

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI BOLOGNA

FACOLTÀ DI LETTERE E FILOSOFIA

Dipartimento di Musica e Spettacolo

Dottorato in Studi Teatrali e Cinematografici

XIX ciclo

Sigla settore scientifico:

L-ART/05 DISCIPLINE DELLO SPETTACOLO

IL CORPO, LA SCENA, LE TECNOLOGIE.  
PER UN'ESTETICA DEI PROCESSI D'INTEGRAZIONE

Relatore:

Prof. Marco DE MARINIS

presentata da:

dott. Enrico PITOZZI

Coordinatore dottorato:

Prof. Marco DE MARINIS

Anno Accademico 2006-2007

## INDICE

INTRODUZIONE p. 13

### **PARTE I** L'IMPIANTO

#### **I. CORPOREITÀ E MOVIMENTO**

**I.1.** Dal corpo alla corporeità p. 27

**I.1.1.** *La categorizzazione percettiva* p. 39

**I.1.2.** *Il pre-movimento* p. 43

**I.2.** Sul movimento p. 48

**I.2.1.** *Tempo-movimento: temporalizzazione  
e frammentazione* p. 54

**I.2.2.** *Movimento-tempo: la modulazione* p. 65

**I.3.** Il processo di *fiction* come stadio del virtuale p. 74

#### **II. CORPOREITÀ E TECNOLOGIE**

**II.1.** Alcune caratteristiche delle tecnologie p. 83

**II.1.1.** *L'interfaccia* p. 85

<b>II.1.2.</b> <i>Il digitale come stato della materia</i>	p. 88
<b>II.2.</b> Verso un riassetto della percezione	p. 90
<b>II.3.</b> Movimento e tecnologie	p. 97
<b>II.3.1.</b> <i>Il movimento cronofotografico come pre-testo</i>	p. 98
<b>II.3.2.</b> <i>Dal corpo all'avatar</i>	p.111
<b>II.3.3.</b> <i>La traccia del fantasma</i>	p. 119
<b>II.3.3.1.</b> “Disegnare il movimento dello spazio”	p. 125
<b>II.3.3.2.</b> “Il movimento come astrazione della forma”	p. 129
<b>II.3.3.3.</b> “Il movimento è un cristallo di tempo (reale)”	p. 133
<b>II.3.4.</b> <i>Per una cinetica dei corpi</i>	p. 135
<b>II.3.5.</b> <i>Scrivere il tempo</i>	p. 138
<b>II.3.6.</b> <i>Poetica del doppio elettrico</i>	p. 145
<b>II.3.7.</b> <i>Le geometrie spaziali di William Forsythe</i>	p. 148

### **III. SISMOGRAFIE DELLA PRESENZA**

<b>III.1.</b> Genealogia della presenza	p. 155
---	--------

<b>III.1.1.</b> <i>La questione della figura</i>	p. 160
<b>III.2.</b> Le gradazioni di presenza	p. 164
<b>III.2.1.</b> <i>Spectra</i>	p. 167
<b>III.2.2.</b> <i>Spectra I: gradazioni intensive</i>	p. 171
<b>III.2.2.1.</b> “Ombre”	p. 171
<b>III.2.2.2.</b> “Tracce di movimento”	p. 176
<b>III.2.2.3.</b> “Riproduzioni visive del corpo”	p. 179
<b>III.2.2.4.</b> “Aura del corpo”	p. 180
<b>III.2.3.</b> <i>Spectra II: gradazioni estensive</i>	p. 181
<b>III.2.3.1.</b> “Le spettrografie”	p. 182
<b>III.2.3.2.</b> “Figure di luce”	p. 185
<b>III.2.3.3.</b> “Riconfigurare il corpo”	p. 187
<b>III.2.3.4.</b> “Presenza a distanza”	p. 188
<b>III.2.3.5.</b> “sonico”	p. 190
<b>III.3.</b> Riproducibilità e logica della trasformazione	p. 196

## **IV. LO SPAZIO SCENICO**

<b>IV.1.</b> Di alcuni punti preliminari sullo spazio scenico	p. 199
<b>IV.1.1.</b> <i>Dallo spazio all'environment</i>	p. 203
<b>IV.2.</b> Anatomia dello spazio II: dal punto di vista delle forme	p.206
<b>IV.2.1.</b> <i>Movimento e spazializzazione</i>	p. 212
<b>IV.2.2.</b> <i>Sullo spazio come volume</i>	p. 219
<b>IV.2.3.</b> <i>Lo spazio dello schermo</i>	p. 225
<b>IV.2.3.1.</b> “Multipli schermi”	p. 226
<b>IV.2.3.2.</b> “Decomposizione dello spazio visivo”	p. 230
<b>IV.2.3.3.</b> “Il tecnospazio”	p. 237
<b>IV.6.</b> Anatomia dello spazio II: dal punto di vista delle intensità	p. 242
<b>IV.6.1.</b> <i>Visualscape</i>	p. 245
<b>IV.6.2.</b> <i>Soundscape</i>	p. 247
<b>IV.7.</b> Vedere e sentire altrimenti: nota sulla percezione	p.249

## **V. LOGICA DELLA RISONANZA**

<b>V.1.</b> La composizione	p. 257
-----------------------------	--------

V.1.1. <i>Il piano tecnico</i>	p. 261
V.1.2. <i>Il piano estetico</i>	p. 261
V.2. La logica della situazione	p. 263
V.2.1. <i>Azione e situazione</i>	p. 263
V.2.2. <i>Dalla rappresentazione alla trasformazione</i>	p. 268
V.3. Estetica del flusso e della risonanza	p. 270

## **PARTE II**

### **SOGLIE: ALTRA PARTENZA**

#### **I. RISONANZE**

I.1. Conversazione con Christine Buci-Glucksmann	p. 273
I.2. Conversazione con Armando Menicacci	p. 278
I.3. Conversazione con Marie-Claude Paulin e Martin Kush Kondition Pluriel	p. 288
I.4. Conversazione con Ugo Pitozzi – Teatrodanza Skené	p. 297
I.5. Conversazione con Myriam Gourfink	p. 304
I.6. Conversazione con Cindy Van Acker – Compagnie Greffe	p. 316

<b>I.7.</b> Conversazione con Gabriella Giannachi	p. 323
<b>I.8.</b> Conversazione con Emanuele Quinz	p. 328
<b>I.9.</b> Conversazione con Scott Delahunta	p. 334
<b>I.10.</b> Conversazione con Paul Kaiser	p. 340
<b>I.11.</b> Conversazione con Nicole e Norbert Corsino	p. 345
<b>I.12.</b> Conversazione con Frank Bauchard	p. 351
<b>I.13.</b> Conversazione con Joe Kelleher	p. 356
<b>I.14.</b> Conversazione con Romeo Castellucci – Societas Raffaello Sanzio	p. 361
<b>I.15.</b> Conversazione con Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti	p. 372
<b>I.16.</b> Conversazione con Ginette Laurain – O Vertigo	p. 376
<b>I.17.</b> Conversazione con Oana Suteu	p. 380
<b>I.18.</b> Conversazione con Klaus Obermaier	p. 383
<b>I.19.</b> Conversazione con Isabelle Choinière – Corps Indice	p. 387
<b>I.20.</b> Conversazione con Roberto Paci-Dalò – Giardini Pensili	p. 394

<b>I.21. Conversazione con Enrico Casagrande e Daniela Nicolò – Motus</b>	p. 404
---	--------

<b>II. LEXICON</b>	p. 412
--------------------	--------

*Immagini*

### **III. RIFERIMENTI**

<b>III.1. Indice delle immagini fuori testo</b>	p. 427
---	--------

<b>III.2. Emerografia</b>	p. 431
---------------------------	--------

<b>III.3. Web Sites</b>	p. 447
-------------------------	--------

<b>III.4. Bibliografia</b>	p. 453
----------------------------	--------

AVVERTENZA: I dati bibliografici riguardanti le traduzioni italiane delle opere citate in nota si trovano nella bibliografia alla fine del volume. Per le citazioni dai classici e dal tedesco si sono usate traduzioni italiane correnti, in tutti gli altri casi le traduzioni dei passi citati, e non specificato diversamente, sono da considerarsi dell'autore.

*Ringraziamenti*

Vorrei ringraziare in primo luogo tutti coloro che mi sono stati vicino in questi anni di lavoro e che hanno contribuito in modo determinante a rendere possibile questo lavoro: a partire da Claudia, la mia compagna, e dalla mia famiglia.

Ringrazio inoltre tutti gli artisti. Molti di loro, nel corso degli anni, sono diventati anche cari amici: Ugo Pitozzi – Teatrodanza Skené (Roma – Italia), Romeo Castellucci, Claudia Castellucci, Chiara Guidi e tutta la Societas Raffaello Sanzio (Cesena – Italia), Scott Gibbons (Cicago – USA), Paul Kaiser (Openendedgroup, New York – USA), Roberto Paci Dalò (Rimini – Italia), Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti (Fano – Italia), Enrico Casagrande e Daniela Nicolò e tutto lo staff di Motus (Rimini – Italia), Andrea Davidson (Paris - France), Maria Donata d’Urso (Paris - France), Wolf Ka – Res\_Publica (Paris – France), Myriam Gourfink e Kaspar T. Toeplitz (Paris – France), Cindy Van Acker – Compagnie Greffe (Genève – Suisse), Nicole e Norbert Corsino (Marseille – France), Marie-Claude Poulin – Kondition Pluriel (Montréal – Québec, Canada), Isabelle Choinière – Corps Indice (Montréal – Québec, Canada), Ginette Laurin – O Vertigo (Montréal – Québec, Canada), Oana Suteu (Montréal – Québec, Canada), Skoltz\_Kolgen (Montréal – Québec, Canada) ; Klaus Obermaier (artist – Austria), Shiro Takatani - Dumb Type (Tokyo – Giappone).

E intellettuali del calibro di Christine Buci-Glucksmann, professeur émérite de l’Université de Paris 8 – Département Art Plastique (Paris – France), Emanuele Quinz, Département Danse – Paris 8 (Paris – France), Armando Menicacci, Département Danse – Paris 8 (Paris – France), Jean-Louis Weissberg, Département Hypermédias – Paris 8 (Paris - France), Frank Bauchard (inspecteur pour le théâtre au Ministère de la Culture, Paris – France), Scott DeLahunta, partner of Writing Research Associates – WRA (United Kindom

- Amstermam (Nederland), Pierre Lévy, Université de Montréal (Montréal – Québec, Canada), Lia Ghilardi (direttrice del Noema Research and Planning – London, UK), Aleks Sierz (Visiting Research Fellow presso il Rose Bruford College e docente presso il distaccamento londinese della Boston University – London, UK), Gabriella Giannachi (University of Exeter – UK), Joe Kelleher (Roehampton University, London – UK), Nicholas Ridout (Queen Mary – London, UK), Antonio Camurri (DIST - Università di Genova – Italia), Anna Maria Monteverdi (Università di Bologna – Italia).

Vorrei ringraziare inoltre tutte le istituzioni internazionali che, a vario titolo, hanno sostenuto e aiutato la mia ricerca a crescere, e lo hanno fatto tutti con grande disponibilità: Anomos – Médiadanse (Paris – France), Centre National de la Danse – CND (Paris – France), Département Hypermédias – Paris 8 (Paris – France), IRCAM (Paris – France), Centre Pompidou (Paris – France), Collège de France (Parigi – France), Collège International de Philosophie (Paris – France), Le Cube (Paris – France), Centre des Arts (Creteil – France), Centre Des Arts (Enghien-les-Bain, France), Epidemic (France), Monaco Danse Forum (Monaco – Principato di Monaco), Centre of Intermedia (University of Exeter - UK).

Ringrazio infine con grande affetto e stima il prof. De Marinis che mi ha dato fiducia e mi ha guidato in questi anni di ricerca. Questo lavoro porta un'eco delle sue indicazioni.

Ringrazio con altrettanto affetto il prof. Emanuele Quinz del Département Danse de l'Université de Paris VIII per suo prezioso sostegno e per avermi dato la possibilità, ospitando la mia ricerca, di approfondire aspetti che ora considero determinanti.

## INTRODUZIONE

La sintesi delle arti è certamente un progetto che attraversa da più di due secoli la produzione scenica, partendo dalla fine del settecento e passando per lo snodo fondamentale costituito dalla teorizzazione dell'*opera d'arte totale* da parte di Wagner, attraversando anche tutta l'avanguardia artistica novecentesca. È quindi in questo orizzonte che si delinea la relazione che la scena instaura con le tecnologie, vecchie e nuove<sup>1</sup>. Nell'approccio incondizionato alla loro integrazione, così come nel distacco critico della ricostruzione storica di questi percorsi, si sono via via delineati due distinti approcci: da un lato si sono enfatizzate le innovazioni tecniche e le rotture con le esperienze passate segnando, per questa via, il carattere innovativo delle pratiche e delle teorie che questo ha delineato; dall'altro l'approccio analitico ha cercato di svelare le continuità, cercando modelli ispiratori all'interno dei quali legittimare le opere e le teorie prodotte senza fratture; tuttavia questi approcci contengono un rischio. Da un lato si rischia pertanto è quello di concentrare l'attenzione nell'individuare e sottolineare i salti evolutivi e le componenti tecnologiche di innovazione, in una pressoché totale mancanza di analisi delle componenti specifiche e sostanziali sia delle tecniche che delle opere, appiattendosi sempre più sui modelli della comunicazione. Sul secondo versante il rischio è, invece, quello di sottovalutare le potenzialità dei processi che si vanno diffondendo, riducendoli, da un punto di vista analitico, a schemi già noti. In questo secondo approccio l'attenzione è invece maggiormente indirizzata a rintracciare percorsi e processi che veicolano l'evoluzione della tecnica e la sua trasformazione, attraverso l'opera d'arte, in linguaggio, schiacciandosi su questa posizione. Una delle tesi di fondo della presente ricerca è pertanto legata alla necessità di uscire da questo sterile dualismo per concentrare l'attenzione su alcuni passaggi intermedi, punti di transizione che prendano in considerazione le qualità specifiche dei mezzi tecnici (i processi operativi che questi veicolano) in relazione a

---

<sup>1</sup> Si veda, in questo senso, i due principali volumi editi in Italia che ripercorrono le relazioni tra la scena e le tecnologie: A. Menicacci e E. Quinz, *La scena digitale*, Venezia, Marsilio, 2001; e A. Balzola e A. M. Monteverdi, (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, Milano, Garzanti, 2004.

precisi processi compositivi; là dove la composizione si colloca nettamente al di là dell'autosufficienza della tecnica. Non si tratta di portare a sintesi le due istanze precedentemente enunciate, in una visione sostanzialmente evolutiva, si tratta invece, in modo radicale, di individuare alcuni punti o nodi specifici sui quali possono convergere, in modo sincronico, diverse esperienze. Si tratta di disegnare una costellazione in cui le connessioni tra i punti sono le linee che questa ricerca tenta di disegnare. Sono quindi punti di questa costellazione tanto la *corporeità* quanto la nozione di presenza. Per operare in questa direzione è stato quindi necessario invertire la scala di grandezza, passando da un macro-orizzonte di riferimento dettato dalla dialettica continuità e rotture delle esperienze, a un micro-orizzonte in grado di rendere conto di transizioni interne che dissolvono lo sguardo sociologico sull'opera a vantaggio del processo compositivo. Questa premessa permette di evitare un doppio equivoco: da un lato quello di concentrare l'attenzione sul luogo comune che vuole le tecnologie in scena come oggetto-funzione di derealizzazione, senza pensare ai processi d'integrazione in atto nel tessuto della *scrittura scenica*; dall'altro ci permette di ampliare il raggio d'azione e considerare tutte quelle tecniche che non sono, in senso stretto, di segno e matrice digitale, e questo giustifica la presa di posizione nei confronti di tecnologie che disegnano, in primo luogo, un processo operativo, collocandosi nettamente al di là di un loro mero dispiegamento fine a se stesso. Questo andamento investe appieno il termine tecnologia, cercando così di disegnare una riflessione che si allontana dallo schematismo con il quale fino a ora è stato interpretato, aprendo il campo a diversi utilizzi di questo termine. Sono sostanzialmente due le accezioni attraverso le quali il termine tecnologia è correntemente impiegato, da un lato designa, in modo ampio, "una teoria generale e uno studio specifico delle tecniche", dall'altro la questione investe lo spettro ampio delle "tecniche moderne".

Entrambe le accezioni rinviano comunque al concetto di *tecnica*. Il termine tecnica, derivante dal greco *technè* e di cui il termine tecnologia ne condivide la radice, disegna un insieme di processi

impiegati per produrre un'opera o per ottenere dei risultati determinati<sup>2</sup>. Rimane dunque da affrontare un secondo, determinante, problema: vale a dire quello che concerne la seconda articolazione del termine, la questione del *lógos*<sup>3</sup>. Il *lógos*, comunemente tradotto con il termine *discorso* rimanda, nella tradizione filosofica occidentale, al concetto di *noûs* (ragione) così come elaborato da Platone prima e da Aristotele poi. Tuttavia il *noûs* non è in grado di abbracciare l'ampiezza di senso che designa il termine *lógos*; per poter far questo è quindi necessario rimontare a una significazione più ampia del termine e abbracciare l'accezione fornita da Eraclito. Il *lógos* copre il vasto campo empirico di tutto ciò che gli occhi e le orecchie permettono di percepire; in altri termini investe tutto il processo sensoriale. Il *lógos* rimanda quindi a un tipo particolare di conoscenza nella quale il pensare e il sentire sono inseparabili.

