzione" si inverte di segno e cambia così radicalmente il suo rapporto con l'autenticità. Non più intesa in senso esclusivamente negativo, ma come forma propositiva di dialogo tra le persone. Il teatro, e così anche l'automa, sono degli artifici espliciti, che tuttavia consento all'uomo di relazionarsi in modo diverso ai suoi simili. D'altronde, come commenta lo stesso androide protagonista dello spettacolo: «*it tooks the greatest artificiality to the text to become authentic».*

Un altro filo conduttore dello spettacolo, inerente al rapporto dialettico tra uomo e macchina, è la riflessione sotto forma di domanda: che cosa distingue esattamente un essere vivente da una macchina? «*What kind of creature are you?»* chiede l'automa Melle agli spettatori di fronte a sé. Una delle prime possibili differenze ad essere analizzata dal protagonista è il concetto di "educazione", cioè il fatto che ad ogni essere umano vengano trasmessi valori culturali e nozioni comportamentali che gli permettono di compiere scelte in autonomia nel corso dell'esistenza. A questo punto l'androide paragona questa pratica umana al processo di "programmazione" che caratterizza l'attivazione di una macchina. In fin dei conti, sostiene Melle, anche l'educazione umana funziona secondo degli schemi comportamentali ben precisi e codificati. L'educazione quindi non è solo qualcosa che ci fa crescere, ma anche qualcosa che ci plasma, ci costringe e ci orienta verso comportamenti standardizzati. Gli esseri umani possono cambiare opinione, comportamento, o posizione in base alla situazione che stanno vivendo, o alla persona che stanno incontrando; ma allo stesso tempo, proprio come un algoritmo matematico, rispetto a contesti già sperimentati, tendono a ripetere sempre le stesse reazioni. Ma se dunque tutti i gesti e le azioni che compiamo quotidianamente possono essere in fin dei conti delle reazioni automatiche a certi stimoli, viene da chiedersi: «*Which gestures are actually mine?»*. A tal proposito, è molto interessante quello che il regista Stefan Kaegi dichiara in un'intervista:

> Quando pensiamo a come vengono addestrate le intelligenze artificiali, ci rendiamo conto che i processi di raccolta e inserimento delle informazioni variano in modo molto simile a come

111 *Persona*: voce di origine probabilmente etrusca, che significava "maschera teatrale" e poi prese il valore di "individuo di sesso maschile non specificato", "corpo", e fu usata come termine grammaticale e teologico. Individuo della specie umana, senza distinzione di sesso, età e condizione sociale, considerato sia come elemento a sé stante, sia come facente parte di un gruppo o di una collettività.

> accade nell'essere umano. Siamo condizionati, programmati – si potrebbe azzardare – dalle esperienze che abbiamo vissuto. Credo che la frase più inquietante dello spettacolo sia: «Come puoi essere sicuro di non essere un robot?»[112]

Dopo quello di educazione, si passa ad un altro concetto chiave nella distinzione tra la freddezza calcolatrice della macchina e la coscienza umana: il concetto di "empatia". Nell'immaginario collettivo questa parola rappresenta una capacità esclusiva dell'essere umano: la possibilità di immedesimarsi nell'altro, di ascoltarlo e di sentire le sue stesse sensazioni ed emozioni; tutta una serie di caratteristiche che generalmente non possono essere programmate da un calcolo matematico. Eppure, sostiene sempre la macchina parlante, anche questa volta si potrebbe ricondurre il tutto a una visione meccanicistica. La trasmissione di empatia, secondo alcuni studi, potrebbe essere un sistema codificato di segni corporali, di suoni e di azioni che l'essere umano trasmette a un suo simile reagendo in modo automatico. È come se due persone si allineassero raggiungendo una stessa frequenza, o una stessa lunghezza d'onda.

Ma allora che cos'è questa famosa essenza che rende l'essere umano tale? Esiste? O l'umanità è condannata a constatare una spaventosa somiglianza col suo replicante artificiale? Lo spettacolo offre uno spunto sull'argomento raccontando agli spettatori la storia di un altro personaggio, oltre a Thomas Melle: il matematico britannico Alan Turing. La sua relazione col mondo delle macchine è ben nota. Egli è, tra le altre cose, inventore dell'omonimo test: un esperimento ideato nel 1950 per determinare se una macchina possa mostrare un comportamento intelligente indistinguibile da quello umano. Aldilà di questo riferimento esplicito, la drammaturgia insiste notevolmente anche sulla biografia dello scienziato. Turing era omosessuale in un'epoca in cui l'omosessualità era considerata un reato nel Regno Unito. Nel 1952, viene arrestato con l'accusa di "atti osceni" a causa della scoperta di una sua relazione con un uomo. Per evitare la prigione, Turing accetta una condanna alternativa: un trattamento di castrazione chimica tramite iniezioni di un estrogeno sintetico.

