

## Introduzione

### **LA RISCOPERTA DELLE TECNICHE PER ANIMARE LE “FIGURE”**

di Simona Brunetti

Nel novembre 2012, a Verona, con Nicola Pasqualicchio pensammo di organizzare un convegno dedicato ai *Teatri di figura*, per approfondire dapprima il rapporto tra tradizione e innovazione, ma anche la relazione intrecciata dalle figure con altri linguaggi artistici, nonché l'incidenza dell'idea di marionetta sia sulla concezione dei personaggi di certa drammaturgia primonovecentesca, sia sulla nuova idea di *performer* auspicata dai riteatralizzatori europei e dalle avanguardie storiche<sup>1</sup>. Da poco era uscito *Il mondo delle figure. Burattini, marionette, pupi, ombre*, curato da Luigi Allegri e Manuela Bambozzi<sup>2</sup>, un libro importante, non solo perché raccoglieva contributi scritti dai massimi esperti del settore – sia a livello nazionale che internazionale –, ma soprattutto perché colmava un significativo vuoto nell'editoria italiana. Lo sguardo tipologico assunto in quel volume, declinato in una prospettiva storico-geografica, costituiva allora il nostro punto di partenza.

Come sottolinea Anna Barsotti, all'inizio del XX secolo il rifiuto del teatro passatista viene sostanziato nella *pars destruens* dal *Manifesto dei Drammaturghi futuristi* e realizzato dal Teatro grottesco essenzialmente attraverso espedienti di straniamento critico<sup>3</sup>. Al contrario, le forme spettacolari di cui si avvalgono scrittori come Massimo Bontempelli<sup>4</sup>, e in certa misura anche Luigi Pirandello, utilizzano il linguaggio di quel “teatro teatrale” sostenuto da Georg Fuchs, Nikolaj Evreinov, Vsevolod Mejerchol'd e in Italia da Anton Giulio Bragaglia. Si tratta di un'espressività in cui il

<sup>1</sup> Simona Brunetti e Nicola Pasqualicchio (a cura di), *Teatri di figura. La poesia di burattini e marionette fra tradizione e sperimentazione*, Atti del convegno internazionale di studi (Verona, 22-24 novembre 2012), Edizioni di Pagina, Bari 2014.

<sup>2</sup> Luigi Allegri e Manuela Bambozzi (a cura di), *Il mondo delle figure. Burattini, marionette, pupi, ombre*, Carocci, Roma 2012.

<sup>3</sup> Anna Barsotti, *Futurismo e avanguardie nel teatro italiano fra le due guerre*, Bulzoni, Roma 1990.

<sup>4</sup> Sull'argomento si veda almeno Lia Lapini, *Il teatro di Massimo Bontempelli. Dall'avanguardia al novecentismo*, Nuovedizioni E. Vallecchi, Firenze 1977.

### Il teatro di figura

gioco scenico non è più il *trompe-l'œil*, ma l'artificio, che mette prepotentemente all'indice la stucchevole semplicità della *tranche de vie*<sup>5</sup> tipica del diciannovesimo secolo, per privilegiare, a volte, il dialogo con marionette, burattini e automi che improvvisamente si animano. In particolare, proprio la trilogia metateatrale dell'autore comasco costituita da *Siepe a nordovest* (1919), *Nostra Dea* (1925) e *Minnie la candida* (1927) si propone come la risposta drammatica a un tema già da lui acutamente indagato precedentemente in due lunghe novelle metafisiche. Dal punto di vista di Bontempelli, il contatto tra l'essere umano e la figura inanimata può realizzarsi al meglio proprio nella scrittura scenica, quando il primo si eleva verso il secondo, tramutandosi in un essere senza coscienza, ovvero in una Marionetta in senso kleistiano<sup>6</sup>.

Più che per aderire a una singola corrente artistica (sia essa futurista o surrealista)<sup>7</sup>, o per richiamare specificamente le istanze della Supermarionetta formulate qualche tempo prima da Gordon Craig<sup>8</sup>, Bontempelli nelle sue commedie, da un lato, ricorre a un'ingegnosa concezione per raffigurare in scena due modalità spettacolari incompatibili (il teatro teatrale vs quello naturalista, l'artificio contro l'immedesimazione), dall'altro, utilizza il concetto di manichino-umano per delineare le caratteristiche di un nuovo tipo di artista della scena e del suo ideale rapporto con il pubblico. Auspicando un interprete che, al pari di una marionetta, venga guidato in tutto e per tutto nel suo agire da un autore o da un regista, un interprete così duttile ed eclettico da poter vestire qualunque parte gli sia affidata in modo acritico senza interporre con la propria visione individuale nella creazione del personaggio, Bontempelli denuncia, allo stesso tempo, le potenzialità alienanti e mortifere dell'eccesso di coscienza, o di un'immedesimazione senza controllo.

