

Il teatro degli androidi di Hirata Oriza e Ishiguro Hiroshi¹

CINZIA TOSCANO

Hirata Oriza (Tokyo, 1962) è uno dei registi e drammaturghi giapponesi più noti al di fuori dei confini nipponici. Sin da giovane ha avuto contatti con il mondo del teatro attraverso il padre drammaturgo per il kyōgen. Successivamente, nel 1983, mentre ancora frequenta la Christian University, College of Liberal Arts, Humanities Division, fonda la Seinendan Theatre Company e già l'anno dopo trovano la propria sede presso il Komaba Agorà gekijō (Tokyo). Si tratta di un vero e proprio gruppo allargato che arriva a comprendere fino a venti persone, tra attori, drammaturghi, registi e organizzatori e che identifica la propria identità nella figura di Hirata stesso, drammaturgo, regista e amministratore (dal 1989) della compagnia. Hirata inizia la propria carriera come drammaturgo nel 1995 quando con *Tokyo notes* vince il 39° Kishida Kunio Drama Award, durante gli stessi anni sistematizza il metodo del teatro colloquiale contemporaneo, oggi ampiamente conosciuto anche in Europa. Il punto di partenza del *gendai kōgo engeki* è una riflessione sul linguaggio, nello specifico sul tipo di lingua utilizzata in teatro in Giappone, che, secondo Hirata, è stata fortemente condizionata e modificata dall'influenza del teatro euro-americano durante la prima metà del Novecento. I risvolti pratici di questa teoria si riscontrano nella maggior parte dei testi prodotti da Hirata e *Tokyo notes* ne rappresenta il modello esemplare, una sorta di manifesto della sua teoria e del tipo di lavoro che compie sul testo prima e sul palcoscenico dopo. Questo è lo spettacolo che più di tutti, tra quelli di Hirata, ha viaggiato per diversi paesi del mondo; il testo è stato tradotto in dieci lingue e utilizzato da altri registi, giapponesi e non. Per questa drammaturgia Hirata si è ispirato al capolavoro cinematografico del regista Ozu Yasujirō del 1953 *Tokyo monogatari*. Mentre nel film due anziani genitori affrontano un viaggio verso Tokyo per incontrare i propri figli, nel dramma di Hirata è Akiyama a viaggiare verso Tokyo per incontrare i propri fratelli. Come altri testi di Hirata la trama è molto semplice: l'atrio di una galleria d'arte di Tokyo costituisce il luogo d'incontro di cinque fratelli e sorelle che vivono separati perché solo la maggiore (Akiyama) è rimasta nella città natale a prendersi cura degli anziani genitori. I fratelli non hanno più tra loro alcun rapporto e l'unica cosa che ancora li spinge a incontrarsi, almeno una volta l'anno, sono appunto i genitori. I fratelli che vivono a Tokyo hanno ormai delle vite piene e impegnate per cui non fanno mai ritorno alla casa natale e sempre più spesso è la sorella maggiore

¹ Parte di questo testo è stato pubblicato nel libro Toscano (2019), che riassume le ricerche dell'autrice in questo ambito.

