



ARTIFICAZIONI DELLE PERFORMANCE: IL CASO DEL MUSEO PASQUALINO

Rosario Perricone

ABSTRACT. This paper analyzes the process, dating back to the last 50 years, which has seen the work of art approaching everyday life, with critical perspectives increasingly focused on processuality and performance. Therefore, a notion such as that of artification – “process of processes”, according to Heinrich and Shapiro – signals the paradox of the success of art at the time of its deconstruction. In this cultural climate, ethnographic museums reproduce, rework or draw on the languages of contemporary art, making them tools to overcome an essentialist notion of heritage but also to present multivocal interpretations and reflect on the processes that underlie “showing the difference”. The “Antonio Pasqualino” International Puppet Museum has followed this path by combining a properly museographic activity with field research and the staging of shows, first essentially in continuity with tradition, then also with research and innovation. A museum of performance, a museum-narration, a place of ideas and not of things, which goes beyond the simple collection and becomes a meta-story, an “open work”.

PAROLE CHIAVE: Museo Internazionale delle Marionette “Antonio Pasqualino”, Performance, Artificazione, Opera d’arte.

Inizio questo mio intervento cercando di definire i due aggettivi che compongono il titolo di questa mia relazione: performance e artification.

Per Richard Schechner eseguire una performance:

significa fare qualcosa che raggiunga un livello prossimo al successo, all’eccellenza. Nelle

arti, eseguire una performance corrisponde a mettere in scena uno spettacolo, un’opera teatrale, un balletto, un concerto. Nella vita quotidiana, significa esibirsi, raggiungere i limiti delle proprie possibilità, sottolineare il valore di un’azione per coloro che la stanno osservando. Nel ventunesimo secolo, la gente, come mai era successo prima, vive e vivrà di performance [...] Le performance segnalano le identità, piegano il tempo, riconfigurano e adornano i corpi, raccontano storie. Le performance - artistiche,

rituali e della vita quotidiana - sono “comportamenti recuperati”, azioni che prevedono una preparazione accurata e un periodo di prova [...] (Schechner 2018: 71).

E continua affermando che

ci sono dei limiti a ciò che può definirsi performance (*is performance*). Ma praticamente quasi tutto può essere studiato come se fosse una performance (*as performance*). Qualcosa è una performance (*is performance*), quando i contesti sociali e storici, le convenzioni, gli usi e le tradizioni la rendono tale (Ivi 86-87).

Questa definizione si aggancia come sappiamo a Victor Turner che secondo Schechner che nella *Prefazione. L'ultima avventura di Victor Turner* al volume di Turner *Antropologia della performance*, sottolineava come egli cercò sempre

di integrare la nozione di liminalità – la soglia, ciò che è posto fra e in mezzo – così decisiva per la sua percezione e la sua esperienza del rito in quanto antistrutturale, creativo, spesso carnevalesco e giocoso – con il rapporto, che egli veniva studiando e approfondendo, fra dramma sociale e dramma estetico. La performance ha un ruolo centrale nel pensiero di Turner poiché i generi perforativi sono esempi viventi del rito come azione [...] Egli insegnò che un processo dinamico e continuo lega il comportamento performativo – arte, sport, rito, gioco – alla struttura sociale ed etica, cioè il modo in cui la gente giudica e organizza la propria vita e determina i valori individuali e di gruppo (Schechner, in Turner 1993: 55-56).

Schechner sostiene anche che Turner «si sia così a lungo interessato alla performance – teatro, danza, musica, rito e dramma sociale – perché la performance è l'arte in quanto aperta, infinita, decentrata e liminale. La performance è un paradigma di processo» (Ibid.).

Questa

svolta performativa appare così non semplicemente come una somma di suggestioni convergenti, ma come un processo di ripensamento che coinvolge la stessa nozione di arte e che si può trovare ed esemplificare nelle azioni e nei lavori di artisti spesso considerati oggetto di discipline e metodologie distinte. Ritornano così, uno a fianco all'altro, i nomi di Marina Abramovic, Joseph Beuys, Jerzy Grotowski, il Living Theatre, Hermann Nitsch, Robert Wilson *solo per citarne alcuni*. L'obiettivo non è certo astrarre dalle differenze concrete per in-

dividuare un comune piano generale su cui far confluire le espressioni più diverse del secondo Novecento, bensì quello di mostrare il senso di una spinta trasversale che mette radicalmente in discussione alcuni dei pilastri del concetto tradizionale di arte. La centralità dell'opera, artefatto materiale consegnato alle interpretazioni, lascia ora il posto alla produzione di eventi unici e irripetibili. La distinzione netta tra produzione e fruizione viene fatta vacillare. Gli stessi confini tra arte e vita vengono forzati e diventano luogo di ricerca, provocazione e analisi [...] Le produzioni culturali non vengono più considerate secondo una metafora “testuale” come un sistema di segni stratificati da decifrare: l'attenzione è ora rivolta ai processi di esecuzione effettiva, indicati come il momento in cui si produce ogni possibile determinazione di senso (Tancredi Gusman, in Erika Fischer-Lichte 2014: 9-10),

anche quella del corpo e dell'identità di genere che, secondo la filosofa Judith Butler, non si dà a priori ma si costituisce proprio performativamente.

