

## Ancora/Immobile. Rilettura e analisi di *ST/LL* di Takatani Shirō attraverso i paradigmi del nō

CLAUDIA IAZZETTA

### Introduzione

«Odio il Naturalismo. Credo che essere naturali sul palco sia mentire» (Janisheski, 2014). Questa dichiarazione del regista americano Robert Wilson suggerisce l'enorme influenza che il nō ha avuto sul teatro d'avanguardia e su molti artisti che hanno trovato interesse nel formalismo, nel minimalismo e nella teatralità stilizzata di questa forma d'arte. Ed è seguendo questa scia che si è formata la sensibilità artistica di Takatani Shirō,<sup>1</sup> un video-maker e plastic artist che, attraverso l'utilizzo di strumenti multimediali, ha realizzato universi di una sofisticazione tecnologica sorprendente, tanto che molte delle sue creazioni hanno ricevuto prestigiosi riconoscimenti anche a livello internazionale. Takatani ha, inoltre, preso parte a numerosi progetti, tra cui *Life-Well* (2013), una performance di nō e kyōgen in collaborazione con l'attore Nomura Mansai e il musicista Sakamoto Ryūichi, e *Aoi no ue/L'ombre double* (2014) diretta da Watanabe Moriaki.

*Life-Well*, divenuta in seguito anche un'installazione, è chiaramente ispirata al testo teatrale di Yeats, *At the Hawk's Well* (1916). Yeats ebbe un approccio mediato al nō, attraverso gli scritti di Fenollosa e la frequentazione di conoscitori del nō come Itō Michio. Tuttavia fu proprio in questa inedita espressione artistica che l'autore irlandese trovò le basi per la creazione della sua idea di teatro: un mondo che, attraverso l'eliminazione del superfluo e il richiamo alla semplicità, si allontana dal realismo rendendoci capaci di esperire, per brevi momenti, una profondità della mente che ci conduca al di là della realtà. In questa dimensione, Yeats riteneva che il linguaggio del corpo fosse capace di esprimere più del linguaggio verbale e, relativamente agli attori di nō, considerava di estrema importanza la loro immobilità nel movimento e movimento nell'immobilità.<sup>2</sup> *Aoi no ue* (La dama Aoi), invece, è un classico del repertorio tradizionale del nō ma viene affiancato a *L'ombre double*, ispirato a uno scritto di Paul Claudel, anch'egli celebre estimatore del nō.

---

<sup>1</sup> Nato nel 1963, diventa co-fondatore e visual designer dei Dumb Type, di cui assumerà la direzione artistica nel 1995. Contemporaneamente alla sua collaborazione con i Dumb Type, dal 1998 porta avanti una carriera da solista fatta di performance e installazioni realizzate con la collaborazione di numerosi artisti di varie discipline. Per la concezione scenica dei Dumb Type alla quale l'artista indubbiamente aderisce si rimanda a Eckersall *et al.* (2017) e Eckersall (2006, pp. 143-158).

<sup>2</sup> Sull'influenza del nō su Yeats si veda Hasegawa (1980) e Sekine (1995).

Takatani si avvicina più direttamente al *nō* solo in queste due collaborazioni, senza proporre versioni moderne o rivisitazioni. Presentando due contaminazioni, non vede il *nō* come patrimonio chiuso, tradizione da preservare immutata, ma ne raccoglie la parte viva e le potenzialità universali.

Nella sua vasta produzione, fatta di installazioni, esibizioni e mostre permanenti, Takatani annovera anche la creazione di tre performance. L'illuminante saggio sulla fotografia di Roland Barthes, *La chambre claire* (1980), ispira l'omonimo *La chambre claire* (2008), con cui appare evidente quanto la sensibilità dell'artista giapponese sia vicina all'idea che Barthes aveva della fotografia e del suo rapporto con il tempo e con il teatro (Barthes, 1980). Un linguaggio fatto di immagini, di luci e suoni che scandiscono un tempo interiore piuttosto che lineare è, di fatto, la cifra stilistica della produzione di Takatani Shirō. Il suo interesse verso queste tematiche è tale da aver scaturito una mostra permanente al Tōkyō Metropolitan Museum of Photography intitolata *Camera Lucida* dove, attraverso l'esposizione di macchinari ottici, specchi e lenti, l'artista ci indica che taluni strumenti mostrano un altro modo di vedere il mondo, talvolta generando perfino una sensazione di straniamento. Nel 2012 presenta *Chroma* in omaggio a *Chroma: A Book of Color* (1994) in cui l'artista Derek Jarman medita sullo spettro dei colori. Nel 2015 porta sulle scene *ST/LL* che, diversamente dai casi precedenti, è stato realizzato senza fare alcun diretto riferimento ad altre opere. Tuttavia, si cercherà in questo elaborato di evidenziarne se non proprio le influenze inconse, frutto di un patrimonio artistico e di un'estetica culturalmente ereditati, quanto meno dei parallelismi con il teatro *nō* e le logiche che lo governano.

