



ARTICOLO

Bunraku e Android-Human Theater.

Un confronto tra scena tradizionale e contemporanea in Giappone

di Cinzia Toscano

Introduzione

I due argomenti trattati in questa sede potrebbero, a un primo sguardo, apparire estranei l'un l'altro: il *bunraku*, forma classica di teatro delle marionette giapponese, e il teatro degli androidi, che vede le prime sperimentazioni negli ultimissimi anni sempre in Giappone. Obiettivo dell'articolo è, tuttavia, mostrare la continuità esistente fra questi due mondi, nati e sviluppati in periodi storici diversi, ma che condividono pratiche e intenti: dar vita all'oggetto inanimato.

Il *bunraku* o *ningyōjōruri* nasce dall'unione di tre arti e raggiunge la sua struttura definitiva nel XVI secolo, dando origine a uno degli esempi più complessi di teatro di figura, in cui la narrazione, la musica per *shamisen* e l'animazione delle marionette si fondono per dare vita a uno spettacolo unico al mondo. Nel teatro *nō* e nel teatro *kabuki* musica e narrazione/recitazione sono sostenute dall'azione performativa dall'attore, nel *bunraku* ognuna di queste discipline gioca individualmente un ruolo basilare; condizione imprescindibile di questo teatro è, tuttavia, il perfetto equilibrio che i tre linguaggi devono raggiungere; nessuno, in scena, ricopre un ruolo predominante rispetto agli altri.

Il teatro degli androidi è una nascente forma di teatro, di cui possiamo osservare ancora pochi esempi legati in particolare all'esperienza del regista giapponese Hirata Oriza. La collaborazione tra gli attori della Seinendan Theater Company, fondata nel 1983 dal regista nipponico, e il Laboratorio di robotica dell'Università di Osaka diretto da Hiroshi Ishiguro, ricercatore dell'istituto ATR (*Advanced Telecommunications Research Institute International*) all'interno del laboratorio IRC (*Intelligent Robotics and Communication Laboratories*) ha dato vita a *Sayonara*: una *pièce* di circa venti minuti in cui l'attrice statunitense Bryerly Long divide la scena con Geminoid F, un androide dai lunghi capelli neri e il volto gentile. Nel 2011 lo spettacolo è stato per la prima volta in *tournee* in Europa toccando tre piazze: Linz nell'ambito dell'*Ars Electronica Festival*, Berlino e, infine, Palermo nella cornice del Congresso internazionale di intelligenza artificiale svoltosi in collaborazione con



l'Università locale. La messa in scena a cui mi riferisco in questo studio è proprio quella tenutasi a Palermo nel settembre del 2011.

Troviamo, da una parte, un teatro che vanta secoli di storia e che, al di là della propria data di nascita collocata nell'epoca Genroku (1688-1704), affonda le proprie radici nell'attività di marionettisti nomadi attivi in Giappone già nel quindicesimo secolo chiamati *ebisu-kaki*¹. Dall'altra parte vediamo le sperimentazioni di Hirata Oriza, non più con marionette composte di legno, ma con robot androidi che riproducono movimenti, espressioni e attività prettamente umane. Di certo l'esistenza di robot umanoidi antropomorfi in grado di sostituire l'uomo nelle proprie attività non costituisce una novità; nel paese del Sol Levante questi oggetti sono entrati a pieno titolo nella vita quotidiana dei giapponesi, svolgendo dei ruoli solitamente demandati agli esseri umani: come guide nei musei, dispensatori di informazioni durante fiere e convegni internazionali e, più recentemente, per sostituire i manichini nell'allestimento di vetrine. Ancor più interessante appare l'utilizzo di questi androidi in ruoli socialmente utili: essi vengono spesso adoperati come robot da compagnia. Il dato assolutamente inedito è invece costituito dall'approdo di questi oggetti in teatro: è una vera novità sia per quanto riguarda l'ambito teatrale sia per quanto concerne le sperimentazioni robotiche.²

Il *bunraku*

Per una messa in scena di *bunraku* sono necessarie diverse personalità altamente specializzate nel proprio settore, artisti che dedicano la vita alla conoscenza e alla sperimentazione delle molteplici possibilità di espressione della propria disciplina. A riprova di ciò nel 2003 il *bunraku* è stato nominato dall'UNESCO patrimonio immateriale dell'umanità, valorizzando così non solo l'esclusività o il valore eccezionale della forma d'arte in sé, ma anche la ricchezza di conoscenze e competenze trasmesse grazie a essa da una generazione di artisti all'altra. In tal modo si vuole attribuire alle

¹ Gli *ebisu-kaki* utilizzavano piccoli fantocci di legno o di terracotta senza gambe, in uno spazio scenico costituito da una scatola rettangolare che portavano allacciata con una corda alla vita.

² Risulta utile specificare che già nel XVI secolo esistevano in Giappone automi antropomorfi chiamati *karakuri ningyō* (bambole meccaniche). Sotto questo nome troviamo diverse tipologie di bambole meccaniche a seconda del loro utilizzo: le *zashiki karakuri ningyō* ovvero piccole bambole meccaniche da salotto utilizzate per intrattenere i proprietari e gli ospiti, le *butai karakuri ningyō* (bambole da palco) mettevano in scena spettacoli nei teatri. Invece le *dashi karakuri ningyō* sono bambole meccaniche montate su carri (*dashi*) trainati da uomini per le strade della città durante il *matsuri*: feste giapponesi legate alla cultura religiosa shintoista ancora oggi praticate.



tecniche di apprendimento l'identità stessa di questa forma teatrale. Il percorso per prendere parte a una rappresentazione era molto lungo e difficile: dieci anni di formazione erano necessari a un manipolatore per essere in grado di manovrare gli arti inferiori delle marionette, altri dieci per il solo braccio sinistro e altrettanti per il braccio destro e la testa. La formazione dei suonatori di *shamisen* aveva inizio in tenera età, a sette o otto anni, e quella dei narratori a dieci. Il viaggio artistico compiuto dagli allievi del *bunraku* risultava dunque coincidere con il proprio percorso di vita. Mentre in passato il training tradizionale dei performer era esclusivamente connesso a un singolo maestro o a una discendenza familiare, oggi, a questa possibilità, si aggiungono diverse vie per la formazione di narratori, suonatori di *shamisen* e manipolatori. Una è rappresentata dalla Bunraku Kyōkai³ (Fondazione Bunraku) fondata nel 1963, essa si impegna a sostenere economicamente giovani studenti nel percorso con un maestro scelto dall'educando stesso. Alla fine del percorso e dopo aver superato gli esami finali un contratto con la Fondazione Bunraku permetterà all'allievo di cominciare il proprio tirocinio di palcoscenico. Altra possibilità è quella offerta dal Teatro Nazionale di Tokyo che dal 1972, ogni due anni, bandisce un concorso per l'accesso alla formazione: durante il primo anno gli allievi imparano a conoscere tutte e tre le discipline e nel secondo si dedicano unicamente a quella prescelta. La dedizione che ogni performer presta allo studio e alla pratica della propria arte contribuisce in maniera sensibile alla perfezione e all'equilibrio necessari allo svolgimento di una messa in scena di *bunraku*.



Toyotake Komatsudayū II, narratore.

³ Contemporaneamente alla formazione la Fondazione Bunraku si occupa della diffusione del *bunraku* a livello nazionale e internazionale. Fanno parte della Fondazione il Governo centrale, la Prefettura di Osaka, il Municipio di Osaka e la NHK (Televisione Nazionale Giapponese). Inoltre, il teatro delle marionette è l'unica forma classica di teatro giapponese a percepire, dal 1933, un finanziamento da parte della Dieta (organo legislativo nazionale).