Il racconto di questo espediente biografico, apparentemente incoerente con il resto dello spettacolo, serve come suggestione per far riflettere su come, talvolta, il sistema culturale ed educativo di una società possa raggiungere delle forme di coercizione e correzione rispetto a una presunta normalità. C'è qualcosa che corrisponde a una "norma" e qualcos'altro che invece viene percepito come "diversità". La figura della macchina automatica è qui usata come metafora di una condizione di normalizzazione culturale, che ha sempre contraddistinto

112 I. Mancia, *Perturbante quotidiano. Una conversazione con Stefan Kaegi di Rimini Protokoll*, in «Operaviva», 2024.

la storia umana sin dalla sua nascita. In questo relativismo culturale, si è costretti a tornare nuovamente alla domanda posta poco fa: chi o cosa è autenticamente allora un essere umano? Solo un insieme di informazioni, reazioni programmate e norme culturali? E poi, se siamo così condizionati dalla catena della ripetizione automatica, cosa rende vivo e vitale una creatura vivente?

Verso la fine della rappresentazione, l'automa ci fornisce ancora un breve frammento sulla vita di Turing, fondamentale per chiudere il cerchio della drammaturgia e per avere una sguardo complessivo sulla macro riflessione proposta dallo spettacolo.

Due anni prima di togliersi la vita, Turing torna alla scienza, ma cambiando campo di ricerca. Decide infatti di dedicarsi alla biologia. Durante questo periodo scrive un breve trattato sulle basi della morfogenesi, ovvero, la disciplina che studia lo sviluppo e l'evoluzione delle forme di vita in natura. Attraverso le sue ricerche, Turing scopre che ciò che determina la prosperità e l'adattamento dei diversi organismi, che abitano il pianeta, è sempre riconducibile a fenomeni di "irregolarità", "deviazione" e "coincidenza". Alla radice della vita organica, in contrapposizione alla rigidità dell'esistenza meccanica, si trova costantemente un elemento di casualità e, allo stesso tempo, una componente di "errore". Secondo l'automa, forse è proprio questa imperfezione a definire l'essenza dell'essere umano, distinguendolo dalla macchina: una bellezza che si manifesta attraverso l'imprevedibilità e l'assenza di una rigida determinazione.

Non è quindi un caso che Kaegi, a circa metà dello spettacolo, scelga di far inceppare la sua macchina antropomorfa facendogli pronunciare per due volte la frase: «*Are we human only by our randomness?*».

In chiusura di questa analisi, si riporta un altro estratto dall'intervista al fondatore dei Rimini Protokoll, in cui si può osservare come, nonostante la natura sintetica degli automi, anch'essi, sotto certi aspetti, possano presentare della caratteristiche umane, tali da renderli più famigliari e meno perturbanti ai nostri occhi:

> *Uncanny Valley* è, probabilmente, la performance più «replicabile» che abbia mai fatto. D'altra parte, il robot, se lo hai visto alcuni anni fa, ti sorprenderà per come è oggi: ha perso i capelli, il suo viso è cambiato, il silicone della sua pelle ha ceduto. A un certo punto abbiamo dovuto cambiare l'intero volto, abbiamo riparato molte volte le sue ossa e i motori. C'è un lavoro costante di manutenzione (cura?) che contraddice l'idea di immutabilità spesso associata ai robot.

[…] Cerchiamo di non pensare a lui come a uno strumento tecnico, come l'iPhone che buttiamo via quando diventa obsoleto, piuttosto agiamo su questa tecnologia come artigiani, continuando a ripararla. È un po' come una rovina romana che deve essere in qualche modo mantenuta viva. Penso sia interessante trascorrere un'ora ascoltando una macchina. Normalmente passiamo molto tempo con le macchine, ma sempre utilizzandole come strumenti.[113]

113 Ibidem.

# CONCLUSIONI

All'interno di questa tesi si è potuto constatare come l'automa, inteso come doppio artificiale dell'essere umano, nelle sue diverse forme e declinazioni, dal mondo antico fino alla nostra contemporaneità, abbia costantemente interrogato l'umanità e, di conseguenza, le espressioni artistiche. Il desiderio di sostituirsi alla creazione divina, il timore di essere rimpiazzato da un organismo più efficiente, la necessità di confrontarsi con la fragilità dell'esistenza, l'ampliamento degli orizzonti e delle possibilità artistiche, la ricerca di un'espressione estetica che vada aldilà della realtà oggettivamente percepibile: tutte cause, o sintomi, ugualmente valide nel tentativo di comprendere le ragioni di questo antico impulso a confrontarsi con una replica meccanica di sé. Tuttavia, nessuna di esse è da sola sufficiente a spiegare o a svelare il mistero di questo desiderio inesauribile.

L'analisi storica del capitolo iniziale è stata pertanto un momento fondamentale per comprendere i contesti e le origini antropologiche dell'automa. L'uomo artificiale, dopo essere stato già immaginato nella mitologia greca, trova le sue prime concrete realizzazioni come uno strumento ludico, in grado di generare nello spettatore il senso del meraviglioso. È stato interessante notare come, nel corso delle epoche, la percezione culturale dell'automa sia radicalmente cambiata: dalla fascinazione sublime del mondo antico, passando per la svalutazione e le accuse di eresia dell'epoca medievale, fino alla riscoperta e ai primi impieghi in senso utilitaristico dell'era moderna.

I capitoli centrali sono stati dedicati all'analisi dei corpi artificiali all'interno dell'arte teatrale negli anni delle avanguardie storiche europee. Un periodo di assoluto rilievo, in cui l'automa diventa portatore di nuovi significati culturali: rappresenta la rinnovata concezione delle potenzialità del corpo umano, incarna l'entusiasmo per il progresso tecnologico, si fa veicolo di una critica alla società borghese, oppure simbolo di una dimensione astratta che trascende la realtà.

