

Mechané
Laboratorio di progettazione e costruzione di strumenti formativi

MARIONETTA VERSUS PROTO-MARIONETTA
La danza della conoscenza

Paolo Imperatori

Per una nuova “taumatopoietica”

Sebbene storicamente non semplice e apparentemente irriverente, il modo migliore di spiegare il progetto della *proto-marionetta* mostrata all'interno del Laboratorio Mechané è quello di metterlo a confronto con la marionetta “tradizionale”, descrivendone il funzionamento pratico in quanto “strumento formativo”.

Partiamo da una domanda: se volessimo fare rivivere una marionetta molto antica miracolosamente ritrovata in un'area archeologica, venendo rianimata essa metterebbe in gioco una dinamica e una voce attuali (pur provenendo da un luogo lontano nel tempo, in cui non siamo mai stati), oppure antiche? Diversamente che tipo di efficacia avrebbe?

Platone nelle *Leggi* introduce un primo riferimento assimilabile al nostro concetto di marionetta come strumento di conoscenza; inoltre elenca le discipline della *dianoia* (pensiero discorsivo): aritmetica, geometria piana, geometria solida, astronomia, armonia. Successivamente Gemino di Rodi ha introdotto una distinzione tra le forme di conoscenza dei *mathemata* puri e di quelli applicati. Tra questi ultimi, compare anche la “taumatopoietica”: una tecnica che riguarda i congegni atti a “suscitare meraviglia”, congegni che è per noi difficile immaginare dove e come potessero manifestarsi nel mondo antico.

Nel periodo rinascimentale la geometria euclidea ha trovato applicazione nelle opere di pittori come Piero della Francesca (sono note le influenze che su di lui ebbero il pensiero del filosofo Niccolò Cusano e quello del matematico Luca Pacioli) e di architetti come Filippo Brunelleschi (si pensi all'invenzione della sua particolare “macchina prospettica”, la quale mette a confronto in un *unicum* l'architettura disegnata in prospettiva, l'inquadratura contemporanea della città esistente, il rispecchiamento del cielo come si presenta in quel preciso istante).

Il progetto di uno strumento formativo come la *proto-marionetta* va nella direzione di indagare il concetto di “macchina prospettica in movimento”; il suo naturale completamento sarebbe la “baracca” che fu collettivamente realizzata nel primo ciclo del Laboratorio Mechané (documentata fotograficamente nel sito di Mechrí, Archivio 2023-2024).

Considerazioni

Il prefisso “proto” nel termine ‘*proto-marionetta*’ lascia intendere che essa sia il grado zero meccanico/dinamico della marionetta (ad es. la *proto-marionetta* è appesa ad un solo filo), ma soprattutto vorrebbe suggerire che la *proto-marionetta* è una “quasi marionetta”: struttura concettuale attraverso la quale si vorrebbe mettere in scena una mera *figura*, non predeterminata iconicamente né “storicamente”. La *proto-marionetta* è una sorta di “automa miracoloso” che evoca la genealogia di ogni “figura” (e il Laboratorio Mechané ha preso le mosse proprio dai fondamenti del cosiddetto “teatro di figura”). Attraverso il suo movimento automatico causale/casuale, la *proto-marionetta* manifesta un peculiare valore simbolico degli oggetti di cui si compone, valore che in altri contesti non emergerebbe (ad es. nella prospettiva, molto diffusa, che concepisce gli oggetti come dotati di significati in sé).

La *proto-marionetta* ha a che fare con ciò che Gilles Deleuze ha chiamato un “QUASI evento”: nel nostro caso l'indicibilità di un “senso” univoco non si manifesta mediante tracce sfocate di eventi “astratti”, ma mediante tracce di gesti dei corpi umani.

Il dinamismo delle “cose” appese a questa particolare struttura che chiamiamo “*proto-marionetta*” ricorda, da un lato, il funzionamento delle campane a vento giapponesi e, dall'altro, alcune sculture mobili del *Nouveau Réalisme*. Questo particolare automa vorrebbe provocare *in primis* uno “stupore” che prelude alla metamorfosi degli elementi inorganici in “figure viventi”: la riconoscibilità delle figure via via assunte dalla *proto-marionetta* è determinata dall'efficacia della sua *performance* (pro-gettata); infatti, osservando l'automa in movimento, abbiamo in alternanza tempi “morti” (affettazione) e tempi “sublimi” (grazia).

Sono gli osservatori che colgono il ritmo da seguire (naturalmente ci saranno proto-marionette e proto-marionette: le loro possibilità ritmiche dipendono da come ciascuna di esse è fatta).

Si può ipotizzare, per assurdo, che la proto-marionetta sia “madre della marionetta”?

Occorre essere già immersi in una storia: chissà cosa avvenne sotto gli occhi di un *Sapiens* diversi millenni fa. Immaginiamo un ramo secco dalla forma insolita pendente da un albero sotto una certa luce, tra i rumori del bosco, il quale da “inanimato” improvvisamente si rende “organico”, apparendo come l’arto di un umano o di un animale selvaggio. Ognuno di noi potrebbe immaginarsi una situazione simile, naturalmente rivivendola con l’occhio del proprio tempo (si pensi all’occhio con le ali, immagine/firma utilizzata da Leon Battista Alberti nei propri trattati).