Negli ultimi 50 anni l'opera d'arte è uscita dalla cornice su cui a lungo è stata incastonata e si è avvicinata alla vita quotidiana, è diventata quindi performativa. Questo ha portato a considerare artistici oggetti e processi creati per svolgere altre funzioni. L'artificazione dell'artigianato, del cibo, del folklore, della festa popolare può essere anche considerata come la rivalse del culturalmente basso, del popolare, del plebeo, dell'anonimo e del plurale, del necessario e dell'utile, ovvero di quanto per definizione escluso dall'incanto estetico. Nathalie Heinich e Roberta Shapiro, sviluppando le teorie di Goodman sull'attivazione dell'arte, hanno coniato un nuovo termine *Artification*. L'artificazione cerca di definire non cosa sia l'arte, né come debba essere considerata, ma come e in quali circostanze si verifichi, attraverso l'osservazione metodica e l'indagine in una varietà di campi. Acrobati del circo, breakdancers, stilisti, chef, artisti di graffiti, tipografi, fotografi e musicisti jazz sono alcuni degli esempi ai quali si può applicare l'artificazione. Questa prospettiva pragmatica ed empirica consente di presentare una tipologia di forme di artificazione, di esaminarne le fonti, le questioni e gli ostacoli. Attivando una iperbolica “aurea”, di benjaminiana memoria, l'artificazione diventa modello

che foggia la società, recependone le logiche e riadattandole alle proprie necessità.

La nozione di *Artification* segnala il paradosso del successo dell'arte ai tempi della sua decostruzione. Della sua perdita in essenza, in normatività, in aura, in esclusivismo che non ne decreta il declino ma bensì la fortuna o almeno la sua pretesa egemonica. Ambiguamente denota l'osservazione e comprensione di un processo in corso, ma anche la partecipazione attiva (per interessi economici o volontà politica) nel promuoverlo e renderlo possibile. Appare evidente che i modi in cui l'*artification* opera in diversi contesti e va ibridando le pratiche artistiche, quelle etnografiche e quelle tradizionali, dissolvendosi spesso nelle une e nell'altre ed anche inventandone di inedite e tutto questo attraverso un'azione performativa della pratica, come dicono Heinich e Shapiro «So what is artification? We see artification as a process of processes» (Shapiro, Heinich 2012).

Cinquant'anni fa Umberto Eco ipotizzava che diversi aspetti delle attività umane più disparate esprimessero una tendenza operativa comune, una "forma" comune di un preciso periodo storico, una "Opera aperta". L'apertura è una condizione essenziale dell'arte contemporanea, fino a limitare l'apporto dell'artista alla sola idea/concetto, che poi i fruitori performano.

Heinich e Shapiro studiano i passaggi di frontiera tra il non essere arte e il diventarlo, ma osservano i contesti delle opere – ubicazioni, iscrizioni, molteplicità di attori coinvolti – senza tener conto del modo in cui sono presentate. Restano "prigioniere della loro disciplina", prive di quell'osservazione partecipante, anche nell'arte contemporanea, che consentirebbe loro di comprenderne le dinamiche (Migliore 2018: 120).

È necessario comprendere *in the field* come le sperimentazioni che si stanno realizzando nel campo elettivo del museo e del patrimonio stiano modificando ruoli, funzioni, identità e posizionamenti di tutti gli attori coinvolti. Ritengo che occorra considerare l'artificazione del campo antropologico (dalla pratica etnografica, al museo e all'insieme delle pratiche comunicative) nel contesto più ampio dell'estetizzazione della società e della cultura.

Inutile sottolineare come tutto questo sia diventato parte essenziale del paradigma dell'*ethnographic turn* in arte, teorizzato nel 1995 da Hal Foster nel suo articolo *L'artista come etnografo*. L'etnografia è vista come un paradigma metodologico adatto a lavorare e rispondere al mondo frammentato e caotico di oggi ed è centrale nella pratica dell'arte contemporanea. Miwon Kwon (2000) spiega che nei dibattiti all'interno delle discipline antropologiche e artistiche c'è stata una crescente critica all'autorità etnografica e della paternità artistica. Anche se alcuni artisti criticano la paternità e hanno trovato problematico affermare il sé come autore, altri artisti si sono rivolti all'etnografia perché l'esperienza (partecipazione) e l'interpretazione (osservazione) all'interno della pratica di "osservazione partecipante" rimangono ancora legate insieme. In altre parole, il lavoro sul campo è usato per riconciliare pratica e teoria. Un andirivieni tra discipline differenti, in cui le scienze sociali, possono infatti dare luogo solo a "concetti aperti", non isolabili dal sistema teorico da cui scaturiscono, e non isolabili al contempo da una loro applicazione empirica volta a dare loro un senso (pratico). Proponendo quella che Bourdieu chiama la teoria della pratica, si manifesta dunque l'ambizione di riconciliare le intenzioni teoriche e quelle pratiche, e di riconciliare al contempo la vocazione scientifica e quella etica, o politica, interpretando il ruolo di ricercatore come una sorta di mestiere militante (Bourdieu, 2005b: 10). D'altronde Schneider e Wright constatano che «l'antropologia non ha il monopolio del lavoro sul campo» e che gli artisti usano «strumenti antropologici per produrre una vasta gamma di opere» (Schneider and Wright 2006: 16); è il segno di dialoghi, legami e mutua risignificazione dei campi dell'arte e dell'antropologia (Rutten, Dienderen, Soataert 2013: 460-1; Schneider 2008; Buckley 2016; Marano 2013).