Takezawa Yashichi X, suonatore di shamisen⁴.

Il narratore (*tayū*) era, in passato, colui che si occupava anche della stesura della drammaturgia, fino a quando Takemoto Gidayū (1651-1714), il narratore più importante nella storia del *bunraku*, diede inizio alla tradizione di demandare la scrittura del testo unicamente al drammaturgo della compagnia. Il *tayū* dà voce a tutti i personaggi in scena, a uomini, donne, bambini, anziani e giovani; seguendo il modello introdotto da Gidayū, il quale mescola il canto al racconto, il narratore non procede imitando i diversi timbri della voce, ma basa la sua performance sui diversi tipi di vocalizzazione (o stili di canto) adeguandoli alle diverse parti in cui si snoda il testo.

Nella messa in scena del *bunraku* è fondamentale l'intesa tra il cantante/narratore e il suonatore di *shamisen*, l'affiatamento tra queste due componenti deve essere perfetto, in modo da costituire un'unità inscindibile. Non a caso il complesso formato da narratore e musicista viene indicato con un solo termine, *chobo*, segnalando così la necessaria collaborazione tra i due.

La musica dello *shamisen* è la sottile linea rossa che tiene legati tutti gli elementi dello spettacolo e la platea a essi. La rappresentazione ha inizio con la prima nota scoccata dallo strumento, ed ecco che il pubblico è pronto per essere introdotto nello stato d'animo giusto. Mentre il *tayū* porta in scena il proprio copione (*daihon*) corredato di notazioni e indicazioni, il suo accompagnatore esegue a memoria ogni variazione, ogni cambio di tono rimanendo sempre una fedele guida. L'allievo impara tutto il repertorio e le possibili variazioni combinabili tra loro a memoria, ma è attraverso

⁴ www.columbia.edu/cu/lweb/digital/collections/eastasian/bunraku/



l'imitazione del proprio maestro che impara a riconoscere i dettagli tecnici per accompagnare morbidamente o tenacemente la voce umana.

Chikamatsu Monzaemon (1653-1725) fu il drammaturgo che, a un certo punto della sua carriera, decise di dedicarsi completamente alla stesura di testi per questo genere di teatro. La sua figura è assolutamente centrale, perché diede vita ai due generi che ancora oggi distinguiamo per il *bunraku*: *jidaimono* (dramma storico) e *sewamono* (drammi sociali). Con Chikamatsu Monzaemon le drammaturgie composte per il *jōruri* giungeranno a una forma codificata in cui ogni atto avrà una funzione ben definita: nel I si chiarisce l'ambiente di riferimento, nel II, III e IV avremo lo sviluppo sia della trama principale sia delle trame secondarie e nel V, solitamente ultimo atto, ogni intreccio trova il proprio epilogo.

Fino alla seconda metà del XVIII secolo l'arte di dar vita alle marionette era conosciuta in Giappone con il nome di *ningyōjōruri*, dove *ningyō* significa bambola e *jōruri* (lett. puro cristallo) identifica il determinato stile di narrazione adottato nelle performance di *bunraku*. Il termine *jōruri* fu utilizzato per denominare questo stile narrativo nel sedicesimo secolo, quando alcuni narratori iniziarono a raccontare le vicende amorose del famoso Minamoto no Yoshitsune e della bella Jōruri. Il personaggio femminile descritto nel romanzo, risalente al quindicesimo secolo, *Jōruri Jūnidan Sōshi* (*Il racconto di dodici episodi di Jōruri*) divenne talmente famoso da essere adoperato per denominare un genere teatrale. Il termine *bunraku* utilizzato oggi deriva invece dal manipolatore Uemura Bunraken (1751-1810), grazie al quale, nel XVIII secolo, il *jōruri* si risollevò da un periodo particolarmente difficile e le marionette subirono un avanzamento tecnologico. Il passaggio dal termine *jōruri*, derivato dal nome della protagonista di un romanzo, a *bunraku* è la spia di uno slittamento verso una diversa concezione del teatro delle marionette: se in passato era considerato preminente il testo, oggi piuttosto sembra essere primario il modo in cui queste marionette rappresentano la storia. Si consideri, inoltre, che a metà del XIX secolo la produzione di testi originali si interrompe e vengono messi in scena testi con i quali il pubblico ha una certa familiarità; ecco che allora diviene necessario, per mantenere viva questa tradizione teatrale, rinnovare l'elemento più spettacolare e d'impatto per lo spettatore: la manipolazione e le marionette. La figura del manipolatore assume, quindi, nuova importanza. Prima del 1705 i fantocci del *bunraku* venivano manovrati da un solo operatore nascosto agli spettatori; successivamente a questa data

troviamo in uso il *dezukai*, ossia la maniera di manipolare le marionette allo scoperto. Dal momento in cui i fantocci subirono importanti innovazioni che portarono a un sistema più complesso di movimento, si rese necessaria un'altra tecnica di manipolazione, il *sannizukai* (manovra a tre), che ritroviamo ancora oggi come una delle caratteristiche principali del *bunraku*.



I tre manipolatori. Da sinistra a destra: l'omozukai, l'ashizukai e lo hidarizukai⁵.

Il *sannizukai* si impose intorno al 1734 raggiungendo un successo e una diffusione che offuscò gli altri metodi di manipolazione. Questa triade ha un'organizzazione gerarchica che distingue in maniera netta il manipolatore principale (*omozukai*) che governa il braccio destro e la testa delle marionette dagli altri due manovratori, il secondo (*hidarizukai*) che muove il braccio sinistro e il terzo (*ashizukai*) che manovra i piedi delle marionette. L'*omozukai* muove la testa dei fantocci inserendo la mano sinistra sotto la parte posteriore dell'*obi* (cintura del tradizionale *kimono* giapponese), in modo da azionare i meccanismi, composti da fili e leve, che gli permettono di muovere occhi, sopracciglia e bocca. Con il braccio destro controlla l'arto destro della marionetta e sfrutta la posizione del braccio sinistro per governare l'intero corpo del fantoccio. Il secondo operatore manovra il braccio sinistro attraverso un'asta di legno, lunga circa trentotto centimetri (l'asta è congiunta al braccio della marionetta all'altezza del polso), in modo da essere distanziato dalla marionetta e non intralciare i movimenti degli altri due operatori. L'ultimo manovratore agisce

⁵ www.unesco.org/culture/ich/en/RL/00064



i piedi delle marionette maschili, le uniche dotate di arti inferiori in quanto le quelle femminili non hanno gambe (se non richieste specificatamente dal ruolo), perché totalmente coperte dai costumi di scena. L'*ashizukai* crea inoltre l'illusione del rumore dei passi strisciando e battendo sul pavimento i propri piedi e simula il movimento delle gambe dei personaggi femminili spostandone l'abito con le mani. Il terzo manipolatore ha l'importante compito di sincronizzare l'andamento dei movimenti degli arti inferiori con quelli del manipolatore principale e, quindi, con i movimenti di tutta la parte superiore della marionetta, in modo tale da dare naturalezza e veridicità a ogni gesto. Originariamente tutti e tre i manipolatori comparivano in scena interamente vestiti di nero con un cappuccio dello stesso colore a coprire il volto; oggi questa usanza non viene più rispettata dal manovratore principale che indossa il *kamishimo*, un abito formale spesso usato in teatro, e compare in scena a volto scoperto. La scelta dell'abbigliamento totalmente nero non è casuale bensì richiama la necessità del manipolatore di rendersi invisibile agli occhi del pubblico: i manipolatori "non hanno né corpo né viso [...] la marionetta è l'anima collettiva d'un brano d'ombra, d'un gruppo di congiurati di cui si dimentica subito l'esistenza" (Claudel 1965 : 62). Le vere protagoniste di una messa in scena di *bunraku* sono indubbiamente le marionette. Quando il pubblico partecipa a una di queste rappresentazioni, non solo si aspetta di vedere questi grandi e curatissimi oggetti, ma soprattutto esige che essi siano mossi con un certo grado di veridicità: il pubblico è disposto a fingere che i manipolatori non siano in scena pur di vedere i fantocci muoversi come esseri umani. L'invisibilità del manipolatore, poc'anzi ricordata, altro non è che una convenzione, un tacito patto con il pubblico. È pur vero che la figura del manipolatore lentamente scompare dalla vista della platea, lasciando le luci della ribalta unicamente alle marionette ma, affinché questo avvenga, oltre al patto con la platea, sono necessari anni di training che permettano all'operatore di introiettare movimenti, pose e posture che consentono alle marionette di prender vita.