a dover viaggiare per incontrarli. Dai flebili dialoghi, si intuisce anche il contesto più ampio in cui si muovono i personaggi, in quel momento è in corso una guerra in Europa e, come spesso accade nei testi del drammaturgo, il quadro principale dell'opera è sormontato da un contesto greve che però non diviene centro dei dialoghi portati in scena, ma rimane sullo sfondo, trascurato e velocemente dimenticato da chi guarda. *Tokyo notes* può anche essere letto come uno spettacolo che tende a raccontare la graduale dissoluzione delle relazioni familiari e, più in generale, delle relazioni umane nella società contemporanea. La molteplice lettura del dramma è un elemento presente nella maggior parte dei testi di Hirata interpretabili, quindi, sia in una dimensione microscopica legata ai personaggi, che macroscopica legata a temi universali. I suoi personaggi chiaccherano liberamente degli argomenti più disparati ed è per questo che le battute possono essere sovrapposte, interrotte e le parole vaporose, quasi senza consistenza. Hirata in questo modo cerca di imitare il libero fluire del colloquiare tra le persone, esattamente come accade nella quotidianità della megalopoli nipponica. La sua ricerca linguistica volge lo sguardo verso un ritorno all'utilizzo della lingua madre con le proprie caratteristiche e il proprio uso nella contemporaneità. Per chi guarda, l'effetto è quello che i personaggi siano più impegnati a nascondere ciò che provano o a evitare di mostrare le proprie emozioni, piuttosto che prestare attenzione a ciò che dicono o fanno. Di conseguenza nell'analisi delle opere di Hirata diventa fondamentale il sottotesto espresso con dispositivi retorici come le perifrasi; l'uso dello slang o del linguaggio onorifico; il modo in cui le cose vengono dette – in termini di tono e accenti; i sospiri e le pause. Tutto questo è collocato in un'ambientazione che lui stesso definisce *semiprivate*, ossia un luogo neutro in cui le diverse sfere della vita sociale possono incontrarsi: «we exist as human being, and that itself is amazing, even dramatic. Daily life contains all sort of rich and complex elements: it can be entertaining, touching, funny, even stupid. What I want to do is distill from all those complicated elements an object sense of time as it is lived – quietly – and directly reconstruct that on stage» (Hirata in Hewgill – Noro – Poulton, 2004, p. 231). Il regista nipponico non individua molte differenze tra la struttura del copione teatrale e la sceneggiatura di un film o una serie televisiva, entrambi sono composti da quattro parti – introduzione, sviluppo, punto di svolta e conclusione – e ogni parte contiene al proprio interno le stesse fasi. La differenza più grande consiste nella libertà del drammaturgo di decidere cosa effettivamente mostrare in scena e cosa lasciare all'immaginazione dello spettatore. In altre parole, mentre per il piccolo e il grande schermo si tende a mostrare ogni collegamento tra una parte e l'altra, secondo una logica di causa ed effetto, in teatro il drammaturgo lascia costruire gli intermezzi tra un evento/azione e l'altro alla logica immaginifica del singolo spettatore. Il teatro è un'arte che si affida all'immaginazione dello spettatore, che se da un lato ha la libertà di spaziare tra i personaggi e le situazioni proposte, dall'altro è accompagnato all'interno di una struttura pensata dal drammaturgo: «you must guide the audience's imagination from the start. Otherwise they just get confused. So a good playwright reveals the 'who', 'where' and 'what' from the beginning» (Hirata in Soda, 2012).

I termini che più spesso vengono utilizzati dai critici per descrivere la recitazione degli attori di Hirata sono tutti relativi all'area semantica della compostezza, della pacatezza, del trattenere, e in effetti durante gli anni '90 il suo teatro è stato inserito all'interno della corrente dello *shizukana engeki* ossia del "teatro tranquillo", principalmente per la forma quieta e la recitazione pacata che gli spettacoli riproducevano in scena. Lo stile di recitazione richiesto dal regista nipponico riflette, effettivamente, un corpo naturale, ma non vibrante, un corpo in grado di contenere la passione e le emozioni più istintive. Questo non significa che si tratti di un corpo inespressivo, piuttosto neutro – termine ricorrente nella poetica di Hirata – un corpo che non esprime una posizione, che non cerca un contatto con il pubblico e che mantiene un garbato distacco. A ben vedere si tratta di una presenza che si accorda con tutti gli altri elementi scenografici, e che viene messa ancora più in risalto dall'assenza di musiche e dalle luci fisse, nella maggior parte dei casi, fredde. «If drama requires conflict, his method is decidedly anti-dramatic. If a 'story' requires plot, then Hirata's 'notes'» (Poulton, 2002, 5).

L'essenzialità della scena di Hirata coincide con uno stile più permeabile e in grado di accogliere in maniera agile elementi non propriamente legati al teatro. Il Robot-Human Theatre Project nasce dalla collaborazione tra Hirata, la Seinendan e il Laboratorio di robotica dell'Università di Osaka diretto da Ishiguro Hiroshi, ricercatore e fondatore del ATR (Advanced Telecommunications Research Institute International).² In seno al progetto sono nate cinque produzioni in cui si utilizzano diversi modelli di robot e con strutture drammaturgiche che seguono le basi teoriche di Hirata: *I, worker* (2008), *In the heart of the forest* (2010), *Sayonara* (2010/2012), *Three sisters android version* (2012), *La Métamorphose version androïde* (2014). Punto d'incontro dei cinque spettacoli è lo stretto rapporto che li lega alla società contemporanea giapponese e la visione di un futuro in cui i robot vivranno a stretto contatto con l'uomo.