A partire da questi temi, nel corso di molte conversazioni intrecciate con gli studenti dell'Università di Verona nello scorso decennio, gli studi teorico-artistici sul teatro di figura condotti in ambito spettacolare nel primo Novecento hanno spesso dato il via a indagini di ampio respiro sulle spe-

<sup>5</sup> Umberto Artioli, *Teorie della scena dal Naturalismo al Surrealismo*, Sansoni, Firenze 1972.

<sup>6</sup> Heinrich von Kleist, "Sul teatro di marionette", in Rainer Maria Rilke, Charles Baudelaire, Heinrich von Kleist, *Bambole: Bambole, Morale del giocattolo, Sul teatro di marionette*, a cura di Leone Traverso, Passigli, Firenze 1992, pp. 67-93. Sul concetto di "Marionetta divina", cfr. Cristina Grazioli, "La marionetta kleistiana nel primo Novecento tedesco: le incarnazioni di un mito", in Umberto Artioli, Fernando Trebbi (a cura di), *Gesto e Parola. Aspetti del teatro europeo tra Otto e Novecento*, Esedra, Padova 1996, pp. 63-99.

<sup>7</sup> Sulle influenze di Futurismo e Surrealismo nell'opera di Bontempelli, cfr. Corrado Donati (a cura di), *Massimo Bontempelli scrittore e intellettuale*, Atti del Convegno (Trento, 18-20 aprile 1991), Editori Riuniti, Roma 1992.

<sup>8</sup> Sul concetto di Supermarionetta, cfr. Lorenzo Mango, *L'officina teorica di Edward Gordon Craig*, Titivillus, Corazzano (San Miniato) 2015.

La riscoperta delle tecniche per animare le “figure”

cifiche rappresentative dei soggetti inanimati, senza tuttavia poter avere un valido supporto informativo di riferimento. Questo volume di Francesca Ceconi, scritto con taglio manualistico, si propone proprio di colmare tale lacuna, rappresentando un compendio particolarmente felice di molteplici prospettive teoriche e, allo stesso tempo, un agile strumento di base per ulteriori future indagini. Diviso in dieci capitoli, *Il teatro di figura. Storia e tecniche* intende infatti offrire esempi pratici e informazioni organiche a chi desidera avvicinare per la prima volta, da un lato, la drammaturgia dell'inanimato, dall'altro, un genere teatrale dai contorni frammentari e indistinti.

Affondando le proprie radici in tempi cronologicamente indefinibili, il teatro di figura costituisce una modalità rappresentativa che fa della contaminazione di stili un elemento imprescindibile. Per comprenderne appieno la portata, però, non sembra affatto scontata l'idea dell'autrice di dedicare il primo capitolo – *Teatro di figura e tecniche di animazione* – sostanzialmente alla delucidazione dei principali fraintendimenti terminologici insiti nel genere (ripresi sinteticamente anche in un'essenziale glossario finale) e alla definizione generale delle principali pratiche di animazione (diretta e indiretta; dall'alto, dal basso e da dietro). Completa il capitolo una disamina delle più importanti tipologie di figure a cui dare vita che, da subito, squaderna le principali forme espressive adottate da queste agli occhi increduli del lettore, ignaro delle tante varietà e delle molteplici diramazioni di un genere troppo spesso relegato all'ambito dell'infanzia.

Si prosegue, poi, con l'analisi del *teatro delle ombre*, a cui viene dedicato il secondo capitolo. Se le diverse declinazioni assunte dal linguaggio della luce tra Oriente e Occidente identificano nel platonico mito della caverna un significativo punto di contatto filosofico, la distinzione proposta dall'autrice tra le principali scuole (giavanesi, turche ed europee) evidenzia come i pochi elementi in comune (una fonte luminosa, un telo e una sagoma) abbiano permesso un proliferare di tecniche e di materiali sempre più innovativi con il passare dei secoli, pur nella loro semplicità, a sostegno della narrazione di una storia. Al termine della trattazione principale, la studiosa propone un box di approfondimento pratico, una sezione ricorrente in tutti i successivi capitoli del libro, in cui, *in primis*, si forniscono chiare e semplici indicazioni su come realizzare una rappresentazione con le figure analizzate in precedenza. Inoltre, in questa specifica sede, l'autrice spesso rivela le particolari strategie operative, i trucchi materiali, o eventualmente le procedure tipiche, affinché un determinato “effetto” teatrale possa essere reso sulla scena dagli esseri inanimati di volta in volta presi in considerazione, ma anche i nomi delle più significative compagnie contemporanee che utilizzano la tecnica di animazione in oggetto.

Nel terzo capitolo, quindi, si prende in esame un genere spesso negletto o sottovalutato, il *teatro d'oggetti*, «la prima tecnica da cui tutte le altre de-

### *Il teatro di figura*

rivano», sottolinea Cecconi. Mutando la funzione precipua di un qualsiasi manufatto d'uso quotidiano, infatti, si hanno a disposizione infiniti personaggi da animare. A questo proposito, particolarmente interessante, a nostro avviso, risulta lo spazio dedicato all'influenza e all'utilizzo di questo genere di animazione nelle arti visive, nel design e nelle installazioni anamorfiche.