## Il teatro multimediale

La produzione artistica di Takatani è fortemente improntata all'uso della tecnologia per la creazione di ambienti e atmosfere che ristrutturino e amplifichino la percezione umana della realtà.

Laurel, con il suo saggio *Computer as Theatre* del 1991, è stata una delle prime a interrogarsi sulle qualità narrative dei media digitali (Pizzo, 2013, p. 43); mentre nel 1999, dinanzi a una ormai diffusa presenza delle tecnologie digitali nelle produzioni teatrali, Carson, pur riconoscendo le potenzialità di un nuovo linguaggio della performance non ne cela la capacità di scalfire l'integrità dell'esperienza teatrale, un evento scenico fondato sulla verità del qui ed ora (Pizzo, 2013, p. VII). C'è ancora un animato dibattito sul supposto arricchimento che l'integrazione del multimediale ha apportato al teatro. Molti detrattori, sulla scia dell'ideale teatrale grotowskiano, insistono nel rilevare quanto il digitale corrompa la purezza del teatro come forma viva, ed altri, meno radicali, lo vedono come qualcosa di aggiunto percepito come alieno.

Ma il tempo ha dimostrato non solo che i media possono far parte dell'evento performativo senza annientare la sua natura ma anche che aggiungono nuovi codici più affini alle pratiche contemporanee. Infatti Causey afferma che non c'è nulla nel

teatro multimediale e nel suo spazio virtuale che non sia già stato messo in scena sul palco. Il teatro è stato sempre virtuale, uno spazio di immediata illusorietà (Causey, 1999, p. 383). Al contempo, Ryan propone di riconsiderare il significato del termine ‘virtuale’ recuperando la sua radice latina, ‘virtualis’, cioè potenziale: dunque, il virtuale non è incompatibile con l’evento dal vivo, ma possiede la potenzialità, la forza, di svilupparsi in una vera, reale esistenza (Dixon, 2007, p. 23). Lehmann ipotizza che il futuro del teatro non sia nell’opera digitale o nelle performance virtuali, ma nel gioco tra media e corpo (Pizzo, 2013, p. VII). L’accento è posto, così, sui valori dinamici e spaziali della performance, sulla relazione tra corpo e ambiente aumentato dai media digitali. E il performer dovrà calibrare la propria presenza scenica in relazione alle tecnologie con cui interagisce. Si potrebbe dire che un’analogia esigenza sia espressa nel *Kakyō* (Lo specchio del fiore, 1424) in cui Zeami invitava l’attore a non saturare la scena con la sua presenza suggerendo di mostrare solo 7/10 della propria arte (Omote *et al.*, 1974, pp.84-85): l’inespresso serve a creare uno spazio eccezionale di incontro tra attore e spettatore, lo stesso spazio che oggi le tecnologie riescono a creare attraverso nuovi codici.

Recentemente si registra, inoltre, un’attenzione ai termini da usare con una preferenza per l’impiego di ‘performance’, relegando la parola ‘teatro’ al vecchio mondo della drammaturgia, un mondo ordinato, scandito da un tempo lineare. L’ingresso della tecnologia ha favorito la creazione di dimensioni e aspetti diversi, per cui lo spettacolo si presenta come un progetto modulare, dove il tempo e lo spazio vengono gestiti al fine di creare un percorso non più necessariamente lineare né tanto meno destinato alla compiutezza. In questa stessa direzione si è sempre mosso il *nō*, con l’unicità di ogni esibizione e la rinuncia a seguire strutture lineari prediligendo quelle circolari e multidimensionali. In *ST/LL*, e in molte altre performance digitali, è il testo performativo, non più quello narrativo, a passare in primo piano, e a proporre un’esperienza condivisa, più che riferita, con lo scopo di comunicare energia piuttosto che informazioni. Come afferma Balzola, «c’è un passaggio da un testo lineare a un ipertesto polimorfo e un passaggio dal teatro spettacolo allo spettacolo laboratorio, dove il drammaturgo si trova a scrivere eventi performativi polisensoriali in tempo reale» (Pizzo, 2013, p. 18). Nel teatro multimediale si assiste frequentemente a una sovrapposizione di tempi diversi: le immagini delle proiezioni, congiunte ai corpi viventi dei performer, interrompono la cognizione lineare del tempo per ottenere uno spazio extra-temporale, ciò che Virmaux, in relazione al teatro di Artaud, definì come «qualcosa che non è né teatro né film, ma condivide l’evanescente realtà dei sogni» (Dixon, 2007, p. 337). Uno iato, uno spazio liminale che si crea tra le immagini e la performance sul palco, quella sospensione che i giapponesi chiamano *ma*, un vuoto creativo in cui si incontrano artista e spettatore realizzando ciò che ha teorizzato Levinas: il tempo non opera secondo un singolo e isolato soggetto ma è la relazione del soggetto con gli altri (Dixon, 2007, p. 524). Non esiste una temporalità universale e con le nuove tecnologie il tempo può diventare non solo meno lineare ma anche rinnovabile.

