

L'ingegneria drammatica di Mattia Pirandello

Alessio Arena

Università degli Studi di Verona-Université Sorbonne Nouvelle

Abstract

La presente ricerca intende indagare la definizione di "ingegneria drammatica" in relazione al lavoro di Mattia Pirandello (Roma, 1992), scenografo che ha saputo coniugare la sperimentazione realizzata in ambito musicale con gli studi e l'esperienza in campo teatrale. Nel lavoro di Pirandello la scenografia costituisce il principale strumento di codifica e decodifica del dramma. L'autore paragona la scenografia a una partitura o a uno spartito. Vi è una simbiosi nella connaturata interdipendenza tra i diversi mezzi espressivi: il corpo (*soma*) che anima la scena, interagendo con l'interfaccia del dispositivo, innesca la narrazione (*sema*). Pirandello definisce l'"ingegneria drammatica" attingendo al concetto di sistematurgia – ideato da Marcel·li Antúnez Roca nel 1999 – come conseguenza della crescente produzione e del relativo consumo di tecnologie informatiche in tutto il mondo. Saranno presi in esame alcuni casi studio, selezionati tra i lavori di Pirandello: dalla sua ricerca in ambito lirico delle *macchine* "macchinose" a quello multidisciplinare delle *macchine* "invisibili", fondato sulle esperienze di interazione con la scena anche da parte del pubblico.

This research intends to investigate the definition of "dramatic engineering" in relation to the work of Mattia Pirandello (Rome, 1992), a set designer who was able to combine experimentation carried out in the musical field with studies and experience in the theatrical field. In Pirandello's work, set design constitutes the main tool for encoding and decoding the drama. The author compares the set design to a score or a musical score. There is a symbiosis in the inherent interdependence between the different means of expression: the body (*soma*) that animates the scene, interacting with the interface of the device, weaves the narrative (*sema*). Pirandello defines "dramatic engineering" by drawing on the concept of systematurgy – devised by Marcel·li Antúnez Roca in 1999 – as a consequence of the increasing production and relative consumption of information technologies worldwide. A number of case studies will be examined, selected from Pirandello's work from his lyrical research of "machinic" machines to his multidisciplinary research of "invisible" machines, based on the audience's experiences of interaction with the stage.

Parole chiave/Key Words

Ingegneria drammatica; Mattia Pirandello; drammaturgia; sistematurgia; macchine sceniche

Dramatic engineering; Mattia Pirandello; dramaturgy; systematurgy; stage machines

DOI: 10.54103/conessioni/20035

Introduzione: Mattia Pirandello e l'ingegneria drammatica

Mattia Pirandello (Roma, 1992) è uno scenografo che ha saputo coniugare la sperimentazione realizzata in ambito musicale fin dall'adolescenza con gli studi e l'esperienza in campo strettamente teatrale, avviando una ricerca incentrata sulla fusione di diversi codici linguistici, ossia «il mezzo visivo della scenografia e quello uditivo della musica» (Pirandello, 2021), i quali «si incontrano nella realizzazione di elementi scenici che divengono interattivi attraverso il senso del tatto» (2021). Figlio della costumista Roberta Barraja (Palermo, 1966) e del *light designer* Claudio Pirandello (Roma, 1955), comincia la propria formazione artistica da bambino, seguendo i genitori nella loro attività professionale a Palermo e provincia. All'età di vent'anni inizia a lavorare in proprio; contemporaneamente frequenta il corso di diploma in scenografia presso l'Accademia di Belle Arti di Palermo, concluso nel 2018. Tra i progetti più rilevanti realizzati in Italia, oltre a quelli che saranno presi in esame nel corso della presente ricerca, segnaliamo l'installazione interattiva *Reperti liquidi* (Palermo, Palazzo Oneto di Sperlinga, 2013); l'installazione *site-specific Urà* (Palermo, Arsenale Borbonico della Marina Regia, 2014); il concerto *Inside Hieronymus* (Palermo, Teatro Mediterraneo Occupato, 2015); il sistema interattivo ideato per il progetto *Brevi racconti tra un diavolo e un soldato* (Catania, Scenario Pubblico-International Choreographic Centre Sicily, 2016) diretto da Giovanna Velardi. Inoltre, in ambito internazionale, prende parte, in qualità di disegnatore del suono, della scena e delle luci, al progetto internazionale *Plastic* (2015) diretto da Meher Debbich Awachri e inserito nei programmi dei festival *Dancing on the Edge* (Amsterdam-Utrecht-Rotterdam, Olanda) e *Marhaba Maghreb-Festival of Contemporary North African Dance and Theatre* (Sutton Theatres, Londra); allo spettacolo *Ciàula scopre la luna* (Weingut und Brenneri A. Dilger, Frigurgo, 2017), diretto da Maurizio Majorana.

Nel lavoro di Pirandello, come lui stesso afferma, la scenografia costituisce il principale strumento di codifica e decodifica del dramma. A tal proposito, infatti, l'autore attinge al lessico della musica, paragonando la scenografia a una partitura o a uno spartito. L'incontro dei due approcci ha un esito interessante anche da un punto di vista meramente estetico. È bene precisare che la funzione estetica della scenografia nel lavoro di Pirandello, come vedremo in seguito, trascende l'uso ormai comune del termine "estetica", rifacendosi invece al termine *aisthesis* (sensazione), oggetto dell'omonima disciplina filosofica. Pertanto, nel nostro caso, il termine in questione risulta particolarmente appropriato, poiché tutta la ricerca di Pirandello si fonda sull'interazione di più sensi e dialoga con gli indirizzi maggiori della disciplina prima ricordata, oltre che con la tradizione

teatrale e con altre arti dal vivo. Non riteniamo necessario in questo contributo alludere esplicitamente alle arti della *performance* e, prima ancora, far uso di questo termine, poiché gli interlocutori e i possibili fruitori del lavoro di Mattia Pirandello rientrano in tipologie potenzialmente tanto numerose e variegata da rendere ingiustificato, al momento, un esplicito riferimento all'area dei *performance studies* che potrebbe risultare unicamente riduttivo.

Nel caso in questione, è possibile lasciare la drammaturgia, nell'accezione più classica del termine, a margine, come spiega Pirandello, per concentrarsi sullo spazio che «è il contenitore e diventa un codice. È sia uno spazio sia un ricettario utile a codificare il dramma» (2021). È importante evidenziare come ritorni spesso, nella poetica di Mattia Pirandello, il termine “codice”, il quale, come precisato dall'autore, è presente nello spazio in sé che può essere letto attraverso l'interazione dei corpi e con il dispositivo scenico. La complessa e originale ricerca lessicale operata da Pirandello è giustificata dal sistema da lui ideato, teorizzato e fisicamente realizzato. Pirandello stesso è il primo teorico e studioso del suo lavoro, il quale è il risultato di una ricerca che confluisce in una vera e propria poetica che, a tratti, forte del lessico prima citato, assume caratteristiche di una ideologia di matrice filosofica, rinforzata da un chiaro obiettivo creativo, verso il quale l'autore naviga deciso attraverso variegata e interessanti tappe di sperimentazione e ricerca.