La proto-marionetta è un automa che tenta di sviare il pregiudizio oggettivistico dello “spettatore”: a volte appare impacciata, altre volte è una splendida ballerina. Ma questo non accade sempre proprio quando il progettista-demiurgo del più sofisticato automa vuole dimostrare la perfezione “trans-umana” della sua creazione? Non è egli stesso vittima, al momento della messa in scena della propria “creatura”, di questi stessi “inciampi”?

Oppure, sempre per assurdo, vogliamo ipotizzare che la proto-marionetta sia figlia della marionetta? La proto-marionetta, infatti, può essere appesa ad una marionetta, ma non è possibile il contrario; la marionetta è molto più sofisticata, presuppone un grado di manovrabilità complesso e una maggiore esperienza “storica” da parte del marionettista: la marionetta è “quasi perfetta”. Si potrebbe sostenere che la proto-marionetta sia l’ombra della marionetta: il suo doppio che le preesiste e che ne è causato, contemporaneamente.

Una geometria in azione, differente rispetto a quella euclidea, meno perfetta e conclusiva, è stata scelta per un tipo peculiare di utilizzo della proto-marionetta (così come avviene nelle operazioni delle pratiche scientifiche). Nel Laboratorio Mechané essa è usata come un particolare strumento formativo/conoscitivo, che si potrebbe anche prestare a un gioco: tutte le marionette in generale rappresentano le maschere di una particolare cultura. Facendo riferimento al pensiero di Pascal, *esprit de géométrie* ed *esprit de finesse* qui si intrecciano, senza alcun postulato da dimostrare sulla convergenza delle linee all’infinito.

Si elencano dunque alcune *differenze* tra marionetta e proto-marionetta:

MARIONETTA	PROTO-MARIONETTA
- La marionetta di Platone (denominata nel Libro I delle <i>Leggi</i> come <i>Thavma-theion</i>: Prodigio divino) è sorretta da tre fili (il filo d’oro è quello decisivo). Come è noto un minimo di tre punti è necessario per definire uno e un solo piano; siamo in presenza dello spazio tridimensionale teorizzato da Euclide (campo vettoriale in ambito cartesiano). - La marionetta viene comandata da un operatore-attore addestrato e, in caso di imprevisti o aggiustamenti necessari, reagisce gradualmente ai movimenti del “pugnetto” (le varianti ambientali sono accidentali). - La marionetta è un con-gegno (richiede un abile manovratore). - La marionetta ha uno scheletro mobile che già corrisponde a una visione iconica a priori della figura umana. Lo scheletro viene poi rivestito per caratterizzare le maschere (senza dimenticarci della danza degli scheletri!). - Isomorfismo dichiarato (appercepito). - La marionetta scarica “saltuariamente”, ma necessariamente, il suo peso sul pavimento. - La marionetta richiama una voce significativa “esterna” (la sua grazia è già una danza). - Con una certa attenzione, si potrebbe appendere alla marionetta una proto-marionetta funzionante come sua estensione strumentale. - La marionetta è (quasi) perfetta.	- La proto-marionetta è composta da un unico filo centrale fissato all’apice superiore e tenuto in tensione da un contrappeso, che è anche un pendolo. I suoi arti sono costituiti da aste (con altri contrappesi più piccoli), vincolate tramite degli anelli allo stesso filo centrale. Pur nascendo da una “dinamica intuitiva”, il funzionamento meccanico della proto-marionetta evoca il concetto di <i>tensore</i>, ente matematico dinamico utilizzato nella fisica moderna e nelle matematiche non euclidee (ad es. nella topologia di F.B. Riemann, in cui si mette in questione la nota non dimostrabilità del V postulato di Euclide sui piani e le linee parallele). - La proto-marionetta non ha il “pugnetto” per manovrarla; viene appesa a un gancio e si muove in modo simile a una campana a vento giapponese. I suoi movimenti, seppur vincolati, non possono essere controllati se non con un notevole grado di imprevedibilità. (le varianti ambientali sono decisive). - La proto-marionetta è un automa (è una macchina che si muove da sé). - La proto-marionetta ha uno scheletro che può o non corrispondere all’icona umana, in quanto dispone di movimenti “innaturali” (ad es. gli arti, il busto e la testa rotanti a 360°). Tramite le aste con i contrappesi, le si possono appendere differenti oggetti/vestiti di disparata natura. Ma lo schema geometrico e la sua struttura statico/dinamica mantengono dei chiari riferimenti antropomorfi. - Isomorfismo percepito all’interno di una soglia autoriflessiva. - La proto-marionetta è sospesa a un filo in tensione e il suo peso non cambia. Potrebbe trasmettere il peso in movimento a un corpo esterno che toccasse il pendolo. - La proto-marionetta si avvicina alla danza primordiale (è alla ricerca di una <i>Mousiké</i>). - Alla proto-marionetta non si potrebbe mai appendere una marionetta funzionante (che dovrebbe essere manovrata da un operatore oppure automatizzata, come nei teatrini a gettoni). - La proto-marionetta è alla continua ricerca di un equilibrio.
MARIONETTA	OMBRA DELLA MARIONETTA