**ST/LL: ancora nō**

Una costante del teatro classico giapponese è la paradossale presenza del *non qui* che genera una complessa sospensione della realtà. Non a caso, Komparu ci ricorda che il nō è l'arte del *ma* (Komparu, 1983, p. 70), un interstizio in cui assistiamo all'interruzione della razionalità, del fluire orizzontale, per assistere al dispiegarsi ondivago, stratificato, di una realtà altra. È dunque un prolifero vuoto di senso in cui i sensi esercitano potenzialità che nel quotidiano sono generalmente inibite. Imamichi considera il *ma* come un «catalizzatore che fa sì che il fatto (*koto*) si trasformi in verità (*makoto*)» (Galliano, 2004, p. 22). Uno spazio di totale liberazione della coscienza soggettiva, ciò che Zeami chiama *mushin*.

Tempo e spazio nel nō cambiano solo nella coscienza dello spettatore, ma in *ST/LL* si cerca di realizzare questo sfasamento, di manifestarlo in scena, spinti dalla necessità di dare forma all'inesprimibile. «Ciò che si vede in scena è letteralmente ciò che non si può vedere nelle condizioni abituali. La scena è uno scarto leggero, quasi inavvertibile, uno sfasamento che produce una sospensione del fin qui visto e sentito» (Pitozzi). Similmente allo *hayashi* che accompagna il nō con un tappeto sonoro che, lontano dalla melodia, fa risuonare atmosfere ataviche e risveglia i ricettori del cuore più che delle orecchie, in *ST/LL* il soundscape creato da Sakamoto Ryūichi è affine all'astrazione dell'antica musica di corte e riempie una performance, già infusa di pacata bellezza, di una costante e sottile tensione (Asada, 2016). Superficiali similitudini con il nō si rilevano a un primo sguardo alla scena spoglia che offre *ST/LL*: sullo sfondo un grande schermo verticale che ricorda il pino del palco del nō, e a terra un'enorme distesa d'acqua sulla quale avanzano e danzano performer riportando alla mente il *suriashi* dell'attore di nō su una lucida superficie altrettanto riflettente. Ma l'analisi delle varie scene svelerà altri spiragli dai quali sarà possibile rilevare la sempre attuale lezione del nō.

**Prima scena: specchi riflessi**

Nessun sipario accoglie lo spettatore che viene introdotto direttamente sulla scena: dal buio emerge un lungo tavolo perpendicolare alla platea, e sullo sfondo, come un suo prolungamento verso l'alto, si staglia un altrettanto lungo schermo. Una spidercam, senza limiti di direzione nell'esplorazione dello spazio, rimanda sullo schermo gli oggetti che, in modo bizzarro, imbandiscono la tavola: posate e sobri piatti vuoti, qualche mela, e metronomi che battono tempi diversi. La musica è simile a un rumore bianco. L'elemento umano fa la sua apparizione lentamente, gradualmente, senza irrompere sulla scena ma quasi affiorando dalla sua oscurità. Quattro performer interagiscono con gli oggetti di scena, alcuni, muovendosi come in uno specchio, mimano l'atto di consumare un pasto che non c'è, mentre altri apparecchiano, sparecchiano e spostano sedie. I movimenti degli attori si fanno via via più astratti. Poi, come in una

sorta di trance, si stendono sui tavoli su cui si muovono, ancora lentamente, mentre sullo schermo la loro immagine compare irretita da fili volumetrici che restituiscono l'idea di una danza senza gravità nello spazio o di una bidimensionalità senza fondo, a seconda della sensibilità di ogni singolo spettatore.