Sulla base di queste osservazioni l'intervento delle tecnologie sulla scena contemporanea è dunque da pensare nei termini di una *logica della tecnica*. Sono due gli ambiti di senso in cui questa logica della tecnica è stata indagata: in questo lavoro da un lato l'intervento delle tecnologie sul corpo del performer, dall'altro nel riassetto dello spazio scenico. A partire da questo è stato necessario leggere la globalità di un'opera performativa non come oggetto unico, ma come composto da più fasi, da un lato la fase preparatoria che riguarda il processo, dall'altro l'evento scenico finale e le sue implicazioni di carattere ricettivo. Per quanto concerne l'intervento delle tecnologie sul corpo, l'analisi che abbiamo sviluppato riguarda due livelli: dal punto di vista del processo le tecnologie intervengono sul *potenziale gestuale* del performer; mentre dall'altro, in senso ampio, intervengono in un dominio estetico mettendo in crisi il concetto di *presenza*. Sul versante opposto, per ciò che riguarda lo spazio scenico, le tecnologie non intervengono solamente da un punto di vista scenografico, bensì contribuiscono a un vero e proprio riassetto percettivo della scena che investe, oltre al performer, i processi di ricezione dello spettatore.

---

<sup>2</sup> Importanti sono qui le riflessioni sulla tecnica avanzate in questi ultimi anni da Bernard Stiegler in *La Technique et le temps*, 3 voll., Paris, Galilée, 1995-2002.

<sup>3</sup> Si veda per questo punto importante: J-F. Lyotard, *L'inhuman*, Paris, Galilée, 1988 (tr. it. di E. Raimondi e F. Ferrari, Milano, Lanfranchi, 2001).

Il primo capitolo apre quindi con l'analisi di un passaggio decisivo per l'intera argomentazione, quello che dal concetto di *corpo* porta alla *corporeità*<sup>4</sup>. Il corpo è concepito, nel discorso corrente, come entità auto-rinvianti a se stessa, auto fondatrice dei suoi referenti. A questa visione falsamente organica del corpo, abbiamo opposto una analisi approfondita dei diversi *stati* che lo contraddistinguono, caratterizzati da posture, attitudini, gesti e movimenti. In altre parole la *corporeità*, così come pensate in queste pagine, rimanda a un sistema di relazione gesto-percezione, là dove il corpo è inteso come una somma di articolazioni e segmenti. La dimensione della corporeità prende avvio dal concetto di *chiasma* già presente ne *Il visibile e l'invisibile* di Merleau-Ponty e spinto oltre da Michel Bernard nella sua analisi intorno ai *chiasmi sensoriali*<sup>5</sup>. A partire da questi riferimenti, discute e pone come fondamento della *corporeità* performativa tre dinamiche chiasmatiche: il *chiasma intrasensoriale* in cui ogni senso al suo interno ha una dimensione simultanea del sentire, al contempo attiva-passiva; un *chiasma intersensoriale* che rimanda all'attivazione e alla combinazione dei sensi tra loro, mentre il terzo, il *chiasma parasensoriale*, rinvia alla connessione tra l'atto del sentire e quello dell'enunciare. A partire da questa tripartizione è stato disegnato, sul modello offerto da Michel Bernard, il concetto di proiezione o di *fiction*. La *fiction* non è altro che un sistema di simulazione o proiezione che implica l'immaginazione del performer e che opera contemporaneamente a tutti i livelli sensoriali, determinando lo schema motorio del soggetto agente. Il processo di *fiction* è dunque un meta-chiasma che attualizza e rende operativo il funzionamento dei chiasmi delineati. Parallelamente, accanto a questi chiasmi, sono state evidenziate tre operazioni simultanee che portano alla costruzione di un movimento performativo: la *categorizzazione percettiva* è la relazione che si instaura tra il corpo e l'ambiente

---

<sup>4</sup> Cfr. M. Bernard, *L'expressivité du corps*, Paris, Jean-Pierre Delarge, 1976.; Ibid, *Le corps*, Paris, Éditions du Seuil, 1995 e *De la création chorégraphique*, Paris, Centre National de la Danse, 2001.

<sup>5</sup> *Le visible et l'invisible*, Paris, Librairie Gallimard, 1964, (tr. it. di M. Carbone, *Il visibile e l'invisibile*, Milano, Bompiani, 1993) e Ibid. *Phénoménologie de la perception*, Paris, Librairie Gallimard, 1945 (tr. it. di A. Bonomi, *Fenomenologia della percezione*, Milano, Bompiani, 1962).

circostante in vista della produzione di un movimento-gesto. Le modalità di orientamento vanno a incidere e a determinare la qualità del gesto. Questo necessita di alcuni vettori, il suolo e la proiezione nello spazio; il *pre-movimento* determina, sulla base della *categorizzazione percettiva* lo schema posturale (agendo su muscoli involontari) che anticipa e rende possibile il movimento. Entrambe danno luogo a un *movimento* costituito da tre diversi livelli: quello *cinetico* che rende conto del movimento delle diverse parti del corpo nello spazio, quello *dinamico* che fornisce informazioni sul livello di tensioni muscolari impiegate nell'esecuzione e infine quello *estetico* che riguarda il grado di presenza del performer nell'esecuzione. Entrambe questi livelli sono stati disegnati a partire dalle teorie di Rudolf Laban elaborate nella prima metà del secolo scorso<sup>6</sup>. Sulla base di questi livelli abbiamo disegnato due diverse direttrici di movimento: da un lato quello che abbiamo definito un *tempo-movimento*, in cui la composizione di quest'ultimo procede secondo una costruzione in cui è la struttura temporale a guidare e organizzare la disposizione dei segmenti corporei secondo un ritmo (Merce Cunningham, William Forsythe e Kondition Pluriel solo per citarne alcuni). In un secondo versante sono state invece tratteggiate esperienze in cui l'articolazione del movimento produce un tempo lento e lineare, senza fratture ritmiche, definito *movimento-tempo*. Al suo interno sono state inoltre evidenziate due varianti operative, da un lato una costruzione coreografica che radicalizza ed esaspera la lentezza e la linearità del movimento, come nel lavoro della coreografa francese Myriam Gourfink, dall'altro uno schema compositivo che, all'interno di questa cornice, installa un'accelerazione, così come avviene nella scrittura coreografica della svizzera Cindy Van Acker.

Se il primo capitolo affronta la questione della corporeità, è con il secondo capitolo che si cominciano a delinearsi le direttrici e le modalità di intervento che le tecnologie operano sulla scena. In questa direzione la linea guida di questo lavoro è la convinzione che la relazione tra le tecnologie e il corpo del performer non serva a stimolare un potenziale tecnologico, bensì a essere stimolati da un potenziale.

---

<sup>6</sup> Su tutti si veda R. Laban, *Mastery of movement on the stage*, London, Mac Donald & Evans, 1950 (tr. it., di S. Salvagno, *L'arte del movimento*, Macerata, Coop. Ephemeria Editrice, 1999).

Questa convinzione emerge dalle questioni sollevate e analizzate nel primo capitolo, e permette di delineare, al contempo, il carattere *propriocezionale* della corporeità. La *propriocezione* è, in sintesi, una percezione basata sulle informazioni prodotte dal sistema sensoriale ottenute dalla disposizione motoria e di orientamento spaziale del corpo attraverso muscoli, tendini articolazioni e coinvolge l'intero apparato vestibolare. È solo in un secondo momento che viene introdotto e discusso l'intervento delle tecnologie, attraverso un processo percettivo definito *esterocezionale* che esternalizza e amplifica il processo *propriocezionale*. *L'eterocezione* è dunque un processo percettivo *periferico* che opera attraverso un'interfaccia con l'ambiente. Questo è basato su un ritorno del movimento (*feedback*) di carattere visivo e sonoro. Questo processo è estremamente importante perché innalza la soglia di percepibilità di dati e informazioni relative al movimento (soprattutto legati allo schema posturale) che, diversamente, rimarrebbero nascosti. Tutto ciò è reso possibile solo a partire dall'utilizzo di tecnologie di captazione del movimento che operano attraverso sensori posizionati sul corpo del performer e gestiti attraverso la mediazione di *interfacce*. Tecnicamente l'interfaccia è un dispositivo che assicura la comunicazione tra due sistemi di diversa natura e che eseguono operazioni di gestione e transcodifica di un flusso, più o meno ampio, d'informazioni. La relazione che s'instaura tra i domini è quindi di carattere *interattivo*. L'interfaccia permette la gestione di dati captati dal corpo attraverso la collocazione, su di esso, di captori. Questi captori, che sono di diverso tipo, inviano al computer centrale, attraverso l'interfaccia, i dati raccolti dal movimento di un corpo e li trasformano attraverso il processo digitale. Ciò che ci interessava mettere in evidenza, era il processo di trasformazione di questi dati, interpretando il digitale, tecnicamente caratterizzato da un linguaggio binario 0 e 1, come uno stato (paradossale) della materia, facendo quindi leva sulla sua capacità di trasformare qualunque ente in altro da sé<sup>7</sup>. È proprio questo processo che rende possibile la trasformazione di dati provenienti dal movimento in immagini o suoni, sul modello del *feedback* elaborato

---

<sup>7</sup> I caratteri delle tecnologie sono stati ben messi in risalto da J. Bolter e R. Grusin, *Remediation, Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 1999, (tr. it. di A. Marinelli, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2002).

dalla cibernetica<sup>8</sup>. Secondo questa analisi un processo di carattere *esterocettivo* permette al performer, in fase di elaborazione del processo creativo, di ampliare il suo *potenziale gestuale*, uscendo da quella che Hubert Godard ha definito la sclerosi della ripetizione e che riguarda l'impiego di uno stesso movimento e l'articolazione di uno stesso *pattern* spaziale.

Tuttavia, prima di procedere nell'analisi del funzionamento di ogni singolo strumento tecnologico individuato, abbiamo deciso di soffermarci, in modo piuttosto articolato, su un passaggio chiave nello studio del movimento da un punto di vista tecnologico: la cronofotografia di Marey. In altri termini ciò che è stato necessario rilevare è stata la relazione che Marey ha instaurato tra il movimento di un corpo e la traccia che lascia sul supporto, affrontando così le implicazioni rispetto alle categorie di spazio e tempo, incrociandone quest'analisi con le coeve teorie di Henry Bergson sulla *durata* e al lavoro della danzatrice e coreografa Loie Fuller sul flusso del movimento<sup>9</sup>. È solo a partire da questa riflessione che si è deciso di procedere con l'analisi di alcuni sistemi tecnologici quali *Life Forms* progettato dall'*équipe* del prof. Clavel dell'Università Fraser di Vancouver in Canada nel 1986. *Life forms* è in sistema di composizione coreografica che si serve di una interfaccia visiva (solitamente il monitor di un computer) e permette di intervenire su *avatar* costruiti sul modello dello scheletro umano. Parallelamente è stato discusso un esempio di composizione ottenuta grazie all'introduzione di questo strumento, analizzando il lavoro coreografico di Merce Cunningham. Continuando con la discussione degli strumenti impiegati dalla scena contemporanea, sono stati affrontati dapprima il funzionamento tecnico, e in seguito

---

<sup>8</sup> Si veda N. Wiener, *Cybernetics*, Cambridge, Massachusetts Institut of Technology – MIT Press, 1948 [1961].

<sup>9</sup> Di Bergson si veda *Matière et mémoire*, in *Œuvres*, Paris, Paris, Presses Universitaire de France, 1959; [Paris, Félix Alcan, 1896] (tr. it. di F. Sossi, *Opere*, Milano, Mondadori, 1986); *L'évolution créatrice*, Paris, Presses Universitaire de France, 1941 [Paris, Félix Alcan, 1907], (tr. it. di F. Polidori, *L'evoluzione creatrice*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2002); e il successivo *Durée et simultanéité*, Paris, Presses Universitaire de France, 1972 [Paris, Félix Alcan, 1922], (tr. it. di F. Polidori, *Durata e simultaneità*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2004).

l'applicazione da parte di diversi performer dei sistemi di *motion capture*.

Nel panorama attuale esistono diversi sistemi di *motion capture* applicati al corpo del performer; essi si dividono sostanzialmente in due famiglie, quelle che hanno la presenza di fili e quelli che ne sono prive (*wireless*). Tra le esperienze che sono qui discusse, ricordiamo le opere pionieristiche in questo settore dall'artista informatico Paul Kaiser con Merce Cunningham e Bill T. Jones, ma anche le applicazioni utilizzate da Kondition Pluriel<sup>10</sup>. O ancora il lavoro della formazione francese *Res\_Publica* direttamente ispirati a Marey e al lavoro scenico progettato da Oskar Schlemmer negli anni venti del secolo scorso. In un secondo momento è stata invece affrontata l'analisi di uno strumento, stavolta impiegato per la composizione di partiture aperte e informatizzate, come il programma LOL, pensato e progettato dalla coreografa Myriam Gourfink e dall'informatico Frédéric Voisin dell'IRCAM, o sull'utilizzo di sistemi di elettrostimolazione che inviano scariche elettriche al corpo della performance con il risultato di costruire, sulla partitura gestuale volontaria, un movimento involontario che richiama la qualità cronofotografica delle immagini di Marey. Chiude questo secondo capitolo una riflessione dedicata a un'opera *off-line* di rilevante importanza, vale a dire il CD-Rom *Improvisation Technologies* (1999) progettato da William Forsythe in collaborazione con lo ZKM di Karlsruhe, e utilizzato dal coreografo come piattaforma per insegnare ai propri danzatori a raffigurare le traiettorie che essi disegnano o che sono implicite nei movimenti, insistendo sulla capacità di manipolazione di queste geometrie invisibili.

Se questo secondo capitolo è stato maggiormente dedicato all'aspetto tecnico della relazione tra il corpo e le tecnologie, è con il terzo capitolo che introduciamo la risultante estetica di questa relazione, affrontando un problema centrale per la scena contemporanea, quello della *presenza*. Partendo da una analisi delle principali e più accreditate

---

<sup>10</sup> Tutte esperienze performative che prenderemo in considerazione in questo elaborato, sono riferibili, in senso temporale, agli ultimi decenni del secolo scorso. Si è deciso questo per cercare di fornire strumenti necessari a interpretare la contemporaneità, passando per il filtro dell'intervento tecnologico in scena.

analisi della *presenza* scenica, in particolare Pavis e Lehmann<sup>11</sup>. Abbiamo quindi cercato di decostruire alcuni aspetti di queste ultime proponendo una visione complementare e al contempo coerente con la linea analitica sviluppata nei precedenti capitoli. La *presenza* è la risultante di una relazione che il corpo intrattiene con lo spazio circostante, e riguarda in primo luogo la qualità del *processo fictionnaire* messo in evidenza nel primo capitolo. Ne risulta che la presenza non ha solo a che fare con una dimensione ineffabile, una qualità sottile del performer, ma si basa su precise coordinate posturali in relazione allo spazio che da queste viene determinato. A partire da questo presupposto abbiamo cercato di ampliare la cornice di riferimento, soffermandoci sul concetto di *figura* che, in ampia parte della scena contemporanea, ha sostituito il termine attore. Il termine *figura* individua un performer che ha perso ogni relazione con il *personaggio*. Non è più questione di carattere. Secondo la visione da noi introdotta, la *figura* contemporanea ha quattro caratteristiche che la distinguono, da un lato essa si costruisce sul modello della *corporeità* enunciata nel primo capitolo, dall'altro la figura, non essendo più riferibile a una precisa cornice psicologica (dunque a un soggetto) è un processo *relazionale*; mentre l'ultima caratteristica della figura è la sua *esposizione* sulla scena, coinvolgendo inoltre il principio di *espressione*. Tuttavia lo schema della *presenza* è stato ulteriormente approfondito, così da comprendere fino in fondo le modificazioni che si producono con l'intervento delle tecnologie. Per rispondere a questa esigenza è stato introdotto il concetto di *figurazioni* o *gradazioni* di presenza.

Secondo la tesi di questo lavoro, le tecnologie sulla scena portano a una frattura, in alcuni casi insanabile, tra l'enunciato e l'enunciazione. Questo significa che, in termini di relazione scenica, le presenze si moltiplicano e si frammentano. Il modello delle *gradazioni di presenza* è dedotto da un punto cardine individuato nella relazione tra la *tecnologia meccanica*, inerente i processi di *motion capture*, di riproduzione del corpo, di digitalizzazione, e la *tecnologia mentali*, come il processo di *fiction*, l'immaginazione e la memoria. Quindi la riflessione elaborata in

---

<sup>11</sup> P. Pavis, *Dictionnaire du théâtre*, Paris, Éditions sociales, 1980 (tr. it. di P. Bosisio, Bologna, Zanichelli, 1998). H-T. Lehmann, *Postdramatisches Theater*, Frankfurt-am-Main, Verlag der Autoren, 1999 (tr. fr. di P.H. Ledru, *Le théâtre postdramatique*, Paris, L'Arche, 2002).

questo capitolo concerne prevalentemente i rapporti e le relazioni tra la presenza corporea e il dispiegamento dei segni di questa presenza, di cui la corporeità è la matrice. Le *gradazioni* di presenza non eliminano, come erroneamente si è portati a credere, l'esperienza del corpo e del processo di sensazione in una fuga verso l'astrazione fine a se stessa; esse invece inaugurano e restituiscono alla scena un nuovo ambiente percettivo. Tra la presenza e l'assenza si interpongono una serie di dimensioni intermedie sempre più sottili e tecnologicamente indotte, che ci hanno portato a riconsiderare la relazione tra il qui ed ora e la separazione.

