

Esercizi di sincerità

Se il movimento generativo di ogni creazione di Antonio Panzuto è di natura drammaturgica – una drammaturgia delle forme che si dispone a cogliere con serendipità le misteriose logiche combinatorie della materia –, il luogo da cui tale moto origina e sempre ritorna è interiore più che fisico, esistenziale prima che materiale. C'è più profondo e inquieto nell'uomo che ardisce alla creazione un risvolto ombroso, una zona di assenza in cui – lo ha scritto con folgorante precisione Emile Cioran – «egli si compiace in un'insoddisfazione che sfiora la vertigine». Ma proprio assumendo questo stato di non integrazione, di iato tra sé e sé, tra sé e mondo, Panzuto prova a trattenersi dalla volontà di affermazione nell'opera, si ritrae per quanto possibile dalla *tentazione di esistere* in quanto soggetto creatore. È anzitutto un esercizio di sincerità, votato al fallimento e perciò autenticamente marginale. È tuttavia capace di incrinare quell'ossessione di sé che – è ancora Cioran a girare il coltello nella piaga – mantiene l'essere umano «in uno stato di *insincerità* non soltanto verso gli esseri, e questo è legittimo, ma anche e soprattutto verso le cose, e questo lo è di meno».

Nella relazione con le *cose* – l'universo dell'inanimato tenacemente interrogato nel tentativo di non allontanarlo nella rappresentazione – si può dunque provare a verificare il grado di sincerità delle pratiche artistiche di Panzuto. Tale relazione è più evidente nelle opere teatrali, dove spesso la presenza in scena dell'artista è a un tempo imprescindibile e incongrua. Panzuto si muove tra oggetti, pupazzi, macchinerie senza dissimulare i propri gesti strettamente funzionali alla dinamica dello spettacolo, ma senza neppure rappresentare la propria assenza come pure sarebbe possibile (accade per esempio nella tradizione del teatro Nō). Gli abiti, i movimenti, l'atteggiamento complessivo ci dicono che in scena non è la manifestazione del soggetto come volontà, ma ~~ne~~ è soltanto il suo precipitato corporeo, ovvero un oggetto tra gli oggetti. Come nelle pratiche più consapevoli del cosiddetto teatro di figura, si apre così una terza istanza tra soggetto e oggetto, una terra di mezzo dove inoltrarsi disarmati, una soglia dove esitare nella contemplazione dell'armonia involontaria della “realtà” che il teatro svela inventando ogni volta se stesso.

Prendiamo lo spettacolo più recente: *Chi sei tu?* Un Gesù bambino nero, scheletrico, fatto di legni, ferri, stracci prende vita in una striscia di deserto, sul confine di juta tra la materialità del teatro e la sua forza immaginifica. Un uomo – che sarebbe brutale definire *il manovratore*, perché proprio solo un uomo vuol essere, *cerca* di essere – lo aiuta ad alzarsi, lo sorregge con riguardo, senza preoccuparsi di rivelare, insieme alla propria presenza, i meccanismi della scena. È la scelta sempre coraggiosa di Panzuto, la sua cifra artistica affinata in spettacoli di rapinosa magia, come *Le mille e una notte*, *Haiku* o *Metamorfosi*. La nuova macchina teatrale dell'artista padovano, con la complicità registica di Alessandro Tognon, è ancora una volta abitata da oggetti e figure azionate a vista, manipolate, mosse da fili e bastoni, contrappesi e controcanti, carrucole e carezze. Figure che scendono sulla terra, che salgono al cielo. Testimoni e messaggeri, angeli e bestie. E il protagonista è proprio un asino a grandezza naturale che si muove su rotelle e racconta a modo suo la storia di Gesù. A questo *Vangelo dell'asino paziente* danno voce fuori campo Giuseppe Panzuto e gli abitanti di un paese in provincia di Salerno, Laurito, coinvolti nella costruzione dello spettacolo.

Il Cristo filiforme si muove in silenzio lungo le stazioni del racconto biblico. L'asino l'ha seguito senza mai parlare e ne è diventato un discepolo. È lui il ponte gettato tra la nascita del Figlio di Dio e la sua resurrezione, e forse anche per questo si presenta come un agglomerato di legni, corde, vecchi tappeti, rotto dalle fatiche e appesantito dagli anni. Eppure porta in groppa Gesù fino alle porte di Gerusalemme, lo veglia quando deve affrontare il diavolo tentatore, cerca di farlo ridere, gli offre la sua biada. Panzuto ne prepara i movimenti, ne costruisce con pazienza le posture, a volte le doppia, s'inginocchia con lui, cammina al suo fianco e sembra danzare con lui, gli piega la testa e sembra abbracciarlo. Non si tratta, è chiaro, di accettare l'inesistenza scenica dell'essere umano in un teatro di pupazzi, ma al contrario di interrogarne la presenza straniante che ripetutamente viola la convenzionalità della relazione tra la marionetta e il suo animatore, e finisce per gettare quest'ultimo sul terreno insidioso dell'attorialità. Una presenza disarmante e mite che, proprio mentre se ne ritrae, mette in questione anche lo statuto dell'attore.