I musei etnografici riproducono, rielaborano o attingono ai linguaggi dell'arte contemporanea facendone strumenti per superare una nozione essenzialistica di patrimonio, è anche per presentare interpretazioni multivocali e riflettere sui processi

che stanno alla base del “mostrare la differenza”. L’attenzione alla questione della multivocalità è il riflesso di un’inquietudine che percorre le istituzioni che si occupano di conoscere/rappresentare l’alterità e ci pone di fronte ad una delle questioni centrali del dibattito interno ai musei etnografici oggi: che tipo di sguardo i musei devono coltivare? Le soluzioni ipotizzate o praticate tra arte e musei etnografici si muovono tra riflessività e sperimentalismo, sull’onda della messa in questione dell’autorità unica del curatore e dell’apertura a pratiche di collaborazione con portatori di interesse chiamati, a diverso livello, a interagire con le forme di comunicazione e rappresentazione del patrimonio. Si aggiunga che la fenomenologia «della fruizione è l’opera di oggi, che è sempre meno un “capolavoro”, un oggetto che nasce e viene ultimato in atelier, e sempre più un avvenimento caratterizzato da evenemenzialità, un’artificazione di pratiche non artistiche attraverso *la performance*» (Ivi: 125).

Umberto Eco, parlando dell’appiattimento che i musei creano esponendo beni di diversa natura, sosteneva che: «Rari sono i casi in cui questo appiattimento non avvenga: sono i casi dei “musei sorpresa”, su un solo oggetto non consueto» e proseguiva dicendo che c’è, «ad esempio, Antonio Pasqualino, che ha messo insieme uno splendido museo di pupi siciliani: lì, essendoci un solo oggetto di non comune esperienza, c’è almeno il gusto dell’esplorazione» (Eco 1989: 29). Eco introduce attraverso questo esempio il concetto di “museo didattico a sineddoche” «incentrato su una sola opera o oggetto, alla quale si arriva mediante un percorso che fornisce in vario modo tutte le informazioni necessarie per capire e gustare l’opera in questione» (Ibid.).

Sin dal 1975 il Museo internazionale delle marionette Antonio Pasqualino ha percorso questa strada coniugando l’attività propriamente museografica con una

attività di ricerca sul campo e di documentazione, con la messa in scena di spettacoli prima essenzialmente in continuità con la tradizione, in seguito anche di ricerca e innovazione. La storia del Museo inizia con la costituzione dell’Associazione per la conservazione delle tradizioni popolari nel 1965, con il Congresso di Palermo “Museografia e folklore” del 1967 e grazie al furore collezionistico di alcuni intellettuali, che seguiva la logica del ridare «unità e senso d’insieme, omogeneo, alla dispersione delle cose» (Calvino 1984: 118). Così i primi nuclei di collezione, i primi passi della ricerca che poi porterà alla fondazione del Museo, si formano intorno ai pupi siciliani. Sono anni in cui all’azione di per sé decisiva di raccolta e conservazione di oggetti che non sembravano avere più un pubblico e una vita sulla scena, si associava una intensa azione di stimolo e di graduale reinserimento dei maestri pupari in un rapporto e in un confronto con un pubblico nuovo, diverso da quello in cui sino ad allora l’opera dei pupi si era specchiata. In tale straordinaria esperienza di ricerca, nel crinale di cambiamenti profondi della società siciliana e italiana, si radica fortemente la convinzione di quanto sia impossibile separare questi oggetti dalla catena di relazioni vive che li hanno istituiti. Così il Museo sin dalla sua origine non si configura come un luogo di cose morte, ma impone una sua fisionomia in cui si incrociano la ricerca e una rassegna di opera dei pupi che ne tiene a battesimo l’inaugurazione e apre la strada a una riflessione sull’attività museografica nel suo rapporto con l’articolarsi della realtà. Per meglio analizzare lo sviluppo e l’attuale situazione della pratica teatrale dell’opera dei pupi siciliani bisogna assumere l’approccio “processuale” e considerarla all’interno del sistema sociale che l’ha generate a continua a farla esistere¹. Risulta così evidente la interdipendenza delle varie funzioni e attività del Museo e tra queste il

¹ Il poco tempo a disposizione in questo concesso non mi permette di illustrarvi le conclusioni a cui sono giunto in questi anni, per questo motivo vi rimando a un mio articolo: Rosario Perricone, *Opra i pupi siciliana. Masterpieces of the oral and intangible heritage of humanity*, in Simona Brunetti e Nicola Pasqualicchio (a cura di), *Teatri di figura. La poesia di burattini e marionette fra tradizione e sperimentazione*, Atti del convegno internazionale di studi (Verona, 22-24 novembre 2012), Edizioni di pagina, Bari 2014, pp. 63-76.