Sono quindi due i piani sui quali si muove la riflessione sulle *gradazioni* di presenza: esse possono essere di carattere *intensivo* e *estensivo*. Quelle di carattere *intensivo* sono definite di *prossimità immediata* perché instaurano una relazione diretta con il corpo-matrice cui sono riferite; esse riguardano esperienze artistiche che lavorano sulla dimensione dell'ombra e della riproduzione micro-macro del corpo, come quelle di Ginette Laurin o di Ugo Pitozzi, di Roberto Paci Dalò e dei Dumb Tipe, solo per citare alcuni degli artisti presi in considerazione. Dall'altro, le *gradazioni* di carattere *estensivo* sono definite di *divergenza* perché si staccano profondamente dalla matrice pur mantenendone una traccia residuale. Per discutere queste forme abbiamo affrontato il lavoro di Paul Kaiser sulle *figure di luce*, di Scott Gibbons sulla presenza del suono e di Isabelle Choinière sulla *presenza a distanza*, gestita attraverso le reti telematiche e restituite su un palcoscenico. Questa doppia articolazione del discorso sulla *presenza* che ci ha permesso di riflettere, a margine, sulla questione della riproduzione del corpo e di aprire la seconda parte della sua analisi relativa alla costruzione dello spazio scenico, lavorando all'interno di quella che la nuova teatrologia ha definito la *drammaturgia dello spazio*<sup>12</sup>; tale riflessione trova il suo punto di caduta nel quarto capitolo, interamente dedicato alla ridefinizione delle dimensioni spazio-temporali della scena, indotta dall'utilizzo delle tecnologie. Riprendendo una riflessione sulla cinestesia (relazione corpo-spazio) introdotta nel

---

<sup>12</sup> M. De Marinis, *In cerca dell'attore*, Roma, Bulzoni, 2000. E L. Mango, *La scrittura scenica*, Roma, Bulzoni, 2003.

primo capitolo, Abbiamo individuato due tipologie di spazio: da un lato il *topos*, lo spazio geometrico e misurabile, dall'altra l'ambiente di senso disegnato e costruito a partire dal movimento o dalla disposizione degli oggetti. Come primo effetto l'ambiente o *environment* riscrive e riattualizza, volta per volta, il *topos*. Così come lo spazio, anche il tempo è oggetto di una distinzione netta. Da un lato esiste il *Chronos*, il tempo misurabile; dall'altra esiste il *rheuma*, il tempo flusso, la *durata*, per dirla alla Bergson. A partire da questa distinzione fondante, il capitolo si costruisce su quattro principali modi di articolare lo spazio sulla scena contemporanea: lo *spazio-volume*, lo *spazio-movimento*, lo *spazio-immagine* in cui si attualizza il *visualscape* della scena e, infine, lo *spazio-suono* che ne costituisce il *soundscape*. A queste quattro modalità di gestione dello spazio sono state accostate anche due dimensioni: quella della *scena-palco*, che ristrutturata il *topos* attraverso le componenti sceniche della performance (Stanza d'oro e di marmi della Raffaello Sanzio) e una *scena-aumentata* costituita dalla relazione tra il palco e la disposizione di schermi (Motus, Dumb Type, Choinière, Dalò). Entrambe queste caratteristiche portano all'introduzione del concetto di *ambiente* come spazio immersivo all'interno del quale lo spettatore accede a nuovi stadi di carattere percettivo. Proprio muovendo da questa riflessione sulle modificazioni percettive, prodotte da una drammaturgia dei nuovi media, Abbiamo tracciato un'analisi sulle nuove modalità del vedere e del sentire, lavorando a partire dalla nozione di *percettibilità* degli elementi sonori e visivi. A partire da questa analisi nel quinto e ultimo capitolo di cui è costituita la prima parte del lavoro, Sono state ricostruite le dinamiche complessive di *composizione* alla luce delle riflessioni precedentemente sviluppate, giungendo a una conclusione aperta del problema. Comporre, è una tesi di questo lavoro, significa delineare un processo di consolidamento di materiali eterogenei, di produzione e di architettura complessa, in termini di coesistenza e di successione dei materiali. È dunque all'opera, sulla scena contemporanea, una logica di *situazione* e non più di *rappresentazione*. La scena, secondo questo schema, risponde solamente alle leggi della sua composizione interna e non più a leggi di carattere mimetico. È dunque una scena che all'*evento* sostituisce l'*effetto* come compimento della situazione. La scena che integra le tecnologie si fa presentazione di atmosfere, di uno stato di cose sogette a un processo di trasformazione

continuo, in cui le forze (materiali) sottendono e modificano incessantemente le forme sceniche. Abbiamo inteso rinviare a una strategia in atto, da molto tempo, sulla scena contemporanea, che piuttosto che essere rappresentativa - seppur riportando il termine alla sua accezione originaria di *far riapparire di fronte*, disegnando una logica dell'evocazione più che della manifestazione – rimanda a un processo di digitalizzazione-trasformabilità. A essere evocate non sono più solamente forme, ma forze. La forma rimanda alla materia, la forza rimanda al materiale. Ciò che intendiamo sostenere è che il piano di lettura della scena contemporanea coinvolge una serie di modulazioni interne coestensive: dalla rappresentazione alla trasformabilità, dalla forma alla forza, dalla materia al materiale, dall'attore alla “figura” quindi dal corpo alla corporeità, e infine dal materiale all'immateriale. In breve, si tratta di rimontare dal modello alla matrice. Non si tratta più di lavorare una materia che trova nella forma (rappresentativa) una rigida realtà corrispondente, ma di elaborare un materiale che sia in grado di captare prima, e di restituire poi, forze sempre più intense come avviene nel processo *esterocettivo* precedentemente richiamato. Pertanto il processo di trasformabilità avviene su un altro piano rispetto a quello della rappresentazione: sia l'immagine, materiale visivo, sia il sonico, materiale sonoro, sono lavorati al fine di rendere visibili (e non produrre semplicemente il visibile) e rendere udibile (e non produrre semplicemente l'udibile) forze che non lo sono in se stesse. Il passaggio è importante perché si passa da una materia (forma) veicolo d'espressione, ad un materiale che è in grado di restituire delle forze in opera nella composizione. A partire da questo presupposto abbiamo disegnato l'articolazione secondo due piani correlati: il *piano tecnico* che riguarda le diverse tecniche, in senso ampio, all'opera in una performance, vale a dire sia inerenti il movimento performativo che le tecnologie impiegate sulla scena; e un *piano estetico* che si divide in due parti, da un lato il lavoro sugli *affetti* (qualità e modalità delle relazioni che un elemento o entità instaura con le altre sulla scena) e quello sui *percetti* (blocco di sensazione o di percezione che perdurano e si trasformano per tutta la durata della performance). La relazione tra questi due piani determina il livello e la qualità della percezione globale della scena, la sua *aisthesis*.

A questa generale riflessione abbiamo affiancato un'analisi sui diversi livelli di *virtualità* che implicano, in uguale misura, l'indagine sul corpo e sulla scena. Anche qui secondo questa ricerca possono essere evidenziati diversi livelli di virtualità, ma quest'ultima non è considerata, come comunemente si è portati a credere, in opposizione al concetto di reale, bensì ne costituisce una dimensione nascosta che abbiamo discusso attraverso la nozione di *potenziale* che rinvia, inequivocabilmente, alla relazione tra le intensità e le forme alla quale ci siamo precedentemente richiamati.

Chiude, nell'economia complessiva del lavoro, una seconda parte che riguarda la selezione e la presentazione di alcuni materiali raccolti durante la presente ricerca. Questi sono composti da una serie di conversazioni di rilevante importanza che hanno segnato radicalmente l'impianto del presente lavoro. In gran parte queste conversazioni costituiscono materiale originale attraverso il quale hanno preso corpo le riflessioni sviluppate nel corso dei capitoli. Ma possono essere anche affrontate autonomamente, come un secondo piano di lettura attraverso il quale entrare in questo lavoro. In alcuni casi queste aprono, da un punto di vista scientifico, diversi orizzonti d'indagine ancora da esplorare, soprattutto per quanto riguarda le conversazioni con artisti che, in molti casi, sono ancora poco o per nulla conosciuti in Italia avendo comunque una risonanza internazionale. Ci è sembrato necessario, inoltre, far seguire alle conversazioni un *lexicon* ragionato nel quale l'interno percorso analitico è rintracciabile in filigrana attraverso i principali termini tecnici e concetti elaborati. Chiudono questa seconda parte un apparato iconografico che, per quanto possibile, non costituisce solamente una didascalia di quanto discusso nella fase analitica, ma cerca di spingerla oltre, creando, nelle migliori situazioni, un contraltare.



## PARTE I

### I. CORPOREITÀ E MOVIMENTO

#### I.1. Dal corpo alla corporeità

Abbiamo in precedenza sostenuto, a titolo di introduzione, come il lavoro sulla dimensione corporea e sul gesto, unitamente a quello sulla ridefinizione dello spazio scenico, siano i due punti di riferimento, o meglio due assi attorno ai quali ruota l'architettura dell'intero lavoro; o forse sarebbe meglio parlare di due *movimenti* interni ad una unica orchestrazione. Cercheremo qui di soffermarci e di approfondire, secondo un andamento per differenze, alcuni punti che ci hanno portato a sostenere, nell'economia del presente discorso, una maggiore funzionalità del concetto di *corporeità* rispetto a quello di *corpo*<sup>1</sup>.

Il corpo è concepito, nel discorso corrente, come entità auto-rinviate a se stessa, auto fondatrice dei suoi referenti. Contro questa visione falsamente organica del corpo devono essere delineati e approfonditi i diversi *stati* che lo contraddistinguono, caratterizzati da posture, attitudini, gesti e movimenti; in altri termini devono essere affrontate tutte quelle dimensioni *in atto* nel corpo.

Queste gradazioni degli stati di corpo ai quali, per altro, anche Jean-Luc Nancy rimanda nel suo volume dedicato all'argomento<sup>2</sup> preferendo il concetto di *corpus* a quello di corpo – questo spostamento – dicevamo, pone l'attenzione sui processi di articolazione e dispiegamento, divergendo in modo netto da quelle prospettive che vogliono il corpo come un'esperienza universale e mai singolare. Pensare il corpo a partire dai suoi diversi livelli d'integrazione significa quindi pensarlo come un enunciato, o un modo singolare d'enunciazione, che mette in circolazione una rete complessa di relazioni che si giocano a livello dell'esperienza vissuta, e si determinano in conformità a una relazione con l'esterno.

---

<sup>1</sup> Per una prima ricognizione sull'argomento, al quale rinverremo anche in seguito, si veda M. Bernard, *Le corps*, Paris, Éditions du Seuil, 1995.

<sup>2</sup> Jean-Luc Nancy, *Corpus*, Paris, Métailié, 1992.

Questo approccio *fenomenico* agli stati di corpo si fonda su alcuni presupposti:

- Ogni analisi della corporeità in atto deve intervenire nella comprensione dei processi sensoriali della percezione, evitando di ricadere in un'interpretazione cognitivista che riduce la complessità dei processi in atto a mera informazione. Quella della percezione è una questione cardine che guida il passaggio dal corpo alla *corporeità*; la percezione rinvia ai sensi e ai processi di sensazione, là dove, all'opposto, un processo cognitivo di informazione tende a ricercare le cause e gli effetti degli stati di corpo senza considerare il livello delle dinamiche interne che ne determinano, in modo provvisorio, la manifestazione visibile;
- Questo approccio porta a sottrarre, di conseguenza, gli stati di corpo ai processi di comunicazione. In altri termini uno stato di corpo è un processo d'espressione, la cui complessità è irriducibile alla comunicazione;
- Di conseguenza questo processo deve essere accompagnato da uno studio approfondito dell'azione in scena, o meglio, della corporeità in atto in tutte le sue fasi e a tutti i suoi livelli;
- Inoltre, una questione centrale per le argomentazioni di questo lavoro è legata alla necessità, in modo particolare quando ci si relaziona alle tecnologie, di sottrarre il corpo alla disposizione tecnocratica, rifiutando il connubio corpo-macchina a favore di una relazione inversa, in cui il corpo non deve stimolare le potenzialità di un apparato tecnologico, ma deve essere stimolato, nelle proprie potenzialità, dall'incontro con esso. In questo senso il corpo è una concrezione di relazioni di cui le tecnologie, e lo vedremo più oltre, non fanno altro che innestarsi sulle dinamiche sensoriali;
- L'ultimo punto riguarda invece la pragmatica dell'espressione vocale, troppo spesso confusa in scena con la *funzione semantica*

o trasmissione del messaggio: sostanziale riduzione delle possibilità vocali a messaggio comunicativo<sup>3</sup>.

Il corpo, come abbiamo avuto modo di vedere, non è affatto neutro, ma risente fortemente di una dimensione metafisica che fa di quest'ultimo il supporto ontologico – e il modello politico – di una visione ordinata e ordinaria del mondo. Il doppio compito di questa prima sezione di lavoro è pertanto quello di suggerire, sulla base dei punti precedentemente enunciati, modelli per de-gerarchizzare il pensiero del corpo, restituendolo ai suoi processi relazionali e sensoriali. È secondo queste direttrici che la scena novecentesca ha contribuito profondamente a decostruirne il modello, rimettendone in questione l'egemonia. In ambito scenico, dagli studi di Dalcroze a Laban, l'atto di creazione non proviene da un corpo concepito come struttura organica permanente, significativa e sempre uguale a sé stessa. Al contrario il processo di creazione ha caratteristiche non lineari ma dinamiche, non gerarchiche ma *an-archiche*, come direbbe Daniel Charles: forze e intensità piuttosto che forme fisse<sup>4</sup>. Questo spostamento, operato a livello concettuale, implica la messa in opera di un modello di corpo che non procede più a partire da un punto di vista permanente e immutabile, ma secondo un processo di tipo instabile, reticolare e rizomatico<sup>5</sup>. In altri termini invece di essere emanazione ed espressione di un soggetto che dà senso al mondo, omogeneo e identitario, la corporeità performativa diviene un

---

<sup>3</sup> In questa direzione due esempi sono rilevatori, e sono due passaggi che, a diversi livelli, interagiscono con strumentazioni di carattere tecnologico: penso al trattamento sulla voce presente in *Animalie* (2002) del regista e sound artist Roberto Paci Dalò o al *The Cryonic Chants* della Societas Raffaello Sanzio e alla struttura testuale proveniente dal DNA del capro (torneremo su questo più avanti, nei prossimi capitoli, lavorando sulla dimensione sonora della scena); modalità queste per disintegrare il livello comunicativo a favore dell'intensità del corpo.

<sup>4</sup> D. Charles, *Corpi polisemici*, intervento tenuto alla tavola rotonda dallo stesso titolo presso il DAMS di Imperia il 21 maggio 2001. Inedito, registrazione privata fornitami gentilmente dall'autore.

<sup>5</sup> Per modello rizomatico intendiamo riferirci a un sistema che non è dialettico ma che può idealmente connettere tutti i punti del sistema. Per quanto riguarda il modello rizomatico si veda: G. Deleuze, F. Guattari, *Mille Plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, pp. 9-37, (trad. it. di G. Passerone, *Mille Piani*, 2 voll., Roma, Istituto dell'Enciclopedia Italiana, 1987).

processo di soggettivazione che costruisce il senso in relazione al mondo. Come rileva Michel Bernard, il rischio sotteso all'utilizzo del concetto di corpo – così come espresso dalla fenomenologia di matrice husserliana – è quello di ridursi a designare la modalità concreta o sensoriale dei processi cognitivi e non, come invece è necessario fare per pensare la corporeità, la struttura o la trama che sottende la sensorialità, indipendentemente da tutte le interpretazioni noetiche. Possiamo quindi far convergere questa riflessione riassumendo alcuni caratteri della corporeità come fin qui enunciata:

- La corporeità riguarda principalmente le intensità, le dinamiche di sensazione che sottendono le forme visibili del corpo; essa è la risultante visibile di un processo complesso che chiameremo di *logica del senso*, intesa nella plurima accezione di *sensazione*, *direzione*, *significato*. Sarà quindi necessario, nel corso del lavoro, soffermarsi sui diversi livelli d'integrazione di questi tre termini;
- Invece di pensare il corpo come una totalità morfologica, organizzata e significante, vale a dire un'unità gerarchica di forme e segni, la corporeità è da pensare come modulazione temporale di microdifferenze. In altre parole la corporeità, come progetto d'azione, rimanda a un sistema di relazione inscindibile percezione-movimento, là dove il corpo è inteso come una somma d'articolazioni e segmenti;

Entrambi questi punti sono stati in parte delineati, anche se in modo latente, nella riflessione che, più di tutte, ha contribuito all'implosione del concetto di corpo a favore del concetto di corporeità. Intendiamo riferirci qui alla teoria del *chiasma* sensoriale così come elaborata, a partire dalla metà del secolo scorso, da Maurice Merleau-Ponty in un passaggio fondamentale de *Il visibile e l'invisibile*<sup>6</sup>. In Merleau-Ponty il concetto di corpo come entità auto-riferita lascia spazio a un'entità

---

<sup>6</sup> M. Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, Paris, Éditions Gallimard, 1964, (trad. it. di M. Carbone, *Il visibile e l'invisibile*, Milano, Bompiani, 1993). Dello stesso autore ricordiamo anche il libro precedente, all'interno del quale l'autore ha avviato la riflessione culminata, in seguito, nelle pagine cui facciamo riferimento. Si veda quindi anche M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Éditions Gallimard, 1945, (trad. it. di A. Bonomi, *Fenomenologia della percezione*, Milano, Il Saggiatore, 1965).

enigmatica e sfuggente, anche se empiricamente vissuta, che corrisponde in larga parte all'universalità che denota il *sensible in sé*, così come la definisce lo stesso autore.