Mai come in questo lavoro la macchinosità della struttura scenografica, la quantità di oggetti e pupazzi (moltissime statuine africane), i ritmi dell'esecuzione dilatati dai tempi tecnici – tutti tratti tipici delle opere di Panzuto – corrispondono a un'intenzione drammaturgica coerente. Se in altri spettacoli la messa allo scoperto della nervatura tecnica era un dato di poetica e insieme un potente dispositivo di montaggio, qui la ricerca del movimento delle figure in scena *significa* una ricerca spirituale che muove dal più umile – l'inanimato – per segnare un itinerarium mentis che ritrovi Dio in tutto il Creato. L'interrogazione del titolo – *Chi sei tu?* – risuona perciò rivolta tanto alla figura sfuggente del Cristo quanto al pupazzo che lo rappresenta, all'asino e a ogni singolo pupazzo, tanto al manovratore che in scena cerca di scomparire quanto all'uomo che vi si espone, all'artista e allo spettatore, all'attuale e al testimone. Il continuo lavoro sulla concretezza dei materiali in scena cerca caparbiamente una forma alle tensioni interiori dell'uomo che, muto tra oggetti muti, muove le marionette e a tratti ne sembra mosso.

Nella dimensione della verticalità indagata dallo spettacolo, prevale la tensione verso il basso, perché l'umiltà è l'unico modo che ci è dato per innalzarsi, come spiega Panzuto citando dai *Quaderni* di Simone Weil: «Il corpo del Cristo era un peso ben lieve, ma la distanza tra la terra e il cielo ha fatto da contrappeso all'universo [...]. Mediante la discesa di ciò che appartiene al basso, ciò che appartiene all'alto è innalzato. E noi non abbiamo il potere di innalzare. Abbiamo solo il potere di abbassare. Per questo abbassarsi è l'unica ascensione».

Il lavoro è un susseguirsi di quadri disarmanti. Assunto tale stato d'animo, per lo spettatore diviene forse più naturale cogliere l'organicità di uno spettacolo che procede per analogie, suggerisce corrispondenze, dipinge visioni di ineffabile semplicità. La barca di Pietro è un legno curvo che salendo alza il mare di tela azzurra, i pescatori-statuine sembrano staccarsi dalle loro ombre; la città emerge a poco a poco, minuscole casette, figure che si moltiplicano sui gradini di lunghe scale di legno: la scena diventa un favoloso presepe africano con la musica di Jon Hassell a impastare sensazioni e richiami; Lazzaro resuscitato è una statuina appesa a un filo che ruota su se stessa srotolando le

bende. Ma la scena più emozionante viene verso la fine, quando nell'uomo prevale la compassione per l'asino, e allora toglie il basto all'animale, ne piega le gambe sfilandone i perni metallici – con gesti che paiono l'esatto contrario di quelli che guidano la spada nella tauromachia –, lo porta ad accasciarsi a terra, gli reclinata la testa. E si piega con lui in un estremo sacrificio che parla della speranza di redenzione, ma parla anche del senso di questo modo di fare teatro.

Quintessenza di una teatralità così dilatata e *operativa* da ritrovarsi solo in una dimensione indecisa tra performance e installazione, in cui il soggetto si ritrae dal ruolo del demiurgo per ritagliarsi quello di *regolatore di funzioni*, sono le sculture – gli *oggetti* – che Panzuto realizza dentro e fuori gli spettacoli. Senza mai diventare protesi attive, ovvero automi – incrinando con ciò la relazione biunivoca e coesistente con il soggetto –, le macchine pensate per la scena possono infatti assumere indipendenza artistica e sostenere una drammaturgia autonoma, come accade per gli assemblaggi di *Notizie straordinarie da un altro pianeta*. Dal montaggio di fanali, manubri, serbatoi, ingranaggi e altri pezzi meccanici, sono nate delle creature mostruose che riprendono la lezione del *ready made* rettificato e le pratiche del riciclo creativo. Senza tuttavia la radicalità anarchica e il gigantismo di precedenti parateatrali *underground*, come le macchine mutanti e le sculture spettacolari della Mutoid Waste Company di Joe Rush e Robin Cooke, ma con una ironia il cui segno ludicamente provocatorio rinvia piuttosto ai maestri delle avanguardie, è più Dada che punk, guarda più a Munari che a Baj. Nello spettacolo questi singolari accorpamenti fanno *specie* e diventano attori consumati di una partitura meccanica, con Panzuto millimetrico e muto servo di scena; estrapolati ed esposti nella loro singolarità, continuano a parlare il loro linguaggio, immediatamente riconoscibile nella propria coerenza.