Come approccio analitico, si è scelto di adottare in modo sistematico lo strumento del confronto e della giustapposizione: intendere i fenomeni artistici come se fossero immagini, mettendole l'una vicino all'altra, per poter coglierne tratti somiglianti e differenze inconciliabili. Si è cominciato accostando i movimenti artistici del Futurismo italiano, da un lato, e le avanguardie tedesche di inizio Novecento, dall'altro. Essi si confrontano come due poli di segno opposto: i futuristi, che vedevano nella macchina l'emblema del progresso tecnologico e della spinta vitalistica, in contrapposizione agli espressionisti tedeschi, che invece intendevano la marionetta come simbolo della disumanizzazione e dell'alienazione della società moderna. Una posizione intermedia era invece rappresentata da Oskar

Schlemmer, esponente del Bauhaus, che combinava, da un lato, le forme alterate e talvolta inquietanti delle marionette tedesche, dall'altro, l'aura di meraviglia e l'energia vitale attribuite alla marionetta divina.

Un secondo livello di comparazione è stato tracciato poi anche dall'accostamento tra queste espressioni artistiche dell'inizio del secolo scorso e la contemporaneità. Pur riconoscendo che, nel XX secolo così come oggi, il perturbante sia sempre stato una sensazione costante generata dalla presenza della doppio artificiale, si è constatata altresì una discrepanza evidente rispetto alle sue modalità estetiche e percettive: se un secolo fa infatti, l'effetto d'inquietudine era principalmente ottenuto da un'esagerazione, da una caricatura e da una deformazione dei tratti somatici umani, oggi il senso di confusione e spaesamento si manifesta invece dalla riproduzione identica delle fattezze antropomorfe.

Da queste considerazioni si potrebbe affermare che l'automa, nel corso della sua storia, abbia rappresentato, alternativamente o contemporaneamente, sentimenti di desiderio e repulsione. Una possibilità di riprodurre la vita, di animare la materia inerte e di vincere così la morte. Un limite biologico invalicabile e al contempo un'ambizione connaturata all'essere umano dall'alba dei tempi. Una smania tecnologica per realizzare esemplari umani artificiali sempre più complessi e verosimili, e il terrore che l'uomo diventi progressivamente un soggetto obsoleto. L'automa, in fin dei conti, appare così come icona dei nostri tempi, figura in bilico tra due ansie fondamentali dell'esistenza: la paura della fine della vita e la paura che una vita alternativa a quella biologica possa rimpiazzarci.