Nello specifico, Pirandello approfondisce la definizione di “ingegneria drammatica” attingendo, con le dovute differenze, al concetto di sistematurgia (termine non coniato da Pirandello ma ideato da Marcel·li Antúnez y Roca nel 1999) (Cfr. Antúnez y Roca, 1999) (Pizzo, 2012, pp. 124-146), come conseguenza della crescente produzione e del relativo consumo di tecnologie informatiche in tutto il mondo. In verità, come precisa Pirandello, le formule da lui adottate «non prevedono soluzioni basate sulla tecnologia informatica. Sono rimedi scenotecnici che possono essere datati addirittura ai primi anni del Novecento» (2021). Come aggiunge l'autore, è fondamentale far chiarezza su questo aspetto, al fine di evitare il rischio di essere fraintesi da chi potrebbe leggere nel suo lavoro una ricerca proiettata esclusivamente sul versante informatico. La poetica di Pirandello, infatti, si fonda sulle possibilità dei dispositivi, le quali si palesano soltanto se questi vengono messi in relazione con corpi vivi e dotati di libero arbitrio: attori che, pertanto, come precisa Pirandello, non vengono sostituiti «da un'intelligenza artificiale o da un sistema di dispositivi con propria autonomia, perché il sistema non risponde se non subisce uno stimolo che derivi da un'interazione critica da parte dell'utente» (2021). Ciononostante, la sistematurgia si fonda su

«quel linguaggio informatico che la società contemporanea ha adottato come riferimento per quasi tutti i contesti professionali» (2021). Lo stesso Pirandello nota, inoltre, che oggi anche in teatro si tenta di far uso delle tecnologie informatiche con risultati, a suo parere, spesso deludenti, dovuti all'erronea concezione – e dunque al consequenziale uso improprio – di tali *media*.

La filocrazia del ragno

Ai fini della presente ricerca, riteniamo utile analizzare alcuni casi di studio del lavoro di Pirandello, realizzati a partire dal 2014, che si collocano nella fase iniziale delle sue attività e che rientrano nell'ambito di nostro interesse. Sono state selezionate le opere in cui coesistono più linguaggi, tra i quali quelli della musica, della danza e della scenografia, e che valorizzano la sperimentazione di Pirandello alla luce della sua formazione ed esperienza professionale eterogenea e multidisciplinare.

Il primo caso è l'opera intitolata *Occhio al movente* (2014), una macchina scenica esposta a Palermo, dal 21 al 31 luglio 2014, nella Chiesa dell'Annunziata del Giglio, ormai sconosciuta e in stato di abbandono, in occasione di un'esposizione collettiva volta a riqualificare un bene monumentale della città e, a partire da esso, il quartiere circostante. Pirandello partecipa in qualità di artista, utilizzando l'intero spazio della chiesa (Fig. 01) (Fig. 02).



Fig. 01. Mattia Pirandello, *Occhio al movente* (2014).

Foto: Petra Pirandello



Fig. 02. Mattia Pirandello, *Occhio al movente* (2014).

Foto: Petra Pirandello

L'opera in questione è tra i casi più emblematici della sperimentazione di Pirandello, in quanto racchiude molti degli elementi fondamentali della sua ricerca, che vengono introdotti, per la prima volta, proprio in questa occasione. A proposito del titolo, l'autore spiega che esso fa riferimento, anzitutto, all'attribuzione del senso della vista, e quindi dell'orientamento, al "movente", inteso, secondo l'accezione meccanica, come "colui che muove". Costui, infatti, se dotato di vista, ha la possibilità di scegliere come e dove orientare il proprio sguardo. Inoltre, il titolo contiene anche un riferimento ironico, come un'ammonizione o meglio un invito a prestare attenzione, in generale, a ciò che ci muove.

Prima dell'apertura della mostra, in occasione degli iniziali sopralluoghi, Pirandello ha trovato lo spazio in stato di totale incuria. Decide, dunque, per ragioni sia pratiche sia creative, di realizzare l'opera con del materiale selezionato, rinvenuto proprio all'interno della chiesa. Gli elementi che ha ritenuto più adatti per costruire l'installazione sono: una vara munita delle travi utilizzate originariamente per spostarla, un organetto, antiche luminarie, panche della chiesa, corde di canapa e sacchi di juta. Già il pittore, scenografo e regista dadaista polacco Tadeusz Kantor (1915-1990) utilizzava oggetti preesistenti, senza alterarli, ma astraendoli dal contesto

di origine e ricollocandoli in uno spazio narrativo altro (Cfr. Palazzi, 2010). Allo stesso modo, partendo dai materiali raccolti per costruire la macchina scenica, Pirandello ha attribuito alla componente acustica un ruolo fondamentale: i suoni prodotti dai materiali selezionati sono stati campionati e utilizzati per comporre le musiche che, come vedremo, denoteranno la messa in scena, astraendoli dal consueto contesto di appartenenza.

Tornando alla macchina scenica, Pirandello le conferisce la forma di un ragno che è il risultato di un processo spontaneo, ovvero non predeterminato dall'autore, risultato coerente con il contesto espositivo degradato, colmo di polvere, di macerie e, per l'appunto, di ragnatele. Più che mai in questo caso, dunque, anche per le ragioni prima citate, si tratta di un'installazione *site-specific*, la quale non ha più lasciato il sito.