L'intento dei manipolatori è senza dubbio quello di palesare le differenti psicologie che caratterizzano ogni personaggio cercando di dare corpo alle parole del testo; oltre a questo, cercano di rendere visibile la poeticità e la bellezza implicite in quelle parole. Questo secondo obiettivo viene portato a termine grazie ai *kata* (modelli espressivi codificati), che solitamente non possiedono un'attinenza univoca con il testo e non devono necessariamente essere utilizzati nella raffigurazione



del personaggio; sebbene la loro assenza causerebbe una grande perdita a livello estetico: la marionetta non avrebbe la possibilità di mostrare le pose sorprendenti che può assumere e che si spingono oltre le capacità fisiche di un corpo umano. Un esempio specifico di *kata* per i ruoli femminili è l'*ushiroburi*, il "voltarsi all'indietro" della marionetta femminile: la volontà è quella di mostrare le morbide onde del *kimono* e metterne in risalto la delicatezza. Il percorso di studio di un manipolatore ha come obiettivo quello di impadronirsi dei modelli dettati dalla tradizione e formare lentamente una memoria fisica che gli permetta, giunto allo stadio più alto della propria formazione, di oltrepassare quegli stessi modelli. L'intrusione della personalità del marionettista in questo codice prestabilito sembra quasi esclusa; in realtà le sottili differenze tra una performance e un'altra, tra un manipolatore e un altro, sono dovute alla capacità del performer di dare a quei modelli sfumature personali. Gli stessi gesti vengono ripetuti continuamente da manovratori capaci e meno capaci e le differenze anche minime, percepite dal pubblico, distinguono un eccellente operatore dagli altri. Ritroviamo anche nel *bunraku* una prerogativa condivisa con tutte le arti teatrali giapponesi: il connubio perfetto tra tradizione e talento individuale che permette a un antico capolavoro di divenire sempre nuovo. "We can forget his presence more easily than a chanter's or a samisen player's because he is hardly more than an extension of the puppet"⁶ (Keen 1974: 49). Alla luce di quanto detto prima, questa affermazione riportata da Keen in *Bunraku: The Art of Japanese Puppet Theatre* può essere solo parzialmente condivisa: appare riduttivo considerare questi artisti come semplici estensioni delle marionette. La loro invisibilità deriva anche da un lungo periodo di pratica e studio. Indubbiamente il manipolatore non instilla direttamente i propri sentimenti alla marionetta, ma ricrea in essa le sensazioni derivate dal testo⁷. Nonostante ciò, la definizione data da Keen possiede in sé un valore semantico quasi negativo: presuppone che l'operatore non contribuisca alla messa in scena con la propria interpretazione e quindi con tutto il

⁶ "Siamo in grado di dimenticare la sua presenza più facilmente rispetto al narratore o al suonatore di *shamisen* perché egli è poco più di un'estensione della marionetta".

⁷ Come meglio specificato da Keen nelle righe precedenti a quelle citate: "Unlike the chanter who interprets the texts and brings out a significance which may not be apparent to the reader, or the *shamisen* player who employs musical means to create the atmosphere he deems appropriate, the operator does not use the puppet to express his own conceptions; he enables it to express its own emotions by imparting the strength of his body" (A differenza del narratore che interpreta i testi ed esprime un significato che non può essere evidente per il lettore, o il suonatore di *shamisen* che impiega mezzi musicali per creare l'atmosfera che ritiene opportuna, il manipolatore non usa la marionetta per esprimere le proprie concezioni; si permette di esprimere le proprie emozioni imponendo la forza del suo corpo) (Keen 1974 :49).



suo carico di esperienza artistica; questo equivale a dire che il manipolatore compie il proprio ruolo in maniera meccanica e senza nessun grado di artisticità. “[...] In order to understand them the apprentice is first advised to make himself thoroughly familiar with the emotional background of the plays; then he can express himself correctly through his puppets”⁸ (Scott 1980: 29). La posizione di Scott chiarisce in maniera puntuale il ruolo artistico del manipolatore: egli è il tramite attraverso cui le emozioni, ricavate dal testo, divengono visibili. L’arte del manipolatore ha un senso antico, riconducibile per certi versi al termine greco *téchne*; ci riferiamo a quel periodo in cui la divisione netta tra lavoro manuale e lavoro intellettuale, in Occidente, non era ancora avvenuta. L’artista era colui che possedeva la capacità di produrre qualcosa attraverso determinate regole: si presupponeva, quindi, una conoscenza sia teorica che pratica. Stando alle parole di Scott, il manipolatore rientra perfettamente in questa definizione: egli è colui che, allo stesso modo del narratore, approfondisce, coglie e rielabora il fondo emozionale del testo e, nello stesso momento in cui compie questo lavoro interpretativo, crea nella sua mente tutti quei movimenti delle mani che gli permetteranno di esprimere emozioni. Il passo successivo sarà quello di sfruttare gli schemi gestuali, nati dalla tradizione, per trarre fuori quei gesti perfetti e collaudati che renderanno viva la marionetta. I movimenti del manipolatore e della marionetta sono caratterizzati da un rapporto proporzionale e preciso: il più piccolo gesto compiuto dall’uno sulle strutture interne del fantoccio, corrisponde a un movimento molto più ampio e complesso dell’altra.

Ritengo quindi più corretto sostenere che, grazie alle capacità del manipolatore, la marionetta diviene un’estensione degli accurati movimenti da lui compiuti e che, in virtù della sua arte, essa è in grado di assumere gran parte delle espressioni umane e comunicarne le emozioni sottese.

Vedere un manipolatore di *bunraku* all’opera è una efficace risposta alla domanda che Heinrich von Kleist si poneva all’inizio del suo breve racconto del 1811⁹: qual è il ruolo del burattinaio? Fuori dalla scena le marionette e i burattini altro non sono che oggetti senza vita e ancor di più lo sono nel *bunraku*, in cui le marionette a sipario chiuso vengono smontate in parti anatomiche incomplete e

⁸ “Al fine di comprendere, come prima cosa, viene consigliato all’allievo di prendere familiarità con il fondo emozionale del testo; così potrà esprimere correttamente se stesso attraverso le sue marionette”.

⁹ L’opera di von Kleist giunge a teorizzare una superiorità della marionetta rispetto all’attore e al danzatore dovuta alla completa assenza di gravità in cui essa si muove; interviene così una spinta verso l’alto che idealmente avvicina la bambola teatrale al cielo e quindi alla divinità. Per ulteriori approfondimenti si rimanda a von Kleist 1982.

inermi. Nonostante la presenza dei manipolatori in scena, questo spettacolo riesce ad affascinare per la naturalezza con cui si muovono i diversi personaggi: l'uomo e il suo simulacro si fondono in un'unica figura.