Come si vedrà, Hirata non utilizza questi robot in scena come elementi in grado di superare le potenzialità degli attori in carne ed ossa, ma più che altro fanno parte a pieno titolo delle formazioni socio-antropologiche in cui l'uomo ha strutturato il suo ambiente sociale, ossia la famiglia, la cerchia di amici, l'ambiente scolastico o la comunità di appartenenza. Wakamaru, Geminoid F e Repliee S1³ si inseriscono nelle drammaturgie di Hirata esattamente come gli altri personaggi, andando a delineare l'immagine di una vita quotidiana come il drammaturgo ha già fatto in *Tokyo Notes*.

Ishiguro Hiroshi (n. 1963) muove i suoi primi passi nell'ambito della robotica alla fine degli anni '80 ed è impegnato in ricerche che riguardano la 'visione artificiale' (computer vision), ossia la riproduzione della vista umana come senso attraverso cui le macchine possono interpretare il contenuto di una informazione derivata dalle telecamere. Successivamente Ishiguro fa convogliare i suoi precedenti studi

² ATR http://www.atr.jp/about/company_e.html; ultima consultazione 20 gennaio 2018.

³ I tre modelli di robot utilizzati nei cinque spettacoli.

in progetti di robotica pura e uno dei suoi primi robot umanoidi a vedere la luce è Robovie che costituisce il prototipo su cui verrà, successivamente, sviluppato Wakamaru all'interno della Mitsubishi Heavy Industry. Le sue ricerche si sono fondate principalmente su due ambiti della robotica: i social robot non antropomorfi e gli androidi⁴ che definisce Geminoid.⁵ La particolarità di questi ultimi è che non ricalcano le sembianze di persone non identificate, ma sono modellati a partire da una specifica persona di cui replicano sia i tratti somatici che i gesti. In particolare per quest'ultimo ambito di studi Ishiguro ha pensato e inaugurato una vera e propria Android Science che si fonda sulla commistione di diverse ricerche applicate ai robot con il coinvolgimento di scienziati cognitivi, sociologi e artisti.

Secondo Ishiguro il cervello umano ha la capacità di farci interagire con diverse entità, ma riconosce negli esseri umani – nei loro gesti – un'interfaccia con cui è possibile comunicare, di conseguenza l'aspetto più vicino all'essere umano facilita la comunicazione uomo/macchina. Queste ricerche sono finalizzate ad immettere nella macchina la 'presenza' dell'essere umano: Ishiguro si concentra su quegli elementi che costituiscono quella che genericamente chiamiamo 'presenza', il *sonzai kan* 存在感, il 'sentimento della presenza', la percezione della presenza di qualcosa o di qualcuno che non ha a che fare con la presenza fisica (Ishiguro, 2016). Quindi uno dei primi passi mossi in questo senso è stato quello di cercare di definire cosa ci renda umani. Il suo approccio per alcuni versi si allinea alla ricerca internazionale della robotica, la comprensione della natura umana attraverso l'emulazione dell'essere umano. Il senso di replicare le funzioni più strettamente umane, quali le espressioni facciali relazionate a stati emotivi o le reazioni empatiche tra umani, è dettato dalla volontà di capire come il nostro sistema cognitivo funzioni.

Una tra le capacità più complesse da ricreare è proprio quella comunicativa, in quanto essa si snoda in diverse componenti di cui siamo per la maggior parte inconsci. Per sondare questi aspetti della natura umana Ishiguro ha strutturato una tecnologia basata sul tele-operated system. Si tratta di un sistema che permette di telecomandare un androide in remoto, ossia un essere umano (detto client) connesso tramite internet a un robot può gestirne sia i movimenti che il discorso. Quindi con un sistema di motion capture 3D i gesti e le reazioni del client vengono direttamente trasmessi al robot e in tal senso si tratta di androidi semi-autonomi. All'androide viene trasmessa anche tutta quella serie di movimenti subconsci, quali il movimento involontario della bocca, della testa, degli occhi che secondo l'ingegnere robotico

⁴ Una delle distinzioni principali della robotica contemporanea è quella tra robot umanoidi e androidi, i primi ricalcano le sembianze umane ma, dal loro aspetto, sono immediatamente riconoscibili come macchine. I secondi hanno invece un aspetto che simula in tutto e per tutto le sembianze umane.

⁵ Il termine 'geminoid' deriva dal latino *geminus*, ossia 'gemello'. Da Ishiguro e il suo team viene definito come segue: "A Geminoid is an android whose appearance closely resembles a specif human 'model'. Geminoids' bodies are constructed by precisely measuring human models a 3D scanner; gypsum is used to accurately capture facial contours" <http://www.geminoid.jp/en/geminoid-development.html>; corsivo di chi scrive; ultima consultazione 8 febbraio 2017.

costituiscono una parte importante del *sonzai kan*. È come se attraverso la connessione remota tra uomo e macchina tutta l'essenza dell'essere umano venisse trasferita all'androide.