L'opera è rimasta immobile, esposta come installazione inerte, per nove giorni. Successivamente, in occasione del *finissage* del 31 luglio, viene animata nell'ambito di uno spettacolo. Dunque, occorre distinguere due opere: la prima è quella che Pirandello definisce il *ragno vacante*, ovvero l'oggetto in sé, osservabile dai visitatori in occasione dei primi nove giorni dell'esposizione; la seconda consiste nella "de-mostrazione" dell'oggetto, ovvero lo spettacolo realizzato attraverso l'animazione della macchina. Pirandello continua a lavorare all'opera anche in seguito al *vernissage*, il quale si è rivelato, di fatto, un cantiere aperto al pubblico, in cui i visitatori hanno avuto la possibilità di osservare, oltre alle diverse opere esposte, anche l'autore stesso, al lavoro sulla propria installazione. Quest'ultima era già assemblata e osservabile, ma Pirandello si dedica all'implementazione di un sistema scenotecnico utile all'animazione meccanica dell'opera, in vista dell'evento di chiusura della mostra. Nella prima fase, dunque, quando il ragno è definito "vacante", è privo del sistema meccanico necessario ad animarlo, composto da corde di canapa che ricordano al pubblico i fili di una ragnatela. Tali corde costituiscono il sistema per animare l'installazione, rivestendo, allo stesso tempo, un ruolo funzionale e uno formale: la "ragnatela" rappresenta sia un sistema meccanico sia un elemento scenografico che in sé fornisce delle suggestioni visive, implementate da altre di tipo auditivo, ovvero i suoni spontaneamente prodotti da questi meccanismi (i cigolii, lo sfregamento delle corde, etc.). I meccanismi sono tutti visibili, divenendo protagonisti nella narrazione: essi non sono posti più alle spalle di un apparato scenografico ornamentale, ovvero di quell'interfaccia visiva che il pubblico ha la possibilità di osservare, sono, invece, elementi simbolici che comunicano informazioni di carattere concreto o poetico.

Il pubblico ha, in tal modo, la possibilità di osservare la nuda realtà. L'opera è dunque il prodotto di un'antimagia. Infatti, se il fine della magia è quello di ingannare il pubblico, di illuderlo, di indurlo a credere in una realtà fittizia, in tal caso non vi è alcun gioco di prestigio: quando le macchine sceniche assumono determinate forme e assolvono determinate funzioni lo fanno realmente. Non si tratta di un'illusione: le macchine sono quello che mostrano di essere.

Il *design* dell'opera è esso stesso un linguaggio di comunicazione, che risponde a delle funzioni e realizza degli scopi: ha dunque un'accezione strumentale. Il *design* dà forma al linguaggio, non può fare a meno di comunicare attraverso la propria forma. L'opera è un oggetto che ha un'estetica propria e, allo stesso tempo, è utile a svolgere un lavoro. Vengono in mente le "macchine inutili" di Jean Tinguely, il quale realizza macchine che non svolgono un compito fattivo, creano piuttosto delle suggestioni. I suoni generati dalle sue macchine rientrano in un'estetica coerente con la forma che il pubblico osserva con i propri occhi. Coesistono, in tal modo, più linguaggi utili alla narrazione di un contenuto specifico, che comunque è raccontato attraverso mezzi appartenenti a sfere sensoriali differenti.

Tornando alla composizione della macchina, la ragnatela di Pirandello è fatta di corda di canapa, mentre la vara è l'epicentro della scena, ovvero il corpo del ragno, dal quale si diramano le otto zampe. L'organetto invece rappresenta gli organi del ragno, e i suoi mantici i polmoni, ovvero "il respiro del ragno", come lo definisce Pirandello (2021).

Vi è inoltre una simbiosi, un'ibridazione tra la macchina (la marionetta) e il suo manovratore, il quale è visibile a tutti. Normalmente il pubblico percepisce la marionetta come viva perché il marionettista si nasconde dietro di essa, spesso indossando abiti scuri, al fine di mimetizzarsi e indurre lo sguardo del pubblico esclusivamente verso l'oggetto animato. Così facendo, il manovratore auspica che lo spettatore dimentichi la sua presenza in scena e creda, di conseguenza, che l'oggetto sia mosso da una propria anima. In questo caso, invece, il marionettista si pone all'interno della marionetta, non al di fuori di essa. È come un danzatore che compie una gestualità essenziale ed elementare, per trasmettere al pubblico la sensazione di unità tra il corpo dell'attore e quello della macchina. Quest'ultima sembra, attraverso i suoi movimenti, rispondere a quelli del manovratore e danzare con lui. Il marionettista dà le spalle al pubblico, come è solito fare un direttore d'orchestra durante un concerto, ed è rivolto verso l'altare della chiesa. Come avviene di consueto nei lavori di Pirandello, la regia è situata all'interno della scena e le operazioni di controllo, a essa correlate, sono, di conseguenza, visibili dal pubblico. A questo

punto, siamo di fronte alla dimostrazione del dinamismo di un oggetto che fino a questo momento è rimasto statico, privo di vitalità.

L'evento di chiusura della mostra consiste dunque in una dimostrazione pubblica del funzionamento della macchina scenica. Viene aperta al pubblico esclusivamente l'area dello spazio espositivo dedicato all'opera e ha luogo l'animazione in tre atti, ovvero *Occhio al movente* che costituisce un'introduzione; *La filocrazia del ragno* che corrisponde alla dimostrazione vera e propria, quindi al corpo dell'esibizione, e *Poesia incatenata* che consiste in un momento di improvvisazione.

L'esibizione prevede dei ruoli, possiamo dunque individuare i seguenti personaggi: un ottico, quattro moventi e tre figuranti. L'ottico è il marionettista, i moventi sono i macchinisti e il ruolo dei tre figuranti è interpretare le informazioni suggerite dai suoni attraverso i movimenti del proprio corpo. Il primo atto si apre con la proiezione dell'ombra di un danzatore sul fondale, ovvero sulla parete di fondo alle spalle dell'altare, sfruttando una cornice di stucco vuota. La sorgente di luce è posta a terra, dietro l'altare, radente alla parete, cosa che consente al figurante di proiettare la propria ombra verso l'alto, ottenendo una deformazione filiforme della stessa che riprende la metafora della ragnatela. Il primo atto dunque consiste nell'introduzione, nel corso della quale il ragno intesse il primo filo della propria ragnatela. È l'atto che precede quello della *filocrazia*, in cui il ragno viene istruito dall'ottico all'uso della ragnatela stessa. In questo momento il ragno non è illuminato, è in controluce, e il pubblico percepisce la sua presenza, ma non lo vede. La proiezione delle ombre sul fondale costituisce una metafora di luce che rivela al pubblico la ragnatela. L'ombra è un filo, una corda.

Il secondo atto è il cuore della dimostrazione: il filo di ombra proiettato sopra l'altare durante il primo atto si rivela essere una corda, perché l'installazione viene illuminata e dunque questo passaggio a livello narrativo tra il primo e il secondo atto avviene attraverso la luce. Quella corda metaforica di ombra si materializza in una di canapa grezza, comunemente utilizzata in teatro. La corda, in quanto tale, è astratta dalla propria funzione, quando invece è in tensione, poiché a essa è applicata una forza, compie un lavoro per raggiungere uno scopo. Viene usata per azionare le articolazioni della macchina. Tale stato di tensione equivale all'"intenzione" della macchina, nonché al "movente gestuale" che anticipa il concetto che, come vedremo in seguito, sarà definito "mozione", in riferimento alla fase di ricerca delle *macchine* "invisibili".