Le marionette vengono suddivise per genere, età e indole. La loro classificazione è possibile grazie alle teste, unico elemento che non viene smantellato dopo la messa in scena: essa viene staccata dal resto del corpo e conservata per la successiva esibizione. La testa (*kashira*) è l'elemento più importante della marionetta, essa contiene in sé le caratteristiche principali per riconoscere e caratterizzare i personaggi; per rappresentare ogni tipologia umana esistono ben quarantacinque tipi di teste.

Gli occhi delle marionette si aprono, si chiudono e possono muoversi verso destra o sinistra; il loro movimento può essere autonomo o sincronizzato con quello delle sopracciglia. Queste ultime sono un elemento curato nei minimi particolari per raggiungere il massimo di veridicità; difatti se ne adoperano quattro diversi tipi.



Costruzione di una testa di marionetta bunraku¹⁰.

¹⁰ www.bunraku.or.jp/ebunraku/index.html



Guardando ai fantocci utilizzati nel *bunraku* da un punto di vista tecnico, si riscontra una certa ambiguità: non sarebbe sbagliato utilizzare il termine 'burattino', in quanto, come accade nella manipolazione dei burattini classici, il manipolatore agisce su di loro inserendo all'interno del fantoccio la propria mano e il proprio braccio, riuscendo così a muoverne la maggior parte del corpo. Inoltre, allo stesso modo del burattino, la manipolazione dei fantocci del *bunraku* non è mediata da fili che determinano una distanza fisica tra il fantoccio e il manipolatore come, invece, accade per la manovra delle marionette. Di contro, tuttavia, è pur vero che per muovere il fantoccio del *bunraku* in ogni sua parte si utilizzano tutta una serie di fili e leve non visibili al pubblico perché posizionati al suo interno. Non si ha, quindi, una manipolazione "diretta" come nel classico burattino di pezza che si piega a ogni movimento delle dita del manovratore, bensì avremo un tipo di manipolazione che sta a metà tra quella del burattino e quella della marionetta. Il fantoccio utilizzato nel *bunraku* sintetizza, quindi, alcune tra le caratteristiche fondamentali sia del burattino che della marionetta, ma il dato che, in questo studio, ha determinato la scelta del secondo termine è la struttura troppo semplice che caratterizza il burattino. Esso è composto "d'una testa e due mani, tenute insieme da una cappa entro cui si nasconde, come in un guanto, la mano del burattinaio" (AA. VV. 1954: 1338). Visto che i fantocci utilizzati per il *bunraku* possiedono una complessità strutturale di gran lunga maggiore rispetto a quella del burattino e considerato il fatto che essi "sono un insieme di meccanismi interni e di presenze esterne" (Azzaroni 1998: 323), la scelta di utilizzare il termine 'marionetta' è stata dettata dalla volontà di puntare l'attenzione proprio sulla complessità strutturale di questi fantocci e sulla grande abilità necessaria per animarli. Quello della vicinanza fisica tra il manipolatore *bunraku* e la sua marionetta è un dato da non sottovalutare, vista anche la grande differenza che intercorre con la manipolazione a fili, molto diffusa in Occidente. Questa modalità di manipolazione ha fatto spesso sostenere che il manipolatore possa essere paragonato a un demiurgo, in quanto egli è il creatore di un "mondo" e di un "essere" di cui può determinare il destino. Le due entità – manipolatore e marionetta – rimangono così separate fisicamente, ma unite in un rapporto gerarchico che vede l'operatore (posizionato più in alto rispetto alla marionetta) come unico "regista invisibile".



Scena del viaggio finale de Il suicidio d'amore di Hambei e Ochiyo¹¹.

Nel *bunraku* la vicinanza tra marionetta e manipolatore tende, invece, a unificare queste due entità in una sola, ancor di più se consideriamo il fatto che i tre manipolatori necessari per operare una marionetta con il ruolo da protagonista, devono necessariamente divenire una cosa sola: l'*ashizukai* deve essere perfettamente in sincrono con i movimenti del secondo operatore che, a sua volta, non può perdere nessun movimento dettato dal manipolatore principale. Ancora più indicativo è il fatto che il manipolatore principale, l'unico a non indossare il cappuccio di garza nero, si trovi in una posizione di guida nella manipolazione e sia posizionato in maniera sopraelevata (grazie agli alti sandali indossati durante la messa in scena) rispetto agli altri due. Possiamo dire che l'*omozukai*

¹¹ <http://www.columbia.edu/cu/lweb/digital/collections/eastasian/bunraku/>



rappresenta la testa di questo nuovo soggetto formatosi dall'unione di tre persone e che a loro volta gli altri due manipolatori formano il resto del corpo, braccio sinistro e arti inferiori. Il volto inespressivo del primo manipolatore indica probabilmente che questo *nuovo soggetto*, di cui lui è la parte più importante, annulla la propria soggettività per assumere il carattere del personaggio da interpretare. I gesti che i manipolatori compiono sono gesti principalmente "transitivi" (Barthes 1984: 72), che permettono cioè il passaggio di qualcosa dal soggetto all'oggetto. Ciò che in questo caso viene fatto transitare non è solo l'identità del personaggio che la marionetta porta in scena, ma anche l'alito di vita, l'anima che i manipolatori hanno "ricostruito" appositamente per trasmetterla alla marionetta: "l'animatore la manovra da vicino, *cuore a cuore*, e questa saltella talmente, che *sembra sfuggirgli dalle mani*"¹² (Claudel 1965: 62). Le parole di Claudel fanno pensare che la marionetta divenga, a un certo punto della rappresentazione, autonoma, dotata di vita propria; quel momento coincide probabilmente con l'attimo in cui la presenza umana svanisce dagli occhi della platea raggiungendo il suo ultimo scopo: rendere questi oggetti *indipendenti*.

"Il *bunraku* non pratica né l'occultamento né l'esposizione enfatica delle sue energie; così sgombra l'animazione dell'attore da ogni sentore sacro e abolisce quel legame metafisico che l'Occidente non può impedirsi di stabilire tra l'anima e il corpo, tra la causa e l'effetto, il motore e la macchina, l'agente e l'attore, il Destino e l'uomo, Dio e la creatura: se colui che manipola le marionette non è nascosto, perché mai e come si vuole farne un Dio? Nel *Bunraku* la marionetta non è trattenuta da un filo. Non più filo, dunque nemmeno più metafora, via anche il Destino; la marionetta non scimmiotta più la creatura tra le mani della divinità [...]" (Barthes 1984: 72-73).

Barthes ci aiuta a tirare le fila del discorso, descrivendo la filosofia che sta dietro l'espressione artistica del *bunraku*, affrontando l'inevitabile confronto con il pensiero occidentale. Nel *bunraku* è insita la presenza di coppie antitetiche che però, al contrario del pensiero occidentale, sono state pacificate in nome di un'unità che va oltre ogni dualismo. Analizzando da vicino il caso del *bunraku*, potremmo guardare alla indipendenza che ogni arte ha raggiunto come a una ricerca personale della perfezione. Malgrado la ricerca compiuta in maniera "solitaria", le tre forme artistiche

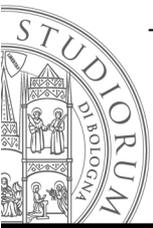
¹² Corsivi miei.



condividono un principio guida che le lega: esso è il principio *zen* secondo cui “meno è più”. Ogni disciplina ha distillato, dopo lungo tempo e molte sperimentazioni, quella parte migliore e ineliminabile degli insegnamenti tradizionali. Il cantore, il suonatore di *shamisen* e i manipolatori sono giunti a quel gesto unico nato dal superamento e dall’interpretazione delle regole.