Il punto di vista di Ishiguro per quanto riguarda il coinvolgimento di un regista teatrale nelle ricerche sulla robotica è molto chiaro: differentemente dalle altre discipline coinvolte, quali la psicologia o le scienze cognitive, che si occupano di analizzare comportamenti e reazioni in situazioni più generiche; le competenze del regista teatrale si fondano sulla perfetta conoscenza delle dinamiche relazionali tra gli uomini in contesti ben strutturati. Altresì, sfrutta il teatro come luogo in cui la struttura della comunicazione viene scomposta e ricomposta in base ai significati da veicolare. In particolare si tratta di una collaborazione che ha coinvolto un regista che ha focalizzato il proprio percorso artistico sul linguaggio e la lingua, non meno che sul sottotesto insito nella comunicazione verbale, ovvero su quell'apparato subconscio che Ishiguro sta tentando di trasmettere ai propri androidi. Il teatro, soprattutto quello di Hirata di stampo realista, permette di creare delle situazioni concrete in cui scaturisce un'immedesimazione più verosimile.

Il nostro scopo è anche quello di capire come e quando, in che momento, il pubblico può percepire il robot come un essere con un cuore. Fino ad oggi i ricercatori di robotica hanno sempre creduto nei possibili sviluppi dei robot e hanno cercato di portare avanti le capacità dei robot rendendo i loro atteggiamenti sempre più vicini a quelli degli umani, proprio come se avessero un cuore. In effetti se si può, o meno, percepire il cuore in un robot è una questione che riguarda più noi. Dipende da come vediamo e percepiamo il robot, quindi la questione non è legata solo alle capacità intrinseche del robot.⁶

Quindi uno degli obiettivi è quello di individuare – per poterlo replicare – il momento esatto in cui la percezione umana riesce a intuire la sfera emotiva in una macchina.

Three sisters android version prodotto nel 2012 costituisce la penultima creazione della Seinendan Company con un androide. Questo spettacolo annovera nel suo staff otto attori, l'androide Geminoid F e un umanoide modello Wakamaru. I temi del testo di Čechov, quali il rimpianto per il tempo passato, l'incapacità di vivere il presente, l'immobilismo sociale e l'attesa di un futuro migliore vengono qui ripresi e utilizzati per ricreare una simile atmosfera all'interno di un salotto giapponese. Hirata ambienta il suo dramma in una città di provincia senza una precisa collocazione, né spaziale né temporale, in cui molti stabilimenti specializzati nella fabbricazione di robot avevano stanziato la propria produzione, ma per cause non precisate sono giunti al fallimento. Volendo azzardare una precisazione del luogo in cui gli eventi si susseguono, la cittadina di cui parla Hirata potrebbe essere l'odierna città di Tsukuba, nella prefettura di Ibaraki (a circa 50 Km da Tokyo), conosciuta come Tsukuba Science City. Sviluppata durante gli anni '70 del Novecento grazie a investimenti

⁶ Hirata durante l'incontro con il pubblico dopo la rappresentazione de *La Métamorphose version androïde* all'Automne en Normandie Festival del novembre 2014.

di capitali sia governativi che privati, questa città è il polo in cui sorgono la maggior parte dei laboratori di robotica, elettronica, fisica e biotecnologie e tutt'oggi riceve più di metà delle sovvenzioni pubbliche dedicate a questo tipo di ricerche.

Il testo di Hirata riflette anche la struttura e i ruoli dei personaggi della drammaturgia originale e attraverso le vicende della famiglia Fukazawa, rimasta fortemente legata alla propria casa e alla propria città anche dopo la morte del padre, ingegnere robotico, lo spettacolo vuole ritrarre il futuro inesorabile della società giapponese. In realtà uno dei temi centrali dell'opera su cui Hirata vuole concentrare l'attenzione è quello del rapporto tra l'essere reale e il proprio avatar.⁷ La centralità di questo tema riporta il testo alla più presente contemporaneità giapponese. Ikumi, la minore delle tre sorelle e protagonista del dramma, è una *hikikomori* da molti anni, ossia ha deciso di isolarsi dalla società e tutti, esclusi i propri familiari, la credono morta; le cause della sua morte non vengono specificate, ma da alcuni dialoghi sembra si alluda a un suicidio. La giovane donna è stata sostituita nella vita quotidiana da un'androide che ricalca perfettamente la sua immagine e che riproduce anche il suo modo di esprimersi. La scenografia statica, è composta da più elementi: divano, sgabelli, tavolo, libreria e quadri alle pareti, con due finestre chiuse, che non lasciano vedere fuori, sullo sfondo.