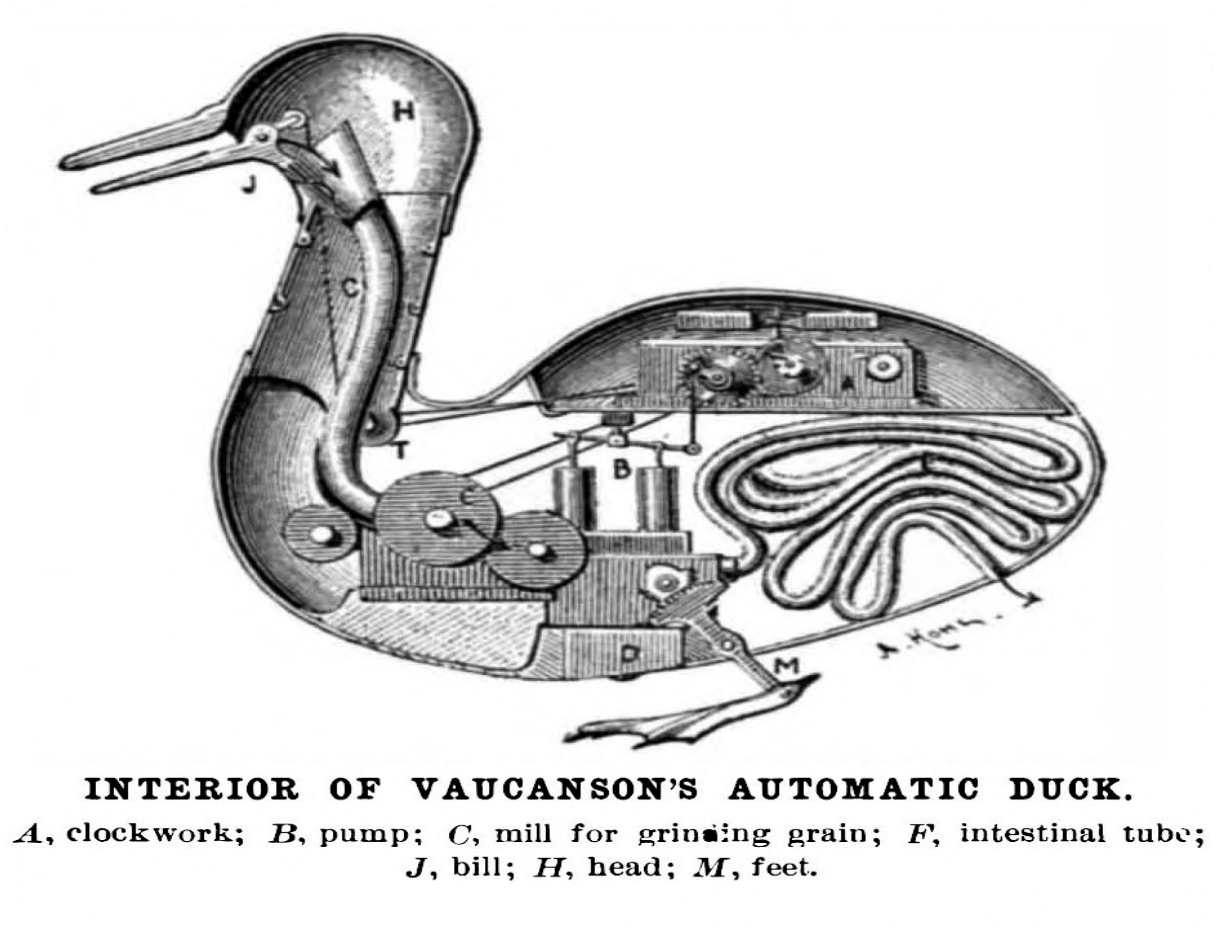
## APPENDICE ICONOGRAFICO



*Fig. 1 – Moneta da Festo, raffigurante Talo di Creta (ca. 300/280-270 a.C.)*



*Fig. 2 – La torre di Maurizio, a Orvieto.*




**INTERIOR OF VAUCANSON'S AUTOMATIC DUCK.**

*A*, clockwork; *B*, pump; *C*, mill for grinding grain; *F*, intestinal tube; *J*, bill; *H*, head; *M*, feet.