La presenza della spidercam, con le immagini sovradimensionate sullo schermo, trasforma e restituisce l'intera scena in una realtà pluridimensionale, in cui ciascun livello e ciascuna angolazione sono contemporaneamente visibili allo spettatore. Infatti, citando Auslander, Tonucci indica che «i dispositivi video accrescono i livelli su cui si articola l'esperienza teatrale e la presenza si dà nella differenza, nella messa in scena di un raddoppiamento che incide direttamente sui sistemi ricettivi messi in campo dallo spettatore» (Tonucci, 2102, p. 61). La scena diventa come una cassa di risonanza visiva, dove molteplici angolazioni coesistono rendendo fisicamente possibile l'effetto che Zeami intendeva quando teorizzava nel *Kakyō* il *riken no ken* (visione distaccata): la percezione che l'attore, attraverso il *mokuzen shingo* (lett., gli occhi guardano avanti, lo spirito guarda dietro), ha della propria apparenza così come percepita dal pubblico. Solo così potrà diventare un tutt'uno con l'audience (*kensho dōken*) e vedrà ciò che il suo occhio fisico non può vedere (Omote *et al.*, 1974, pp. 88-89).<sup>3</sup> Il *riken no ken* fa appello all'occhio della mente (*shingen*) che permette al performer di oggettificarsi e vedersi attraverso gli occhi del pubblico, e oggi la tecnologia consente di unire performer e spettatore in un vortice di immagini che sospendono la percezione razionale e unidirezionale. Infatti, nonostante la bidimensionalità degli schermi, le loro proiezioni offrono maggiori possibilità spaziali rispetto all'ambiente tridimensionale del teatro. A differenza del fisso punto di vista offerto allo spettatore dal "teatro seduto", i media con gli schermi facilitano molteplici punti di vista sullo stesso soggetto a seconda delle variazioni delle angolazioni della telecamera. Valentini ricorda che anche Sellars ritiene che l'uso dei video aiuti a rendere visibile l'invisibile, rivelando a volte ciò che la scena nasconde, e cita Maurin per il quale il video «non contento di riflettere e ingrandire, genera delle immagini in eccesso: un plusvalore visivo» (Valentini, 2012, p. 80). Inoltre, relativamente all'idea che i video minino la natura dal vivo del teatro, Valentini fa notare che «il dispositivo elettronico può essere usato [...] come *feedback* immediato che dà in diretta le azioni reali che gli attori compiono *qui e ora* [...]; in questo senso sia l'attore in immagine che l'attore in scena sono ambedue reali e vivi, presenti. [...] Il dispositivo elettronico non è una protesi [...] ma un'energia che trasforma lo statico in dinamico, l'inerte in vivente, il corpo in immagine» (Valentini, 2012, p. 71). Dunque l'azione del video magnifica la dimensione corporea eccedendo la condizione dal vivo del teatro. Quest'uso del video come riproduzione fedele, documentaristica e priva di rielaborazioni rimanda all'idea che Barthes aveva della fotografia come di un certificato di presenza, poiché essa è interamente contingente al suo referente nel mondo reale a cui è legata da un rapporto di necessità (Barthes, 1980, p. 87). Ciò che

---

<sup>3</sup> Per uno studio sul *riken no ken* si veda Yusa (1987).

la foto, o in questo caso il video, mostra non è una rappresentazione metaforica del referente reale, ma tautologia opposta all'idea di Magritte secondo cui le immagini tradiscono. La fotografia non è una copia, una replica o una metafora della realtà ma una sua emanazione (Dixon, 2007, pp. 116-120).

La vertigine sensoriale in cui è avvolto lo spettatore agisce anche sul piano della percezione del tempo: movimenti lenti e ripetizioni contribuiscono a dare un senso di interruzione del tempo, «una discrepanza rispetto al flusso cronologico del tempo abitualmente percepito» (Lehmann, 2012, p. 22). Le movenze dei performer, sempre più slegate da una gestualità riconoscibile ed eseguite con un ritmo dilatato, creano una sorta di deviazione percettiva che rende il performer non più un interprete ma un catalizzatore di energia,<sup>4</sup> un non-essere presente. Lyotard, nel 1973, per presentare la sua poetica dell'assenza ricorre a Zeami e alla struttura semiotica che sorregge il *nō* che, in taluni momenti, trasforma i segni in segni del nulla. I movimenti degli attori invece di esprimere un significato preciso esprimono soltanto il potere stesso di significare. Un'assenza che si configura come un'esperienza possibile (Isaacsson, 2012, p. 35).

### Seconda e quarta scena: l'ipertrofia del significante

Lo schermo si spegne e il performer polarizza su di sé tutta l'attenzione: una donna, alla luce di un fiammifero, legge un ostico testo filosofico<sup>5</sup> di Alfred Birnbaum. La sua declamazione alterna picchi di veemenza a passi appena sussurrati, e catapultava l'audience dall'avvolgente linguaggio delle immagini all'ardua decodifica di passaggi complessi e talvolta oscuri. Giunti al termine, una pioggia di lampadine cala dall'alto e, ondeggiando tra esse, la performer intona una dolce ninna nanna nella lingua degli ainu<sup>6</sup> e, quindi, incomprensibile ai più. Il linguaggio, che attraversa l'iniziale austerità per approdare alla dolcezza e a un'atmosfera rassicurante nella seconda scena, lo ritroviamo anche nella quarta scena che ha tutti i caratteri della farsa. Un'altra performer pare raccontare storie salaci alla fine delle quali sparge brandelli di fogli di carta. Quello che adopera è un linguaggio inesistente, un *grammelot* che imita il linguaggio soprattutto attraverso vistosi cambi di tonalità accompagnati dalla mimica facciale.