House opens 20 minutes before the show starts.

Three minutes after house opens, Muruoka, the robot-butler, passes upstage from to left to right. Three minutes later, Muruoka passes from right to left.

Three minutes later, Akira [...] enters downstage left down the stairs, lies down on the sofa, picks up a magazine from the magazine rack and starts reading.

Three minutes later, Muruoka enters upstage left and then stops. [...] Muruoka exit upstage left.

Three minutes later; Akira stands up and exit upstage left.

Three minutes later, Akira comes back with a glass of soda or something. He lies down on the sofa again.

At the scheduled time for the show to start, Risako, eldest daughter of the Fukuoka family, enters upstage right. She appears to have come back home after an outing.

[...] Talking she exits downstage left up the stairs.

Several minutes later, the show starts⁸

Un inizio lento, scandito dal ritmo quotidiano della casa: c'è chi entra, chi esce e Muraoka (interpretato da Wakamaru) che si occupa dell'appartamento. Hirata lascia il tempo ai suoi spettatori di accomodarsi nella routine della famiglia Fukazawa, senza una particolare attenzione ai tempi teatrali, ma rispettando solamente l'andamento naturale dell'abitudine.

⁷ Il termine *avatâr* deriva dal sanscrito *avatāra* e indica l'immagine di una divinità nella sua discesa sulla terra. Per estensione viene utilizzato anche nel significato di 'reincarnazione'. Nel linguaggio contemporaneo e legato ad internet indica un personaggio con diverse sembianze che rappresenta l'*alter ego* della persona reale.

⁸ Didascalia iniziale nel copione di *Three sisters android version*.

Nella scena 1.2.1 assistiamo all'ingresso di Ikumi-A (abbreviazione di Ikumi-Android), l'androide, anche lei coinvolta nelle decisioni della famiglia:

Risako: Ikumi.

Ikumi-A: You're back.

Risako: Yes, I am.

Marie: What have you been up to?

Ikumi-A: Nothing in particular.

Marie: Really?

Risako: You should have come too.

Ikumi-A: Why?

Risako: Why? Because it's our dad's grave.

Ikumi-A: But I won't die.

Risako: Right, but, still...

Marie: Yeah.

Ikumi-A: What?

Risako: We'll be in there too, so.

Ikumi-A: I see.

Risako: What do you mean you see?

Ikumi-A: So we're staying here, for good?

Risako: I guess. I for one have a job here.

Ikumi-A: Yes.

Risako: Looking for a new job at a Tokyo school seems too much of a bother now.

Toshio: That's true.

Akira: Yes.

Ikumi-A: ★Okay, I see.⁹

Dal dialogo riportato possiamo intuire diverse situazioni che riguardano la vita di questa famiglia: probabilmente le tre sorelle avevano precedentemente discusso di un trasferimento a Tokyo, ma per rispettare le volontà del padre e poter accudire, finché possibile, la cappella di famiglia Risako decide di non traslocare. Ikumi-A fa il suo ingresso in scena seduta su una sedia a rotelle che le permette di muoversi autonomamente nello spazio della casa; si tratta di Geminoid F, androide già utilizzato in *Sayonara*. Come possiamo evincere dalla parte di dialogo, Ikumi-A è considerata un elemento del nucleo familiare a tutti gli effetti, di conseguenza la costruzione della cappella interessa anche lei, ovviamente non perché sarà seppellita lì, ma perché, come si lascia intendere, in futuro toccherà a lei prendersi cura dei familiari defunti.

La dimensione temporale di una giornata "tipo" in cui i vari componenti della famiglia si muovono è sospesa tra un passato ancora pienamente influente nelle loro vite, rappresentato dal padre, e un presente in cui i cambiamenti si susseguono lentamente. Il contesto esterno alla famiglia, invece, viene chiarito e descritto in alcune

⁹ Il segno anteposto alla battuta fa parte della legenda posta all'inizio del testo che definisce il tempo nel pronunciare la battuta, ad esempio ★ significa "Overlaps the previous line".

scene che restituiscono allo spettatore un panorama della vita futura e della presenza ormai scontata dei robot nella quotidianità. Ikumi-H (abbreviazione di Ikumi-Human) compare per la prima volta nella scena riportata di seguito, in cui dialoga con le due sorelle, Marie e Risako:

Scena: 2.1.3

Ikumi-H: You should make one, Marie.