Si l'on veut des métaphores, il vaudrait mieux dire que le corps senti et le corps sentant sont comme l'envers et l'endroit, ou encore, comme deux segments d'un seuil parcours circulaire, qui, par en haut, va de gauche à droit, et, par en bas, de droit à gauche, mais qui n'est qu'un seul mouvement dans ses deux phases. [...] Si le corps est un seul corps dans ses deux phases, il s'incorpore le sensible entier, et du même mouvement s'incorpore lui-même à un « sensible en soi »<sup>7</sup>.

Questa reversibilità, in cui il corpo instaura una continuità con gli enti – tutti gli esseri, collettivi e individuali, spirituali e materiali – è indicata da Merleau-Ponty con il termine di *chair*, carne. La nozione di carne figura come presenza antichissima e allo stesso tempo radicalmente moderna nella speculazione filosofica occidentale. Nel XX secolo la riflessione sullo statuto ontologico della carne sembra intervenire per mettere in luce le possibilità di comunicazione tra il *corpo proprio* e l'esterno, sottraendo entrambi alla rigidità oggettuale cui il cartesianesimo aveva preteso di incorniciarli. La trattazione metafisica di Descartes sul dualismo mente-corpo è ampiamente espressa nei *Principes de Philosophie*, in cui il mondo è pensato a partire dall'opposizione tra *res cogitans* (pensiero, anima, spirito) e *res extensa* (materia, estensione e corpo). Il rapporto che le due sfere di senso articolano è di negazione reciproca: ciò che pensa non è esteso, l'ambito di riferimento dell'uno non coincide con il dominio dell'altro<sup>8</sup>.

Per Husserl e Merleau-Ponty la semantica della carne non coincide con quella del corpo, nonostante le evidenti implicazioni che legano i due enunciati. Una frattura è destinata a segnare la differenza tra

---

<sup>7</sup> M. Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, cit., p. 182. “Se si vuole utilizzare delle metafore, varrà meglio dire che il corpo sentito e il corpo senziente sono come il rovescio e il dritto, o ancora, come due segmenti di un solo percorso circolare che, in alto, va da sinistra a destra, e in basso da destra verso sinistra, ma che non è altro che lo stesso movimento colto nelle sue due fasi. [...] Se il corpo è un solo corpo nelle sue due fasi, egli incorpora tutto il sensibile e nello stesso movimento è esso stesso incorporato un ‘sensible in sé’.”

<sup>8</sup> R. Descartes, *Œuvres Complètes*, a cura di C. Adam e P. Tannery, Paris, Vrin, 1969.

l'orizzonte di senso dei due concetti, la carne è destinata a sovvertire qualsiasi forma di in-corporazione, rovesciandola in una estroflessione. La carne oppone resistenza al farsi corpo come forma stabile.

Non siamo intenzionati a rintracciare una storia della filosofia *a parte corporis*, ma ci limiteremo ad evidenziare le linee portanti che, a nostro modo di vedere, conducono alla più corretta nozione di corporeità sulla base dei tratti fino a ora enunciati. Nelle riflessioni di Husserl il corpo ricopre una doppia valenza significativa, da un lato è concepito come unità vissuta di percezione e movimento, *Leib*, dall'altra è *Körper*, corpo in senso esteso, corpo-cosa. Scrive Husserl:

Unter den eigenheitlich gefaßten Körpern dieser *Natur* finde ich dann in einziger Auszeichnung meinen Leib, nämlich als den einzigen, der nicht bloßer Körper ist, sondern eben Leib, das einzige Objekt innerhalb meiner abstraktiven Weltschichte [...] <sup>9</sup>.

Tale distinzione rappresenterà la cornice concettuale all'interno e contro la quale si snoderà tutta la riflessione filosofica successiva.

Merleau-Ponty, il più importante lettore di Husserl, fu il primo pensatore ad attribuire, come ricordavamo, uno statuto filosofico alla nozione di carne – *chair* – designandola come l'orizzonte comune a tutti gli enti <sup>10</sup>. La riflessione di Merleau-Ponty dilata quindi la prospettiva del *Leib* husserliano, inscrivendo nella semantica del *corpo proprio* la linea di contatto con l'esterno, con il mondo degli enti, tutti co-appartenenti alla medesima "carne del sensibile":

Quand on dit que la chose perçue est saisie « en personne » ou 'dans sa chair' (*leibhaft*), cela est à prendre à la lettre: la chair du

---

<sup>9</sup> E. Husserl, *Cartesianische Meditationen und Pariser vorträge*, The Hague, Martinus Nijhoff, 1950, p. 128 (tr. it. di F. Costa, *Meditazioni cartesiane*, Milano, Bompiani, 1970). "Io trovo *il mio corpo* nella sua peculiarità unica, cioè come l'unico a non essere mero corpo fisico [*Körper*] ma proprio corpo vivente [*Leib*], oggetto unico entro il mio strato astrattivo del mondo".

<sup>10</sup> Uno dei testi più importanti dedicati a Husserl è "Le philosophe et son ombre", in M. Merleau-Ponty, *Signes*, Paris, Librairie Gallimard, 1960, pp. 201-228. (tr. it. di G. Alfieri, *Segni*, Milano, Il saggiatore, 1967).

sensible, ce grain serré qui arrête l'exploration, cet optimum qui la termine reflètent ma propre incarnation et en sont la contrepartie<sup>11</sup>.

È quindi nelle ultime note di lavoro accluse a *Le visible et l'invisible* che Merleau-Ponty traccia efficacemente la linea di contatto tra il *corpo proprio* e l'esterno, scrivendo, "la nature comme l'autre part de l'homme (comme chair, ne pas comme matière)"<sup>12</sup>. Questo orizzonte della carne estesa tesse il *corpo proprio*, quello dell'altro e le cose del mondo, in un orizzonte di senso nel quale le categorizzazioni di soggetto e oggetto non sono ancora costituite; il *percipi* si compie nel doppio movimento del sentire e dell'essere sentito. Il corpo che Merleau-Ponty ha delineato, organizza una propria comprensione del mondo, i rapporti che instaura non delineano un *io* puro, ma una soggettivazione ibrida determinata dal contatto tra gli enti con l'esterno.

Il concetto di *chiasma* designa la figura retorica che consiste nella corrispondenza incrociata di termini in una stessa frase o verso, oppure, viceversa, in due frasi o versi distinti. Secondo Merleau-Ponty questa struttura a incrocio, espressa dalla lettera greca  $\chi$  (chi), sembra governare anche la complessità e l'articolazione del sistema sensoriale. Nella costruzione di questo enunciato Merleau-Ponty non si limita ad attribuire una struttura chiasmatica ai sensi, ma sembra tracciare, all'interno di questi ultimi, una serie complessa di interrelazioni analizzate e approfondite da Michel Bernard in un suo importante articolo<sup>13</sup>. Secondo l'analisi di Michel Bernard, è quindi necessario distinguere tre diversi livelli di interrelazione tra i sensi, che corrispondono a tre diverse qualità chiasmatiche: un primo livello detto *intrasensoriale*, un secondo *intersensoriale* e un terzo denominato *parasensoriale*.

a)- Il chiasma *intrasensoriale*. Esso risiede all'interno della sensazione e rinvia a una doppia dimensione che connette simultaneamente, come due

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 211, "Quando si dice che la cosa percepita è colta 'in persona' o 'nella sua carne' (*leibhafti*), questa espressione va presa alla lettera: la carne del sensibile riflette la mia incorporazione e ne è la contropartita".

<sup>12</sup> M. Merleau-Ponty, *Le visible et l'invisible*, cit., p. 256. "La Natura come l'altro lato dell'uomo [come carne, non come materia]".

<sup>13</sup> M. Bernard, *Sens et fiction*, in "Nouvelles de danse", n° 17, octobre 1993, ora in *De la création chorégraphique*, Paris, CND – Centre National de la Danse, 2001, p. 95.

versanti della medesima manifestazione, la componente attiva e quella passiva del sentire. Secondo Bernard si tratta qui di rilanciare la posizione contenuta in un testo di Erwin Straus e ripresa successivamente da Henry Maldiney<sup>14</sup>. Straus osserva come in tutte le sensazioni ci sia un momento in cui, nell'atto di sentire, emerge anche il suo opposto, l'essere sentiti. In altri termini ogni evento sensoriale costituisce, prima ancora di essere la scoperta di un oggetto conosciuto, un incontro vissuto al contempo attivo-passivo, con una materia. In questo senso, seguendo Merleau-Ponty, il corpo non è né cosa vista solamente, né solamente esercitante la vista, bensì elemento che, alla componente narcisistica sottesa a ogni visione, sostituisce una dinamica auto-riflessiva che transita tra sé e la cosa vista. Questo processo, per estensione, può essere applicato all'analisi dell'intero apparato sensoriale.

Tout contact sensoriel est marqué par une bivalence qui inscrit à l'intérieur de chaque sensation l'effigie affective d'une altérité (altérité non pas au sens d'une autre personne, mais de ce qui est autre)<sup>15</sup>.

Ogni contatto sensoriale con l'ambiente esterno è quindi caricato di una bivalenza (o polarità) che iscrive in ogni corporeità una dimensione altra, ulteriore.

b)- Il secondo livello chiasmatico è detto *intersensoriale*. Questo livello rimanda all'attivazione e alla combinazione dei sensi tra loro. Questa è una dimensione molto importante da un punto di vista della discussione delle esperienze sceniche, perché lavora su una dinamica di relazione tra

---

<sup>14</sup> Questa dimensione del sentire-risentire è presente in E. Straus, *Vom Sinn der Sinne*, Berlin, Springer, 1935 (tr. fr. Di G. Thinès et J.-P. Legrand, *Du sens de sens*, Paris, Éditions Jecques Million, 1989). H. Maldiney, *Regard, parole, espace*, Lausanne, L'Age D'Homme, 1973.

<sup>15</sup> M. Bernard, *Sen set fiction*, cit., p. 58. "Ogni contatto sensoriale è segnato da una bivalenza che iscrive all'interno di ogni sensazione l'effigie affettiva di un'alterità (alterità non nel senso di un'altra persona, ma di ciò che è altro)". L'importanza di questa affermazione è duplice: da un lato permette di centrare la riflessione su una forma di proiezione già presente, in forma latente, nella corporeità; dall'altro questa sorta di doppio apre già la riflessione verso tutte quelle espressioni che, a diversi livelli, abbiamo definito le *figurazioni* della presenza attraverso le quali la corporeità si espone sulla scena. Cfr. Cap. III.

domini sensoriali diversi, visione-tattile (aptica) ma anche ascolto-tattile. Entrambe queste dimensioni sono presenti, sulla scena contemporanea, grazie all'impiego di diverse componenti tecnologiche che intervengono amplificando processi già presenti nel funzionamento percettivo e sensoriale della corporeità. A partire da questo è quindi possibile affermare che il corpo biologico (sistema nervoso, ossa, pelle ecc.) esiste realmente, ma non è la sola dimensione in atto nella corporeità.

c)- Il terzo, il chiasma *parasensoriale*, è più radicale e sottile, ma poco indagato. Questo chiasma riguarda le relazioni tra l'atto del sentire (percezione) e l'atto dell'enunciare (dire). In altre parole gli incroci che si verificano a livello *intra-* e *inter-* sensoriale formerebbero un terzo livello d'intersezione che si costituirebbe come motore di produzione e d'enunciazione del reale. Quest'ultimo, oltre ad accorpere i primi due, mette in circolazione un termine problematico, quello d'*enunciazione*, sul quale torneremo.

Grazie a questa tripartizione i sensi non si limitano soltanto a registrare il reale ma partecipano attivamente alla sua costruzione attraverso una serie d'indicazioni captate e rielaborate di volta in volta dal mondo esterno. La corporeità designa così il funzionamento pragmatico del nostro sistema sensoriale; in questa ottica ciò che si *espone* sulla scena è una dinamica di metamorfosi incessante, irriducibile sia alla rappresentazione che alla presentazione<sup>16</sup>. È pertanto necessario soffermarsi, nel corso della presente riflessione, sull'azione congiunta di queste tre dinamiche sensoriali. Il livello superiore d'integrazione dei tre chiasmi indicati è raccolto da Bernard sotto il concetto di *fiction*<sup>17</sup>, vale a dire un sistema di simulazione o proiezione che opera contemporaneamente a tutti i livelli della corporeità. Il processo di *fiction* è il chiasma dei chiasmi: se il chiasma *parasensoriale* permette di comprendere meglio il funzionamento dei restanti, tutti e tre trovano il fondamento comune in un processo di articolazione auto-affettivo di simulazione o di proiezione (*fiction*) che determina la corporeità visibile sul piano materiale e ne porta iscritti i diversi livelli di espressione. Bernard racchiude questo complesso processo

---

<sup>16</sup> Si veda in questo senso una delle caratteristiche della *figura* sulla scena contemporanea. Cfr. Cap. III.

<sup>17</sup> M. Bernard, *Sen set fiction*, cit., p. 58.

chiasmatico in una teoria *fictionnaire* della sensazione, utilizzata per meglio descrivere la dinamica creativa sottesa al processo che regola le relazioni tra il nostro immaginario e il sistema motorio. Questo processo costituisce lo scarto necessario per poter passare dallo studio della fisiologia al suo utilizzo in termini creativi. Sulla scena la corporeità in azione è inscritta in una dinamica di metamorfosi continua, determinata congiuntamente da una relazione auto-affettiva con l'esterno che permette alla corporeità di dialogare in modo creativo con diversi fattori quali la gravità e il peso. In questo contesto la diversità e l'intensità delle sensazioni prodotte dal movimento del performer, le molteplici forme posturali e gestuali costituiscono una cinesfera fittizia (frutto del processo di *fiction*) che contorna e avvolge quella reale.

[...] Non seulement celle immanente à l'exercice de chaque sens retentit sur les autres surgies dans les autres organes sensoriels, mais elle en modifie la nature ou la modalité pour créer une sorte d'imaginaire second ou de métafiction dont la corporéité dansante ne peut pas se nourrir<sup>18</sup>.

In altri termini le sensazioni non solo risuonano tra loro nella costruzione di una corporeità fittizia, potenziale, che abita e doppia la corporeità attuale. Il processo che la determina, articolato attorno alla proiezione (o processo di *fiction*), sembra rimandare a una relazione simultanea tra una proiezione *virtuale* della corporeità e l'esterno, l'ambiente.

[...] le mouvement exécuté du danseur est toujours le prolongement ou la force visibles, la partie émergée de celui qui produit et « travaille » le processus immanent du sentir qu'il étaye et, au sens littéral, le « promet » et qui trouve aussi sa condition de possibilité dans le rapport qu'entretient sa corporéité avec la gravité [...]<sup>19</sup>.

---

<sup>18</sup> M. Bernard, *De la création chorégraphique*, cit., p. 99. “Non soltanto quello immanente all'esercizio di ogni senso si manifesta all'interno degli altri organi sensoriali, ma ne modifica la natura o la modalità per creare una sorta d'immaginario secondo o di metafiction in cui la corporeità danzante non può che nutrirsi.”

<sup>19</sup> M. Bernard, *De la création chorégraphique*, cit., p. 120. “Il movimento eseguito dal danzatore è sempre il prolungamento o la forza visibile, la parte emergente di colui che produce e ‘lavora’ il processo immanente al sentire che lo riguarda e, in senso letterale, lo ‘promette’ e che trova anche la sua condizione di possibilità nel rapporto che intrattiene la sua corporeità con la gravità [...]”.

Così, invece di determinare un movimento che sarà estraneo, la sensazione è, in realtà, il laboratorio che lo fabbrica, lo modula e lo configura secondo le diverse dinamiche o proiezioni che ne costituiscono il motore originale. Il concretizzarsi, o meglio, l'attualizzarsi di una proiezione *fictionnaire* costruisce e sottende il movimento visibile del performer, delineando quello che più oltre definiremo il primo livello di potenziale espresso dalla scena. Qui risiede, in altri termini, la dimensione auratica che avvolge il corpo e che costituisce il materiale (invisibile) sul quale gli artisti intervengono. Cerchiamo allora di comprendere in che modo possiamo affermare e a che livello possiamo situare questo processo di proiezione precedentemente enunciato. Sentire significa, secondo quanto fino a ora enunciato, confrontare una proiezione prodotta dal lavoro sensoriale in relazione a un esterno. È quindi necessario indagare quali sono le modalità e i punti di relazione che legano la proiezione o *fiction* al movimento.