<sup>4</sup> Kantor proponeva come modello il manichino, un attore libero da ogni residuo di individualità in grado di trasformarsi in un campo di passaggio per esseri molteplici (Isaacsson, 2012, pp. 38-40). Zeami, per ottenere uno scopo simile, invitava l'attore a diventare l'oggetto della performance (*sono mono ni yoku naru*), simile allo sciamano che si annulla per accogliere altre presenze.

<sup>5</sup> Quando *ST/LL* è realizzato all'estero, il testo viene letto dalla performer in giapponese ma una voce fuori campo ne riporta una traduzione consecutiva nella lingua del luogo. Tuttavia questa operazione non facilita la comprensione all'audience che si ritrova alle prese con concetti difficili.

<sup>6</sup> Il suo titolo in giapponese è *Rokujū no yurikago* (Sessanta culle).

Il testo di Birnbaum pone nel suo incipit le tematiche che sorreggono *ST/LL* per diventare poi, gradualmente sempre più criptico: «Dov'è? Quand'è? Queste due domande sono identiche. Chiedere la motivazione è limitarsi a chiedere il come, lo sanno tutti. Nelle cose non c'è un rapporto di causa ed effetto. Tutto altro non è che causalità».<sup>7</sup> Il rapporto spazio-tempo e le certezze di un sistema fondato su causa ed effetto sono tutte messe in discussione, sgretolate dall'idea che la realtà non sia univoca, oggettiva, finita e prevedibile. Sin dall'inizio Takatani ci chiede di abbandonare il nostro sclerotizzato mondo sensoriale per andare oltre, rompere gli schemi opprimenti di un modo unico di vedere, e aprire gli occhi della mente su altre prospettive.<sup>8</sup> Asada interpreta lo *slash* che divide il titolo *ST/LL* come il *clinamen* di Epicuro, una leggera deviazione dalla traiettoria in linea retta della caduta degli oggetti, una deviazione casuale che getta ombra sulla chiarezza del rapporto causa-effetto (Asada, 2016).

Risulta evidente che la seconda e la quarta scena mettano in luce un grande depauperamento della capacità comunicativa del linguaggio fatto di parole: il significante è oscuro, non penetra nell'altro, non facilita lo scambio, è piuttosto un muro impenetrabile che inizia a crollare via via che si abbandona il linguaggio codificato a favore di suoni che sanno toccare universalmente le corde di ciascuno, indipendentemente da nazionalità e cultura. Non è un caso se Zeami, nella sezione “Kashū ni iu” del *Fūshikaden* (Trasmissione segreta del fiore, 1418) ricordi all'artista di non dipendere troppo dalle parole – che se proprio devono essere usate allora bisogna che siano facilmente comprensibili – perché gli elementi principali sono la musica e le movenze che deliziano orecchie e occhi dello spettatore (Omote, 1974, pp. 49-50). Il linguaggio del *nō* non è comunicativo, caso mai è allusivo: la reiterazione dell'evento messo in scena permette allo spettatore di non fermarsi alla narrazione – che risulterebbe fallimentare nel suo procedere ellittico – ma di dischiudere i suoi sensi per accogliere verità più profonde.

Pizzo rileva che «nella drammaturgia multimediale il meccanismo della produzione del senso trascende i tramiti specificamente letterari e considera invece quelli, ormai altrettanto consolidati, dei media» (Pizzo, 2013, p. 33). Ed è forse in quest'ottica, in questo disfarsi del testo drammatico tradizionale, che va letto il gesto della performer nella quarta scena di gettare nell'aria brandelli di carta che più niente hanno da dire.

---

<sup>7</sup> «Sore wa doko ni aru no ka. Sore wa itsu no koto na no ka. Kono futatsu no toi ni wa chigai wa nai. Riyū o tou no wa hōhō o totte iru ni suginai. Konna koto wa dare mo sude ni shitte iru no hazu da. Monogoto ni inga nado sonzai shinai. Subete wa gūzen no icchi ni suginai no da».

<sup>8</sup> Il testo ipnotico della ninna nanna propone lo stesso invito: andare oltre e ancora oltre, superando tutti i limiti apparenti.



### Terza scena: giochi d'identità

In questa scena il video proietta quelle che, a un primo sguardo, sembrano le ombre dei performer. In realtà sono registrazioni, e i performer entrano in relazione con queste figure del tutto simili a loro attraverso movimenti sincronizzati che progressivamente si sfasano. Una musica ossessiva e ripetitiva che stenta ad aprirsi scandisce movenze circolari e reiterate.