Festival di Morgana. Rassegna di pratiche teatrali tradizionali, che permette significativi approfondimenti sul repertorio siciliano e dell'Italia meridionale, ricolloca in una dimensione di dignità professionale i pupari e pone le basi di uno studio delle pratiche teatrali extraeuropee che investe oltre al teatro di figura in senso stretto anche le forme di teatro rituale tradizionale. L'esplorazione di queste pratiche teatrali invita ad allargare l'attenzione ai fondamenti antropologici del teatro e quindi anche ai debiti che il teatro contemporaneo ha contratto con le tradizioni rituali e teatrali extraeuropee ereditando dalle esperienze delle avanguardie una vocazione metalinguistica nel trattare gli oggetti, la possibilità, e forse la necessità, di coniugarsi con una pratica espositiva. Da allora l'attività del Museo si è aperta alla produzione di spettacoli innovativi, nella collaborazione con scrittori, pittori, artisti visivi, musicisti contemporanei e questa attività ha consentito l'acquisizione di materiali di grande interesse artistico². Malgrado i rischi il sistema arte-cultura resta per l'antropologia un terreno centrale per la comprensione delle dinamiche socioculturali contemporanee. Invece di chiamarsi fuori, rivendicando purezza, rigore disciplinare, inattualità prospettica, per non cedere alle lusinghe di un mondo *glamour* e patinato, il museo ha raccolto la sfida e cercato di farvi fronte. Infatti nel giardino d'inverno dell'attuale sede del Museo Pasqualino, spazio utilizzato anche per allestimenti temporanei, sono esposte: la scenografia e le marionette dello spettacolo *La Foresta-radice-labirinto*, prodotto dal Museo internazionale delle marionette Antonio Pasqualino, fu rappresentato in prima nazionale al teatro La Cometa di Roma, nel 1987, e replicato al teatro Biondo di Palermo. Roberto Andò intervenne sull'inedita versione dialogata dell'opera che Calvino inviò ad Antonio Pasqualino, inserendo parti di altri testi dell'autore e brani poetici di Torquato Tasso e Andrea Zanzotto. L'opera è ambientata in una foresta antropo-

morfa che stringe la città in un abbraccio labirintico. Composta da alberi i cui rami possono essere anche radici, la foresta diventa un luogo caotico di smarrimento. Le figure animate, le scene e i costumi furono realizzati a partire dai bozzetti di Renato Guttuso; la *Macchina dell'amore e della morte* di Tadeusz Kantor, coprodotto nel 1987 dal Museo internazionale delle marionette Antonio Pasqualino e dal CRT Artificio di Milano e messo in scena in prima mondiale alla Documenta 8 di Kassel e replicato a Palermo nell'ambito della XII Edizione del Festival di Morgana. Lo spettacolo riprende, nella prima parte, *La morte di Tantalos* di Maurice Maeterlinck, che Kantor aveva rappresentato nel 1937, una messa in scena fondata sulla compresenza di esseri umani (attori-manovratori) e oggetti inanimati; la seconda parte, invece, più consueta e realistica, si intitola *Si sa quale macchina* ed è interpretata interamente da attori viventi. Fondendo le suggestioni dell'Astrattismo, di Oskar Schlemmer e del Bauhaus Kantor, crea dei manichini astratti che raffigurano il passato. Le altre figure presenti sulla scena ricostruiscono l'universo della costrizione e la privazione della libertà, temi fondamentali nell'opera dell'artista polacco. *Le blanc-bleu-rouge et le Noir* è un'«opéra-marionnette» realizzata dal Théâtre de L'Arc-en-Terre (Francia) e prodotta dal Centre Culturel Français e dal Teatro alla Scala di Milano, nel 1990. Fu messa in scena in prima nazionale al Teatro Elfo di Milano e replicata al Teatro Libero di Palermo nell'ambito della XIV edizione del Festival di Morgana. Lo spettacolo fu messo in scena con marionette da tavolo, realizzate dall'artista italiano contemporaneo Enrico Baj in collaborazione con il figlio Andrea: veri e propri assemblaggi di materiale povero che diedero forma a figure stilizzate e grottesche. I pupazzoni a stecca e le sagome su carrello venivano manovrate da Massimo Schuster, che fu anche regista e scenografo dell'opera: ben visibile al pubblico e con indosso un costume dell'*Andrea Chénier*, Schuster

² Per un approfondimento della storia del Museo internazionale delle marionette "Antonio Pasqualino", cfr. Pasqualino 2003.

non fu solo la voce recitante dei molteplici personaggi-marionette, ma diede vita a un *one man-show* entrando in azione mentre faceva agire le fantasiose figure.

Il museo come narrazione dunque. Il museo come luogo delle idee, non delle cose, che assumendo la dimensione del racconto performativo supera la semplice raccolta e si trasforma in meta-racconto, in “opera aperta”. Questo museo della *performance*, che è il Museo internazionale delle marionette Antonio Pasqualino, focalizza l’attenzione sulla performance della narrazione che si trasforma in immagine mnemonica e diventa strumento di mediazione interculturale attraverso l’utilizzo dei diversi linguaggi artistici.