Prima ancora che il performer possa muovere un segmento corporeo, per poterlo dispiegare, è necessario che l'ambiente circostante sia categorizzato, che gli sia assegnato un senso, ma nello stesso tempo è necessario che il corpo venga anch'esso categorizzato, al fine di proiettare in quell'ambiente, che ha contribuito a realizzare, i diversi ordini motori. Come sostiene Hubert Godard, fare un movimento è prima di tutto creare un ambiente mentale, percepire la qualità dello spazio, proiettare *virtualmente* un segmento in quell'ambiente e, solo dopo di questo, agire, dispiegando il gesto<sup>20</sup>. Come visto sopra, la corporeità non può non proiettare. La proiezione è la sua modalità di *essere al mondo*. La corporeità sembra strutturarsi quindi su tre assi principali:

- Un versante *enterocettivo*: che trova la sua origine nella struttura viscerale profonda e che riguarda la relazione tra lo schema corporeo e l'immaginazione;

---

<sup>20</sup> Cfr. H. Godard in "Conversazione con Hubert Godard", in A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale*, Venezia, Marsilio, 2001, p. 371 sgg. Cfr. anche P. Kuypers, *Des trous noirs. Un entretien avec Hubert Godard*, in "Nouvelles de danse", n° 53, 2006, p. 80.

- un versante *esterocettivo*: che riguarda la sensibilità *periferica* della corporeità, vale a dire l'interfaccia tra la corporeità e l'ambiente;
- e un versante *propriocettivo*: che regola la sensibilità all'apparato motorio e che presiede al suo orientamento spaziale, intervenendo sui muscoli, i tendini, le articolazioni e l'apparato vestibolare<sup>21</sup>.

Da ciò emerge che, per eseguire un movimento-gesto, è quindi necessario partire dall'articolazione. Essa non è altro che, come ci ricorda Hubert Godard, il luogo di una separazione, il momento in cui un segmento di corpo si *separa* dal punto centrale, dall'asse di riferimento, per proiettare un'immagine di movimento, aprendo al suo dispiegamento<sup>22</sup>. La produzione del gesto è quindi determinata da un complesso processo suddiviso in due momenti, che chiamerò

---

<sup>21</sup> Per una ulteriore articolazione di questi aspetti, da un punto di vista fisiologico, si veda: Jean-Pierre Roll, "corps en mouvement-virtuel", in *Les actes du corps au corpus technologique*, (sous la direction de Bernard Stiegler), Blagnac, Odysseus, 1996, p. 20.

<sup>22</sup> I due "momenti" enunciati non sono, in sede di costruzione del gesto, nettamente distinguibili, bensì strettamente interrelati. Li abbiamo qui isolati per meglio articolare l'analisi. Come fa notare A. Menicacci, alla luce delle scoperte neuro-biologiche attuali, il 98,5% dell'attività corporea sembra impiegato nell'operazione di "categorizzazione percettiva", vale a dire nella raccolta-selezione di dati utili alla progettazione del *potenziale gestuale* inerente al processo di *fiction* e solo 1,5% è impiegato nel dispiegamento "reale" di quel gesto nello spazio. Cfr. E. Reed, *Encountering the world*, New York, Oxford University Press, 1996. Secondo quanto espresso, è qui che si delinea, a mio modo di vedere, una sostituzione terminologica ulteriore, vale a dire lo scarto tra il corpo-mente dell'attore e una corporeità intesa come corpo-pieno-di-menti (*mindful-body*) come teorizzato dall'antropologa americana Scheper-Huges in "Embodied Knowledge: Thinking with the body in Critical Medical Anthropology", in R. Borofsky (by), *Assessing Cultural Anthropology*, New York, McGraw-Hill, inc., 1994, (trad. it. di G. D'Eramo, "Il sapere incorporato: pensare con il corpo attraverso un'antropologia medica critica", in R. Borofsky (a cura di), *L'antropologia culturale oggi*, Roma, Meltemi, 2000). In questa direzione, sul versante dello studio neuroscientifico, Francisco Varela ha dimostrato come è corretto sostituire al concetto di corpo quello di *morfociclo*, dato che non si tratta più di una forma, cui il corpo rimanda, ma di un processo complesso di costruzione della corporeità che, da un punto di vista biologico, si risolve in un processo di ciclo morfologico tra il tessuto connettivo che forma il tessuto cellulare, il cui movimento, a sua volta, genera un nuovo tessuto connettivo. Cfr. F. J. Varela, *Principles of Biological Autonomy*, Elsevier/North-Holland, New York, 1979.

rispettivamente *proiettivo* e *dispiegativo*. Il momento *proiettivo*, di *fiction*, è la risultante di una serie complessa di connessioni tra componenti diverse (categorizzazione percettiva / pre-movimento), mentre il momento *dispiegativo* concerne la disposizione nello spazio dei diversi ordini motori. *La categorizzazione percettiva* non è altro che il senso che si dà a ciò che dell'esterno si vede-sente, questa categorizzazione crea un pre-movimento (intervenendo sui fusi neuromuscolari, che regolano il movimento involontario) che, come ricordano Menicacci e Quinz, tinge, colora e distorce il movimento (agendo sui motoneuroni alfa)<sup>23</sup>. Per potersi muovere un corpo ha la necessità di immaginare un mondo, ed è sulla base di questo che un gesto può essere prodotto. Procediamo tuttavia con ordine soffermandoci, nello specifico, su ognuna delle categorie introdotte.

### I.1.1. *Categorizzazione percettiva*

*La categorizzazione percettiva*, e lo abbiamo appena visto, non è altro che la relazione che si instaura tra il corpo e l'ambiente circostante in vista della produzione di un movimento-gesto.

Le cerveau, en effet, ne peut pas traiter les informations de tous les capteurs en même temps, premièrement. Il ne se content pas de recevoir les informations sensorielles passivement et de les combiner, il va chercher les informations qui sont utiles et importantes pour l'action qui est en cours<sup>24</sup>.

Siamo qui a un punto di convergenza con la posizione precedentemente espressa da Bernard a proposito del processo di *fiction*. Secondo Alain Berthoz, neurofisiologo docente al College de France, le informazioni sensoriali sono quindi incorporate nella materia stessa che

---

<sup>23</sup> Cfr. l'importante analisi di A. Menicacci, E. Quinz, *Étendre la perception?*, in "Nouvelles de danse", n° 53, 2006. Cfr. anche la Conversazione con Armando Menicacci nella seconda parte del presente volume.

<sup>24</sup> A. Berthoz, in Florance Corinne, "Le sens du mouvement. Interview d'Alain Berthoz", in *Vu du corps*, Nouvelles de danse, n° 48-49, automne-hiver 2001, p. 89-90. "Il cervello, in effetti, non può trattare le informazioni di tutti i captori nello stesso tempo. Non si accontenta di ricevere le informazioni sensoriali in modo passivo e combinarle solamente, ma piuttosto va a cercare le informazioni che sono utili e importanti per l'azione che è in corso."

costituisce il sistema nervoso, ponendosi a base di una prima strutturazione della percezione e della memoria<sup>25</sup>. Alain Berthoz delinea qui una concezione *esternalista* del cervello che si appoggia su un'interazione del corpo con l'ambiente, non dissimile dalle posizioni di Bernard. In questo senso il cervello produce internamente modelli di corporeità e li proietta; come azione interna simulata, la teoria motrice della percezione sviluppata da Berthoz valorizza e privilegia lo sviluppo di una forma di pre-percezione simulatrice, piuttosto che un livello di *rappresentazione* operante nel cervello. In altri termini, secondo questa prospettiva, il cervello piuttosto che semplicemente rappresentare l'esterno, lo anticipa simulandolo. Il cervello è allora considerato un simulatore in quanto l'insieme delle azioni è agito

[...] des modèles internes de la réalité physique qui ne sont pas des opérateurs mathématiques mais de vrais neurones dont les propriétés de formes, de résistances, d'oscillation, d'amplification font partie du monde physique, sont accordés es au monde extérieur<sup>26</sup>.

A livello *proprioceettivo* il cervello utilizza i motoneuroni per modulare l'informazione sensoriale ottenuta dallo spazio, per poi lanciare una simulazione di movimento al fine di adattarlo all'azione in corso. A questa complessa dinamica di funzionamento del cervello si aggiunge una riorganizzazione delle diverse *rappresentazioni* corticali, nel caso in cui qualcosa di inatteso, all'interno del progetto d'azione, possa intervenire modificandone lo schema posturale. Le *rappresentazioni* che costituiscono lo schema posturale sono:

- la rappresentazione proposizionali, semantiche e lessicali, di parti del corpo;

---

<sup>25</sup> In questa direzione si veda inoltre Bernard Andrieu, *Une écologie du corps neurocognitif*, in "Quant à la danse", numéro deux, juin 2005, p. 24 sgg.

<sup>26</sup> A. Berthoz, *Le sens du mouvement*, Paris, Editions Odile Jacob, 1997, p. 28. "[...] da modelli interni della realtà fisica che non sono operatori matematici ma dei veri neuroni in cui le proprietà di forma, resistenza, oscillazione, amplificazione fanno parte del modo fisico e si accordano con il mondo esterno." Sulla percezione del movimento si veda inoltre M. Szentpál, *La perception du mouvement*, in "Quant à la danse", n° 2, juin 2005, p. 50.

- rappresentazioni visivo-motorie legate al sistema di memoria somatico e visuale non verbale;

- un sistema polimorfo e multimodale di referenza del corpo;

- rappresentazione dei programmi motori;

Sulla base di questa riflessione anche per Berthoz coesistono, nella corporeità, almeno due diverse dimensioni:

L'action procède d'un dialogue entre le corps et son double ; la délibération et la décision expriment ce dialogue fondamental. Nous avons deux corps, le corps physique et le corps mental. Le corps mental est constitué de tous les modèles internes qui constituent les éléments du schéma corporel et permettent au cerveau de simuler, d'émuler la réalité. C'est le corps que nous percevons lorsque nous rêvons<sup>27</sup>.

Al pari della dinamica di proiezione, precedentemente rilevata sulla scorta di Bernard, la creazione, nel cervello, di un doppio cerebrale permette di anticipare e di predire le conseguenze dell'azione; questo avviene in funzione della raccolta e dell'analisi di dati forniti dall'operazione di *categorizzazione percettiva*. Ancora una volta la percezione è direttamente implicata nel progetto d'azione grazie alla selezione di informazioni e all'anticipazione di possibili soluzioni motorie da mettere in opera prima dell'intervento cosciente della riflessione e della volontà. La *categorizzazione percettiva* concerne pertanto una selezione di oggetti dal mondo esterno e porta inscritta la traccia di una formulazione d'azione futura costituita sulla base di una

---

<sup>27</sup> A. Berthoz, *La décision*, Paris, Editions Odile Jacob, 2003, p. 169-170. "L'azione procede da un dialogo tra il corpo e il suo doppio; la deliberazione e la decisione esprime questo dialogo fondamentale. Noi abbiamo due corpi, un corpo fisico e un corpo mentale. Il corpo mentale è costituito da tutti i modelli interni che definiscono gli elementi dello schema corporale e permettono al cervello di simulare, di emulare la realtà. È il corpo che noi percepiamo quando sogniamo". Si veda inoltre il recente volume dedicato alla ridefinizione di un nuovo approccio alla fenomenologia e alla fisiologia dell'azione: A. Berthoz, J-L. Petit, *Phénoménologie et physiologie*, Paris, Odile Jacob, 2006; in particolare il capitolo I, "Représentation versus action" e sull'anticipazione del progetto d'azione il capitolo III "L'anticipation et la prédiction".

configurazione precedente<sup>28</sup>. Potremmo quindi affermare che per Berthoz l'emozione non è altro che uno degli stadi che preparano l'azione: contribuisce ad anticipare il futuro e a trasformare il mondo esterno. L'azione è dunque inscritta, come progetto, nel funzionamento dei captori sensoriali. Secondo questi presupposti la distinzione tra corpo, cervello e mondo esterno non può più essere accettata, dato che, come abbiamo fin qui dimostrato, la relazione tra la percezione e l'azione è comprensibile solo sulla base di un lavoro di interazione che avviene a livello del sistema sensori-motorio. La costruzione interattiva e interdipendente di corpo, cervello e mondo, piazza, come già aveva osservato Merleau-Ponty, la corporeità nel mondo e iscrive il mondo nella corporeità per effetto dell'azione soggettivamente organizzata a partire dalla percezione e da una analisi delle informazioni provenienti dall'ambiente<sup>29</sup>.

Da quanto sembra emergere da questa prospettiva, a ogni forma di *categorizzazione percettiva*, assegnazione di senso agli oggetti dell'esperienza, corrispondono, secondo gli habitus percetto-motori della corporeità investita nel processo, un certo *potenziale gestuale*. Da un punto di vista costitutivo il *potenziale gestuale* opera sempre globalmente, pertanto è piuttosto difficile separare, in fase analitica, le diverse tappe che ne costituiscono il senso ultimo. Con il termine *sensu*

---

<sup>28</sup> Si veda, in questa direzione, la posizione espressa da Armando Menicacci e da Scott deLahunta nelle conversazioni presentate nella seconda parte di questo volume. Di Scott deLahunta legate al rapporto movimento-processo cognitivo, si vedano: "Separate spaces: some cognitive dimensions of movement", in *Species of Spaces*, London, Proboscis, 2004 (ebook series). Lo stesso testo è reperibile all'indirizzo <http://diffusion.org.uk/> e il testo *Intimate contact*. Intervento scritto per *Transformes International Symposium*, Centre National de la Danse – CND di Pantin, Paris, 14-16 janvier 2005. Esiste una versione francese di questo testo pubblicata su rivista: S. deLahunta, *Espaces distincts: quelques dimensions cognitives du mouvement*, in "Nouvelles de danse", n° 53, 2006, p. 150 sgg.

<sup>29</sup> Esplicative, in questo senso, sono le seguenti espressioni di Merleau-Ponty: "Il mondo è inseparabile dal soggetto, ma da un soggetto che altro non è se non una proiezione del mondo; il soggetto è inseparabile dal mondo, ma da un mondo che il soggetto stesso proietta." e più oltre, "Nulla mi determina dall'esterno, non perché nulla mi solleciti, ma viceversa perché da subito io sono fuori di me e aperto al mondo". M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, cit., pp. 17-18; 581. Cfr., in questa prospettiva si veda inoltre l'analisi sviluppata da M. Hansen, *Bodies in code*, New York, London, 2006, "Body schema as potentiality", p. 38 sgg.

non intendiamo solamente riferirci al significato di cui il movimento è portatore, ma bensì fare riferimento a un più ampio processo che chiameremo di *logica del senso* in atto nel movimento e che opera a tre diversi stadi:

- a livello della *sensazione*: è il processo chiasmatico che costituisce il motore a partire dal quale si rende operante, e comincia a delinarsi, il secondo momento, la direzione;
- a livello della *direzione*: che rimanda al dispiegamento dei diversi ordini motori nello spazio;
- a livello del *significato*: o meglio a livello dell'enunciazione risultante dall'articolazione delle due precedenti.

Ha scritto Hubert Godard:

La moindre variation de la partie du corps qui initie le mouvement, les flux d'intensité qui l'organisent, le manière qu'a le danseur d'anticiper et de visualiser le mouvement qu'il va produire, tout cela fait qu'une même figure ne produira pas pour autant le même sens<sup>30</sup>.

Da un lato il movimento non è altro che lo spostamento di un segmento di corpo nello spazio e nel tempo rispetto a un sistema di riferimento, mentre dall'altro il gesto è il senso che ne deriva. Tra gesto e movimento, dal punto di vista della disposizione spaziale e temporale, non ci sono grandi differenze; da un punto di vista motorio cambia tutto, e questo cambiamento decisivo dipende da quello che Hubert Godard ha chiamato il *pre-movimento*<sup>31</sup>.

### **I.1.2. Il pre-movimento**

Il *pre-movimento* racchiude in sé una certa attitudine nei confronti della gestione del peso e della gravità. Questo livello esiste ancora prima che si costruisca un movimento, e sta alla base della carica espressiva che quest'ultimo veicolerà nel suo dispiegamento. Secondo

---

<sup>30</sup> H. Godard, "Le gest et sa perception", in I. Gonot et M. Michel (sotto la direzione di), *La danse au XXe siècle*, Paris, Larousse, 2002, p. 236. "La minima variazione della parte del corpo che da avvio al movimento, il flusso di intensità che l'organizza, la maniera che ha un danzatore di anticipare e di visualizzare il movimento che produrrà, tutto ciò fa che una stessa figura non potrà produrre lo stesso senso."

<sup>31</sup> Ibid.

Godard, dunque, lo stesso movimento può essere caricato di significati differenti al variare del pre-movimento. È quindi il pre-movimento che determina, sulla base della *categorizzazione percettiva*, lo stato di tensione della corporeità performativa e che al contempo ne definisce la qualità, il colore specifico.

Le pré-mouvement agit sur l'organisation gravitaire, c'est-à-dire sur la façon dont le sujet organise sa posture pour se tenir debout et répondre à la loi de la pesanteur dans cette position. Tout un système de muscles dits gravitaires, dont l'action échappe pour une grande part à la conscience vigile et à la volonté, est chargé d'assurer notre posture ; ces sont eux qui maintiennent notre équilibre et qui nous permettent de tenir debout sans avoir à y penser<sup>32</sup>.