*Fig. 3 – Disegno del meccanismo dell'anatra di Vacaunson.*



*Fig. 4 – Gli automi dei Jaquet-Droz.*

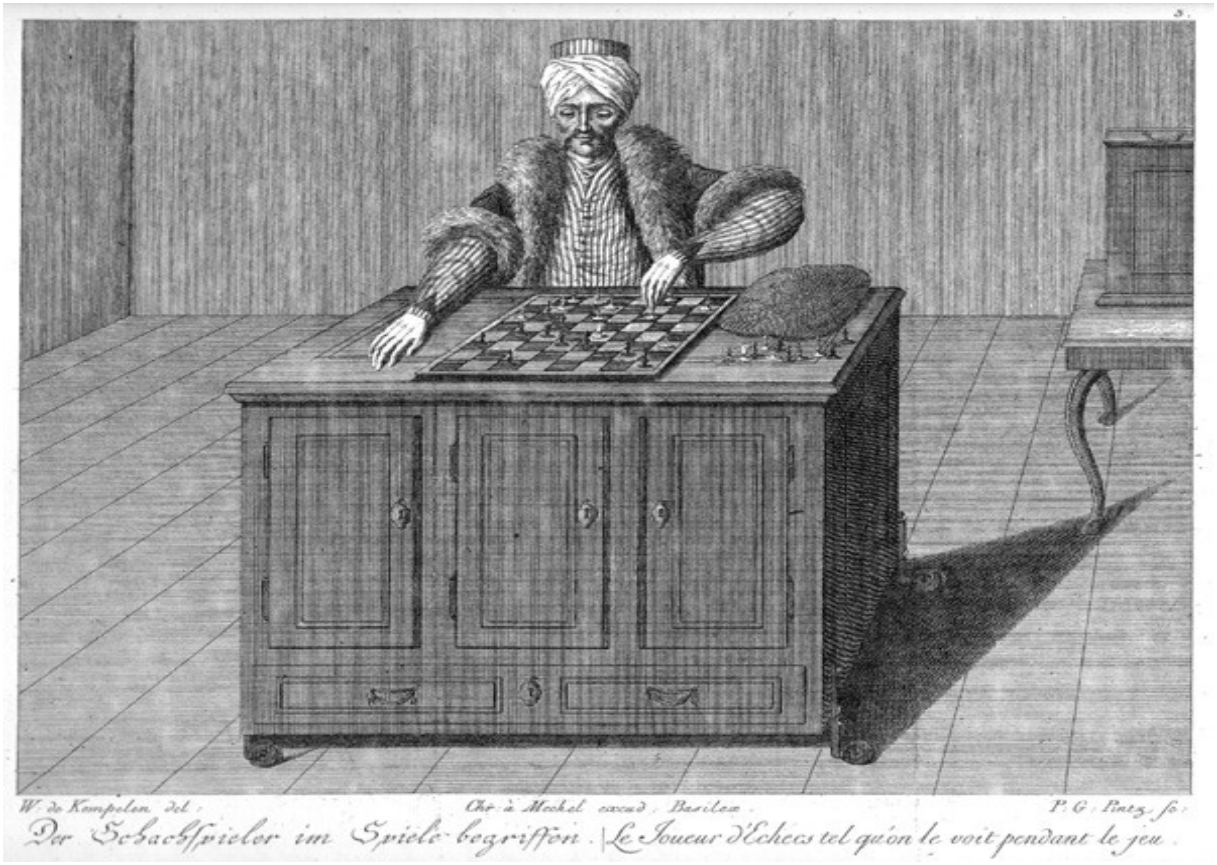



*Fig. 5 – Il Turco, di von Kempelen.*



*Fig. 6 – Scena tratta da R.U.R., di Karel Čapek.*



*Fig 7. - Meccanica di ballerini (1917), Fortunato Depero.*



*Fig. 8 – La Toga e il Tarlo (1914), Fortunato Depero.*

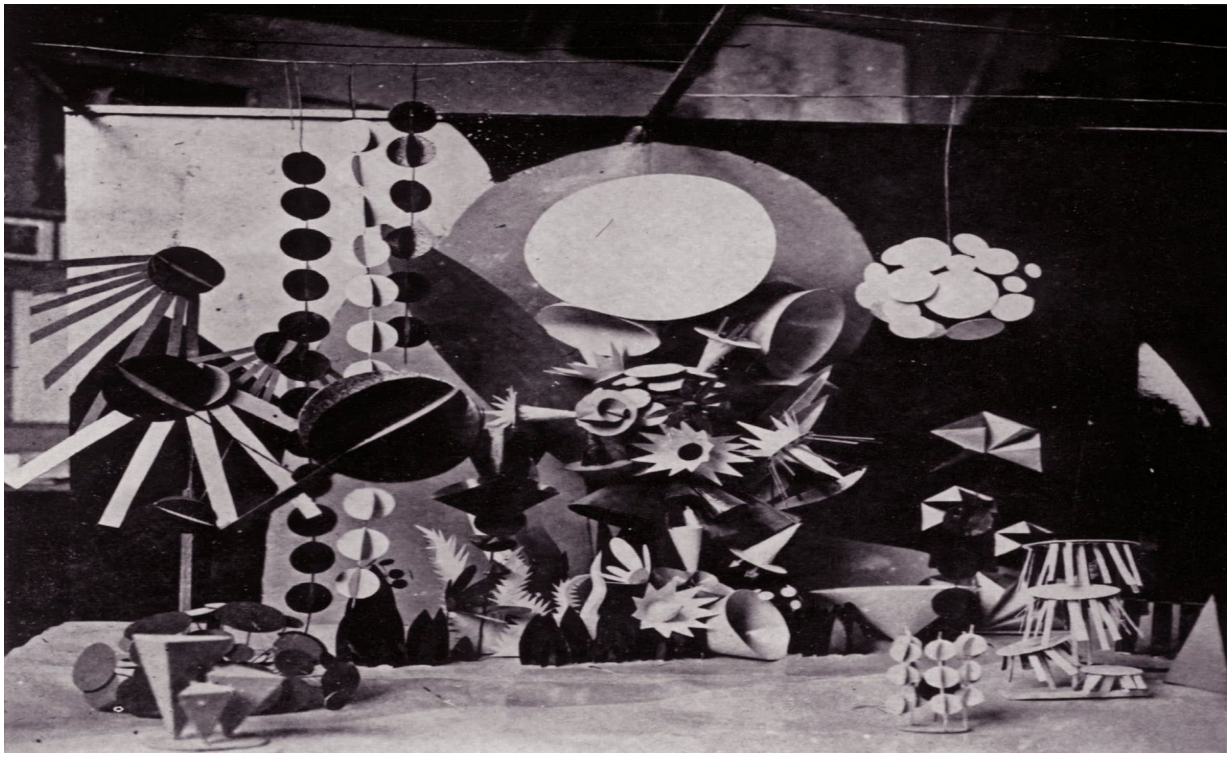


*Fig. 9 - Le Chant du Rossignol (dettaglio della scena) (1917), Fortunato Depero.*




*Fig. 10 – Manifesto dei Balli Plastici (1918), Fortunato Depero.*



*Fig. 11 – le marionette dei Balli Plastici (ricostruzione) (1918/1981), Fortunato Depero.*