Il terzo atto è un dialogo tra i danzatori, posti di fronte all'installazione, e i macchinisti che sono lasciati liberi di azionare la macchina in maniera scoordinata, ovvero non mediata

dall'ottico. Inoltre, bisogna tenere conto dell'impossibilità fisica dei macchinisti di vedersi tra di loro e di vedere i tre figuranti, poiché la macchina occupa l'intero campo visivo. La loro esibizione, contraddistinta dall'assenza del tema acustico, assume i tratti di una *jam-session*, ovvero di un'improvvisazione strumentale, nel corso della quale le "zampe" del "ragno", battendo su dei bidoni metallici, scandiscono il ritmo sul quale i figuranti strutturano la propria danza.

L'esibizione può essere letta su due livelli, quello installativo e quello performativo. Il primo riguarda la macchina posta al centro della scena, la quale agisce meccanicamente sullo spazio a lei circostante, il secondo è costituito dai figuranti, i quali, più vicini al pubblico, parafrasano la "mozione" della macchina nell'emozione del gesto.

Alcuni giorni dopo l'esibizione, l'opera conosce una terza fase di trasformazione, ovvero la propria demolizione, avvenuta col cedimento inaspettato del controsoffitto della chiesa. Dunque, in definitiva, si rivela un incompiuto perpetuo, seguendo uno schema tipico del lavoro di Pirandello, le cui opere restano sempre incomplete, perché soggette a trasformazione.

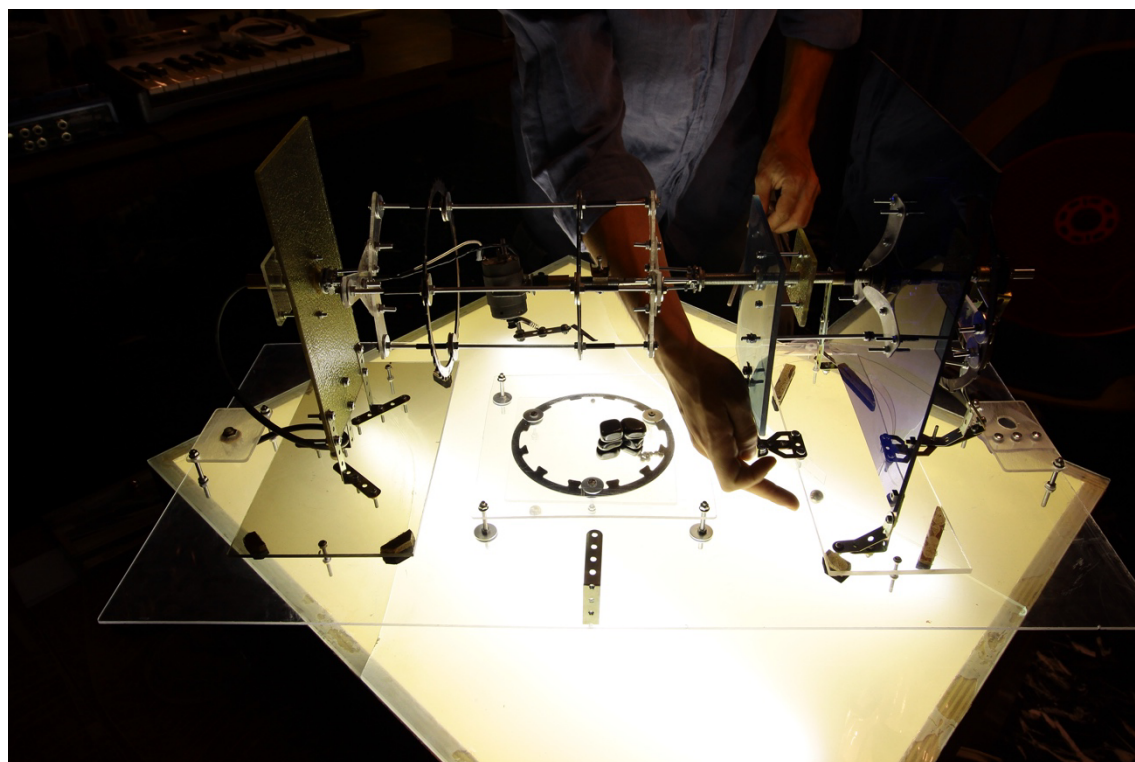
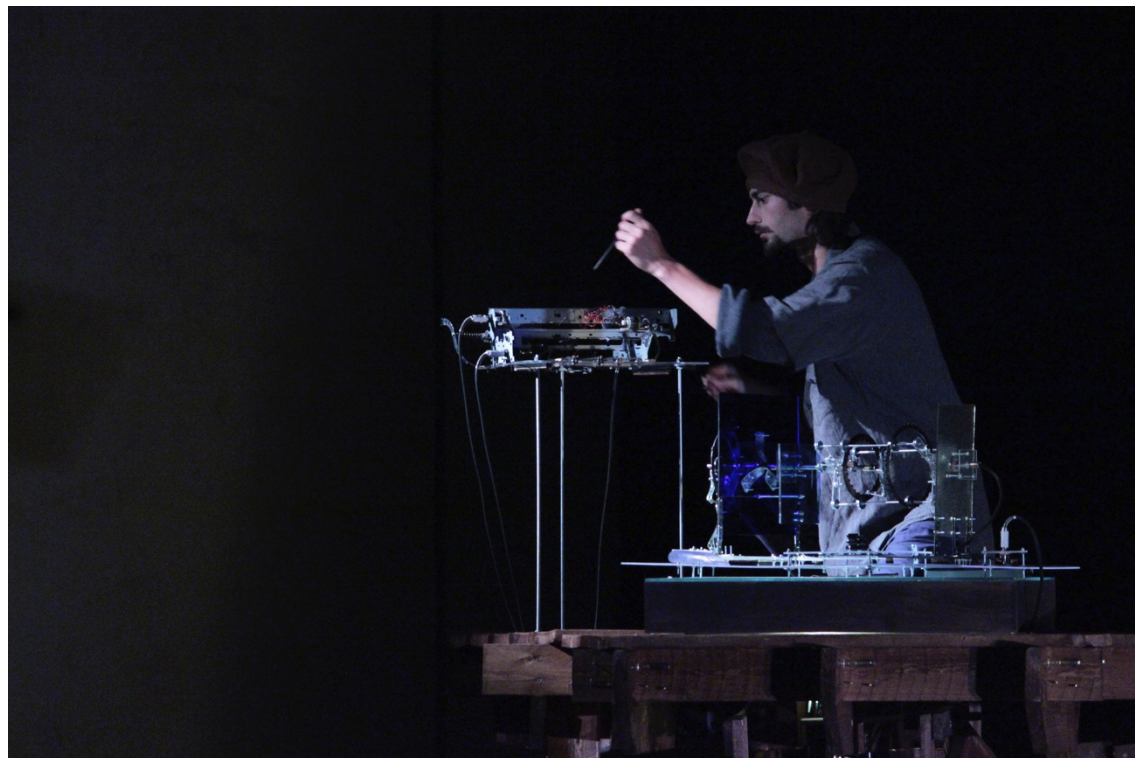
Le macchine "macchinose": *Addio Roma* (2015) e *HausBachaus* (2016)