Lo stesso apparato muscolare è dunque incaricato di registrare i cambiamenti di stato, sia affettivi che emozionali<sup>33</sup>. Ciò sta a indicare che ogni modificazione della postura avrà, di conseguenza, un'incidenza sullo stato emozionale e che, viceversa, ogni cambiamento o modificazione dello stato affettivo modificherà, anche in modo impercettibile, l'assetto posturale. A questo punto, se questi muscoli organizzano l'equilibrio, ciò significa che, nella quasi totalità dei casi, essi anticipano inequivocabilmente l'articolazione di ogni gesto, nella vita quotidiana come sulla scena. Questa modificazione è quindi data a livello del *pre-movimento* che, in modo impercettibile, coordina e mette al lavoro contemporaneamente sia il livello *motorio* (quindi meccanico) sia il livello *emotivo* del soggetto agente, dando così origine al gesto. È quindi qui che si chiarisce, in modo credo definitivo, la *logica del senso* sottesa al movimento. Tuttavia non dobbiamo cadere nell'errore di pensare che, da un punto di vista puramente formale, l'esecuzione di uno

---

<sup>32</sup> Ibid., "Il pre-movimento agisce sull'organizzazione gravitaria, vale a dire sulle modalità attraverso le quali il soggetto organizza la propria postura per tenersi in posizione eretta e rispondere al peso che grava su quella posizione specifica. Tutto un sistema di muscoli detti di gravitazione, la cui azione sfugge in gran parte alla coscienza e alla volontà, è incaricata di assicurare la nostra postura; sono essi che mantengono il nostro equilibrio e che ci permettono di tenerci in piedi senza doverci pensare."

<sup>33</sup> Torneremo poi su questa affermazione, soffermandoci sul concetto di *e-motion* che riguarda un passaggio chiave di questo lavoro, vale a dire la riflessione sulle strette connessioni che legano il *motion* (movimento) all'*emotion* (emozione).

stesso movimento possa avere un identico senso per due diversi soggetti agenti. La differenza d'esecuzione sta nella diversa gestione del flusso gravitazionale che pesa sul corpo, che colora in modo diverso uno stesso movimento eseguito da due soggetti distinti<sup>34</sup>.

Questo ci porta a introdurre una distinzione fondamentale: vale a dire quella tra il *movimento*, concepito come un evento strettamente legato alla disposizione dei diversi ordini motori nello spazio, e il *gesto*<sup>35</sup>, che s'inscrive nello scarto tra il movimento e la tessitura muscolare del soggetto, che non è altro che il pre-movimento interrelato alla sua dimensione affettiva e proiettiva. In questo scarto, tra la meccanica e il senso, si colloca l'espressività di un gesto. Il *gesto* ha un'intenzione, là dove il movimento può risultare da un automatismo. Possiamo inoltre dire che il movimento riguarda l'insieme del corpo, mentre il gesto non è che un frammento di movimento colto nella sua visibilità. Questo rende il movimento qualcosa di più globale, più vicino alla postura. Il gesto è, potremmo dire, l'emanazione visibile di una genesi corporale invisibile. Possiamo quindi considerare sia l'attitudine posturale che il pre-movimento preambolo inevitabile del gesto, sfondo sul quale si disegna il movimento stesso, cioè la figura. In questa

---

<sup>34</sup> Dobbiamo qui, inoltre, segnalare come la cultura e la storia individuale di un soggetto incidono in modo decisivo sul suo assetto gravitatorio e, di conseguenza, sulle modalità di emissione e di ricezione di un gesto.

<sup>35</sup> È necessario qui rinviare alla riflessione che, in termini filosofici, Giorgio Agamben ha sviluppato intorno al tema del gesto inteso come *puro medio*. Secondo Agamben portare un gesto nello spazio significa esibire il suo carattere di pura *medialità*, sganciato da una finalità rappresentativa immediata. Significa sospendere il tempo lineare per instaurare un tempo doppio che, nel movimento, è creazione incessante del luogo del proprio evento. Il gesto così pensato non è mai completamente in atto, occupa una soglia tra la dimensione virtuale e la sua attualizzazione, costituisce una sospensione e produce un *fantasma*. In questi termini Agamben parla di *danzare per fantasmata*. Si veda G. Agamben, *Notes sur le geste*, in "Trafic", n° 1, 1989; Ibid., *Le geste et la danse* (Daniel Loayza et Dominique Noguez, trad.), in "Revue d'esthétique", n° 22 «& la danse» (Dominique Noguez, éd.), Paris, Jean-Michel Place, 1992, pp. 9-12; Ibid., *Il gesto sospeso*, conferenza pronunciata durante *Pompei. Il romanzo della cenere*, 37. Festival Internazionale del Teatro diretto da Romeo Castellucci, Venezia, sabato 17 settembre 2005. Registrazione privata; Ibid., "Kommerell o il gesto", prefazione a M. Kommerell, *Il poeta e l'indicibile*, Genova, Marietti, 1991 (ora in G. Agamben, *La potenza del pensiero*, Vicenza, Neri Pozza Editore, 2005, p. 237 sgg).

prospettiva il gesto è la somma di un movimento e d'attività posturali anticipatorie (pre-movimento) dettate dalla *categorizzazione percettiva* dello spazio circostante.

Cerchiamo, tuttavia, di chiarire questo passaggio attraverso un esempio. Heinrich von Kleist ha descritto in modo inequivocabile questa distinzione in *Über das Marionettentheater*; scritto che per tutto il Novecento è stato punto di passaggio obbligato per i più importanti e innovativi riformatori della scena, da Gordon Craig (che disegnerà, a partire da Kleist, la sua visione della scena teorizzando la *supermarionetta*) a Kantor, passando per le magistrali lezioni estetiche di Schlemmer e del Bauhaus<sup>36</sup>.

In questo volume Kleist fa dialogare, sull'arte del movimento, un danzatore classico e uno spettatore di marionette. Il danzatore, nel corso della conversazione, esprime la sua ammirazione incondizionata per il funzionamento della marionetta; è a questo punto che introduce il concetto di *grazia*. La grazia, secondo il danzatore kleistiano, non è altro che una condizione, uno stato nel quale non si dà separazione alcuna tra il centro di gravità e il centro del movimento. In altri termini la marionetta esprime un segno *puro*, non contaminato dal peso che essa, a differenza di un essere umano, non genera perchè non posa al suolo ma è sollevata, come idealmente sospesa, e i suoi movimenti rispondono alla sola legge meccanica. Ogni movimento eseguito dalla marionetta attorno al centro di gravità disegnerà quindi sempre una parabola perfetta. A differenza dell'essere umano la marionetta non è soggetta a nessuno stato affettivo ed emozionale che, nell'uomo, è causa della separazione tra il centro di gravità e il centro del movimento. È quindi in questo scarto e nella tensione che esso provoca, che risiede, nel movimento umano, la dimensione espressiva del gesto.

---

<sup>36</sup> Si veda, nell'ordine: Heinrich von Kleist, *Über das Marionettentheater*, Berlin, s.l., 1810 (tr. it di U. Leonzio, Genova, Il melangolo, 1978; G. Craig, *On the art of the theatre* London, William Heinemann, 1912 (tr. it., di F. Marotti, *Il mio teatro*, Milano, Feltrinelli, 1971); T. Kantor, *Le Théâtre de la mort*, Lausanne, Editions L'Age d'Homme, 1977, (trad. it. di M. G. Gregotti e L. Sponzilli, *Il teatro della morte*, Milano, Ubulibri, 1979; O. Schlemmer, L. Moholy-Nagy, F. Molnar, *Die buhne im Bauhaus*, Mainz, Florian Kupferberg, 1965 (trad. it. di R. Pedio, *Il teatro del Bauhaus*, Torino, Einaudi, 1975).

Les résistances internes au déséquilibre, qui sont organisées par les muscles du système gravitaire, vont induire la qualité et la charge affective du geste. L'appareil psychique s'exprime à travers le système gravitaire, c'est par son biais qu'il charge de sens le mouvement, le module et le colore du désir, des inhibitions des émotions<sup>37</sup>.

È esattamente per questo motivo che i danzatori sanno che, per migliorare la qualità formale di un gesto, non è sufficiente intervenire a livello della meccanica del movimento, ma è necessario invece lavorare, dilatandone il più possibile la conoscenza e il margine di intervento, su tutti i livelli di quella che abbiamo definito la *logica del senso*, e che include quindi il pre-movimento. Ma com'è possibile intervenire su un livello così impercettibile come quello del pre-movimento? È possibile farlo, a nostro modo di vedere, lavorando sul processo di *fiction* o proiezione immaginaria enunciato da Michel Bernard. Lavorare sul processo di *fiction* significa pertanto intervenire sul potenziale di immaginazione e quindi sul potenziale gestuale a esso sotteso. Da qui deriva il controllo e l'organizzazione dell'assetto gravitario (oltre che della loro modulazione) che andremo ad analizzare di seguito, individuando due particolari modalità di articolazione del movimento, caratteristiche della scena contemporanea<sup>38</sup>.

Per poter introdurre, in modo efficace, la nostra analisi, è necessario partire da una premessa che delinea almeno due diverse dinamiche di articolazione del movimento:

a)- da un lato lo sviluppo di una estetica del movimento che si esprime attraverso l'utilizzo delle punte e che tende, inequivocabilmente, verso l'alto; questa tendenza si formalizzerà solo in seguito, nella prima metà

---

<sup>37</sup> H. Godard, "Le geste et sa perception", cit., p. 237. "Le resistenze interne al disequilibrio, che sono organizzate dai muscoli del sistema gravitario, incidono sulla qualità e la carica affettiva del gesto. L'apparato psichico si esprime attraverso il sistema gravitario, è per questo verso carica di senso il movimento, lo modula e lo colora di desiderio, di inibizioni o di emozioni."

<sup>38</sup> Come è possibile notare, cominciano qui a emergere alcuni temi di rilevante importanza, quali quello di *gravità*, di *peso*, di *flusso*, la cui articolazione congiunta segnerà un punto di svolta nello studio del movimento: mi riferisco qui alla teoria di Rudolf Laban che darà concretezza alla modernità in danza e sulla scia del quale si articoleranno le nostre riflessioni successive. Si veda R. Laban, *Mastery of movement on the stage*, London, Mac Donald & Evans, 1950 (tr. it., di S. Salvagno, *L'arte del movimento*, Macerata, Coop. Ephemeria Editrice, 1999).

del Novecento, grazie a Balanchine, in cui l'organizzazione gravitaria sarà caratterizzata da un movimento *eccentrico* organizzato dal basso verso l'alto e dall'esterno verso l'interno;

b)- dall'altro, al contrario, la danza moderna, soprattutto grazie a figure come Mary Wigman, segna un passaggio quanto mai deciso a un movimento che si relaziona, in modo creativo, con il peso e la caduta. Viene qui introdotto, contestualmente, il concetto, gravido di conseguenze nella contemporaneità, di *trasferimento del peso*. Da questo deriva un movimento *concentrico* caratterizzato da una tensione assiale ascensionale legato, senza soluzione di continuità, a un immaginario interiore che spinge in senso opposto e che riscrive incessantemente la relazione del corpo con il suolo.

Da un lato l'evoluzione della prima prospettiva verrà via via modificata da figure come Martha Graham e Merce Cunningham, oltre a essere completamente decostruita da William Forsythe; mentre la seconda, di matrice espressionista, confluirà in parte nel lavoro di Pina Bausch e del Tanz-Theater<sup>39</sup>.

## I.2. Sul movimento

On ne pense pas le corps, si on ne le pense pas comme pesant<sup>40</sup>  
Jean-Luc Nancy

Uno dei meriti principali di Laban, ricordavamo poco sopra, è stato quello di pensare la corporeità in movimento, piuttosto che come

---

<sup>39</sup> Si veda L. Bentivoglio, *La danza contemporanea*, Milano, Longanesi & C., 1985; L. Bentivoglio (a cura di), *Il teatro di Pina Bausch*, Milano, Ubulibri, 1985; S. Schlicher, *Tanz Theater*, Hamburg, Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1987, (tr. it. di P. Saveri, *L'avventura del Tanz Theater*, Genova, Costa & Nolan, 1989); J. Lesschaeve, *Le danseur et la danse*, Paris, Pierre Belfond, 1988, (tr. it. di F. Concina Bouvet, *Il danzatore e la danza*, Torino, E.D.T. Edizioni Torino, 1990); E. Vaccarino, *Altre scene, altre danze*, Torino, Einaudi, 1990, M. Guatterini (a cura di), *La parola alla danza*, Milano, Ubulibri, 1991; L. Louppe, *Poétique de la danse contemporaine*, Bruxelles, Contredanse, 1997; D. Charles, *Corpi polisemici*, cit. R. Copeland, *Merce Cunningham. Modernizing of Modern Dance*, London-New York, Routledge, 2004.

<sup>40</sup> J.-L. Nancy, "De l'âme", in AA.VV., *Le Poids du corps*, Le Mans, Ecole des Beaux-Arts du Mans, 1995, ora in *Corpus*, cit., p. 128.

corpo immobile al quale il movimento veniva impresso come una seconda natura. Questa intuizione lo ha portato a formulare congiuntamente i quattro fattori costitutivi del movimento, vale a dire il *peso*, il *flusso*, lo *spazio* e il *tempo*<sup>41</sup>. Secondo Laban il corpo è una geografia delle relazioni elaborata a partire da un'urgenza interiore, un impulso, che segue una traiettoria di *esternalizzazione*. Tuttavia, nella ricerca di Laban, questo non deve essere letto come una estroflessione di un sé interno che si dà a vedere per mezzo del movimento. Nulla di tutto questo. Viceversa l'io assume una dinamica circolare, una forma relazione che tocca i quattro punti cardinali del movimento. Il peso, il flusso (che riguarda le diverse gradazioni di intensità del *tonus* muscolare), la loro articolazione nello spazio e nel tempo sono quindi i vettori di questa circolarità. All'interno di quest'articolazione il peso ricopre un ruolo particolare e, come abbiamo visto in precedenza, la gestione del suo spostamento determina la qualità stessa del movimento. Non a caso, all'interno del sistema di scrittura definito da Laban (cinetografia), il peso diventa l'elemento regolatore nella costruzione spaziale del movimento. Tuttavia i quattro fattori non possono essere distinti che in fase analitica, mentre ricoprono, sul modello della sensazione, svariati gradi d'interrelazione che li rendono indissociabili nel dispiegamento della corporeità in atto. Questa dinamica è esplicitata dallo stesso Laban secondo la teoria dello sforzo (*effort*): determinazione, misurazione e regolamentazione della qualità e della quantità d'energia da impiegare nel movimento. Ora, come rilevato, il peso è la componente fondamentale d'ogni movimento. Tuttavia l'analisi di questa componente non è, negli studi attuali, oggetto d'adeguata riflessione e analisi, e questo per diversi fattori. Da un lato il veicolo primario attraverso il quale si percepisce la scena è la visione, mentre il peso rinvia piuttosto a una forma di tattilità, a un *pesare*. Ora, sulla scorta di Laban, la scoperta del peso è uno dei cardini della danza contemporanea, inteso come componente primaria attraverso la quale costruire una poetica del movimento. Accettare il peso, lavorarlo

---

<sup>41</sup> R. Laban, *Mastery of movement on the stage*, cit. Si veda inoltre V. Maletic, *Body, Space, Expression. The Development of Rudolf Laban's Movement and Dance Concepts*, Berlin/New York/Amsterdam, Mouton de Gruyter, 1987, pp. 57-73, (tr. it. di E. Casini Ropa, *La teoria dello spazio di Rudolf Laban*, in E. Casini Ropa (a cura di), *Alle origini della danza moderna*, Bologna, Il Mulino, 1990, p. 197-226).

all'interno di un processo di costruzione del gesto, è stato il principio fondatore della modernità in danza. Il trattamento del peso del soggetto in movimento, o il totale o il parziale abbandono alle leggi di gravità, sono le due polarità che legano le esperienze sceniche ed extra-sceniche a quelle contemporanee oggetto di questo lavoro. A partire da questo presupposto la scena contemporanea ha elaborato le due polarità a partire dalle quali si sono composte svariate figure di movimento: vale a dire la *caduta* e il *ristabilizzarsi* del corpo. Questa polarità, che sottende una posizione sia concettuale che compositiva, ingloba, all'interno di un processo organico più ampio, anche il peso, seguendo così lo scarto che separa questa visione (moderna prima, contemporanea poi) dalla danza classica che tende, contrariamente, a introdurre nel movimento la negazione stessa del peso; resistenza visibile in una pressoché totale mancanza di relazione compositiva che investa la caduta e, di conseguenza, il suolo<sup>42</sup>.

Contrariamente a un'interpretazione mimetica della caduta, la scena contemporanea la assume come forma di liberazione del peso corporeo secondo la propensione gravitaria del corpo in movimento. In altri termini la caduta è simile a una forma di *bilanciamento* ritmico che potrà essere ristabilito soltanto a certe condizioni dettate, come è possibile intuire, dalla gestione dello sforzo e quindi del flusso. Potremmo pensare il movimento come una caduta continua e differita dalla quale prende forma l'estetica di un gesto. Una poetica del *vacillare* che lega la caduta al ristabilizzarsi del corpo, "un *jeu de circulations* autour de l'axe gravitaire" come l'ha chiamato Hubert Godard<sup>43</sup>.

Per relazionarsi alla gravità è necessario che ogni movimento sia *pesato*: per ottenere uno spostamento del peso è necessario lavorare sulla dinamica delle intensità e delle forze impiegate, oltre che sulla loro vettorializzazione. *Pesare* il movimento significa pertanto inserire nel flusso di movimento una resistenza. Nelle esperienze che andremo ad analizzare il *pesare* diviene così un *soppesare* le diverse dinamiche di

---

<sup>42</sup> È qui di rilevante interesse la posizione che assume, discutendo del movimento, Paul Virilio. Vedi P. Virilio, "L'espace gravitaire", in L. Louppe (sous la direction de) *Danses tracées*, Paris, Editions dis voir, 1991, p. 51.