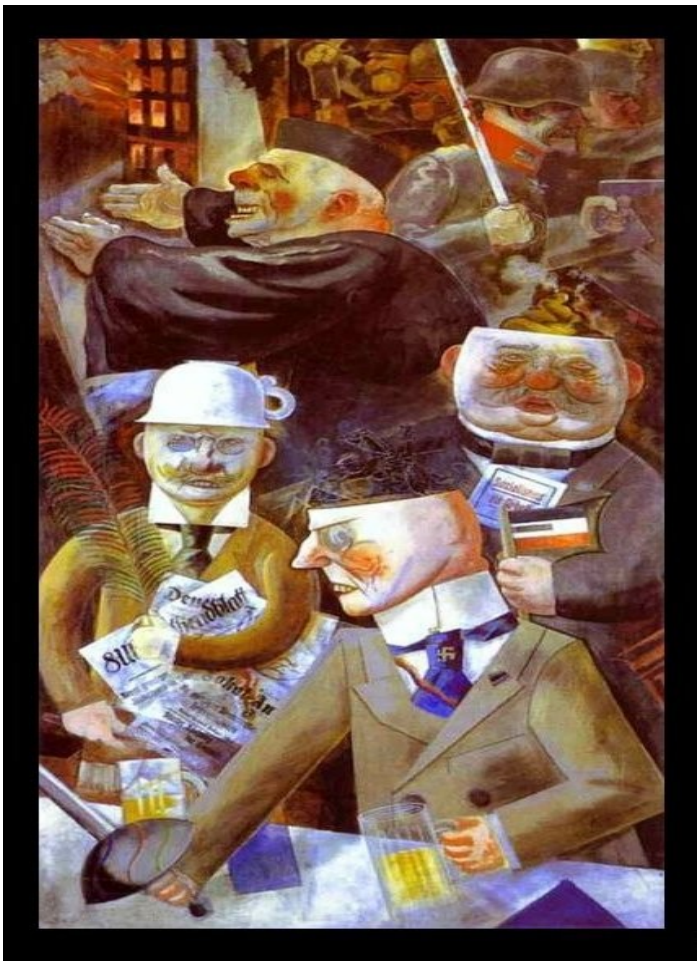


*Fig. 12 – I pilastri della società (1926), George Grosz.*



*Fig. 13 – I figurini del Balletto Triadico (1922).*

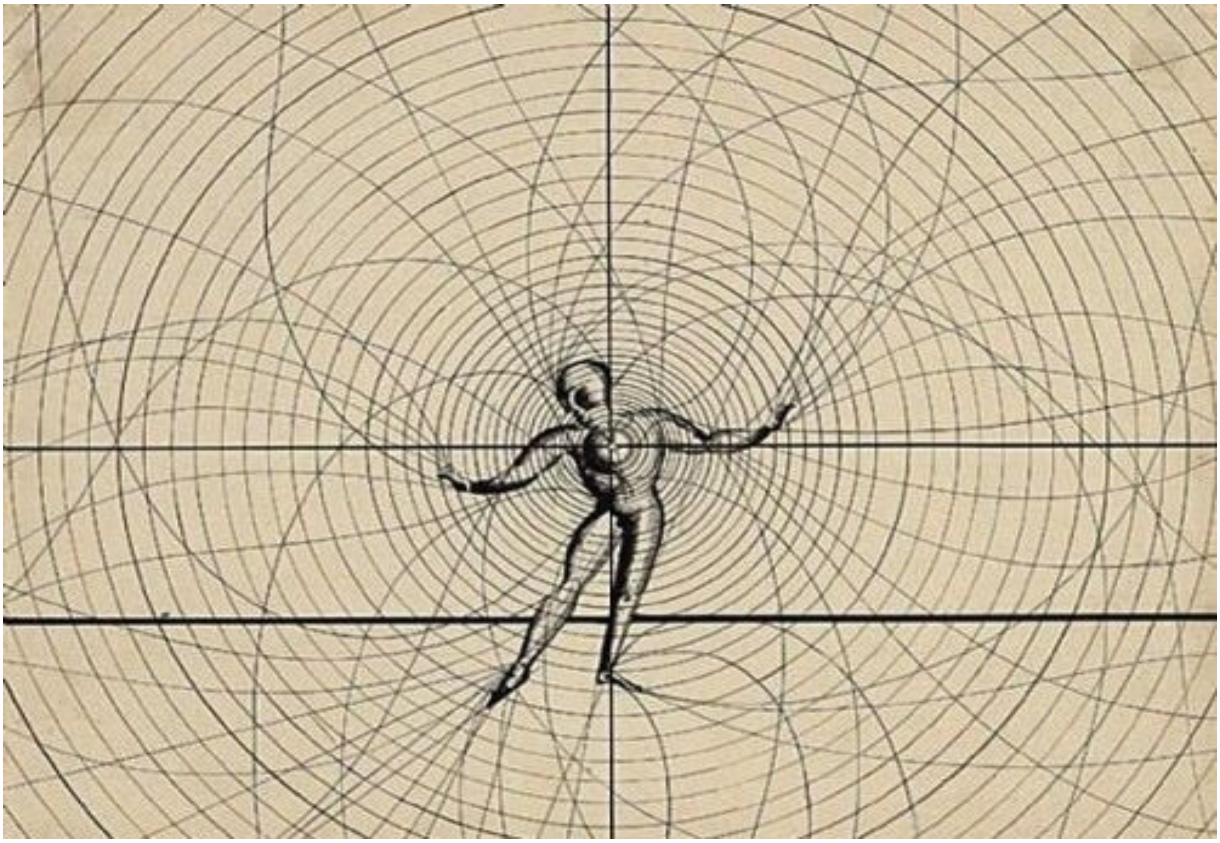


*Fig. 14 – Configurazione spaziale egocentrica (1924), Oskar Schlemmer.*



*Fig. 15 – Quadro nero, riallestimento del Balletto triadico in occasione del centenario dalla fondazione del Bauhaus (2019).*