Addio Roma e *HausBachaus* sono opere liriche, fondate sulla coesistenza del linguaggio musicale e di quello scenografico. La macchina, qui, è identificata in un corpo contenuto nello spazio scenico ed è, a tutti gli effetti, un elemento della scena, presente nel campo visivo e fiero della propria "macchinosità". Non è soltanto un elemento di una scenografia, ma anche uno strumento musicale. Ha una forma attraverso la quale viene esplicito un messaggio di natura simbolica e visiva, ma svolge anche una funzione strumentale, in quanto l'interazione con essa produce suoni inclusi nella partitura musicale.

Addio Roma debutta al Festival delle Orestiadi di Gibellina nel 2015 e *HausBachaus* l'anno seguente, presso la Sala Onu del Teatro Massimo di Palermo. Sono le prime opere interattive di Pirandello e il risultato del tentativo di sviluppare macchine sceniche che attingano sia alla scenografia sia alla musica (Figg. 03-04-05).

Addio Roma è un'opera lirica frutto della collaborazione tra l'Accademia di Belle Arti di Palermo e il Conservatorio "G. B. Martini" di Bologna. Pirandello coglie l'occasione per avviare un percorso di ricerca sul tema delle interazioni. L'autore lavora sulla macchina come se eseguisse un'operazione chirurgica su un sistema di oggetti di recupero, che sono le meccaniche dello strumento, le quali compongono una struttura. Nello stesso tempo, Pirandello interagisce

con la macchina, come con uno strumento musicale. I diversi suoni ottenuti sono quelli degli agenti atmosferici in condizioni metereologiche differenti, quali il vento, il lampo, il tuono e la pioggia. Tutto ciò richiama alla memoria sia le macchine sceniche del teatro greco, sia il *Satyri-con*, opera lirica scritta nel 1973 da Bruno Maderna, noto compositore di musica elettronica.



Figg. 03-04. Mattia Pirandello, *Addio Roma* (2015).

Foto: Sergio Barbàra

L'orchestra viene bipartita in due differenti sezioni orchestrali, una composta da strumenti acustici ripresi microfonicamente, l'altra composta da musicisti che suonano strumenti elettrici. Pirandello invece ha creato una soluzione ibrida tra il funzionamento analogico e quello digitale: per ciò che riguarda la parte analogica, ha integrato nella macchina trasduttori a funzionamento magnetodinamico per la produzione dell'impulso acustico; sono invece digitali sia l'elaborazione del segnale trasmesso dai trasduttori sia la sua diffusione tramite l'impianto audio della *location*. *HausBachaus* (2016) ha lo stesso contesto di applicazione di *Addio Roma*, ovvero quello lirico. In questo caso, l'autore ha collaborato con il Conservatorio di Palermo.

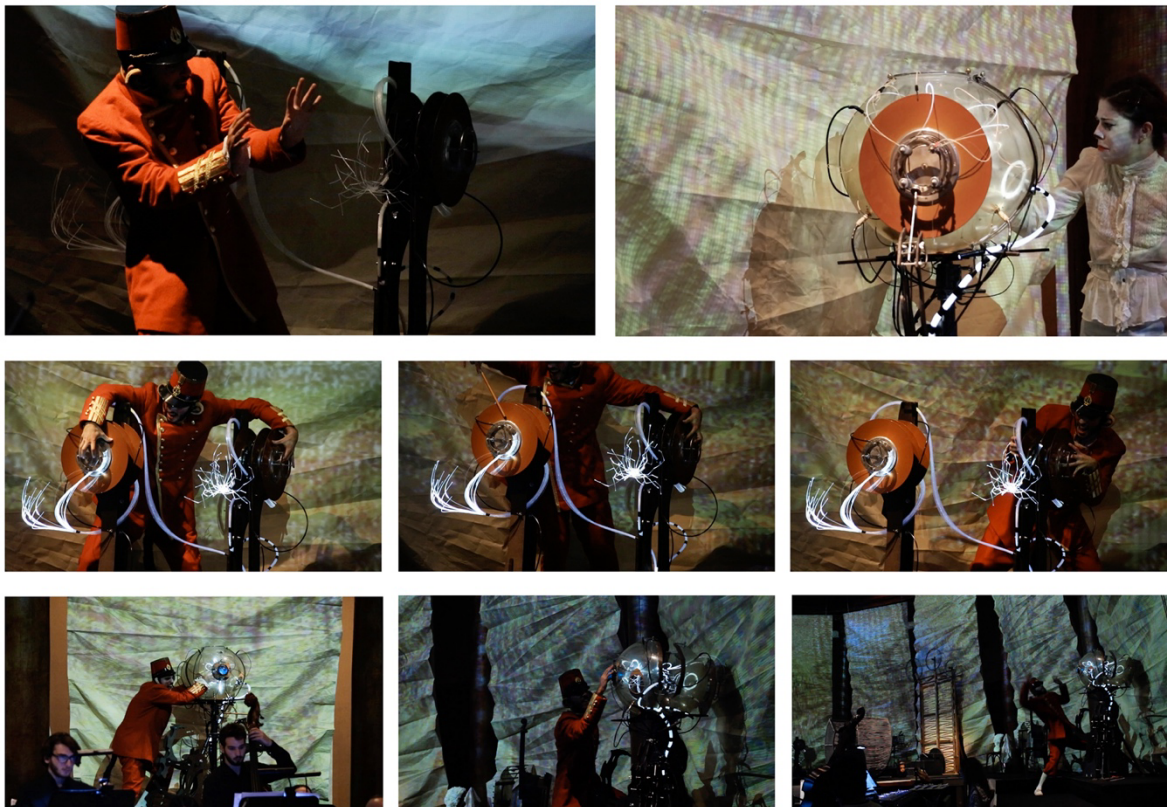


Fig. 05. Mattia Pirandello, HausBachaus (2016).
Frames: Petra Pirandello, Giuseppe Randazzo

Pirandello la definisce una “macchina pensante” e spiega che:

Una delle missioni della macchina, se non altro, la più ambiziosa, è la ricerca dei termini della comunione linguistica fra un sistema di scrittura (e, conseguentemente, di comprensione) e l'altro, rintracciando l'ambito entro il quale differenti codici linguistici possano coesistere.