<sup>43</sup> H. Godard, *Le disequilibre fondateur*, in "Art Press", numéro special "Le Vingt Ans d'Art Press", automne 1992, p. 145. "Un gioco di circolazione attorno all'asse gravitario."

spostamento. Farsi carico del peso significa inoltre considerare la caduta come parte integrante della sua gestione in un progetto d'azione.

Fisiologicamente la caduta, in condizioni quotidiane, è qualcosa che avviene accidentalmente, per strada per esempio. Su un palco, o meglio, in situazione performativa, la caduta è invece decisa, prevista e articolata. È quindi una caduta controllata. Essa è qualcosa che ha a che vedere con il tempo e con la sua estetica in scena. Se la caduta è lenta, significa che il grado di resistenza al flusso di movimento, cui prima facevamo cenno, è alto; la figura che ne deriva in termini di disegno compositivo, assomiglierà a un poggiarsi del corpo, a un depositarsi. La sua qualità principale sarà allora una certa sospensione installata nel movimento stesso, una sospensione che restituisce la *profondità* di una caduta, la sua dinamica interna. Una qualità molto simile a quella descritta è all'opera in *Collection particulière* (2005), della coreografa italo-francese Maria Donata D'Urso (**fig. 1**). Questa performance ruota attorno a una tavola di plexiglass tagliata in due orizzontalmente da una profonda fessura. La tavola è rialzata di circa un metro sul livello del palco, così da poter essere posta all'altezza dello sguardo dello spettatore. La superficie è qui un oggetto che separa l'alto, la parte superiore, dal basso, la parte inferiore. La questione della gravità diviene pertanto un punto centrale di riflessione all'interno del quale si organizza l'intero lavoro, e determina in modo decisivo la qualità della relazione tra il corpo della performer e la superficie della tavola. Tutte le parti del corpo sono pensate in sospensione nello spazio. Posizionato nel solco orizzontale della tavola, il corpo è come diviso in due parti, soggette a due logiche e a due articolazioni del movimento completamente diverse. Da un lato la parte del corpo che si trova esposta nella parte superiore, è soggetta alla pressione gravitazionale, e la qualità della sua relazione con la superficie è di aderenza e scivolamento; all'opposto, la parte del corpo che si trova nella zona inferiore della tavola è priva di gravità in quanto quest'ultima è scaricata interamente sulla parte superiore della tavola. Detto altrimenti, il corpo non scarica più il peso su una superficie ma la attraversa. La gravità che scarica sulla parte superiore della superficie, permette, in basso, una diversa dinamica d'articolazione del movimento. Da un lato, nella parte superiore, la gravità e il peso costringono il corpo a una forma d'aderenza alla superficie, dall'altro, nella parte inferiore,

questa stessa dinamica permette una maggiore fluidità del movimento<sup>44</sup>. C'è inoltre un altro tipo di caduta che deve essere oggetto di riflessione in queste pagine; una caduta più rapida in cui il livello di resistenza interno è minimo. Si potrebbe dire che questa caduta è *oggettiva*, come se il suolo si aprisse per accoglierla, inglobandola. Questo livello della caduta è presente in alcuni lavori della coreografa Cindy Van Acker<sup>45</sup> e nel recente lavoro *Hey Girl!* (2006) della Societas Raffaello Sanzio. Potremmo tuttavia riformulare diversamente quanto fino a ora accennato, delineando due casistiche all'interno delle quali pensare la relazione tra il movimento e il peso sulla scena contemporanea.

Esiste una caduta *visibile*, cui gli esempi precedentemente enunciati fanno parte. Ma esiste anche un secondo livello di gestione del peso nella caduta, un livello meno visibile anche se lo può divenire. È quella che potremmo definire una caduta *interna* al movimento. Questa è una dimensione radicale della caduta, senza la quale il primo livello, che pertiene alla visibilità, non potrebbe mai essere percepito. Questa caduta ha a che vedere con uno spostamento del peso, con il soppesare la dinamica di flusso; è, per così dire, una caduta di tipo *infinitesimale* che si produce a livello dell'articolazione profonda del movimento. In altri termini è una caduta che, come una forma di *décalage*, struttura il momento visibile, lo informa e lo deforma incessantemente a livello del micro-movimento. È quindi una caduta che lavora sulla resistenza, trattenuta. Tuttavia le due dimensioni sono strettamente correlate l'una all'altra, e la loro relazione non si dà per opposizione ma per livelli diversi di gestione delle energie, delineando un lavoro coreografico che ingloba nella sua articolazione anche il suolo.

Des corps au sol, abandonnés, mais sans prostration. Ce travail du sol, où le corps se pense et se perd, se donne et prend le sol qui se donne à lui,

---

<sup>44</sup> Per un maggiore approfondimento su questi temi si veda Laurent Goumarre, *Pour une esthétique de la posture*, in "Art Press", n° 282, settembre 2002 e la conversazione con la coreografa in E. Pitozzi, *Superfici dinamiche*, in "art'O", n° 20, primavera 2006, p. 4.

<sup>45</sup> Il lavoro cui facciamo qui riferimento è *Corps 00:00* realizzato a Ginevra nel 2002 e presentato per la prima volta in Italia nella cornice della 37. Festival Internazionale del Teatro - Biennale di Venezia, diretta da Romeo Castellucci nel settembre 2005.

provoque des qualités de mouvement exceptionnelles, dues au repos des tenseurs<sup>46</sup>.

Numerose le pratiche e le estetiche che hanno fatto ricorso all'uso del suolo. Tra le esperienze storiche della contemporaneità potremmo ricordare la coreografa statunitense Trisha Brown, che con lavori come *Accumulations* ha composto un'intera partitura coreografica a partire dal suolo. È dunque a questo livello che diventa importante analizzare il fattore che, legato al peso, ne regola la dinamica: vale a dire il *flusso*.

Ma torniamo, anche solo per un momento, a Laban. Egli distingue due tipologie di *flusso*, una prima dinamica è *libera* (free) mentre la seconda è *trattenuta* (bound). Tutte le qualità di flusso non dipendono direttamente dal rilassamento o dall'intensità tonica della corporeità in movimento, ma bensì dalla qualità del passaggio dall'uno all'altro, nell'intervallo ritmico o nella sua modulazione. La danza contemporanea ha fatto di questo intervallo la componente principale della costruzione del movimento:

- costruendo un movimento ellittico che fa passare istantaneamente il corpo da uno stato di tonicità all'altro, con mutamenti rapidi, rotture nel passaggio tra i due stadi, figure queste che osserviamo di frequente sulla scena contemporanea (Forsythe, Skené danza, Kondition Pluriel) generalmente destinate a provocare una frattura della linearità;
- viceversa, questo lavoro sul flusso, ha portato a pensare il movimento come modulazione tra un vuoto e un pieno sul modello dell'onda.

Entrambe queste dinamiche, che andremo qui a discutere, richiamano l'importanza di un lavoro costante sulle tensioni che sottendono il movimento. Queste tensioni non sono visibili (tranne in alcuni casi) nella forma; ma esse compongono le intensità che sostengono il movimento e sono il cuore di tutti i possibili gradi di espressività del gesto: il loro grado di intensità, il regime spazio-

---

<sup>46</sup> L. Louppe, *Poétique de la danse contemporaine*, cit., p. 98. "I corpi al suolo, abbandonati, ma senza prostrazione. Questo lavoro del suolo, in cui i corpi si pesano e si perdono, si danno e prendono il suolo che si dona loro, provoca qualità di movimento eccezionali, dovute al rilassamento dei tensori."

temporale che investe, il lavoro sulle dinamiche che le organizza. Laban ha ricordato, in questo senso, come ogni tensione è, a sua volta, controbilanciata da una tensione opposta (Mary Wigman ne è un esempio), più o meno leggibile, che costituisce in tutto e per tutto l'*ombra* del movimento visibile (shadow movement). Se il peso costituisce l'elemento primario del movimento, il flusso pertiene alla sua gestione nell'articolazione e nella durata del movimento. Tuttavia il flusso non può non rinviare al suo opposto, o meglio, a ciò che lo trattiene e lo sospende, vale a dire la *resistenza*. Ma andiamo dunque con ordine e cerchiamo di soffermarci su due diverse estetiche di movimento che lavorano entrambe sul peso.

### I.2.1. *Tempo-movimento: temporalizzazione e frammentazione*

Le mouvement n'est rien d'autre qu'un déséquilibre entretenu<sup>47</sup>  
Paul Virilio

La resistenza al flusso di movimento può essere pensata e articolata attraverso una costruzione del movimento che lavora sul ritmo. In questo caso il movimento è la risultante di un pensiero ritmico che temporalizza, letteralmente, ogni singolo gesto in relazione al precedente e al successivo. L'estetica di Merce Cunningham, tra le figure di punta della danza contemporanea americana del secondo Novecento, può esservi iscritta<sup>48</sup>. Soffermiamoci su un esempio. In *Biped* (1999) Cunningham a un certo punto del lavoro, riprende una *promenade* della danza classica: un danzatore in mezza-punta, con le braccia appoggiate sul partner, volteggia nello spazio; normalmente questa figura, nel canone della danza classica, richiama una scena amorosa (**fig. 2**). In Cunningham, viceversa, la figura che emerge da questo snatura completamente il senso, pur trattandosi della medesima forma. I danzatori non sono qui interessati alla dimensione psicologica della loro relazione. La danza di Cunningham impone la distanza, impedisce ogni

---

<sup>47</sup> P. Virilio, "L'espace gravitaire", cit., p. 59. "Il movimento non è altro che un disequilibrio trattenuto."

<sup>48</sup> Merce Cunningham è tra le figure di punta della danza internazionale; padre della post-modern dance ha collaborato a lungo con figure come J. Cage. Tra le sue produzioni recenti ricordiamo *Ocean* (1994) e *Biped* (1999) che discuteremo nel Cap. II.

tipo di contatto emotivo, tende al *neutro*<sup>49</sup>; questa neutralità del movimento e questa distanza si costruisce attraverso un lavoro sul tempo del movimento. Un movimento che si articola dal basso verso l'alto e tende così a introdurre una sospensione del peso gravitazionale. Il modello per Cunningham è l'acqua, e la sua fluidità guida la costruzione dello spazio. La principale particolarità della sua scrittura coreografica è che ogni porzione di spazio diviene un centro di cui il danzatore prende possesso categorizzandolo: può svilupparlo, modificarne l'orientamento e creare centri d'attrazione completamente differenti a seconda della struttura ritmica assegnata alla frase. Considerando quindi l'insieme di questi centri immaginari, Cunningham riscrive ogni singola porzione di spazio in senso coreografico, rendendo visibile il movimento da tutti i lati e intervenendo per dirigere il danzatore in tutte le direzioni, che restano sempre indeterminate. Per Cunningham, infatti, la nozione di direzione non è mai immutabile: può variare a secondo delle esigenze e dell'articolazione del peso all'interno di un movimento; di conseguenza il movimento, al di là di qualsiasi investitura simbolica, è subordinato all'ambiente ed è il solo fattore che ha la possibilità di modificarlo e condizionarlo. Tuttavia la struttura di tutti gli interventi realizzati da Cunningham parte da un'elaborazione sul tempo che, in un secondo momento, è produttore di spazio<sup>50</sup>. Il processo di lavoro si appoggia almeno su due fattori che costituiscono altrettanti interventi sulla struttura temporale:

a)- l'indipendenza totale della danza dalla musica: L'elemento *suono*, concepito da Cage e Cunningham come al di fuori del tempo e dalla spazio, si produce *durante* la danza e non *con* la danza<sup>51</sup>. Si danza *dentro*

---

<sup>49</sup> Fin dagli anni Quarante del secolo scorso, Cunningham comincia a elaborare la sua personale estetica coreografica, abbandonando il versante psicologico che aveva caratterizzato, seppur con importanza decisiva sulla sua formazione, l'insegnamento di Martha Graham. In quello stesso periodo Cunningham subirà l'influenza di un altro grande riformatore della scena coreografica internazionale, vale a dire quella di George Balanchine.

<sup>50</sup> Questa prospettiva di lavoro sul tempo nasce nel coreografo dall'incontro con John Cage e dalla stretta relazione che, in termini di composizione, la musica intratterrà con la costruzione coreografica di ogni lavoro. Si veda J. Lesschaeve, *Le danseur et la danse*, cit.

<sup>51</sup> Cfr. G. Fontaine, *La danse du temps*, Pantin, Centre National de la Danse – CND, 2004, Per quanto riguarda Cunningham in particolare si veda p. 71.

o *sopra* il suono ma non con esso. La loro relazione è quindi dettata solamente dalla durata dello spettacolo. Cunningham compone così la partitura coreografica senza avere la minima idea di quale sarà il tenore della composizione sonora;

b)- il processo aleatorio<sup>52</sup>: Le sequenze coreografiche e la loro successione seguono un andamento e un ordine aleatorio, oppure esse possono essere eseguite in modo libero a danzatore che le esegue;

A partire da questi punti Cunningham intende concepire una modalità di distribuzione dei movimenti nel tempo esattamente come fa con lo spazio. Egli rifiuta lo schema classico fondato su *introduzione*, *sviluppo* e *conclusione* tipici della danza classica; e non costruisce nemmeno l'organizzazione temporale del lavoro sull'esposizione di un tema e sul trattamento delle sue variazioni. Non privilegia nemmeno il *climax* (o momento culminante); ogni istante è esattamente importante come un altro. Anche i passaggi e le transizioni tra i movimenti sono poco visibili nella sua scrittura coreografica. Questo approccio al movimento sembra pertanto favorire una forma di discontinuità che sovverte la logica di uno sviluppo temporale pre-esistente o pre-determinato (a tutti i livelli della scrittura coreografica) a favore di relazioni puramente casuali. Le coreografie di Cunningham, di cui *Ocean* (1994) o *Biped* (1999) ne sono un esempio, scrivono un'arte dell'imprevisto fondata su strutture ritmiche inattese e passaggi estremamente sofisticati. Ognuno di questi passaggi è articolato attorno a un cambiamento rapido di peso e di direzione. Il processo aleatorio favorisce quindi una *fiction* del corpo, una potenza di proiezione che lavora sulle possibilità e sulla mappatura dei limiti fisici del movimento. Tuttavia la scena contemporanea ha costruito altre e diverse strategie d'articolazione del movimento ritmico e che hanno portato a una diversa relazione tra la scrittura coreografica e il tempo. Una seconda prospettiva lavora invece su micromovimenti in cui l'articolazione stessa si sviluppa a partire da una frammentazione e ricombinazione di diversi segmenti

---

<sup>52</sup> Questo processo centrato sull'*alea* e derivante dall'incontro con John Cage, verrà utilizzato da Cunningham anche nei lavori con le strumentazioni informatiche, si pensi all'utilizzo del programma di composizione *Life Forms*, ma anche ai sistemi digitali di *motion capture*. Entrambi questi sistemi stanno alla base della realizzazione di *Biped*, lavoro che affronteremo, sotto questo aspetto, nel prossimo capitolo. Si veda su questo punto R. Copeland, *Merce Cunningham. Modernizing of Modern Dance*, cit., p. 183.

corporei organizzati secondo livelli temporali diversi. Evidentemente, anche secondo questo principio compositivo, una resistenza lavora internamente al movimento. A partire da un processo di frammentazione, la cui caratteristica principale è la scomposizione del corpo attraverso il movimento, la resistenza interna è ritmica e dinamica. La figura che caratterizza questa dinamica di composizione è il *reverse*, l'interruzione e il riavvolgimento pluridirezionale del movimento stesso. Il coreografo che più di tutti ha sviluppato questo principio di frammentazione è l'americano, residente a Francoforte, William Forsythe. Dopo essere stato, negli anni Ottanta, una figura di punta del panorama coreografico internazionale, con lavori recenti come *Whenever on on on nohow on / airdrawing*, del 2005 realizzato con il videoartista Peter Welz (**figg. 3-9**), *You Made My a Monster* (2005), *Three Atmospheric studies* (2006) e l'installazione coreografica *Retranslation/Final Unfinished Portrait (Francis Bacon)* (2006) realizzata in collaborazione con il videoartista Peter Weltz, Forsythe sembra portare alle estreme conseguenze il lavoro di decostruzione dell'equilibrio che ha segnato la sua scrittura coreografica fin dagli esordi. In questi lavori Forsythe sembra radicalizzare ulteriormente la composizione del movimento attraverso il processo della frammentazione.

To say something is a fragment is on way of expressing a phenomenon that I think of as keeping space between events so that things are really allowed to emerge and move. You make space for things to happen, space that is not filled with signs, or symbols, or objects, all of which often reflect, or are, distress at the idea of a void<sup>53</sup>.