Nelle performance multimediali, dove i corpi viventi operano simultaneamente con i loro doppi pre-registrati, anche il passaggio del tempo risulta doppiato poiché il passato e il presente sono visivamente e fisicamente messi in atto, spingendo la coscienza ad accettare l'eventualità che l'essere presente possa coesistere con il proprio essere passato. Si ottiene in pratica una «sovrapposizione di presenza» in cui la presenza fisica degli attori è amplificata da immagini che diventano, a tutti gli effetti, altri personaggi (Tonucci, 2012, p. 63). Un fenomeno riscontrabile anche nel *nō* dove si realizza la coesistenza di presente e passato e la possibilità per un attore di sdoppiarsi, come nei casi di possessione; ma nel *nō* questi piani di realtà prendono vita soprattutto nella mente dello spettatore, e solo la tecnologia è riuscita a renderli fisicamente e contemporaneamente visibili.

In un certo senso, la concezione del corpo virtuale come corpo alternativo non è nuova nel campo del teatro e della performance, dove da sempre attori e danzatori danno vita fisicamente a diverse "presenze". La manifestazione di corpi innaturali o di creature di altri mondi risale alle antiche rappresentazioni mascherate di demoni, spiriti o divinità. Artaud e Carlson non sono stati gli unici a svelare lo stretto connubio esistente tra il teatro e il doppio.<sup>9</sup> L'idea del corpo e del suo doppio pervade anche le performance digitali rifacendosi alla nozione freudiana dell'*id* misterioso e alla teoria di Lacan legata allo specchio. Freud definisce perturbante l'emergere del misterioso quando le barriere del subconscio si annullano e si crea una doppia realtà, in cui il familiare ci appare spaventosamente non più tale. Lacan, dal canto suo, registra la lacerante esperienza dello sgretolamento della narcisistica illusione di unità e soggettività dinanzi alla fantastica proiezione del proprio corpo doppiato nello specchio (Dixon, 2007, pp. 241-244). Gli schermi, come qualsiasi altra superficie riflettente, costituiscono lo spazio nel quale testimoniamo alla divisione della nostra soggettività, riconoscendoci come altri. Nel caso di *ST/LL*, in cui la dimensione delle ombre sovrasta quella dei corpi dei performer, l'esperienza del perturbante può dirsi amplificata e crea un teatro in cui si dialoga con i propri fantasmi, con ciò che in psicoanalisi viene identificato come *doppelgänger*.

---

<sup>9</sup> Artaud ne parla nel suo rivoluzionario saggio *Il teatro e il suo doppio* (1938), mentre, in tempi più recenti, Carlson asserisce nella sua pubblicazione *Performance: A Critical Introduction* (1996) che la performance implichi una consapevolezza del doppio.



## Quinta e sesta scena: la fine è solo l'inizio

Nella quinta scena lo schermo, con le sue proiezioni, polarizza l'attenzione dello spettatore intento a guardare la lenta caduta verticale di alcuni oggetti – molti dei quali erano presenti nella prima scena – accompagnata da una musica tanto suadente quanto misteriosa. Sono per lo più oggetti di uso quotidiano, che comunicano familiarità ma che, nel loro precipitare, ci ricordano la lezione della casualità di Epicuro rilevata da Asada. E così le certezze, su cui costruiamo il nostro senso di sicurezza, crollano e siamo invitati a rimettere tutto in discussione senza mai fossilizzarci nelle posizioni in cui siamo stati indotti ad adagiarsi. Un invito che riecheggia anche nelle parole di Zeami che esorta sovente a guardare la realtà da prospettive diverse. Ad esempio, nello *Yūgaku shūdō kenpūsho* (Discipline per la gioia dell'arte, 1424) si serve del concetto buddhista di *shiki soko zekū, kūsoku zeshiki* (ciò che è forma è vuoto, ciò che è vuoto è forma) per indicare due possibili livelli dell'arte (Omote *et al.*, 1974, p. 165). Nel più basso, percepito dal cervello, la forma è vuoto, ma in quello superiore, esperibile solo attraverso il *mushin*, ciò che è vuoto è forma. Analogamente la progressione *shin-gyō-sō*<sup>10</sup> applicata al *nō* ci conduce al medesimo risultato. Al livello base della percezione denominato *shin*, un soggetto o un suono dominano sullo sfondo. Nel livello *gyō* sfondo e soggetto si stagliano in un rapporto non dicotomico ma armonioso, come nel famoso vaso di Rubin. Nel livello *sō*, invece, si ritorna al rapporto dialettico tra immagine e sfondo del livello *shin*, ma si darà preminenza allo sfondo, al vuoto, e non all'immagine, alla forma (Komparu, 1983, p. 72).

Se allora, come ci insegna anche il *nō*, nulla è come sembra e le apparenze non costituiscono solidi appigli, l'unico linguaggio che resta valido è quello che il corpo mette in essere con la danza, che anima la sesta e ultima scena. Attraversata da fasci di luce fumosa, la performer libera la sua essenza con movenze senza tempo che increspano il velo d'acqua su cui si trova. Lo schermo alle sue spalle è spento: il doppio è uscito, non è più un'immagine intrappolata, conserva le stesse fattezze ma ha acquisito una nuova coscienza. La performance si chiude con tutti gli artisti sul palco nella stessa posizione della scena iniziale – ma senza tavoli e sedie – mentre lo schermo proietta l'avanzare delle onde del mare che si infrangono sull'acqua che ricopre il palco, diventando un tutt'uno con essa.