Marie: What?

Ikumi-H: An android.

Marie: Oh.

[...]

Marie: Your android. How much of it is you?

Ikumi-H: What do you mean?

Marie: That Ikumi is how much you?

Ikumi-H: Of course that's me. It's my android.

Marie: I know that, but,

Risako: I see her point.

Ikumi-H: What?

Risako: Lately I feel you wouldn't say the things *she* says.

Ikumi-H: Like?

Risako: The way *she* answers, for example.

Marie: Right.

Ikumi-H: ★ That's only natural.

Risako: Why?

Ikumi-H: Well, I don't always answer the way you want me to either.

Marie: No,

Risako: ★ No, it's not about what I want.

Ikumi-H: What?

Risako: *She's* somewhat odd, not like what you used to be.

Ikumi-H: That's only natural.

Risako: What is?

Ikumi-H: You don't know the grown me.

Risako: What are you saying?

Ikumi-H: ... *She's* the present me.

...

Ikumi-H: Who you don't know any more.

...

Marie: But we can't go on like this forever.

Ikumi-H: It's okay with me if this gets out.

Marie: ★ But,

Ikumi-H: Lots of shut-ins are using their own androids nowadays.

Marie: That's true, but,

Il discorso viene interrotto e non sarà più ripreso successivamente, ma il dialogo ci presenta chiaramente il momento storico in cui i personaggi vivono. I pronomi posti in corsivo in questa parte di dialogo vogliono sottolineare l'utilizzo del pronome personale femminile 'she' invece che del neutro 'it': quando i personaggi umani parlano di Ikumi-Android, quindi, non la inseriscono tra gli oggetti inanimati, ma nella categoria degli enti animati. Lo spettatore viene proiettato in un futuro in cui l'interazione tra uomo e macchina si è dispiegata in tutte le sue possibilità. I robot non solo sono al servizio degli esseri umani e svolgono per loro le attività più disparate, ma li sostituiscono anche nel momento in cui non sono più in grado di svolgere i loro normali compiti sociali. Infatti Ikumi-A è un «Avatar-type android» e la sua particolarità è che può connettersi a livello cerebrale con la persona che sostituisce come, più avanti nel testo, Hirata farà dire direttamente all'attrice robotica: «Ikumi-A: But my brain is synched with yours/». Il rapporto tra uomo e macchina non esiste più solo a un livello metafisico ed empatico, ma è costituito da una vera e propria connessione che permette all'androide di rispondere esattamente come avrebbe fatto Ikumi umana.

La successiva scena che riportiamo costituisce il culmine dell'opera, ossia il momento in cui Ikumi-H fa il suo ingresso in scena rivelando la verità sulla sua condizione di *hikikomori*:

Scena 4.1.2

Nakano: What the hell?

...

Risako: Ikumi.

Nakano: ☆ No kidding.

Toshio: ☆ Holy smokes.

Mineko: ☆ What?

Aakira: ☆ Wow.

Risako: What do you think you're doing?

Nakano: Ikumi?

Shozo: My goodness.

Risako: ...Why?

...

Ikumi-H: You can turn it off.

...

Ikumi-H: The android version of me... You can turn it off.

Risako: Why did you come out here?

Nakano: ★ You don't mean,

Marie: I'm sorry but Ikumi has been/

Nakano: ★ Just as I suspected.

Marie: What did you say?

Nakano: I mean,

Marie: Just as you suspected?

Nakano: I somehow couldn't help but think she was alive.

Marie: What?

Nakano: Being synched with the late person's brain alone can hardly explain her eloquence.

Shozo: That's right.

Marie: What?

Nakano: ★ Even though Dr. Fukazawa was a genius and that android was his masterpiece.

Marie: ★ Oh.

Nakano: But of course it never occurred to me she was actually/

Ikumi-H: I'm sorry.

Nakano: No.

[...]

Ikumi-H switches off Ikumi-A.

Ikumi-H: I'm sorry, Nakano, I really am. ... Enjoy the evening, everyone.

Nakano: Ikumi.

Ikumi-H: ...

Nakano: I really truly loved you.

Ikumi-H: ...

Ikumi-H exits with Ikumi-A, rolling the wheel chair.

Nel contesto della *pièce* il tema rilevante non sembra essere il rapporto tra uomo e macchina che viene descritto e vissuto in una normalità consolidata, piuttosto quello che si rivela essere il tema su cui l'intreccio si fonda è l'allontanamento, consapevole e volontario, di Ikumi dalla vita sociale.