Il *policentrismo unitario* è il principio estetico che sta alla base di ogni performance di *bunraku*. Esso è strutturato su tre piani di espressione diversi: il primo è costituito dai tre manipolatori, la marionetta e il personaggio che quest’ultima porta in scena; il secondo è formato dall’accompagnamento musicale; il terzo, naturalmente, è determinato dal narratore/cantore/attore. Dall’unione di questi tre centri nasce un quarto piano espressivo, quello del contenuto. In questo caso non mi riferisco solo al contenuto del testo, ma a tutta quella serie di contenuti impliciti che possono prender vita solo attraverso l’unione delle tre forme d’arte. Si tratta di quello che lo spettatore percepisce nel momento in cui assiste a una rappresentazione di *bunraku*; egli è consapevole di assistere a una forma d’arte frammentaria e composta da diverse unità, ma quello che riesce comunque a percepire è *un’unità perfetta*. Questo avviene naturalmente anche grazie al presupposto teatrale di base, ossia l’assunto che lo spettatore sia consapevole di essere di fronte a una rappresentazione e, perciò, applichi più o meno consapevolmente una sospensione dell’incredulità ed è pronto ad accogliere quello che vedrà nello spazio del “far-vedere”. Secondariamente, lo spettatore sarà in grado di percepire l’unità più della frammentarietà perché esiste, nella performance, un punto di contatto fortissimo che cinge ogni parte di cui è composta; il legame è costituito dalla tradizione, dal paradigma dettato dagli antenati: *la forma unitaria del bunraku è data dalla tradizione*. È come se vi fosse la presenza di un regista o di un direttore d’orchestra, che coordina ogni elemento al fine di raggiungere un risultato omogeneo. Già Zeami nei suoi trattati sul teatro *nō* aveva individuato un principio considerato necessario per l’ottima riuscita della messa in scena:

“L’esecutore, pur cosciente di ogni singolo frammento e del suo ruolo in rapporto a tutti gli altri, deve ricomporre l’intima unità del tutto e allargare tale unità agli altri compagni di scena e all’uditorio presente. Qui interviene il *sōō*, la concordanza [...] una sorta di collante che coordina e canalizza le varie componenti in un flusso percettivo ed espressivo unitario” (Casari 2008: 99).

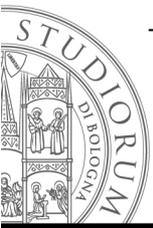


Il *bunraku*, come ogni forma d'arte, è il prodotto della cultura che gli ha dato origine. Quando Zeami parla della concordanza si riferisce, naturalmente, all'intervento del *sōō* nel teatro *nō* e, nonostante ciò, questo principio può essere riferito anche all'arte del *bunraku*. È quindi fondamentale il sostrato culturale che ritroviamo alla base di quest'arte; esso è indubbiamente lo stesso che si ritrova nelle altre forme d'arte giapponesi in special modo in quelle teatrali. È in nome di questa condivisione che ci è possibile tentare un confronto tra la marionetta e le maschere del teatro *nō* (*nōmen*). "La marionetta è la maschera integrale e animata" (Claudel 1965: 61); partendo dall'affermazione di Paul Claudel, si potrebbe iniziare cercando di individuare le caratteristiche principali riconosciute alle maschere per il teatro *nō*: esse permettono all'attore di diventare il personaggio da interpretare, hanno

"la funzione di far affiorare passioni, tensioni, attaccamenti e brame che si celano nella psiche. [...] L'attore e la maschera comunicano, il suo volto e la maschera diventano una sola entità, l'attore ha acquisito gli attributi della maschera, è diventato il personaggio che interpreta" (Calza in Azzaroni – Casari 2011: 244).

In modo non dissimile, con un passaggio che non va dall'oggetto (maschera) al soggetto (attore) come nel teatro *nō*, nel *bunraku* l'animato trasferisce all'inanimato non solo l'identità del personaggio da interpretare, ma anche parte della propria anima. Quando il manipolatore *indossa* la marionetta, formerà con essa un'unica identità dotata di un corpo completo e di un'anima comprensiva di qualsiasi sfaccettatura umana. Così come l'attore di teatro *nō* conosce perfettamente la maschera che indossa da essere in grado di sfruttare ogni angolazione, ogni ombra creata dalla luce per far sì che questo oggetto diventi parlante e cambi espressione continuamente, allo stesso modo il manipolatore ha una consapevolezza così ampia dell'oggetto che manovra da poter sfruttare qualsiasi elemento che ha a disposizione per far sbocciare ogni possibilità di senso che attiva il potere immaginativo della platea. Il pubblico può così accettare il compromesso dell'"artificio manifesto" (Rupert 1989) e godere unicamente della concordanza e della osmosi ricreata in scena, piuttosto che dei frammenti di cui è composta.

Dar vita all'oggetto inanimato e ricreare il fascino dell'artificio manifesto sono due degli intenti del



progetto *Android-Human Theater*. Le sperimentazioni del regista nipponico Hirata Oriza si spingono anche oltre cercando di indagare un nuovo aspetto del rapporto tra animato e inanimato: l'interazione tra l'attore umano e l'androide.

Android-Human Theater: l'esperienza di Hirata Oriza

Hirata Oriza è uno dei registi teatrali più eclettici nel panorama giapponese; oltre ad aver fondato nel 1983 la Seinendan Theater Company, che tutt'oggi dirige, è drammaturgo e teorico del teatro. La compagnia ha la propria sede presso il teatro Komaba Agora di Tokyo e, insieme a essa, Hirata lavora dagli anni '90 a progetti caratterizzati da una teatralità strettamente giapponese. La sua pluriennale esperienza teatrale lo ha condotto a definire la "teoria del teatro colloquiale contemporaneo", basata su strutture drammaturgiche e recitative che hanno lo scopo di esplicitare lo spirito contemporaneo giapponese. Hirata, fortemente legato alla contemporaneità del suo paese, conduce con la sua compagnia sperimentazioni teatrali anche molto diverse, come quelle che vedono in scena robot umanoidi. *Sayonara*¹³ costituisce il debutto di Geminoid F, un androide che recita a fianco di un'attrice in carne e ossa. La messa in scena a cui ci riferiamo è quella svoltasi nel settembre 2011 nell'ambito del XII Congresso Internazionale di intelligenza Artificiale a Palermo. L'azione scenica si svolge all'aperto in una terrazza che ha come sfondo il mare e vede le due protagoniste sedute: Geminoid F alla sinistra dello spettatore e sulla destra l'interprete in carne e ossa. Da questa replica non evinciamo le soluzioni registiche che Hirata ha creato per le diverse rappresentazioni svoltesi al chiuso; non vi è, infatti, l'utilizzo di luci artificiali o particolari ingegni a smorzare l'immagine rigida di Geminoid.

Grazie al testo riusciamo a capire in che tipo di relazione sono le due donne: la prima didascalica del dramma creato da Hirata ci presenta Bryerly¹⁴ come la padrona di Geminoid F; l'androide, acquistata dai genitori di Bryerly quando lei era ancora bambina e già ammalata, ha sempre avuto il ruolo di accudirla. I genitori, consapevoli che la figlia non sarebbe mai guarita, le fanno dono della compagnia di Geminoid con l'intento di rendere più piacevole il tempo che le restava da vivere. Non

¹³ Nel dicembre del 2012 Geminoid F è stata protagonista di altri due spettacoli: *Sayonara ver 2* e *Les trois soeurs version Androïde* (adattamento de *Le tre sorelle* di Cechov) che hanno chiuso la 41 edizione del *Festival d'Automne* a Parigi. Entrambe le drammaturgie sono originali e create appositamente dal regista nipponico.