Come nota Grazioli, «solo apparentemente *ST/LL* accosta visioni slegate. Il disegno drammaturgico è un percorso circolare» (Grazioli, 2016, p. 211). Ma è un percorso fluido, con continui cambi di scenari che creano variazioni di atmosfera molto nette. Takatani sembra, così, mostrare di aver interiorizzato la lezione di Zeami contenuta nella sezione “*Besshi kuden*” del *Fūshikaden*. Zeami ci ricorda quali siano i tre elementi fondamentali del suo teatro: il fiore, la novità e l'interesse. Il fiore consiste nel non essere stagnanti nella performance perché passando da uno stile

---

<sup>10</sup> Concetto usato nell'arte calligrafica per indicare tre diversi stili: formale, semi-formale e informale.

all'altro si crea novità e, dunque, interesse (Omote *et al.*, 1974, pp. 55-56). D'altronde questo precetto ben si armonizza con lo *jo-ha-kyū*, principio regolatore che anima ogni aspetto del *nō* e che, a ben vedere, governa anche la struttura di *ST/LL*. Inteso semplicisticamente come introduzione-rottura-conclusione, lo *jo-ha-kyū* ben si radica nell'estetica tradizionale giapponese che tende all'annullamento della "brutalità" del contrasto a favore di una concatenazione continua, in sintonia con la percezione psico-fisiologica del ritmo. Infatti Jingū sostiene che «questo schema non impronta soltanto il modo di essere del racconto, ma anche il tempo psichico interiore, cioè pone al centro il fluire delle emozioni» (Jingū, 2004, p. 52).

In *ST/LL* la prima scena incarna la calma e la naturalezza del *jo*, interrotta da un'interpretazione basata sulle parole (*ha no jo*) che conduce dolcemente, sulle note della *nenia*, al regno dello *ha* (*ha no ha*), in cui si impiegano le tecniche più sofisticate per un effetto visivo penetrante: la scena delle ombre che dialogano con i performer assolve senza dubbio, a questo scopo. Nella parte finale dello *ha* (*ha no kyū*) ci sarà un dispiego ancora più dinamico della propria arte: è il momento in cui franano tutti i nostri rassicuranti sistemi in una incessante caduta libera.<sup>11</sup> Un concetto anticipato dalla quarta scena che, per la sua mimica accentuata e l'atmosfera farsesca, può essere paragonata a un *kyōgen*, con il suo effetto rigenerante. Nel *kyū*, che corrisponde alla danza finale, le qualità artistiche vengono spinte al limite, in un'accelerazione che rapisce gli spettatori con sensazioni forti che permarranno anche una volta che la performance sarà conclusa. La danza finale, infatti, scuote lo spettatore che sente il suo spirito sbrigliarsi in una coreografia di movenze liberatorie.

## Conclusioni

Il susseguirsi dei secoli muta scenari e sensibilità e qualunque richiamo, anche il più esplicito, al passato sarà inevitabilmente attraversato dalla linfa della contemporaneità. E così il genio artistico si esprimerà di volta in volta sfruttando le conoscenze e le potenzialità che il suo ambiente gli fornisce. Tuttavia questo non impedisce di scorgere in generi lontani nel tempo dei punti di contatto, l'ispirarsi ad uno stesso principio pur pervenendoci da percorsi e con metodi diversi. Zeami e Takatani Shirō in *ST/LL* adottano chiaramente linguaggi dissimili e rispondono a istanze sociali che poco o nulla hanno in comune. Ma una certa idea di teatro, unitamente alla centralità dell'atto performativo che talvolta travalica quello più strettamente narrativo affidato alle parole, forse involontariamente li avvicina.

Il *nō* è un teatro che chiede molto allo spettatore: lo immerge in dimensioni spazio-temporali razionalmente oscure, lo aliena dalla realtà con un linguaggio non comunicativo e movenze stilizzate, gli trasmette emozioni senza metterle in

---

<sup>11</sup> È il punto in cui nel *nō* vengono collocati i *kurui mono* (*nō* di follia), dove la razionalità e i suoi freni vengono trascinati via da ondate di violente e incontrollabili emozioni.

atto sul palco, e lo avvolge in un suono che non accompagna le azioni. Questo tumulto è, però, solo interiore perché la cornice è di una pacata eleganza. E la sobria eleganza è anche la cifra stilistica di *ST/LL*, un gioco di luci e suoni,<sup>12</sup> di tempi e di spazi dilatati o sovraesposti. In entrambi i casi si può parlare di atmosfere oniriche in cui, per qualche istante, si entra in contatto con l'invisibile e l'inudibile.