*Fig. 16 – L'Astratto (1922), Oskar Schlemmer.*



*Fig. 17 – Hiroshi Ishiguro e il suo androide (2009).*

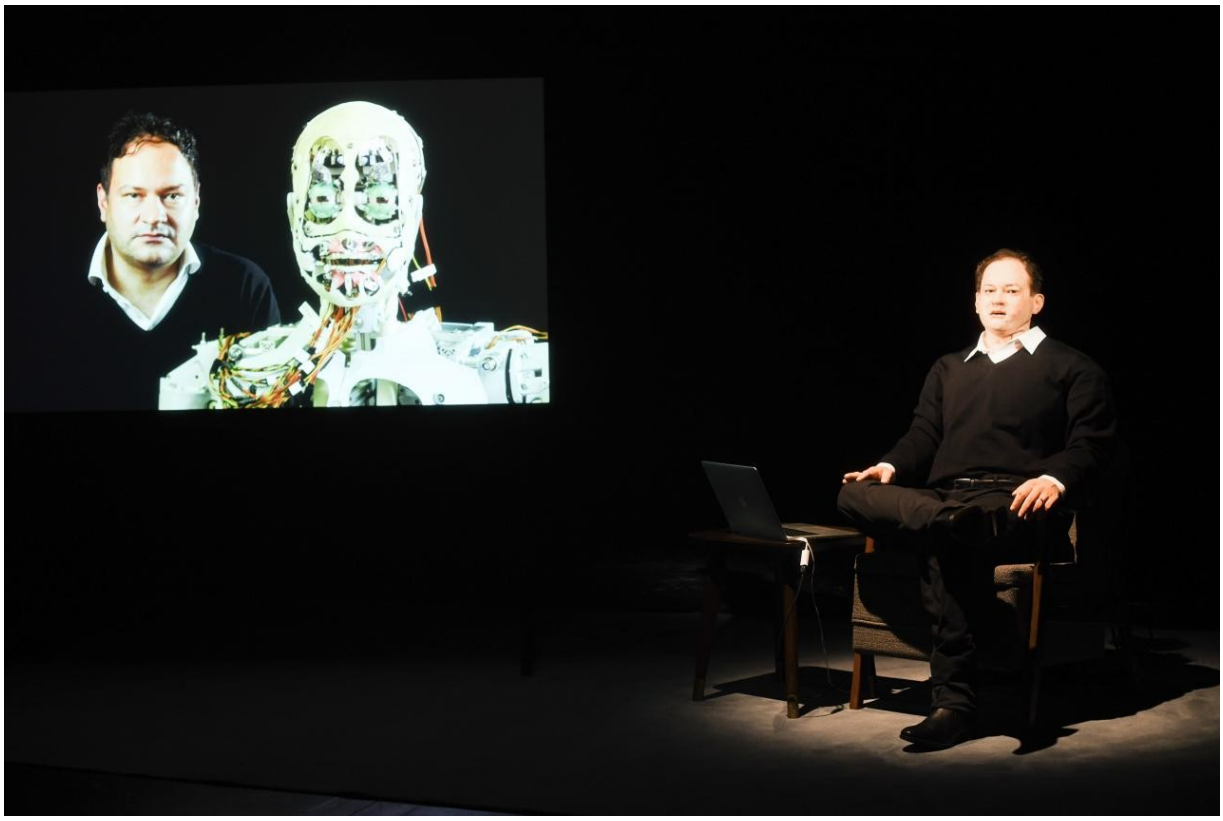


*Fig. 18 – Uncanny Valley (2018), di Rimini Protokoll, regia di Stefan Kaegi.*

## BIBLIOGRAFIA

- AA. VV. (a cura di), *Almanacco Letterario Bompiani 1962*, Bompiani, Milano, 1961.

- AA. VV. (a cura di), *Automi, marionette e ballerine nel Teatro d'avanguardia*, Skira, Milano, 2000.

- AA. VV. (a cura di), *I Manifesti del futurismo*, in «Lacerba», Firenze, 1914.

- AA. VV. (a cura di), *Sinn oder Unsinn. Das Grotesche in modernen Drama*, Basilius Presse, Basel, 1962.

- Antonucci, Giovanni, *Storia del teatro futurista*, Studium, Roma, 2005.

- Apollonio Rodio, *Le Argonautiche*, ed. it. a cura di G. Paduano, M. Fusillo, Rizzoli, Milano, 1986.

- Aristotele, *Metafisica*, Vita e pensiero, Milano, 1993, libro I.

- Artioli, Umberto, Bartoli, Francesco (a cura di), *Il mito dell'automa: teatro e macchine animate dell'antichità al Novecento*, Artificio, Firenze, 1991.

- Balla, Giacomo, Depero, Fortunato, *La ricostruzione futurista dell'universo, Manifesto*, Direzione del movimento futurista, Milano, 1915.

- Battisti, Eugenio, *L'antirinascimento*, Garzanti, Milano, 1989.

- Boschiero, Nicoletta (a cura di), *Depero. Automatico, acrobatico*, Electa, Milano, 2022,

- Čapek, Karel, *R.U.R.. Rossum's Universal Robots*, Marsilio, Venezia, 2015 (or.: R.U.R.. *Rossumovi univerzální roboti*, Praha, 1920).

- Carandini, Silvia, *La melagrana spaccata*, Valerio Levi, Roma, 1988.

- Caronia, Antonio, *Il Cyborg: [saggio sull'uomo artificiale]*, Shake, Milano, 2008.

- Ceserani, Gian Paolo, *Gli automi. Storia e mito*, Laterza, Roma-Bari, 1983.

- Craig, Edward Gordon, *The Actor and the Ubermarionette*, The Mask, Firenze, 1907.

- De Maria, Luciano, *Marinetti e il futurismo*, Mondadori, Milano, 1973.

- Descartes, René, *L'uomo*, Boringhieri, Torino, 1960 (or.: *Traité de l'homme*, Charles Angot, Paris, 1662).

- Depero, Fortunato, *Depero futurista*, Dinamo Azari, Milano, 1927.

- Depero, Fortunato, *Fortunato Depero nelle opere e nella vita*, TEMI, Trento, 1940.

- Eco, Umberto (a cura di), *Storia della bruttezza*, Bompiani, Milano, 2007.

- Erone Alessandrino, *Degli automati, ovvero macchine semoventi*, Edizioni ristampe anastatiche, Milano, 1962.

- Falcone, Francesca, *Il Balletto triadico di Oskar Schlemmer*: *L'attività teatrale e coreica di uno degli artisti più poliedrici del Bauhaus*, Audino, Roma, 2022.

