

# LA PERFORMANCE DEGLI OGGETTI

---

*Paolo Pizzimento e Dario Tomasello*

«Diremmo che dal momento in cui un oggetto compare in una narrazione, si carica d'una forza speciale, diventa come il polo d'un campo magnetico, un nodo d'una rete di rapporti invisibili. Il simbolismo di un oggetto può essere più o meno esplicito, ma esiste sempre.

Potremmo dire che in una narrazione un oggetto è sempre un oggetto magico». Così scrive Calvino nelle sue *Lezioni americane* (1988), sottolineando – in un'epoca ancora aurorale per gli studi sulla performatività – la caratura essenzialmente performativa e agentiva degli oggetti che compaiono all'interno delle narrazioni.

La cultura umana ha intrattenuto un secolare rapporto con gli oggetti che essa



stessa ha prodotto: se nell'Antichità e nel Medioevo li avvertiva circondati di un'aura che li rendeva, nonché unici, anche capaci di suscitare stupore nei loro osservatori e di veicolare un significato, la Modernità li ha via via affrancati – o strappati – dai vincoli imposti dalla tradizione, sottraendoli all'antica dimensione simbolica (personale, familiare, sociale). Infine, nella temperie postmoderna, gli oggetti, ormai virtualmente riproducibili all'infinito, si trasformano in puro «materiale performativo», in «rete d'informazione», diventano “segni” nella più pura accezione baudrillardiana.

L'approccio schechneriano favorisce una visione performativa degli oggetti: se è vero che, come afferma lo studioso americano, «la performance non avviene mai in qualcosa, ma attraverso qualcosa» (*Introduzione ai Performance Studies*, 2018), allora gli oggetti possono essere studiati sia in quanto *vettori* sia in quanto *agenti* di performance. D'altro canto, le Scienze Cognitive, interessate all'indagine dell'*entanglement* tra gli uomini e le cose che li circondano, tendono a considerare gli oggetti non come i semplici prodotti passivi della cultura materiale ma come entità dotate di una propria *agency* che interagisce e interferisce con quella umana: essi entrano a far parte, quindi, di un sistema organico dinamico e possono essere persino intesi come protesi di processi mentali estesi al di là del cervello e del corpo.

Sappiamo che la vocazione performativa che anima l'essere umano organizza lo spazio e il tempo, in una scansione sapientemente orchestrata dagli oggetti che materializzano un immaginario e ne definiscono le possibilità ulteriori, nelle circostanze date.

La letteratura, nella sua intrinseca capacità di creare mondi narrativi e di introiettarvi “frammenti” del reale, sottrae gli oggetti alla dimensione della mera utilizzabilità e li rigioca in chiave di simboli più o meno espliciti. Lo stesso può dirsi del cinema, con celebri casi-limite come il McGuffin, motore virtuale, in sé vuoto di senso, dell'azione. Infine, la storia del teatro contemporaneo gira intorno alla risemantizzazione di oggetti che, persino

*in absentia*, misura la densità simbolica di ciò che un attore, o un performer, può e conosce.

Questo numero di «Mantichora», pertanto, intende esplorare le modalità in cui le arti performative e le arti medialità hanno accolto le “cose” nella loro attività immaginativa codificata per valutare con quali processi di “ritagliamento” dal mondo gli oggetti divengono una forma del contenuto di un'azione, di un testo e un tema artistico o letterario.

# THE PERFORMANCE OF OBJECTS

---

*Paolo Pizzimento e Dario Tomasello*



I would say that the moment an object appears in a narrative, it is charged with a special force and becomes like the pole of a magnetic field, a knot in the network of invisible relationships. The symbolism of an object may be more or less explicit, but it is always the-

re. We might even say that in a narrative any object is always magic». Thus Calvino writes in his *Six Memos for the Next Millennium* (1988), sensing – in a still dawning era for the studies on performativity – the essentially performative and agentive nature of the objects that appear within narratives.

Human culture has had a centuries-old relationship with the objects it has produ-



ced: if in Antiquity and the Middle Ages it perceived them as surrounded by an aura that made them, as well as unique, also capable of arousing wonder in their observers and of conveying a meaning, Modernity has gradually freed them – or torn them away – from the constraints imposed by tradition, removing them from the ancient symbolic dimension (personal, family, social). Finally, in the postmodern climate, objects, now virtually infinitely reproducible, are transformed into pure «performative material», into an «information network», they become «signs» in the purest Baudrillard's acceptance.

Schechner's approach favors a performative vision of objects: if it is true that, as the American scholar states, «performance isn't "in" anything, but "between"» (Performance Studies. An Introduction, 2013), then objects can be studied both as vectors and as agents of performance. On the other hand, Cognitive Sciences, interested in investigating the entanglement between humans and the things that surround them, tend to consider objects not as simple passive products of material culture but as entities with their own agency that interacts and interferes with the human one: they become part, therefore, of a dynamic organic system and can even be understood as prostheses of mental processes extended beyond the brain and the body. We know that the performative vocation that animates the human being organizes space and time, in a scansion expertly orchestrated by objects that materialize an imaginary and define its further possibilities, in the given circumstances.

Literature, in its intrinsic capacity to create narrative worlds and to introject "fragments" of reality, removes objects from the dimension of mere usability and replays them in the form of more or less explicit symbols. The same can be said of cinema, with famous borderline cases such as the McGuffin, a virtual engine, in itself empty of meaning, of action. Finally, the history of contemporary theatre revolves around the re-semanticization of objects that, even in absentia, measures the symbolic density of what an actor, or a performer, can and knows.

This issue of «Mantichora», therefore, intends to explore the ways in which the performing arts and the media arts have welcomed "things" into their codified imaginative activity to evaluate with which processes of "cutting" from the world objects become a form of the content of an action, of a text and an artistic or literary theme.