Gli *hikikomori*¹⁰ sono una realtà consistente all'interno della società giapponese, il crescente numero di persone affette da questa patologia e il delinarsi delle specificità che la determinano hanno spinto il Kōseirōdōshō a inserirla tra le patologie che necessitano di cure e a emanare nel 2003 le linee guida che regolano l'intervento dei centri di salute mentale locali. Nello specifico il fenomeno è stato riconosciuto come un problema sociale e inquadrato in questi termini: «[The *hikikomori* are] young people who continued to shun to social participation while leading a life centred around the home for six months or longer, and cases where such behavior did not result mainly from a mental illness such as schizophrenia» (Horiguchi in Goodman – Imoto – Toivonen, 2012, p. 129). In questo caso 'shun social participation' si riferisce a quelle persone che non frequentano più la scuola o non si recano a lavoro escludendosi completamente da tutte le relazioni sociali, tranne quelle con i familiari

¹⁰ In Giappone il termine *hikikomori* ha iniziato a essere utilizzato nella lingua corrente e nei mass media con crescente frequenza dagli anni '90 del '900 fino ad oggi e nel 2010 è stato inserito anche nell'*Oxford English Dictionary* con queste definizioni: 1. (in Japan) the abnormal avoidance of social contact, typically by adolescent males. 1.1 A person who avoids social contact. Uno degli ultimi aggiornamenti riguardante il numero di *hikikomori* in Giappone riporta circa 541.000 giovani affetti da questo disturbo, per approfondire si veda: <http://www.japantimes.co.jp/news/2016/09/07/national/japan-home-541000-young-recluses-survey-finds/#.WdxfkALhCRs>; ultima consultazione 21 febbraio 2017.

con cui vivono. Si tratta, quindi, di un forte disturbo della socialità: queste persone, intimorite dal contatto con il mondo esterno, trovano nella casa e nella propria stanza un rifugio. Anche se la maggioranza dei casi si registra in maschi in età adolescenziale e post adolescenziale, nelle direttive governative non viene specificata una fascia d'età o un genere preponderante, in quanto questa patologia è caratterizzata da una varietà di casi che non lo permette. Non è stata definita un'unica causa scatenante, inizialmente questo fenomeno veniva definito come una «sindrome culturale giapponese» (Horiguchi in Goodman – Imoto – Toivonen, 2012, p. 129) facendo riferimento all'alto grado di competizione presente nella società nipponica, sia in ambito lavorativo che scolastico. In realtà il problema dell'autoreclusione con queste caratteristiche è qualcosa che ha iniziato ad emergere in diverse società sviluppate tra cui anche gli Stati Uniti e l'Europa.¹¹

L'operazione compiuta dal regista è quella di isolare un fenomeno ampiamente presente nella società contemporanea giapponese, – quello degli *hikikomori* – e di spingerlo fino alle sue più estreme conseguenze in un futuro non troppo lontano, quando gli androidi avranno raggiunto gradi di sviluppo già oggi pensabili.

Gli spettacoli del Robot-Human Theater rappresentano un *unicum* nel panorama performativo contemporaneo sia per le tipologie di robot utilizzati, sia per il modo in cui vengono posti sulla scena; ma soprattutto per il tipo di connessione che tendono a creare con lo spettatore. A tal proposito concludiamo citando un breve estratto da uno degli incontri con il pubblico avvenuto dopo la rappresentazione de *La Métamorphose version androïde* a Rouen nel 2014. Alla domanda posta da uno spettatore: «La tecnologia prosegue il suo sviluppo e non si arresta neanche di fronte all'essere umano. Cosa accadrà? Come sarà il rapporto tra tecnologia e l'essere umano a venire?», Hirata risponde:

Qual è il ruolo di un artista? Non credo che sia convincere il pubblico che ha delle risposte, quello è il ruolo di un politico, non di un artista. Il mio ruolo è porre una domanda: presto la nostra società diverrà così, adesso cosa possiamo fare? Io sono desolato ma dovete riflettere voi. Quel che è certo è che non si può evitare di vedere, bisogna vedere. [...] La cosa importante è guardare in faccia la questione e riflettere. E per riflettere noi – gli artisti – dobbiamo proporre diverse visioni. Possiamo vedere le cose in questo modo o in altri modi.

Bibliografia

Asaro, Peter; Sabanovic, Selma (2012). *Hiroshi Ishiguro, an oral history*. Bloomington Indiana: Indiana University, for Indiana University and the IEEE. http://ethw.org/Oral-History:Hiroshi_Ishiguro (20/01/2018).