Negli ultimi decenni l’antropologia ha guardato all’arte contemporanea e ai linguaggi visivi come a strumenti euristici e comunicativi, “new ways of seeing” (Schneider, Wright 2006: 4) cui attingere al fine di ampliare e integrare le metodologie della ricerca, le forme di rappresentazione e di restituzione del sapere disciplinare. Nell’ambito della museografia etnografica si è assistito, anche sull’onda di questa spinta, alla messa in questione dello spazio-museo come luogo non neutro, denso di stratificazioni storiche e di potenzialità comunicative. Far entrare l’arte contemporanea nei musei etnografici può portare all’ampliamento delle categorie di lettura e allo scardinamento di criteri rigidi di classificazione delle culture, ma può anche contribuire alla riaffermazione di confini e dicotomie già operanti (universalità/specificità, locale/globale, passato/presente) che danno forma al sistema arte-cultura così come indicato da Clifford (1999). È in questo contesto che la collaborazione con gli artisti, pur densa di ambiguità e trappole, è diventata una delle soluzioni che i musei etnografici si sono dati per intercettare e inglobare il contemporaneo nelle pratiche expografiche, e (forse) risolvere stalli e vuoti di senso. Come giustamente si chiede una giovane antropologa/curatrice del Museo delle Civiltà di Roma, Rosa Anna Di Lella: «come evitare di cadere nella trappola di usare le installazioni di artisti come “scorciatoia” o mero “espediente” comunicativo? Come si declina

quindi nelle pratiche specifiche di collaborazione tra artisti e musei etnografici la promessa/fede nel contemporaneo, vale a dire la tendenza ad attribuire all’arte il ruolo di rinnovare gli oggetti dei musei etnografici (Leeb 2013: 9)? Come tematizzare le questioni della temporalità e della spazialità all’interno di specifici musei nel loro farsi contemporanei attraverso uno specifico intervento artistico? In che modo le forme di collaborazione rispondono a ciò che Amselle ha definito “obbligo della contemporaneità” (Amselle 2017: 28-33)? Nelle pagine che seguono cercherò di analizzare, partendo dal caso specifico del Museo Pasqualino, gli aspetti conflittuali e irrisolti di un processo di dialogo tra discipline e pratiche legate ai sistemi della museografia etnografica e dell’arte contemporanea, con un’attenzione particolare alla relazione con gli spazi e le collezioni museali e alle forme di autorappresentazione attivate dai soggetti in campo.

In questa lunga tradizione di studio e ricerca rientrano i progetti di arte contemporanea realizzati negli ultimi dieci anni dal Museo Pasqualino. In particolare si è focalizzata l’attenzione sulla video arte realizzando il festival *Finzioni. Video racconti contemporanei*, ideato da Paola Nicita e Rosario Perricone. Nella rassegna, ispirata alla struttura narrativa dello scrittore Jorge Luis Borges, la letteratura diviene pre-testo, ci conduce a spostamenti temporali, mondi d’invenzione; la verità si mostra ai nostri occhi, ma può essere menzogna, o contenere più storie di quante ne vediamo. Proseguendo il gioco dei rimandi borghesiani si propone un estratto della celebre suddivisione in categorie contenuta nella raccolta “Altre Inquisizioni” di Jorge Luis Borges. Così le serate hanno come sottotitolo: video dell’Imperatore, video disegnati con un pennello finissimo di pelo di cammello, video che da lontano sembrano mosche. La sede stessa del museo è parte integrante del progetto, in quanto è luogo-metafora di derivazione borghesiana, pieno com’è di vite appese ai fili, di ombre che parlano e sviluppano diverse storie di vita come «un garbuglio, o groviglio, o gomitolo, di rappresentarlo senza attenuarne affatto l’inestricabile complessità, o per

meglio dire la presenza simultanea degli elementi più eterogenei che concorrono a determinare ogni evento»³.

La mostra *Chanson de Geste* di Emanuele Lo Cascio, attraverso una serie di opere espressamente realizzate per questa esposizione (video e sculture), propone alcuni interrogativi, che appaiono come sguardi taglienti sul passato e sul presente. Tra i lavori in mostra il video *The Reasons of The Leopard* che trae spunto dal romanzo *Il Gattopardo* di Giuseppe Tomasi di Lampedusa. La rilettura, in questo caso compiuta da una presenza che racconta il tempo in cui viviamo, vede un don Fabrizio interpretato da un ragazzo ghanese che vuole incontrare lo sguardo degli altri, e per questo ci guarda. Una performance che ha visto gli attori impegnati in un dialogo impossibile, in cui il celebre dialogo tra don Fabrizio e Chevalier si contrappone ad una serrata descrizione delle tecniche di edificazione dei muri, tratta dal *De Architectura* di Vitruvio, metafora, anche questa, di rapporti di forza tra strutture verbali, sociali, umane. *Chanson de Geste*, video che dà anche il nome alla mostra, è costruito su una struttura circolare, un *loop* continuo: il tema della lotta e del combattimento si ripete all'infinito, diventando così quasi ipnotico. La musica, seguendo la ritmica degli spettacoli dell'opera dei pupi, ci porta in una *trans* quasi rituale in cui sono in gioco aspetti come il ciclo della vita, il mistero, la tensione e il protendere delle relazioni. Infine la scultura *Il cerchio*, non ha più centro, è un cerchio metallico formato da una spada ricurva in cui la lama si giunge all'impugnatura. Un ricongiungersi simbolico anche con la *Chanson de Geste* evocata nel titolo della mostra, ma per mettere in luce, questa volta, gli elementi paradossali, scomodi della narrazione e della attualizzazione delle identità.