Le più esili *Ruggini* non hanno invece neppure bisogno della verifica performativa, la loro qualità danzante essendo intrinseca al processo deformante esercitato dal tempo sui materiali usati e l'intervento dell'artista risultando perciò di carattere sostanzialmente coreutico-musicale. Se si comincia a guardarle in modo indiretto, seguendo il loro doppio nelle ombre sapientemente proiettate sul muro, queste minuscole figure rivelano infatti la molteplicità di sguardi che ne hanno determinato il disporsi spaziale e che ora incrociano gli sguardi altri degli osservatori suggerendo una durata, un tempo interiore cui dare continuità nella condivisione. Il ritrarsi dell'artista, il suo gesto di rinuncia è qui pienamente percepibile. Eppure nella loro toccante essenzialità le statue arrugginite – come non pensare a William Kentridge? – sembrano trattenerne l'intenzione e reagire liberandosene, mutando d'impronta dinamica nello spazio al mutare della prospettiva da cui le si guarda.

Nelle opere pittoriche lo spazio di assenza si traduce nell'assenza di tempo, la tensione a saldare la frattura insanabile tra io e mondo corrisponde allo sforzo di superare la mancanza di sviluppo temporale della pittura. Il segno è aleatorio, i colori impastati, stirati, sgranati. Il soggetto vi appare spesso solo accennato, come in filigrana, paesaggi inattesi spuntano nelle concrezioni occasionali, nelle pieghe delle pennellate. Va in scena l'eterna tragedia della bidimensionalità: sovrapposizioni, stratificazioni, ritagli, scontornamenti del supporto, interventi materici, collage, commistioni nel tentativo di superarla per escrescenza. E poi in direzione contraria il lavoro a togliere: liquefazioni,

rarefazioni, trasparenze, gestualità minimali alla ricerca della penetrazione, dell'attraversamento. Se l'affrancamento è impossibile nello spazio atemporale della pittura, lo sconfinamento nei territori dell'arte performativa e della videoarte libera il dipingere aprendogli, letteralmente, altre dimensioni. Del suo dialogo con lo spazio teatrale, con la struttura scenografica, con lo stesso agire dell'attore in scena testimoniano decine di opere di Panzuto. Si confrontino i bozzetti e i modelli dello scenografo con le foto di scena: la pittura diventa fondamentale nella trasformazione della scenografia da impianto architettonico a spazio emotivo, avverte la *durata* delle scene, orienta la visione, suggerisce la prossemica, svela il sottotesto.

Ma naturalmente è nelle proprie opere teatrali che la ricerca di Panzuto – e del compagno di strada Alessandro Tognon – diventa alchemica e totalizzante. Ogni materia viene manipolata, incrociata, ricreata: l'architettura urbana miniaturizzata in *Notizie straordinarie da un altro pianeta* diventa il fondale luminoso per le evoluzioni delle macchine da guerra; in *Moby Dick* il volto del protagonista si trasforma in mare con una sovrapposizione di videopittura; il gioco delle proporzioni impossibili, il contrasto delle forme, l'ostinato fuoriscalca alterano la percezione dello spettatore, peraltro chiamato a una prossimità coinvolgente e perturbante (basti pensare a *Le mille e una notte*, con il pubblico disposto intorno allo spazio scenico); segni, ombre, dissolvenze disegnano sfondi, mutano forme e oggetti, attraversano spazi scenici, ne creano altri, interagiscono con la figura umana e con le figure inanimate, le animano, le sfigurano.

Nel groviglio di fili di *Haiku* possiamo allora vedere il correlativo oggettivo dell'arte di Panzuto. La grande marionetta senza testa, ricavata dall'assemblaggio di vecchi legni è manovrata orizzontalmente, tirata a vista in sequenze di delicatissimo contrasto tra la complessità dell'azione del manovratore, la sua perizia tecnica, e la fragilità della figura, la leggerezza della sua danza che sfiora appena il terreno. La pittura è consustanziale allo sviluppo drammaturgico, è ormai flusso temporale – flusso di coscienza. Guardiamo un quadro dentro il quale se ne anima un altro, ma la *danza per figura in un campo* che prende forma sulla destra è anche la danza del manovratore sulla sinistra, di un uomo che agisce ed è agito, che muove e si lascia muovere. È la danza delle opposte tensioni tra un attore che rinuncia a fare l'attore e un uomo che prova a essere tale, tra la finzione scenica e la sincerità intenzionale, tra abbandono e controllo, istinto e tecnica, tra sé e sé, tra sé e mondo. Dove il ritrarsi del soggetto coincide con la sua massima esposizione e la sua arrendevolezza alle *cose* sublima l'inquietudine in arte.