Il Concerto Brandeburghese n. 5 di J.S. Bach, che costituisce la prima parte di *HausBachaus*, segue il metodo di scrittura su pentagramma, il quale è costitutivamente di carattere associativo, come l'alfabeto.

La macchina pensante, collocata all'interno dello spettacolo per tutta la sua durata, adotta un differente codice linguistico, basato su un metodo di scrittura di carattere interpretativo: il materiale di cui dispone è l'azione compiuta all'interno della scena, alla quale risponde attraverso la produzione, non più di un suono specifico, bensì di una gamma acustica variabile, ciò significa che i risultati dell'interazione con essa saranno imprevedibili o comunque non calcolabili con precisione (Pirandello, 2016-2017, pp. 56-58).

Natura morta (2015)

Il caso in questione riguarda un'opera creata in ambito curatoriale. Il contesto espositivo è il castello di Mezzojuso, in provincia di Palermo. Si tratta di un'installazione interattiva costituita da tre arbusti che "tornano in vita", producendo suoni in risposta all'interazione tattile dei fruitori.

Il principio di funzionamento è lo stesso di *Addio Roma*, l'unica differenza è che i sensori replicano la forma degli arbusti, come se fossero stati innestati in tre alberi reali delle ramificazioni e infiorescenze artificiali, al fine di mimetizzare l'apparato sensibile con la morfologia dell'elemento vegetale. Anche in questo caso, si può parlare di una sorta di scenografia dadaista, lontana dai canoni tradizionali specialmente perché può essere animata dal pubblico. Il titolo attinge allo stereotipo classico della composizione in ambito pittorico che, in questo caso, esce fuori dal quadro, acquisendo la terza dimensione per diventare tangibile attraverso i sensi del tatto e dell'udito.

Le macchine "invisibili"

In questa fase del lavoro di Pirandello, rispetto al primo caso di studio analizzato, la macchina scenica, in quanto organismo, viene smembrata. L'autore spiega che

adesso diventa la macchina stessa a contenere l'azione, dissemina i propri organi delineando l'area dell'azione. Ora non è più inquadrabile nel campo visivo del boccascena, ma, invisibile, inquadra ciò che avviene al suo interno. Non è più oggetto della drammaturgia, bensì il modello sul quale la drammaturgia andrà scritta (2022).

L'innovazione di tale modello risiede nell'acquisizione di uno strumento utile ad indagare le possibilità di interazione con la scena e le soluzioni che da esse derivano, che sono, anzitutto, i contesti disciplinari di applicazione (danza, musica, prosa, didattica, curatela etc.); il luogo; il numero di utenti; i materiali conduttivi impiegati nell'interfaccia, ovvero il metallo, l'acqua e la grafite; e infine il grado di consapevolezza dei partecipanti rispetto all'esperienza di interazione e alle sue opportunità. A partire da questi elementi, dettagliatamente presentati dall'autore, si potrà giungere a un prodotto piuttosto che a un altro (2022).

Gli organi del sistema: mozione, azione e reazione

Pirandello precisa che, per approfondire la comprensione di questa rivoluzione estetica delle macchine, sarebbe opportuno mettere da parte la definizione stessa di macchina, ormai caratterizzata dai tratti emersi nei precedenti casi di studio, e sostituirla con quella di sistema (2022). Esso è composto da tre organi fondamentali: “mozione” (già anticipato), “azione” e “reazione”. Per far comprendere il proprio lavoro Pirandello utilizza, ancora una volta, l’immagine metaforica del ragno e della ragnatela. In questo caso, la “filocrazia del ragno” è un regime dei circuiti che si impone sulla scena e sulle figure che agiscono in essa. La canapa delle corde, che costituivano lo spettacolare apparato meccanico osservato nel primo caso di studio, diventa il rame dei cavi elettrici ora nascosti dentro il sistema. Pertanto, la regia è il ragno e la scena la sua ragnatela. Di conseguenza, i corpi che agiscono all’interno di essa sono le “prede” del ragno, che producono la reazione (acustica o luminosa) nel tentativo di liberarsi.

Il primo organo del sistema è l’“atlante scenico”, una mappa che indica alla regia quali traiettorie seguirà il personaggio nello spazio scenico (2021) (Fig. 06).