La video-installazione *The Palace of Raw Dreams* realizzata dall'artista inglese Judith Cowan. L'idea nasce dalla visita del Museo Pasqualino che l'artista fece nel 2003, cui seguì una seconda visita, diversi

anni dopo, nel 2012, per la realizzazione del film *The Palace of Raw Dreams*. Il film racconta per frammenti visivi uno spettacolo dell'opera dei pupi, che qui Judith Cowan analizza in modo personale. La scelta dei punti di vista è centrale nella realizzazione delle immagini di Cowan: la scena è osservata sia dal punto di vista del pupo che sta sul palco, sia da quello del pubblico. La forma narrativa è un compendio gestuale, visivo, sonoro di grande impatto, ma l'aspetto che Judith Cowan pone in risalto è quello della performance, accentuato dall'uso contemporaneo di camere differenti, a volte posizionate sul corpo stesso dei pupi. Spostando lo sguardo dal centro, le immagini assumono una nuova configurazione, che si muove tra senso di mistero e oggetto osservato, impossibilità della narrazione nella sua rituale continuità, sovvertimento dei ruoli. La sequenza perde il rigore della struttura e dell'immagine, e si ripete all'infinito, muovendosi veloce tra testimonianza ed invenzione, pronta a riscrivere la modalità di fruizione.

Il film *Angelica* di Judith Cowan, che racconta dei luoghi più suggestivi del centro storico di Palermo, visti da Angelica, bellissima principessa orientale che porterà scompiglio alla corte di Francia, facendo combattere i cavalieri tra di loro e infine facendo innamorare, fino alla follia, il primo paladino della corte di Carlo Magno: Orlando. La sceneggiatura di questo film attinge ai racconti tradizionali. Usando differenti versioni del pupo di Angelica e lavorando con il puparo in diverse *locations*, il lavoro si fonda sul tempo storico e sul contemporaneo. Le azioni hanno luogo al mercato, in strada e infine al Museo delle marionette Antonio Pasqualino. Tutte le azioni vengono catturate dal punto di vista di Angelica, usando delle videocamere attaccate al suo corpo. Angelica, generalmente passiva, diviene una figura attiva e complessa con molte facce differenti. Le camere catturano anche momenti inattesi del puparo: il suo furgone, la strada e tanto altro.

³ Come acutamente notava Italo Calvino nelle sue *Lezioni americane*, in particolare in quella sulla *Molteplicità*, cfr. Calvino 1993: 116.

L'opera *In Two Minds – In Two Puppets* di Kevin Atherton è una trasposizione con pupi siciliani di *In Two Minds* dello stesso artista irlandese, in mostra in prima mondiale alla Serpentine Gallery di Londra nel 1978, all'età di ventisette anni. Ri-entra in un progetto pionieristico nell'uso del linguaggio della video arte ed è stata nel tempo oggetto di numerosi progetti di re-engagement da parte dell'artista. La sua ultima ripresa risale al 2014 nell'ambito della mostra "Primal Architecture" tenuta all'Irish Museum of Modern Art. Offrendo una doppia prospettiva spazio-temporale, *In Two Minds – In Two Puppets* mette a confronto l'artista ventisettenne e l'artista sessantenne nella forma umana e di pupo, in una conversazione virtuale ricreata attraverso la proiezione di due video. La video installazione propone in sequenza l'opera *In Two Minds* (1978-2014) nella sua ultima rielaborazione e *In Two Puppets* frutto di un nuovo progetto realizzato nel 2018 in collaborazione con il Museo delle marionette. In questa ultima trasposizione, l'artista ventisettenne e sessantasettenne è interpretato da due pupi che, come nell'opera originaria, dialogano attraverso due video.

La sperimentazione è proseguita attraverso l'uso delle nuove tecnologie, nei modi e con gli effetti dell'implementazione (Goodman 2010) e dell'artificazione (Heinich, Shapiro 2011) dell'opera d'arte negli spazi espositivi; per correggere, migliorare e potenziare le strategie culturali e politiche di mediazione ed eventualmente, nei termini di una retorica del visibile, le tecnologie comunicative esistenti. Il nocciolo della riflessione sulle nuove tecnologie al Museo Pasqualino è incentrato sul concetto di *parergon*: un concetto introdotto in filosofia da Kant e ripreso da Jacques Derrida (2005) come «essenza stessa dell'osservazione, nella misura in cui l'interno manca di qualcosa ed è insufficiente a se stesso». La tesi di Kant (2004) del *parergon*⁴ come *trait-d'union* tra la forma

dell'oggetto e l'ampliamento dello sguardo, attraverso le nuove tecnologie digitali, ha indotto una riflessione epistemologica sulla nozione di prospettivismo. In particolare si sono realizzati i seguenti progetti di artificazione tecnologica:

La Rotta di Roncisvalle. Un cartello animato di Emanuele Romanelli.

L'opera è una animazione 2D di un cartello tradizionale dell'opera dei pupi di Palermo, custodito al Museo internazionale delle marionette Antonio Pasqualino. Il cartello raffigura uno dei segmenti narrativi più emblematici dell'epopea cavalleresca: l'epica battaglia di Roncisvalle che vide perire tragicamente gran parte dei paladini francesi in seguito al tradimento dei magonzesi. Utilizzando il linguaggio delle moderne tecnologie, i personaggi statici raffigurati nei diversi scacchi del cartello prendono vita non più perché interpretati in teatro dalle marionette, ma grazie alla animazione digitale. Un lungo e minuzioso processo di *editing* ha permesso di conferire movimento alle immagini di ogni singolo scacco, animando i personaggi che, per le loro capacità articolatorie oltre che figurative, richiamano da vicino i pupi siciliani. Il progetto nasce dalla volontà di restituire all'opera dei pupi ciò che lo stesso sviluppo digitale le ha sottratto a metà del secolo scorso. Se l'avvento dei più moderni mezzi di comunicazione e tecnologie ha infatti allontanato gli abituali frequentatori degli spettacoli, modificandone modelli e gusti, questa opera intende contribuire ad attrarre ed ampliare i fruitori di questa forma di teatro tradizionale.