¹¹ In questi paesi si parla più frequentemente di NEET (Not engaged in Education, Employment or Training) anche se in questa patologia non si riscontra una totale reclusione al mondo esterno, piuttosto una sorta di rinuncia e disillusione nella possibilità di trovare un proprio posto nel mondo. Nei paesi di lingua inglese un altro termine utilizzato è *shut-in*, ossia persona rinchiusa, segregata.

- Goodman, David G. (1988). *Japanese Drama and Culture in the 1960s: the Return of the Gods*, New York: M. E. Sharpe.
- (1986). “The post shingeki theatre movement in Japan”. In C. Kullman – W. C. Yung (ed.). *Theatre companies of the world*, Vol. 2. New York: Greenwood, pp. 110-125.
- Hewgill, Denton; Noro, Hiroko; Poulton, Cody (2004). “Exploring drama and theatre in teaching Japanese: Hirata Oriza’s play, Tokyo notes, in advanced Japanese conversation course”. in *Japanese – language. Education around the Globe*, Vol. 14 June. The Japan Foundation Japanese Language Institute, pp. 227-252.
- Hibino, Kei (2012). “Oscillating Between Fakery and Authenticity: Hirata Oriza’s Android Theatre”. *Comparative Theatre Review*, Vol. 11, n. 1, pp. 30-40. https://www.jstage.jst.go.jp/browse/ctr/11/1/_contents (29/10/2018)
- Hirata, Oriza; Sakate, Yoji; Okada, Toshiki (2009). *Teatro giapponese contemporaneo*. Riano (RM): Editoria & Spettacolo.
- Hirata, Oriza; Matsuda Hiroko; Poulton, Cody (trad.) (2012). *Three sisters android version*, copione inglese, inedito.
- Hirata, Oriza; Hibino Kei (trad.) (2012). “About Our Robot/Android Theatre”. *Comparative Theatre Review*, Vol. 11, n. 1, p. 29. https://www.jstage.jst.go.jp/browse/ctr/11/1/_contents (29/10/2018).
- Horiguchi, Sachiko (2012). “Hikikomori. How private isolation caught the public eye”, in Goodman Roger; Imoto Yuki; Toivonen Tuukka (a cura di). *A sociology of Japanese youth. From returnees to NEETs*. London and New York: Routledge.
- Hornyak, Timoty N. (2006). *Loving the machine: the art and science of Japanese robots*. Tokyo: Kodansha International.
- Ishiguro, Hiroshi (1991). “Reconstructing Structure of an Indoor Environment Using Active Omni-Directional Vision”. *Journal of the Robotics Society of Japan*, Vol. 9, n. 5, pp. 541-550.
- (2014) “Learning to love robots”. *The Japan Times*, 27 dicembre 2014. <https://www.japantimes.co.jp/life/2014/12/27/lifestyle/learning-love-robots/#.WmdlKiOh2Rt> (23/1/2018)
- (2016). “Transmitting Human Presence Through Portable Teleoperated Androids: A minimal Design Approach”. In Nishida Toyoaki (a cura di). *Human-Harmonized Information Technology*, Vol. 1. Tokyo: Springer, pp. 29-56.
- Poulton, Cody (2002). “Tokyo Notes: a play by Hirata Oriza”. *Asian Theatre Journal*, Vol. 19, n. 1 (Spring). Honolulu: University of Hawai’i Press.
- Ruperti, Bonaventura (2014) (a cura di). *Mutamenti dei linguaggi nella scena contemporanea in Giappone*, Venezia: Cafoscarina.
- Senda, Akihiko (2007). “Speaking with Oriza Hirata, a new opinion leader in the world of contemporary theater”. *Performing Arts Network Japan*, 23 marzo 2007. http://www.performingarts.jp/E/art_interview/0703/1.html, (20/01/2018).
- Sone, Yuji (2017). *Japanese Robot Culture: Performance, Imagination, and Modernity*. London–New York–Shanghai: Palgrave Macmillan US.
- Toscano, Cinzia (2019). *Il teatro dei robot. La meccanica delle emozioni nel Robot-Human Theatre di Hirata Oriza*. Bologna: Clueb.
- Uchino, Tadashi (2009). *Crucible bodies. Postwar Japanese Performance from Brecht to the new millennium*. Calcutta: Seagull books.

Video

- Soda, Kazuhiro (2012) “Theatre #1”, Japan/USA; “Theatre #2”, Japan/USA.