- Grazioli, Cristina (a cura di), *Drammi dell'espressionismo*, Costa & Nolan, Genova, 1996.

- Grazioli, Cristina, *Lo specchio grottesco. Marionette e automi nel teatro tedesco del primo '900*, Esedra, Padova, 1999.

- Hoffmann, Ernst Theodot Amadeus, *L'automa*, Theoria, Rimini, 1985 (or.: *Die Automate*, Zeitung für die elegante Welt, Leipzig, 1814).

- Hoffmann, Ernst Theodor Amadeus, *Racconti notturni*, Einaudi, Torino, 2017 (or.: *Nachtstücke*, Berlin, 1817).

- Jentsch, Ernst, *On the Psychology of the* Uncanny, Palgrave Macmillan, London, 2008 (or.: *Zur Psychologie des Unheimlichem*, in «Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift 8», Berlin, 1906).

- Kleist, Heinrich von, *Sul teatro di marionette*, La Vita Felice, Milano, 1996 (or.: *Über das Marionettentheater*, Berliner Abendblätter, Berlin, 1810).

- La Mettrie, Julien Offray: de, *L'Uomo macchina*, Mimesis, Milano – Udine, 2015 (or.: *L'homme machine*, Elie Luzac, Leiden, 1747).

- Losano, Mario Giuseppe, *Storie di automi*, Einaudi, Torino, 1991.

- Marinetti, *Il Teatro di Varietà. Manifesto futurista*, Direzione del Movimento futurista, Milano, 1913.

- Marinetti, Filippo Tommaso, Settimelli, Emilio, Corradini, Bruno, *Il Teatro futurista Sintetico*, Direzione del Movimento futurista, Milano, 1915.

- Marinetti, Filippo Tommaso, *La declamazione dinamica e sinottica. Manifesto futurista*, Direzione del Movimento futurista, Milano, 1912.

- Marinetti, Filippo Tommaso, *Manifesto dei drammaturghi futuristi*, Direzione del Movimento futurista, Milano, 1911.

- Marinetti, Filippo Tommaso, Cangiullo, Francesco, *Manifesto del Teatro della Sorpresa*, Direzione del Movimento futurista, Milano, 1921.

- Marinetti, Filippo Tommaso, *Manifesto tecnico della letteratura futurista*, Direzione del Movimento futurista, Milano, 1912.

- Marotti, Ferruccio, *E. G. Craig. Il mio teatro*, Feltrinelli, Milano, 1971.

- Mori Masahiro, *The Uncanny Valley*, in «Energy», 1970, trad. ing. di K. F. MacDorman e T. Minato.

- Neumann, Eckard (a cura di), *Bauhaus un Bauhäuser. Erinnerungen und Bekenntnisse*, DuMont, Köln, 1985.

- Platone, *Le Leggi*, Rizzoli, Milano, 2005, libro I.

- Platone, *Menone*, Bompiani, Milano, 2000.

- Prampolini, Enrico, *Scenografia e coreografia futurista*, Direzione del Movimento futurista, Milano, 1915.

- Pugliara, Monica, *Il mirabile e l'artificio. Creature animate e semoventi nel mito e nella tecnica degli antichi*, L'«Erma» di Bretschneider, Roma, 2003.

- Ramelli, Agostino, *Le diverse et artificiose machine del capitano Agostino Ramelli*, Paris, 1588.

- Rilke, Rainer Maria, *Elegie duinesi*, Einaudi, Torino, 1978 (or.: *Duineser Elegien*, Insel Verlag, Leipzig, 1923).

- Rousseau, Pierre, *La science du vingtième siécle*, Hachette, Francia, 1964.

- Schlemmer, Oskar, Moholy-Nagy, László, Molnar, Farkas, *Il teatro del Bauhaus*, Abscondita, Milano, 2019 (or.: *Die Bühne im Bauhaus*, Langen, Muenchen, 1925).

- Shelley, Mary, *Frankenstein*, Feltrinelli, Milano, 2013 (or.: *Frankenstein, or the modern Prometheus*, Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones, London, 1818).

- Tieck, Ludwig, *Il gatto con gli stivali*, C. Signorelli, Milano, 1930 (or.: *Der gestiefelte Kater*, Volksmärchen, Berlin, 1797).

- Vartanian, Aram, *Diderot e Descartes*, Feltrinelli, Milano, 1956.

## Sitografia

(ultimo accesso ai link: 09/03/2025)

- Programma degli incontri "Oracoli. Saperi e pregiudizi al tempo dell'IA", ERT, Bologna, 2019:
https://bologna.emiliaromagnateatro.com/oracoli/

- Mancia, Ilaria, *Perturbante quotidiano. Una conversazione con Stefan Kaegi di Rimini Protokoll*, in <<Operaviva>>, 2024:
https://operavivamagazine.org/perturbante-quotidiano/

- Rimini Protokoll – sito ufficiale del collettivo:
https://www.rimini-protokoll.de/website/en

## Filmografia

- *Frankenstein* (James Whale, 1931).

- *Il gabinetto del dottor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920).

- *Il Golem* (*Der Golem*, Paul Wegener, 1915).

- *Metropolis* (Fritz Lang, 1927).

- *Uncanny Valley* (Stefan Kaegi, 2018) – ripresa video dello spettacolo, gentilmente concessa su richiesta dal regista del collettivo Rimini Protokoll.