¹⁴ Utilizziamo qui il nome dell'attrice per designare il personaggio che rappresenta nella pièce, in quanto quest'ultimo non ha un nome.



viene palesato il male che affligge la giovane donna, ma non importa, in quanto l'obiettivo è quello di comunicare l'abbandono da parte dei genitori in un momento di crisi e l'assunzione, da parte di un automa, della responsabilità di assisterla e consolarla. Geminoid F è "esperta" o, meglio, ben collaudata nel suo lavoro: già in passato, infatti, si era presa cura di un'anziana donna sofferente. A chiarire questo suo ruolo, intervengono diverse parti del testo; riportiamo un brano che, in particolare, ci proietta in una dimensione futuribile in cui questa mansione assistenziale appartiene a molte altre entità simili a lei e in cui si concentra il punto più alto di emotività. Qui Bryerly chiede a Geminoid:

B: In questo mondo quanti apparecchi come te ci sono?

G: Penso ce ne siano circa 200 mila, ma alcuni sono stati distrutti.

B: Distrutti?

G: Se serve per far sentire meglio, anche venir distrutti è rendersi utili.

B: Pensi davvero che ci si senta meglio?

G: Sembra che la maggior parte delle persone provi rimorso.

B: Direi.¹⁵

L'unico, importante, ruolo demandato a questi oggetti è assistere e migliorare l'esistenza degli esseri umani a costo della loro stessa "vita". Essenziale appare anche che gli "sterminatori" di androidi, a cui Geminoid si riferisce, provino rimorso nel distruggere entità che, al di là della loro natura, hanno dato servizio per il bene dell'uomo. Inoltre Bryerly, come ci sembra di poter ricavare dal testo, non rappresenta una donna giapponese. Probabilmente la *pièce* vuole essere premonitrice di un futuro in cui anche gli occidentali si convertiranno all'assunzione di macchine giapponesi per prendersi cura dei propri familiari. La sensazione derivante dalla performance è molto realistica: mostra due persone colte in un momento dedicato al riposo che tengono un comportamento pacato e composto; i movimenti risultano come ovattati e molto dolci; sarà il testo, come già detto, a tradire la vera natura di Geminoid F. Focalizzandoci sulla prestazione di

¹⁵ Il testo della *pièce* non è pubblicato, mi è stato gentilmente fornito, insieme al video della prova generale, dal dott. Rosario Sorbello dell'Università di Palermo, che qui ringrazio nuovamente, coordinatore dell'evento che ha visto protagonista la *pièce* di Hirata Oriza al Congresso internazionale di intelligenza artificiale del settembre 2011.



quest'ultima, si nota immediatamente il suo aspetto rasserenante: il battito delle palpebre, i movimenti della bocca e del collo sono lenti ma precisi, danno l'impressione di essere carichi di sentimento. A un certo punto, il viso di Geminod si volta verso il pubblico con un movimento del collo talmente fluido da essere quasi impercettibile. I movimenti del busto, invece, in alcuni momenti, rivelano la loro meccanicità, soprattutto quando, nell'atto di simulare la respirazione, il petto si alza e si abbassa. Quest'ultimo elemento risulta, però, apportare una maggiore veridicità alla situazione scenica, in quanto Geminoid non rappresenta qui un personaggio umano ma, al contrario, porta in scena se stessa, ossia il personaggio-andreide. Nella parte di spettacolo che ho potuto visionare, Geminoid cerca di consolare Bryerly recitando delle poesie: la sua voce sembra avere un timbro caldo ed espressivo quando è impegnata nella recitazione dei versi poetici e cambia, facendosi più colloquiale, nel momento in cui entra nel discorso diretto. Il colloquio tra le due donne prende spunto dalle poesie recitate, tratte dal francese Arthur Rimbaud o dal giapponese Shuntarō Tanikawa, per sviluppare un dialogo che rimane abbastanza ermetico e non tralascia riflessioni sulla felicità e sulla solitudine dell'essere umano. La pièce si conclude con Bryerly che dolcemente rassicura Geminoid dicendole che non la distruggerà in nessun caso; l'andreide, dopo aver ringraziato, conclude recitando un'ultima poesia.

Da un punto di vista tecnico, questo androide rivela gradi di libertà soprattutto nella parte superiore del busto. Gli arti inferiori non vengono utilizzati, in quanto sia l'andreide che l'attrice statunitense compaiono e rimangono in scena sedute. Quindi, proprio come nelle marionette *bunraku*, avremo la concentrazione dell'espressività nella testa e nel volto. Le parti movibili del volto di Geminoid, difatti, corrispondono perfettamente alle parti che il manipolatore può mettere in movimento nelle marionette, ossia gli occhi, le palpebre, le sopracciglia, e la bocca. I movimenti di Geminoid sono guidati da un operatore, posto dietro lo spazio scenico, che attraverso dei microfoni trasferisce la propria voce al robot e utilizzando una telecamera traccia i movimenti della sua testa e del suo volto per poi trasferirli al robot¹⁶. L'androide replica quindi i movimenti di un manipolatore nascosto agli occhi del pubblico; Hirata stesso ha rivelato che, per lo studio dei movimenti di Geminoid F, sono stati chiamati a collaborare dei manipolatori *bunraku*. Da secoli esiste una tradizione che ha

¹⁶ Cfr. Hyun Oh, *Japan robot actress takes the stage, stiffly*, uk.reuters.com/article/2010/11/11/oukoe-uk-japan-robot-idUKTRE6AA19F20101111, visitato il 28/01/2013.

maturato l'altissima capacità tecnica nel trasmettere l'essenza dei movimenti umani a oggetti antropomorfi: affinché il gesto della macchina diventi funzionale e acquisti un valore semantico, ci si serve della maestria dei manipolatori, conoscitori di una tecnica che affonda le proprie radici in un passato lontano, iniziato con l'utilizzo di burattini e fantocci già nell'VIII secolo durante rituali sciamanici di impronta shintoista. Nel caso dell'androide e del robotista/manipolatore la relazione che tra essi si instaura non è direttamente visibile al pubblico andando, così, a modificare uno dei rapporti fondamentali che caratterizza gran parte del teatro di burattini e marionette. L'attore/manipolatore non è più direttamente percepito dal pubblico, neanche attraverso fili o bacchette, non vi è più il contatto diretto con l'oggetto inanimato e non vi sono più stringhe a mediare la manipolazione. Geminoid F appare agli occhi del pubblico completamente autonoma, l'unico rapporto che porta in scena è quello con un'altra attrice in carne e ossa, che comunque costituisce ancora un rapporto tra uomo e oggetto.



Bryerly e Geminoid F¹⁷.

In realtà i fili e le aste in questa moderna marionetta sono rappresentati dai fili elettrici e dai cavi attraverso i quali l'operatore celato trasferisce i propri movimenti all'androide. Il manipolatore compie comunque dei gesti transitivi e conserva anche la propria funzione di narratore dando voce all'oggetto inanimato per mezzo dei microfoni utilizzati dietro le quinte. Nonostante, quindi,

¹⁷ www.seinendan.org/



Geminoid F sia in scena priva di legami che ne limitano la libertà, essa e la sua funzione sono perfettamente assimilabili a quelli della marionetta. Geminoid F è, però, l'esempio più evoluto di marionetta che l'uomo abbia mai creato in quanto non porta in scena neanche il proprio "manipolatore".