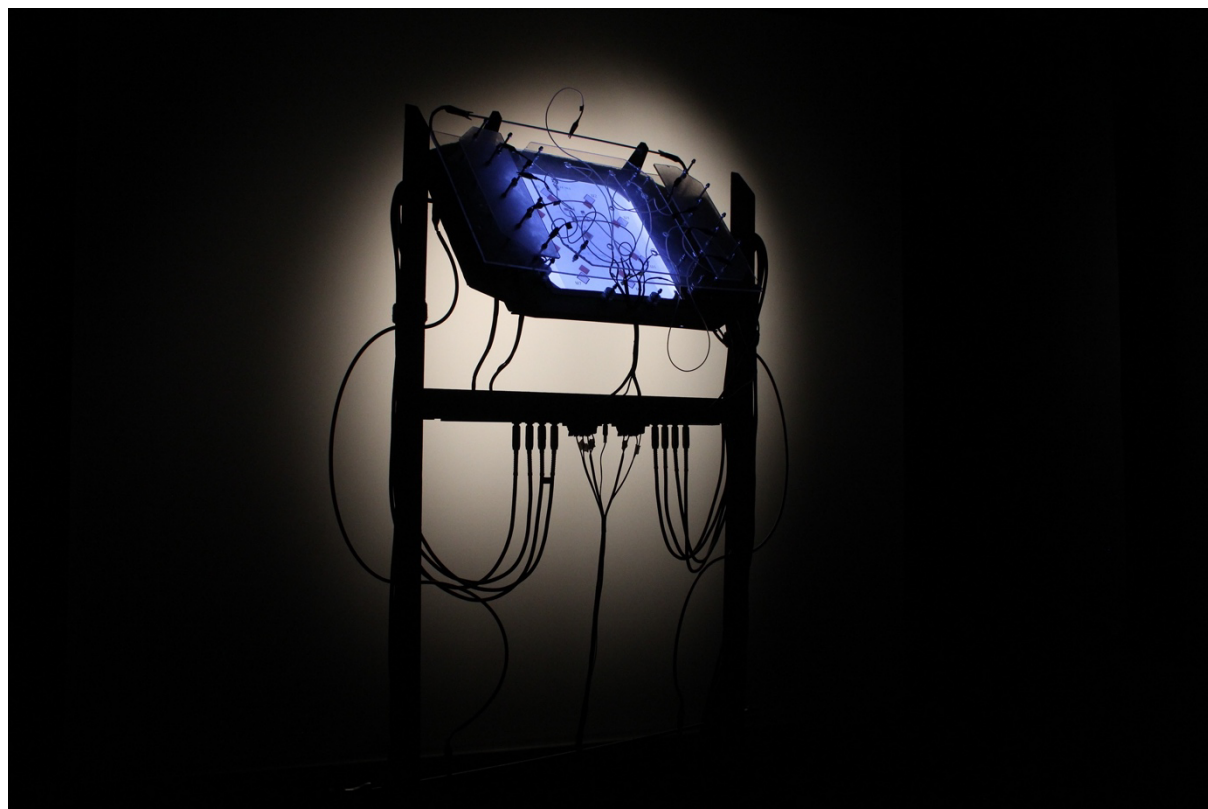


Fig. 06. Mattia Pirandello, *Atlante scenico* (2017).

Foto: Mattia Pirandello

Ha lo scopo, come sottolinea Pirandello, di stabilire la disposizione delle unità nello spazio, ovvero dove ubicare i terminali di conduzione sulla superficie della scena. L'autore spiega che la possibilità di personalizzare la morfologia della ragnatela, ovvero la configurazione del dispositivo, consiste nello scegliere a quale unità assegnare la funzione di sensore e a quale quella di sollecitatore. Le figure che entreranno in contatto con i rispettivi terminali otterranno i ruoli di "corpo vibrante" e "corpo muto". Per chiarire la differenza tra i due "corpi", Pirandello attinge ancora una volta alla musica: «Immaginiamo un chitarrista destrorso che impugna la chitarra. Il corpo vibrante è la mano sinistra del chitarrista, che decide quali note produrre, il corpo muto è la mano destra, che decide quando produrre le note, facendo vibrare le corde. La mente del chitarrista è il regista» (2021).

A proposito degli organi restanti, Pirandello precisa che «l'onda è l'unità costruttiva del rapporto tra le traiettorie percorse dai corpi e il loro intersecarsi generando conflitti. Scelgo l'onda perché è un'unità utile alla comprensione e alla descrizione sia dell'azione (onda motoria) sia della reazione (onda sonora)» (2021).

L'autore precisa, inoltre, che i sensi coinvolti sono il tatto (nell'azione), l'udito e la vista (nella reazione). Approdiamo pertanto alla definizione dei "transienti dell'onda motoria". «Se l'onda è l'unità costruttiva, i transienti dell'onda sono le sue subunità costituenti, le quali vengono definite cronologicamente in ordine di costruzione temporale» (2021). I transienti sono tre: il contatto, l'interazione e il rilascio. Il primo descrive l'azione compiuta dai corpi dalla loro condizione statica al momento in cui fisicamente questi entrano in contatto l'uno con l'altro. L'interazione corrisponde invece al tratto dell'onda in cui le figure hanno l'occasione di esprimersi interagendo a vicenda. Il rilascio, in ultimo, «è il momento che inizia quando finisce l'interazione» (2021). A questi tre momenti corrispondono, come spiega Pirandello, i tre transienti dell'onda sonora.

Pirandello definisce la reazione come «l'organo che fornisce al pubblico il frutto dell'interazione in scena». Nel banco della regia viene realizzato un lavoro che può essere condotto in due diverse direzioni: trattamento tonale e trattamento evocativo. Il primo si utilizza quando si desidera accordare la scena e le reazioni generate da essa nel rispetto delle leggi proprie dell'armonia in musica. Il piano di comunicazione con il pubblico risulta globale, così come la musica è un linguaggio universale. Il trattamento evocativo, invece,

non attinge al piano di comunicazione globale, ma ad uno intimo. Non si riferisce ad una convenzione, come l'armonia in musica, ma all'evocazione di determinati contenuti che siano immagini e scenari, come l'ambientazione sonora di una foresta o di una città. È come se fossero dei quadri raccontati attraverso il suono. L'approccio non è tonale, piuttosto è evocativo (2021).

Quadrinio (2019)

Il seguente modello di sperimentazione riguarda soluzioni pensate per due corpi che interagiscono consapevolmente con il sistema e, di conseguenza, tra di loro. Si tratta di un tappeto quadrato che misura circa nove metri quadri di superficie, in cui sono disposti simmetricamente nove sensori di metallo (2022). La denominazione attribuita a tale modello è *Quadrinio (2019)*, ispirata al sistema delle torri campanarie. È un primo studio dimostrativo, finalizzato alla comprensione delle potenzialità del dispositivo scenico. Il tema acustico, ad esempio quello delle lancette di un orologio, svolge la funzione del metronomo, suggerendo ai corpi quando compiere l'azione. Al contempo, il tema fornisce la tonalità dell'accordo sulla quale le figure arrangeranno la coreografia (2022).

La scena è composta, oltre che dal tappeto interattivo, da un sistema di sorgenti luminose artigianali che costituiscono il tema ottico. Queste suggeriscono la direzione del movimento, così come il tema acustico ne scandiva il tempo: la sorgente, di contro, posta alle spalle dei corpi, indica dunque il verso della traiettoria di una figura nel suo ruotare attorno all'altra, come un orologio solare proietta l'ombra attorno a sé; i tagli, ovvero le due sorgenti poste ai lati della scena, delimitano invece gli ingressi e le uscite dei corpi (2022).

Conclusioni

Anche alla luce di un auspicabile confronto, in parte già impostato nel corso della presente ricerca, con le sperimentazioni avviate dal primo Novecento in poi in ambito artistico e specificamente teatrale, facendo riferimento ad avanguardie quali il dadaismo e il futurismo e alle installazioni di arte contemporanea di autori come Jean Tinguely, lo studio delle opere di Mattia Pirandello esige un approccio critico volto a ridefinire il concetto di poetica, svincolandolo dal testo. Per la medesima ragione, di fronte al lavoro di Pirandello, è necessario impiegare la stessa sensibilità che si adopera usualmente per il teatro e per le forme di spettacolo irriproducibili *in toto* e, pertanto, fruibili esclusivamente in presenza. Bisogna considerare dunque che soltanto l'esperienza diretta, come osservatore o come attore, permette di comprendere al meglio l'idea che sta alla base della ricerca di Pirandello e la poetica che ne consegue e che si fonda sulla macchina, ma non si esaurisce di certo in essa. La sfida, già accolta dall'autore, sarà quella di coniugare le proprie idee e intuizioni con le risposte e gli stimoli che inevitabilmente riceverà dai professionisti delle discipline che si interfacceranno con il suo lavoro e anche, naturalmente, dal pubblico inesperto e impreparato all'esperienza.