Con i successivi quattro capitoli inizia una sezione del volume piuttosto corposa, dedicata al panorama delle figure più arcaiche e comunemente note. Da un lato, nel quarto capitolo, intitolato *Marionette e Burattini: accenni storici congiunti*, le principali tipologie di figure vengono considerate in modo unitario e secondo una prospettiva evolutiva scandita per secoli, dall'Antichità alla fine dell'Ottocento; dall'altro, le stesse classificazioni sono prese in esame come tecniche distinte, specifiche e caratterizzate da regole stringenti: *Burattini* (capitolo quinto), *Marionette* (capitolo sesto), *Pupi* (capitolo settimo). Se, poi, per tutte queste forme s'indagano singolarmente l'origine del nome e le caratteristiche costitutive (struttura, materiali di realizzazione, grandezza ecc.), in ciascun caso si approfondiscono anche le peculiarità più tipiche, come, per esempio, il legame dei burattini con la Commedia dell'Arte, le riflessioni teorico-artistiche generate nei primi decenni del Novecento dalle marionette, o le diverse tradizioni rappresentative dei pupi evolutesi nel secondo dopoguerra.

Segue il capitolo ottavo, dedicato a *Puppet e pupazzi*, due tipologie che si affermano come particolari trasformazioni delle precedenti forme e che a partire dai primi decenni del secolo scorso mostrano un significativo sviluppo, grazie all'utilizzo di materiali innovativi come la gommapiuma, o grazie alla precoce diffusione televisiva di alcuni spettacoli di successo. Una variante importante di *puppets*, qui analizzata anche nelle sue molteplici derivazioni italiane, è quella americana dei *Muppets*, creati da Jim Henson. Più in generale, il vaglio della presenza di *puppets* e pupazzi nei palinsesti televisivi nostrani (sia in specifici programmi d'intrattenimento per varie fasce d'età, sia nelle strisce pubblicitarie), nei videoclip, o nel cinema, si pone come un tentativo, particolarmente originale e pionieristico in ambito italiano, di riflettere sull'evoluzione dell'offerta di spettacoli di figura nei mezzi di comunicazione di largo consumo negli ultimi decenni del Novecento e sulle conseguenti possibili ridefinizioni nel ventunesimo secolo. Un filone a parte, presentato sempre in questo capitolo, è anche quello in cui i pupazzi vengono inseriti nel genere musical, una sfida che, iniziata negli ultimi decenni del secolo scorso, spinge la tecnica dell'animazione dal vivo nel ventunesimo secolo in direzioni prima impensabili.

Nel nono capitolo, *Stop motion*, si presentano sostanzialmente la tecnica cinematografica dell'animazione delle figure e una sua sintetica evoluzione storica. Considerando l'esponenziale e repentino sviluppo tecnologico del cinema in ambito digitale, in questa trattazione sembra di

## La riscoperta delle tecniche per animare le “figure”

particolare valore l'attenzione che Cecconi riserva alle esemplificazioni di più recente elaborazione, soprattutto quelle realizzate con videocamere digitali e specifici ingranaggi di movimento a partire dalle pratiche più rappresentative di animazione in stop motion, come quella con la plastilina o con i pupazzi.

Le caratteristiche più significative del *teatro di figura contemporaneo* costituiscono, infine, l'argomento del decimo e ultimo capitolo del volume. Tra le direzioni e le innovazioni tecniche di animazione più rilevanti degli ultimi decenni, qui messe in luce dalla studiosa, vale la pena citare le marionette “da tavolo” e “a corpo”, il burattino “da polso” e i pistoni di bicicletta, in cui caratteristica comune è l'interazione diretta dell'inanimato con il manovratore a vista. Diverso, invece, il caso del *cyberglove*, in cui i movimenti del burattinaio vengono tradotti in espressioni e gesti di un personaggio riprodotto sullo schermo di un computer, o ancor più quello delle Figure Giganti, enormi marionette animate tramite carrucole e gru da molteplici manovratori. Questi imponenti esseri da animare, sia per l'ingente costo produttivo, che per il forte impatto emotivo che in genere suscitano sulla popolazione, compaiono spesso in rilevanti contesti sportivi o pubblicitari, proponendo temi di stampo sociale, o ecologico.

A conclusione di questo *excursus*, è doveroso volgere l'attenzione anche al ricco apparato iconografico, realizzato *ad hoc* da Giovanni Corsini su puntuali indicazioni dell'autrice. Non solo in questo modo si illustrano le diverse tecniche e tipologie di figure prese in considerazione nelle vari sezioni dello scritto, ma, quando necessario, si esemplifica anche passo passo, e in modo esaustivo, il processo di costruzione di uno specifico essere da animare.