Al di là dell'oggetto in sé, l'ideazione stessa dello spettacolo condivide con il teatro delle marionette l'ineluttabilità di una drammaturgia creata appositamente. Come già Chikamatsu Monzaemon aveva intuito la necessità di una drammaturgia *ad hoc*, allo stesso modo Hirata Oriza si rende conto dell'esigenza di comporre un testo pensato per il debutto di questo nuovo genere di performance. La caratteristica principale di questa drammaturgia è sicuramente quella di non voler tenere nascosta la natura meccanica dell'androide e di attribuirle, comunque, emozioni e sentimenti prettamente umani: Geminoid F trova nella poesia un mezzo di conforto per se stessa e per la giovane donna che accudisce. Gli stessi sentimenti prettamente umani caratterizzano molta della drammaturgia creata appositamente per marionette e burattini.

Dal legno al silicio

La costruzione di questi oggetti dalle sembianze umane vive nella mente degli uomini da tempi lontani e le loro caratteristiche di movimento hanno sicuramente, sin dall'inizio, a che fare con un'idea di spettacolo, di rappresentazione, di teatro. Esse mostrano e "pongono d'avanti agli occhi dello spettatore ciò che prima poteva essere soltanto immaginato o affidato alla capacità evocativa del racconto" (Trebbi 1991 : 15). È quindi lecito chiedersi quali siano i motivi che spingono l'uomo a costruire oggetti del genere. Certamente non esiste una risposta univoca e i motivi differiscono in base ai periodi in cui questi oggetti nascono. Una delle ragioni probabilmente più evidenti è la volontà di stupire colui che guarda: vedere un oggetto inanimato muoversi in maniera simile all'uomo, senza mostrare direttamente il meccanismo di movimento, crea stupore. In fasi successive, a questa prima motivazione, andrà ad aggiungersi sicuramente quella di suscitare ammirazione per l'abilità umana in grado di far progredire la tecnologia. L'uomo, insomma, sfida se stesso e mette continuamente in discussione le proprie possibilità.

Una forte differenza caratterizza la visione di questi oggetti inanimati in Occidente e in Giappone, basata sulle diversità culturali dei due mondi e, in particolare, sul diverso modo di concepire



l'aspetto religioso: l'uno monoteista l'altro di stampo buddhista e animista.

In Europa, oltre alla automazione industriale che raggiungerà il suo apogeo nella seconda metà del Novecento, verrà a formarsi un altro settore in cui la robotica avrà largo impiego: il settore dei servizi riguardanti i sistemi di logistica e il campo medico-sanitario. Assisteremo così alla nascita di sistemi computerizzati per la trasmissione di informazioni e alla nascita di nuovi ritrovati medici che permetteranno una precisione maggiore nella chirurgia e la possibilità di sostituire parti anatomiche umane con parti meccaniche.

In Giappone, oltre ai campi descritti sopra, si svilupperà in maniera massiccia un interesse per l'utilizzo della robotica nel settore assistenziale e, quindi, in un campo di ricerca che si allontana dalla matrice industriale e riguarda automi dalle sembianze umane, ossia umanoidi e androidi. L'interesse per queste macchine deriva anche dalla volontà di sondare la possibile interazione tra esse e gli uomini: a tal fine, i robot sono costruiti in modo da somigliare il più possibile agli umani e curarne l'aspetto esteriore ricopre la stessa importanza della cura necessaria per creare le componenti interne.

I robot¹⁸ dei giorni nostri sono in grado di muovere arti inferiori, arti superiori e di assumere più di quaranta espressioni facciali per esprimere emozioni riconoscibili dagli umani. Inoltre, hanno un alto grado di libertà di movimento degli occhi, della bocca, delle sopracciglia, del collo e delle mani. I modelli più aggiornati hanno un rivestimento in silicone in modo da farli apparire sempre più simili all'uomo e possiedono, sotto il sottile strato epidermico, sensori che li rendono sensibili al tatto. Una delle funzioni più importanti di questi automi è la capacità di conversare con gli uomini nella vita di tutti i giorni; per questo, oltre a un aspetto esteriore curatissimo, esigono dei movimenti che siano altrettanto reali e fluidi.

L'interazione tra robot e esseri umani diviene, quindi, il nuovo fine a cui l'irrequietezza della mente umana tende. Il desiderio di mescolare gli androidi con gli umani si manifesta attraverso linguaggi

¹⁸ Vale la pena, ricordare qui, che il termine 'robot' fu utilizzato per la prima volta dal drammaturgo ceco Karel Čapek (1890-1938) nel dramma in tre atti *R.U.R (Rossum's Universal Robots)*, messo in scena per la prima volta nel 1921 a Praga. Il neologismo nasce dal termine slavo *robota* che significa 'lavoratore' e arriverà, nella prima metà del '900, a sostituire il termine 'automa'. Sembra lecito, in questo caso, parlare di sostituzione data la definizione del *Grande dizionario della lingua italiana*: "macchina dotata di organi equivalenti agli arti umani, in particolare alle mani, di sensori che modificano il movimento in relazione con predeterminati impulsi ricevuti e di un cervello elettronico che fornisce i comandi; automa".



artistici, che adesso comprendono anche quello teatrale.

Il movimento di questi oggetti meccanici ed elettronici è il fulcro da cui poter partire per sondare le relazioni tra marionette e androidi, un rapporto di continuità che si mostra con l'approdo dei secondi a teatro. Entrambi si muovono in maniera autonoma: come già visto, uno degli obiettivi del manipolatore *bunraku* è quello di rendere la marionetta indipendente nei suoi movimenti, scomparendo dalla vista del pubblico; allo stesso modo il roboticista tende, nelle sue sperimentazioni, a creare androidi governabili a distanza, senza che la sua presenza sia direttamente percepibile. Sempre attraverso il movimento, essi sono in grado di conquistare lo sguardo e di creare stupore; si potrebbe dire che questi oggetti possiedono una *teatralità innata*. Grazie al movimento, riescono ad abitare le dimensioni fondamentali dello spazio e del tempo con un andamento che, dal punto di vista qualitativo, risulta preciso e fluido. L'alta qualità del movimento, sia nella marionetta che nell'androide, ricrea il più alto grado di veridicità e bellezza. Inoltre sono dei corpi che possono essere scomposti e ricomposti secondo le necessità, non costituiscono forme date una volta per tutte e, potenzialmente, possono assumere anatomie diverse per ogni esigenza. Un'altra caratteristica che lega questi oggetti è il loro aspetto estremamente curato ed esteticamente gradevole. Nel paese del Sol Levante la cura estetica di questi oggetti non viene mai trascurata e, al di là della volontà di farli somigliare all'uomo, *l'oggetto finito deve appagare anche l'esigenza del compiacimento estetico*.

Non importa se l'artefatto svela il proprio dispositivo, purché questo permetta di mostrare il suo più alto grado di bellezza: come la marionetta mostra il suo meccanismo (manipolatore) al fine di far apparire tutto il suo incanto, così l'androide svela la propria artificialità attraverso gesti legnosi, sbalordendo comunque lo spettatore. Mantenere queste forme belle, curate e perfette, permette allo spettatore, che ignora la struttura meccanica che regge l'oggetto in sé cogliendone infine la bellezza, di insinuarsi in un mondo magico. Permette altresì a questi oggetti di mantenere la loro antica caratteristica di passatempo, di fascino per la sorpresa e di mistero. La cura estetica rivela l'aspetto animista di questi oggetti: devono essere belli per non creare una reale separazione tra materia organica e inorganica, in quanto ogni cosa può essere sede delle divinità: come sostiene il roboticista Masahiro Mori, "essendo il Buddha in tutte le cose non può non essere anche nei robot". (AA. VV. 2011: 37).



Geminoid F¹⁹.