Pupi a 360 gradi di Alessandra Grassi

Il film documentario in 3D *Pupi a 360°*, diretto e realizzato da Alessandra Grassi, è una opera intersettoriale che intreccia i linguaggi dell'opera dei pupi, del film documentario e della realtà virtuale, avvalendosi di tecnologie sperimentali. In fase di produzione, è stato realizzato dall'au-

4 Una densa riflessione sul problema estetico del *parergon* la troviamo in Barbagallo 2012 e Migliore 2018: 109-115; passando per l'analisi della firma, del tratto, dei limiti della rappresentazione e del sistema della "duzione", della cornice e dei margini che segnano storicamente il confine tra il dentro e il fuori, tra il privato e il pubblico, tra l'autobiografico e il sociale, questi lavori delineano la storia del concetto e lo utilizzano per lo studio dell'arte contemporanea.

trice un sistema di ripresa a 360 gradi composto da 2 *action camera* con angolo di visuale di 220 gradi ciascuna. In fase di fruizione, l'utente dovrà indossare gli occhiali per la realtà virtuale.

L'opera pone lo spettatore non più in posizione frontale rispetto alla vicenda, come al teatro dei pupi, ma al centro di uno spazio virtuale sferico, ad una altezza simile a quella delle marionette. Da qui, egli può guardarsi intorno in ogni direzione, spiare dietro le quinte le mosse e i trucchi scenici del puparo e dei suoi aiutanti, pur rimanendo però sempre al centro della storia, al fianco di Orlando, Rinaldo e Angelica.

Per un maggiore impatto sensoriale, in collaborazione con la regista, il puparo ha "riposizionato" alcuni elementi scenografici, i personaggi e i suoni in modo da sfruttare al massimo le possibilità espressive di questa nuova tecnologia, facendo tesoro del nuovo posizionamento dello spettatore in rapporto allo spettacolo.

#Carinda Augmented Reality. Pupi in ambiente di Realtà Aumentata di Rosario Perricone.

#CARINDA A.R. è un progetto ideato da Rosario Perricone e realizzato dalla Neotech group. Mira a creare un percorso formativo ed educativo multimediale sull'epica cavalleresca dell'opera dei pupi attraverso l'uso di modelli 3D delle marionette che possono animarsi virtualmente su supporto digitale, realizzando movimenti verosimili e fedeli al tradizionale codice cinetico dei maestri pupari. La marionetta su cui ci si è concentrati in questo primo progetto è Carinda, il pupo più antico del Museo datato 1828, la quale è stata "caricata", o per usare un neologismo "uplodata", dalla realtà materiale alla vita virtuale. La realtà aumentata (Augmented Reality – AR) arricchisce la percezione sensoriale umana mediante informazioni convogliate elettronicamente, che non sarebbero percepibili con i cinque sensi. Attraverso questa applicazione webbased di ultima generazione il visitatore può visualizzare direttamente in streaming una sovrapposizione fra elementi reali – il pupo Carinda – e virtuali – animazioni 3D.

Attraverso la realtà aumentata, realtà fisica e virtuale si integrano rendendo ibrida la visione del mondo naturale. Carinda, trascendendo nella realtà virtuale, esce dalla teca e rinasce a una nuova "vita" virtuale. Per visualizzare il pupo virtuale, basta aprire l'applicazione e puntare al video camera il *tablet* o lo *smartphone* sul *marker* giallo rotondo, posizionato sul cubo davanti al pupo "reale" Carinda. Una volta comparso il pupo "virtuale" sullo schermo, sarà possibile animarlo toccando i cubi che lo circondano.

Un Museo Opera Aperta che stimola una catena di reazioni nel visitatore che sottostanno alla provocazione del caso, dell'indeterminazione, dell'ambiguo, del polivalente, del disordine che riscontrano nelle opere sopra descritte e che generano nuove visioni e nuove forme.

Il minimo comune denominatore di questi progetti di artificiazione tecnologica è una "zona elastica" fra significazione e comunicazione, fra semantica e pragmatica. Questa zona è costituita da produzioni che contornano e prolungano l'opera per "pubblicarla", cioè per farla circolare, assicurandone la ricezione e il consumo. Dispositivi di installazione e di esposizione che attivano schemi senso-motori e innescano comportamenti. Grazie a queste mediazioni, è possibile mettere a regime le modalità del rapporto pragmatico con il pubblico. I cambiamenti di statuto dell'opera e le nuove tecnologie impongono un allargamento della nozione di "testualità artistica", verso le implementazioni e artificiazioni delle performance.