## Bibliografia

- Asada, Akira (2016). "Takatan Shiro's *ST/LL*. Review". *Realkyoto. Cultural Search Engine*. <http://realkyoto.jp/en/review/takatani-shiros-stll/> (29/01/2018).
- Barthes, Roland; Guidieri, Renzo (trad.) (1980). *La camera chiara. Nota sulla fotografia*. Torino: Einaudi.
- Causey, Matthew (1999). "The Screen Test of The Double: The Uncanny Performer in the Space of Technology". *Theatre Journal*, 51 (4), pp. 383-394.
- Dixon, Steve (2007). *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge MA: The MIT Press.
- Eckersall, Peter (2006). *Theorizing the Angura Space. Avant-garde Performance and Politics in Japan, 1960-2000*. Leiden: Brill.
- Eckersall, Peter; Scheer, Edwaad, Fujii, Shintarō (2017), (a cura di). *The Dumb Type Reader*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press.
- Galliano, Luciana (2004). "Ma. Il pieno e il vuoto". In Galliano, Luciana (a cura di). *Ma. La sensibilità estetica giapponese*. Torino: Edizioni Angolo Manzoni, pp. 13-25.
- Grazioli, Cristina (2016). "Shiro Takatani, *ST/LL*". *Arabeschi*, 8, pp. 209-212. <http://www.arabeschi.it/shiro-takatani-stll/> (29/01/2018).
- Hasegawa, Toshimitsu (1980). "Yeats and the Noh: The Supernatural in Drama". *Eibungaku hyōron*, 42, pp. 25-56.
- Isaacsson, Marta (2012). "L'assenza per infinita presenza". In Pitozzi, Enrico (a cura di). *On presence*. Numero monografico della rivista *Culture teatrali*, 21. Bologna: I quaderno del Battello Ebro, pp. 31-40.
- Janisheski, Jeff (2014). "Empire of stillness: the six essential aspects of Japanese Noh". *The Conversation*, 19 giugno 2014. <http://theconversation.com/empire-of-stillness-the-six-essential-aspects-of-japanese-noh-27517> (29/01/2018).
- Jingū, Hideo (2004). "Psicologia di Ma". In Galliano, Luciana (a cura di). *Ma. La sensibilità estetica giapponese*. Torino: Edizioni Angolo Manzoni, pp. 43-54.
- Komparu, Kunio (1983). *The Noh Theater. Principles and Perspectives*. New York: Weatherhill.
- Lehmann, Hans-Thies (2012). "La presenza del teatro". In Pitozzi, Enrico (a cura di). *On presence*. Numero monografico della rivista *Culture teatrali*, 21. Bologna: I quaderno del Battello Ebro, pp. 17-30.

---

<sup>12</sup> Come ricorda Pitozzi, «[il piano] dell'immagine sonora è connotato da una certa discrezione, agisce come nell'ombra, in modo diffuso, si esprime nella durata; [...] non è sempre localizzabile, non possiamo con esattezza stabilire da quale punto dello spazio provenga. È *acusmatico*, la sua peculiarità non è l'evidenza ma la profondità. La sua logica non è quella dell'evento, bensì dell'efficacia».

- Omote, Akira; Katō, Shūichi (1974) (a cura di). *Zeami, Zenchiku*. In *Nihon shisō taikai*, 24. Tōkyō: Iwanami shoten.
- Pitozzi, Enrico. “La scena è un prisma. Note su ST/LL di Shiro Takatani”, in *Digicult. Digital art, design and culture*. <http://www.digicult.it/it/news/the-scene-is-a-prism-notes-about-stll-of-shiro-takatani/> (29/01/2018).
- Pizzo, Antonio (2013). *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*. Torino: Accademia University Press.
- Ruperti, Bonaventura (2014) (a cura di). *Mutamenti dei linguaggi nella scena contemporanea in Giappone*. Venezia: Cafoscarina.
- Sekine, Masaru (1995). “Noh and Yeats: A Theoretical Analysis”. *ARIEL: A Review of International English Literature*, 26 (4), pp. 135-146.
- Tonucci, Giulia (2012). “*Digital performance: una ridefinizione del concetto di presenza*”. In Pitozzi, Enrico (a cura di). *On presence*. Numero monografico della rivista *Culture teatrali*, 21. Bologna: I quaderno del Battello Ebbro, pp. 59-70.
- Valentini, Valentina (2012). “Forme della presenza. performing arts e nuove tecnologie”. In Pitozzi, Enrico (a cura di). *On presence*. Numero monografico della rivista *Culture teatrali*, 21. Bologna: I quaderno del Battello Ebbro, pp. 71-88.
- Yusa, Michiko (1987). “*Riken no Ken. Zeami’s Theory of Acting and Theatrical Appreciation*”. *Monumenta Nipponica*, 42 (3), pp. 331-345.