La volontà di stupire, la sfida con se stesso e l'ingegno hanno portato l'uomo a costruire oggetti in grado di imitarlo in ogni sua funzione o di sostituirlo nei lavori pesanti o pericolosi. Nella contemporaneità è riuscito a fornire a queste materie inanimate qualità caratteriali, come la dolcezza e la gentilezza, creando nuove identità con le quali gli uomini entrano in contatto in luoghi e momenti diversi. In particolar modo, all'interno della cornice teatrale, questo rapporto inedito crea nuovi orizzonti di senso. Il teatro qui non imita in tutto e per tutto la realtà, ma è sede di una visione che in un futuro, non troppo lontano, potrebbe appartenere a molti. L'idea della totale *sostituzione dell'attore* da parte delle macchine non sembra essere per il momento la questione

¹⁹ <http://www.gcoe-cnr.osaka-u.ac.jp/>



centrale: piuttosto, il concetto che sta alla base di queste sperimentazioni, come si è cercato di evidenziare, è quello dell'*interazione*. Un concetto ancora da esplorare in tutte le sue possibilità artistiche. Hirata stesso ha dichiarato in un'intervista del novembre 2010: "It won't be that a robot replaces human being on a drama stage, it's more as if a new type of actor has emerged in the theatrical world"²⁰. *Sayonara* rappresenta il punto d'arrivo di un percorso iniziato nella seconda metà del XVI secolo con le marionette *bunraku* e giunto oggi alla messa in scena di una *pièce* con protagonista un androide. Geminoid F è l'oggetto con cui l'uomo continua a stupire, è il moderno simulacro, frutto della sua ingegnosità, tramite cui rappresenta se stesso – il suo corpo e la sua coscienza – e ricrea il suo mondo: è la *marionetta contemporanea*.

²⁰ "Questo non significa che un robot sostituisce l'attore sul palcoscenico, piuttosto assistiamo all'emergere di un nuovo tipo di attore nel mondo teatrale." Hyun Oh, *Japan robot actress takes the stage, stiffly*, <uk.reuters.com/article/2010/11/11/oukoe-uk-japan-robot-idUKTRE6AA19F20101111> visitato il 28/01/2013.



Bibliografia

AA. VV.

1954 *Enciclopedia dello spettacolo*, vol. II, Le maschere, Roma.

AA. VV.

2011 *Karakuri, bambole dal Giappone. Atto secondo*, Yoshin Ryu, Torino.

AZZARONI, GIOVANNI – CASARI, MATTEO

2011 *Asia. Il teatro che danza. Storia, forme, temi*, Le Lettere, Firenze.

AZZARONI, GIOVANNI

1998 *Teatro in Asia (Malaysia – Indonesia – Filippine – Giappone)*, vol. I, CLUEB, Bologna.

2003 *Le realtà del mito*, a cura di, CLUEB, Bologna.

BARTHES, ROLAND

1984 *L'impero dei segni*, Einaudi, Torino.

CAPPUCCI, PIER LUIGI (a cura di)

1994 *Il corpo meccanico*, Baskerville, Bologna.

CASARI, MATTEO

2008 *Teatro nō. La via dei maestri e la trasmissione dei saperi*, CLUEB, Bologna.

CENTONZE, KATJA

2012 *Scena contemporanea giapponese il corpo tecnologico e la scena urbana*, in «Hystrio»,
Dossier: teatro in Giappone oggi, anno XXV, 1/2012.

CLAUDEL, PAUL

1965 *L'uccello nero del Sol Levante*, Galleria Schwarz, Milano.

DE MARINIS, MARCO

2008 *Capire il teatro. Lineamenti di una nuova teatrologia*, Bulzoni, Roma.

KEEN DONALD

1974 *Bunraku: The Art of the Japanese Puppet Theatre*, Kodansha International Ltd., Tokyo.

LOSANO, MARIO GIUSEPPE

1990 *Storie di automi. Dalla Grecia classica alla Belle Époque*, Einaudi, Torino.

NOTTE, RICCARDO

2005 *You robot. Antropologia della vita artificiale*, Valecchi, Firenze.



OTTAVIANI, GIOIA, a cura di

1995 *Bunraku. Teatro di burattini giapponesi*, Joyce & Co., Roma.

RUPERTI, BONAVENTURA

1989 *Il ningyōjōruri o dell'artificio manifesto. Musica ed epos per un teatro di burattini*, in «Sipario». *Speciale Giappone V puntata*, n. 487, marzo – aprile 1989.

1990 *Il ningyōjōruri: attraverso la suasività della parola i sentimenti e la vita. Un maestro della scrittura per il teatro dei burattini: Chikamatsu Monzaemon. Vari tipi di jōruri*, in «Sipario». *Speciale Giappone VI puntata*, n. 496, marzo – aprile 1990.

2006 *Jōruri. Racconto epico e musica antica dal Giappone*, Istituto Giapponese di Cultura, Roma.

2012 *Marionette di legno per rappresentare l'animo umano: il bunraku oggi*, in «Hystrio». *Dossier: teatro in Giappone oggi*, anno XXV, 1/2012.

SCOTT, ADOLPHE CLARENCE

1980 *The puppet theatre of Japan*, Charles E. Tuttle Company, Tokyo.

TOSCANO, CINZIA

2012 *Dal bunraku al teatro degli androidi. Hirata Oriza e l'Android-Human theater: un esempio di continuità*, tesi di Laurea Magistrale, Università di Bologna, inedita.

2012 *Dal teatro colloquiale agli androidi gentili la scena sperimentale di Hirata Oriza*, in «Hystrio». *Dossier: teatro in Giappone oggi*, anno XXV, 1/2012.

VON KLEIST HEINRICH

1982 *Il teatro delle marionette*, Il melangolo, Genova.

Abstract – ITA

Questo articolo affronta il tema del *bunraku*, forma classica del teatro delle marionette giapponese, esponendone brevemente la struttura e gli elementi costitutivi (musica per *shamisen*, narratore, manipolatore e marionetta). In particolar modo ci si è soffermati sulla componente visiva dello spettacolo, ossia sul rapporto che lega i manipolatori alla marionetta. Questa scelta è finalizzata a svolgere un confronto con il nascente teatro degli androidi, che in Giappone ha il suo primo esempio nelle opere del regista Hirata Oriza. Dal confronto si evidenzia una continuità tra queste due forme teatrali tanto lontane nel tempo, quanto vicine negli intenti: dar vita all'oggetto inanimato.

Abstract – EN

This article outlines *bunraku*, a classical form of Japanese puppet theatre, briefly focusing on the structure as well as on dramatic components (music for *shamisen*, chanter, puppeteers and puppet itself). More specifically, we concentrate on visual features of the play, or the relationship between puppeteers and puppet. The aim is to compare it with the rising android theatre, which in Japan is exemplified by Hirata Oriza's work. Such comparison enlightens a continuity between these two theatrical forms, which are as distant in time as close in the intentions: giving life to an inanimate object.



CINZIA TOSCANO

ha conseguito la laurea magistrale nel marzo 2012 in Discipline dello spettacolo dal vivo (Università di Bologna), con una tesi in Teatri orientali dal titolo "Dal *bunraku* al teatro degli androidi. Hirata Oriza e l'*Android-Human Theater*: un esempio di continuità". Attualmente le sue ricerche vertono sulle forme del teatro di figura contemporaneo e sulle sperimentazioni legate all'uso di androidi sulla scena teatrale.

CINZIA TOSCANO

obtained her Master's Degree in March 2012 in Live and Performing Arts (University of Bologna), with the thesis "From *bunraku* to android theatre. Hirata Oriza and the *Android-Human Theater*: an exemple of continuity". Her current researches concern contemporary Figure Theatre and the experimental use of androids in Theatre scene.