BIBLIOGRAFIA:

- Amselle J.-L. 2017, *Il museo in scena. L'alterità culturale e la sua rappresentazione negli spazi espositivi*, Meltemi, Milano.
- Bargna, I. (2009) *Sull'arte come pratica etnografica. Il caso di Alterazioni Video*, "Molimo. Quaderni di Antropologia Culturale ed Etnomusicologia", 5 (4), pp. 15- 40.
- Buckley, L. M. (2016) *Ethnography at its edges: Bringing in contemporary art*, "American Ethnologist. Journal of the American Ethnological Society", vol. 43, n. 4, pp. 745-751.
- Clifford, J. (1999) *I frutti puri impazziscono: Etnografia, letteratura e arte nel secolo XX* (1988),

- Torino, Bollati Boringhieri.
- Barbagallo S. 2012, *Paraffi. La questione del parerergon da Kant a Derrida*, Aracne, Roma.
- Calvino I. 1984, *La redenzione degli oggetti*, in Id., *Collezione di sabbia*, Garzanti, Milano.
- Calvino I. 1993, *Lezioni Americane*, Arnoldo Mondadori, Milano.
- Danto A.C. 2008, *La trasfigurazione del banale. Una filosofia dell'arte*, Laterza, Roma-Bari.
- Derrida J. 2005, *La verità in pittura*, Newton Compton, Roma.
- Dewey J. 2017, *Arte come esperienza*, a cura di G. Matteucci, Aesthetica Edizioni, Palermo.
- Eco U. 1962, *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano.
- Eco U. 1989, *Museo e comunicazione*, in Aa. Vv., *Il museo parla al pubblico 1989/1990 – Convegno*, Bologna 19-20-21 ottobre 1989, Editoriale Test, Bologna; rist. in Eco U. 2007, *Dall'albero al labirinto. Studi storici sul segno e l'interpretazione*, Bompiani, Milano.
- Fabbri P. 2015, *Dall'arte all'artificazione*, intervista in International Communication Summit Interview by Pomilio Blumm (<http://www.internationalcommunicationsummit.com/it/ics-newszone/ics-interview/paolo-fabbri-dal-1%E2%80%99arte-all%E2%80%99artificazione>).
- Fabbri P. 2017, *L'efficacia semiotica. Risposte e repliche*, a cura di G. Marrone, Mimesis, Milano-Udine.
- Fischer-Lichte E. 2014, *Estetica del performativo. Una teoria del teatro e dell'arte*, Introduzione di Gusman T., Carocci, Roma.
- Foster H. 1995, *The Artist as Ethnographer*, in G. E. Marcus, F. R. Myers (edd.), *The Traffic in Culture. Refiguring Art and Anthropology*, Berkeley Los Angeles London, University of California Press, pp. 302-309.
- Foster H. 2006, *L'artista come etnografo*, in Id., *Il ritorno del reale. L'avanguardia alla fine del Novecento*, Postmedia, Milano (ed. or. 1996), pp. 175-210.
- Goodman N. 1976, *I linguaggi dell'arte*, il Saggiatore, Milano.
- Goodman, N. 2010, *Arte in teoria arte in azione*, prefazione di P. Fabbri, et al./edizioni, Milano.
- Heinich N., Shapiro R. 2011, *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*, EHESS, Paris.
- Kant I. 2004, *Critica del giudizio*, Bompiani, Milano.
- Kwon M. 2000, *Experience vs. interpretation: traces of ethnography in the works of Lan Tuazon and Nikki S. Lee*, in *Site-specificity: the ethnographic turn*, ed. A. Coles, Black Dog Publishing, London, pp. 74-91.
- Leeb S. 2013, *Contemporary Art and/in/versus/about the Ethnological Museum*, "Darkmatter. In the Ruins of Imperial Culture" (<http://www.darkmatter101.org/site/2013/11/18/contemporary-art-and-in-versus-about-the-ethnological-museum/>)
- Maldonado T. 2010, *Arte e artefatti. Intervista di Hans Ulrich Obrist*, Feltrinelli, Milano.
- Marano F. 2013, *L'etnografo come artista. Intrecci fra antropologia e arte*, CISU, Roma.
- Migliore T. 2018, *I sensi del visibile. Immagine, testo, opera*, Mimesis, Milano-Udine.
- Padiglione V. 2009, *Installazione etnografica: un genere di comunicazione visiva*, "Antropologia Museale", n. 23/24, pp. 99-101.
- Pasqualino A. 2003, *I pupi siciliani*, edizione aggiornata, «Studi e materiali per la storia della cultura popolare», n. 25, Associazione per la conservazione della cultura popolare, Palermo.
- Perniola M. 2015, *L'arte espansa*, Torino, Einaudi.
- Pink S. 2009, *Doing sensory ethnography*, Sage, London.
- Rutten K., Dienderen A. van, Soetaert R. 2013, *Revisiting the ethnographic turn in contemporary art*, "Critical Arts", n. 27:5, pp. 459-473.
- Schechner R. 2018, *Introduzione ai Performance Studies*, a cura di D. Tomasello, Cuepress, Imola.
- Schneider A. 2008, *Three modes of experimentation with art and ethnography*,
- Schneider A., Wright C. 2006, *The Challenge of Practice in Contemporary Art and Anthropology*, "Journal of the Royal Anthropological Institute", n. 14, Oxford, New York, Berg, pp. 171-194.
- Shapiro R., Heinich N., *When is Artification?*, in *Contemporary Aesthetics*, Special Volume 4, 2012, Artification <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=639>.
- Turner V. 1993, *Antropologia della performance*, Introduzione di Richard Schechner, a cura di Stefano De Matteis, Il Mulino, Bologna.
- Wulf C. 2018, *Homo imaginationis. Le radici estetiche dell'antropologia storico-culturale*, a cura di F. Desideri e M. Portera, Mimesis, Milano-Udine.