Inoltre, gli importanti risultati di questa riscoperta di tecnologie analogiche utilizzate in modi nuovi e originali, impongono una riflessione volta a riesaminare la necessità di riconoscere nell'informatica l'unica via di sperimentazione creativa e tecnologica possibile nell'era contemporanea in ambito artistico, e non solo.

La codificazione lessicale originale, già formulata da Pirandello, conferma la vocazione creativa dell'autore e la ferma volontà di proseguire in questa ricerca sulla base di una solida idea di partenza. Ulteriori possibilità dei dispositivi, già intuibili, emergeranno inevitabilmente nel corso dei prossimi stadi della ricerca, rendendo forse superate e suscettibili di rinnovamento alcune scelte lessicali (spesso, ma non sempre, metaforiche), fino ad ora estremamente valide, e imponendo in tal modo un'evoluzione anche da questo punto di vista.

Riferimenti Bibliografici

Arena A., *Il mondo a ribaltone*, Edizioni Ex Libris, Palermo 2018.

Antúnez y Roca M., *Sistematurgia: Acciones, Dispositivos Y Dibujos*, Ediciones Poligrafa, Barcellona 1999.

Di Marino B., *Nel centro del quadro. Per una teoria dell'arte immersiva dal mito della caverna alla Virtual Reality*, Aesthetica Edizioni, Sesto San Giovanni (Milano) 2021.

Società Filosofica Italiana, *L'uomo e la macchina. Atti del XXI Congresso Nazionale di Filosofia*, Pisa 22-25 aprile 1967, 3 voll., Edizioni di "Filosofia", Torino 1967.

Monteverdi A. M., *Leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino Editore, Roma 2020.

Id., *Rimediando il teatro con le ombre, con le macchine con i new media*, Edizioni Giacché, La Spezia 2012.

Id., *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Franco Angeli, Milano 2011.

Palazzi R., *Kantor. La materia e l'anima*, Titivillus, Firenze 2010.

Pirandello M., *Guida alla navigazione nell'ingegneria drammatica*, tesi di Diploma in Scenografia (relatore: Fabrizio Lupo), Accademia di Belle Arti di Palermo, Palermo, a. a. 2016-2017.

Pizzo A., *Sistematurgia. La quarta parete e lo schermo*, in «Mimesis Journal», 1, 2, 2012, pp. 124-146, in <http://journals.openedition.org/mimesis/234> (ultimo accesso: 15/02/2023).

Sastre M. B. F., *Marcel-lí Antúnez y la sistematurgia: proyecto Membrana y el actor expandido*, in «Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI», 2013, pp. 487-500.

Somenzi V., *Uomini e macchine*, in «Filosofia», 1, 1967, pp. 51-64.

Sitografia

Per Occhio al movente (2014):

Mattia Pirandello, Z U M - Trailer, trailer: <https://vimeo.com/109492697> (ultimo accesso 20/04/2023).

Mattia Pirandello, Z U M - Performance 1/3, video: <https://vimeo.com/109492696> (ultimo accesso 20/04/2023).

Mattia Pirandello, Z U M - Performance 2/3, video: <https://vimeo.com/109505869> (ultimo accesso 20/04/2023).

Mattia Pirandello, Z U M - Performance 3/3, video: <https://vimeo.com/109515322> (ultimo accesso 20/04/2023).

Per *Le macchine* “macchinose” (2015-2016):

Mattia Pirandello, *PleaseTouch_2018_Promo*, video: <https://vimeo.com/742868969> (ultimo accesso 23/04/2023).

Per *Addio Roma* (2015):

Mattia Pirandello, "Addio Roma"- *ARCO - descrizione multimediale*, video: <https://vimeo.com/128728915> (ultimo accesso 20/04/2023).

Mattia Pirandello, *RT_ARM.2 - Rotore Armonico*, album fotografico: <https://www.flickr.com/photos/123696628@N03/albums/72157655670691618> (ultimo accesso 23/04/2023).

Per *HausBachaus* (2016):

Mattia Pirandello, *Macchina Pensante #2016*, album fotografico: <https://www.flickr.com/photos/123696628@N03/albums/72157675046649001> (ultimo accesso 23/04/2023).

Per *Natura morta* (2015):

Mattia Pirandello, “*Natura Morta*” #2015, album fotografico: <https://www.flickr.com/photos/123696628@N03/albums/72157665617270331> (ultimo accesso 23/04/2023).

Per *Le macchine* “invisibili” (2017):

Mattia Pirandello, *RSP_2017_Materiali*, video: <https://vimeo.com/742870370> (ultimo accesso 23/04/2023).

Per *Quadrino* (2019):

Mattia Pirandello, *Quadrino_2019_Studio1*, video: <https://vimeo.com/767926122> (ultimo accesso 20/04/2023).

Mattia Pirandello, *Quadrino_2019_Studio2*, video: <https://vimeo.com/784637990>, (ultimo accesso 20/04/2023).

Biografia dell'autore-autrice/ Author's biography

Alessio Arena, scrittore e studioso di teatro, sta concludendo un dottorato di ricerca presso l'Università degli Studi di Verona in cotutela con l'Université Sorbonne Nouvelle. È esperto accreditato della Fondazione Dario Fo Franca Rame. I suoi interessi di ricerca comprendono il teatro contemporaneo e, in particolare, le arti digitali dal vivo e il teatro di Dario Fo e Franca Rame e della famiglia Rame. Collabora con Treccani, con il Comitato degli Italiani all'Estero di Rosario e con numerose istituzioni culturali italiane e straniere, ricoprendo anche incarichi di direzione. Ha ricevuto premi e riconoscimenti a livello nazionale e internazionale. Ha pubblicato numerosi libri, tra cui due saggi sul teatro e un testo teatrale. Alcune sue opere sono state tradotte in spagnolo, arabo e inglese.

Alessio Arena, a writer and theater scholar, is completing a PhD at the University of Verona in cotutorship with Université Sorbonne Nouvelle. He is an accredited expert of the Dario Fo Franca Rame Foundation. His research interests include contemporary theater and, in particular, digital live arts and the theater of Dario Fo and Franca Rame and the Rame family. He collaborates with Treccani, the Comitato degli Italiani all'Estero in Rosario and numerous Italian and foreign cultural institutions, including holding directorships. He has received national and international prizes and awards. He has published numerous books, including two essays on theater and a play. Some of his works have been translated into Spanish, Arabic and English.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review