Questo processo, che procede come in una dinamica di pieno/vuoto e non per saturazione, costituisce un'indagine radicale sul movimento che mette in gioco tutte le periferie del corpo (gomiti, ginocchia, estremità delle mani e dei piedi) nella costruzione

---

<sup>53</sup> Si veda W. Forsythe in A. Noltenius, *Forsythe detail*, Issy-Les-Moulineaux/Bruxelles, Arte Editions/Editions Complexe, 2003, pp. 40-41. "Ciò che chiamo frammento è l'espressione di un fenomeno che sperimento preservando uno spazio tra gli eventi, al fine che qualcosa, in esso, possa prendere forma, emergere e mettersi in azione. Creare uno spazio perché le cose possano accadere, uno spazio privo di segni, di simboli o oggetti, tutto ciò spesso riflette, o è, afflitto dall'idea di vuoto".

architettonica di un movimento che privilegia una linea-flusso, ritmicamente orientata, alla linea retta. Questo passaggio è evidente non appena l'attenzione è portata dalla visione generale al particolare del corpo in movimento<sup>54</sup>. In questa situazione è possibile focalizzare alcuni dettagli del movimento in cui quest'ultimo passa da uno stato all'altro, da un livello all'altro, secondo il principio d'evoluzione e collasso della linea. Grazie a quest'attenzione minimale al dettaglio nel movimento, Forsythe lavora nella direzione di un'estetica molecolare, articolata attorno a una dinamica d'intervallo che regola la disposizione e la concatenazione dei singoli frammenti.

Per Forsythe, infatti, i momenti di discontinuità nel passaggio da un movimento a un altro, momenti che potremmo definire di caduta nel movimento, sono i veri connettori della scrittura coreografica e permettono di lavorare con livelli temporali differenti. La caduta nel movimento non è altro che l'*accento*: questo è tecnicamente ottenuto grazie a una caduta di peso all'interno del movimento fino a modificare la dinamica stessa dell'azione. In altri termini un movimento costituito da una certa tonicità muscolare si modifica nel passaggio a un altro; è così che si rende percepibile una faglia nella continuità stessa della *frase*. Qui la *frase*, elemento costitutivo di un'estetica del movimento, soprassiede alla distribuzione del peso, dell'energia, delle dinamiche e del tempo nel movimento; concerne essenzialmente il suo sviluppo e la sua durata. Spesso, in Forsythe, è l'intensificazione del movimento a rallentare, creando così una tensione, là dove, nel passaggio, il suo abbandono è rapido. Potremmo affermare che, in un certo senso, l'evento che genera altri eventi sta nella sospensione o in un *gap*, in un intervallo. Seguendo questa riflessione, la parte *mancante*, la parte che fa vuoto in un movimento, è quella che lo qualifica in senso ritmico e dinamico. Questa procedura di pieno/vuoto espone il movimento a una sorta di sparizione, le cui figure centrali sono la linea curva, la piega, la

---

<sup>54</sup> Questo cambiamento del punto di vista è possibile operarlo in lavori come *You Made Me a Monster* e nell'installazione video realizzata a partire dall'ultimo dipinto di Bacon perché è possibile un abbandono della separazione canonica tra sala e platea ed è quindi possibile un contatto privilegiato, da un punto di vista della visione, con i corpi dei performer. Sia qui solo accennato, ma un principio analogo di *prossimità* è in opera anche nei dispositivi scenici di Myriam Gourfink, di cui poi tratteremo.

spirale e il cerchio; le uniche a poter mantenere il corpo in uno stato di vibrazione permanente<sup>55</sup>.

L'impressione generale che emerge dalla personale scrittura coreografica di Forsythe è che tutti i lavori citati ruotino intorno a un'interrogazione sull'unità del movimento, sulla sua disarticolazione e ricomposizione, offrendo movimenti solo abbozzati, incompleti. Questo è reso possibile grazie a un processo di composizione che interviene sulle dinamiche temporali. Questa qualità di movimento è quindi dovuta a una particolare nozione, quella *reverse* sulla quale è necessario soffermarsi. Tale nozione porta a enucleare tre fasi costitutive del movimento, che tuttavia sono inseparabili in fase di esecuzione, ma che costituiscono, a nostro modo di vedere, una sorta di montaggio, di temporalizzazione del movimento.

La prima fase, o fase di *avvio*, sarà quindi quella necessaria a costruire il movimento per frammenti che, secondo la dinamica della linea-flusso precedentemente evidenziata, congiunga un punto A del corpo o dello spazio a un punto B. La seconda fase, che chiameremo *intermedia*, pertiene quindi alla cesura, all'interruzione del flusso; essa installa nel movimento una variante ritmica, costruendo le condizioni sulle quali s'innesta la terza e ultima fase, detta di *svolta* o di *reverse*.

Essa consiste in un riavvolgimento d'alcuni frammenti di movimento che vengono reindirizzati secondo nuovi parametri ritmici e vettoriali. In altri termini il *reverse*, come processo di composizione, permette di temporalizzare il movimento e al contempo di mettere in evidenza alcuni dettagli che lo compongono.

I think the biggest difficulty in the kind of improvisation we practice is not consciously shaping your body, is actually letting your body fold and to develop a more reactive and a many timed body as opposed to a shaped body.

---

<sup>55</sup> A questo proposito si veda l'intervista a Forsythe in Gerald Sigmund, *Coreographic thinking*, in "Ballett International/Tanz Aktuell", numero annuale 2001. Si veda inoltre Anne-Sophie Vergne, *Forsythe, révolution de principe*, in "Mouvement", n° 18, septembre-octobre 2002, p. 56 sgg., e E. Pitozzi, *Il collasso della linea da un punto di vista cellulare. You made Me a Monster di William Forsythe*, in "art'O", n° 19, inverno 2005-2006, p. 11 sgg.

At any give moment, you have to be able to say: what is the potential of this configuration of my body<sup>56</sup>.

Si compie così come in *You Made Me a Monster* o in *Retranslation* una composizione regolata sulla proiezione del movimento nello spazio rendendolo dinamico, qualificandolo, orientandolo, accelerandone o appiattendone la linea di fuga così come avviene, in modo analogo, in certi progetti di architettura contemporanea come *Decoi* o *Nox*, solo per citarne alcuni. È qui in atto, sulla scena dei lavori di Forsythe, un'estetica del flusso che rinvia a forme che non sono fisse o fissate, ma sono caratterizzate da un'intermittenza di dati. La figura risultante da questo movimento è una sorta di *paramorph*, concetto elaborato dall'architetto Mark Goulthorpe (*Decoi*). Esso rinvia a una figura che può variare nella sua forma conservando le proprie caratteristiche essenziali. Questo rimanda a una dinamica che investe le forme potenziali e le loro diverse e immanenti attualizzazioni. In altri termini la linea coreografica dispiegata da Forsythe è attuale in quanto mette in risonanza e organizza, come in un diagramma, due sezioni di movimento; ma è altrettanto potenziale in quanto il collegamento (la loro attualizzazione) non è mai stabilito in modo definitivo. Il risultato visibile del movimento è una linea intermittente caratterizzata da una perdita d'unità; la linea è quindi concepita da Forsythe come espressione di un fenomeno che prefigura uno spazio vuoto tra i movimenti, condizione questa essenziale attraverso la quale qualcosa può accadere.

Affrontando un analogo processo d'articolazione del movimento è utile soffermarci sul lavoro coreografico di Ugo Pitozzi – teatro Danza Skené e della sua formazione Teatro Danza Skené, in cui la scrittura di movimento si orienta a partire da un'analogia concezione di frammento. Qui ogni frammento ha una sua completezza e autonomia significativa, nuova geografia emozionale degli stati di corpo. Il corpo è concepito

---

<sup>56</sup> W. Forsythe in una intervista contenuta nel cofanetto del cd-rom e rilasciata a N. Haffner, *Observing the Motion. An Interview with William Forsythe*, in *Improvisation Technologies*, ZKM - Kalsrhue, 1999, p. 24. “Io penso che la più grande difficoltà dell'improvvisazione, così come la pratichiamo, non è di formare in modo cosciente il corpo, ma al contrario di lasciare che si pieghi, si articoli e si sviluppi un corpo più reattivo, multi-temporale. A tutti i momenti, bisogna essere in grado di dire: quale potenzialità c'è nella configurazione presente del mio corpo.”

come materia mobile, un'immagine offerta ad altri corpi che si costruisce attraverso la composizione ritmica delle sue parti.

Il n'y a pas 'le' corps, il n'y a pas 'le' toucher, il n'y a pas 'la' *res extensa*. Il y a qu'il y a: création du monde, *techné* des corps, pesée sans limites du sens, *corpus* topographique, géographie des ectopies multipliées - et pas d'u-topie. Pas de lieu hors-lieu pour le sens. Si le sens est 'absent', c'est sur le mode d'être ici, *hoc est enim*, et non sur celui d'être ailleurs et nulle part. *L'absence-ici*, voilà le corps, [...]. L'entre-les-corps ne réserve rien, rien que l'extension qu'est la *res* elle-même, la réalité aréale selon laquelle il arrive que les corps sont entre eux exposés. L'entre-les-corps est leur avoir-lieu d'images<sup>57</sup>.

L'immagine-movimento emerge qui da un lavoro sul pensiero e sulla struttura del tempo. La scrittura coreografica non si riduce a *grafo* o a pura *grafia*, ma recupera una scrittura del corpo e con il corpo completamente antipsicologica, composta, come in *Fornication avec l'onde* (1996), *Epopteia* (1999) o *Ceremony of innocence* (2000) – “secondo ambiente sensibile” di *Project Room* –, da una dimensione esplosa costituita da linee fuori simmetria, disequilibri e disarticolazioni in una costante perdita del centro. Il gesto coreografico di Ugo Pitozzi è veicolo di un movimento che instaura relazioni provvisorie a seconda delle traiettorie che il gesto svela, di volta in volta, nella disposizione dei corpi nello spazio (**Fig. 10**). La dimensione gravitazionale del corpo è parte fondante di questa scrittura coreografica. Pitozzi parla, a proposito delle sue coreografie, di un corpo *polindromico* che si direziona a articolazione rispetto al tempo d'esecuzione.

Un tempo privilegiato che si ex-pone necessariamente come condizione esterna al soggetto; questo tempo si apre ad una dimensione che

---

<sup>57</sup> J. L. Nancy, *Corpus*, *Op. cit.*, p. 104, “Non c'è 'il' corpo, non c'è 'il' tatto, non c'è la *res extensa*. C'è il fatto che c'è: creazione del mondo, *téchne* dei corpi, pesare illimitato del senso, *corpus* topografico, geografia delle ectopie multiple, e non u-topia. Non ci sono luoghi fuori luogo per il senso. Se il senso è 'assente' lo è qui, *hoc est enim*, e non essendo altrove o da nessuna parte. *L'assenza-qui*, ecco il corpo [...] L'intervallo tra i corpi non ci riserva niente, niente se non quell'estensione che è la *res* stessa, la realtà areale secondo la quale accade che i corpi siano esposti tra loro. L'intervallo tra i corpi è il loro aver luogo come immagini”.

non rimanda ad una consolidata esattezza o alla pura ripetizione, ma a ciò che ancora non è flusso. Un tempo che monta contro altri tempi, sospendendoli. Lavorare in questa direzione significa *togliere il corpo del danzatore dal centro dell'azione*, traslocare nell'azione un tempo altro, che ha a che fare con il mutamento e un continuo spiazzamento dello spazio e delle sue componenti; è questo che crea un frammento<sup>58</sup>.

L'attenzione è focalizzata sullo spostamento del peso di cui il gesto costituisce la parte *visibile*. Il movimento non si evolve a partire da un punto dato, non c'è un centro del corpo o dello spazio dal quale sviluppare una frase coreografica lineare. L'origine della costruzione coreografica è decentrata, e questa dislocazione della fonte del movimento si trasmette alla struttura stessa grazie ad un gesto che si sviluppa mediante un'attenzione alle *periferie* del corpo e grazie a una stretta relazione con il suolo; mani, braccia e piedi sono convogliati in un movimento di decostruzione del baricentro, come se ogni minimo impulso emesso trovasse la sua propria localizzazione in una porzione di corpo, disegnandone la cartografia e destabilizzandone le funzioni. L'articolazione, modalità attraverso la quale il gesto orienta il movimento sulla scena, è quindi il luogo di una separazione che avviene nel corpo stesso dei performer<sup>59</sup>.

L'attenzione verso il posizionamento e la direzione dei flussi energetici svela in *Ceremony of innocence* un lavoro sulla dimensione temporale della scena. Il flusso inscritto nel gesto coreografico di Pitozzi sposta il peso secondo risonanze diverse ed alternate: da un lato il movimento tende ad essere trattenuto, instaurando una relazione di continuità lenta con il tempo, in cui la circolazione del peso è trattenuta grazie ad un lavoro d'intensificazione del *tono* muscolare: questo produce uno spazio intermittente; dall'altro il peso entra in un flusso di circolazione senza incontrare resistenze muscolari, in cui l'elemento gravitazionale pulsa senza intervallo delineando uno spazio decentrato. Qui il tempo diventa decisamente più rapido, fatto d'accelerazioni con

---

<sup>58</sup> U. Pitozzi. Si veda la conversazione con il coreografo nella seconda parte del presente volume.

<sup>59</sup> A-S. Edefalk, *Ceremony of innocence: Project Room*, in "Structures", dicembre 2000. Su *Epotheia* e *Ceremony* torneremo in seguito, per quanto riguarda il discorso sulla presenza, affrontando la questione delle relazioni tra il corpo fisico sulla scena e il corpo digitale in video.

una serie di variazioni interne, sospensioni e nuove partenze. L'intero movimento è quindi decostruito e ricombinato secondo una disposizione delle diverse frasi coreografiche nel tempo. Lo spazio si apre e si richiude, cessa di essere semplicemente un luogo nel quale le cose ed i corpi sono situati.

Un presupposto simile, legato alla decostruzione del movimento, caratterizza anche la scrittura coreografica di Marie-Claude Paulin della formazione *Kondition Pluriel* basata a Montréal, in Québec. Nei loro lavori, soprattutto a partire da *Scheme* (2000) fino a *Puppet* (2006), loro ultima produzione, passando per *Rekombinant "le corps techn(o)rganique"* (2004-2005), l'approccio al movimento è caratterizzato da una dinamica che unisce un lavoro a livello del micromovimento al suo dispiegamento nello spazio (**fig. 11**). L'approccio alla composizione è quindi caratterizzato da una accurata quanto approfondita analisi del funzionamento motorio del corpo, a tutti i livelli anatomici: dallo studio del sistema di locomozione, al funzionamento muscolo-scheletrico che sostiene la postura.

Ce système locomoteur est en relation constante avec son environnement, et compose à chaque instant avec les forces physiques qui lui sont appliquées, en l'occurrence, la gravité. Les mouvements et déplacements du corps dans l'espace sont en quelque sorte la résultante d'une chute constante vers le sol, redirigée par des moments de suspension et de rebond<sup>60</sup>.

Com'è possibile osservare ritroviamo allineate, in queste poche righe, le costanti già incontrate e discusse precedentemente: la gravità, l'aderenza al suolo e la caduta come dinamica di relazione con il peso; tuttavia emerge qui un dato di rilevante importanza. Nella costruzione coreografica di *Kondition Pluriel*, la resistenza, vale a dire la dinamica di ritenzione della propensione del peso, si innesta a un secondo livello, vale a dire nello spostamento spaziale del corpo. In altri termini la resistenza è qui una forma di durata che permette al movimento di

---

<sup>60</sup> Si veda la conversazione con la compagnia nella seconda parte del presente volume. "Il sistema di locomozione è in relazione costante con l'ambiente, e compone a ogni istante a partire dalla forze fisiche che gli sono applicate e, in occorrenza, con la gravità. I movimenti e gli spostamenti del corpo nello spazio sono in qualche modo il risultato di una caduta costante verso il suolo, ridiretti grazie a momenti di sospensione e di raddrizzamento."

cambiare direzione approfittando di cesure, “momenti di sospensione” interni al flusso del movimento.

Questa modalità creativa, che investe anche in questo caso tutte le periferie del corpo, implica un’appropriazione di movimenti funzionali o naturali dei diversi segmenti corporei (ritroviamo qui una certa influenza, a nostro modo di vedere, esercitata dalla frammentazione, processo compositivo operato da Forsythe) decontestualizzati e ri-contestualizzati attraverso diversi processi di spiazzamento. In questo processo compositivo, un movimento ordinario viene isolato e estratto dal suo contesto, operando su di esso con l’aggiunta di parametri che ne modificano l’assetto. Ad esso possono quindi essere assegnate velocità o tensioni muscolari diverse da quelle naturalmente impiegate, andando così a comporre un vocabolario d’articolazioni che costituiscono la base di dati sulla quale si struttura la partitura coreografica. Tuttavia, nonostante quest’intervento di frammentazione o di segmentazione del corpo, quest’ultimo non smette di essere pensato nella sua dimensione olistica. “Lorsqu’on modifie une partie du tout, le tout doit se réorganiser”<sup>61</sup>, sottolinea Marie-Claude Paulin, anche se ogni singola parte del corpo, durante il processo di costruzione del movimento, è considerata in modo indipendente, con un proprio grado di autocontrollo e governabilità interna. Il lavoro di composizione avviene dunque secondo l’articolazione-esecuzione di una serie di compiti che i performer andranno a eseguire in scena.

Questa modalità di comporre il movimento, facendo incontrare l’azione in esecuzione con la sua proiezione-visualizzazione da parte dell’esecutore, apre a un diverso approccio percettivo, basato sulla dinamica della sensazione e sulla loro visualizzazione. È come se il lavoro di *Kondition Pluriel* permettesse una diversa modalità per rendere visibile l’invisibile, vale a dire la proiezione che, da un punto di vista *fictionnaire*, relaziona il movimento all’ambiente circostante:

Le système nerveux, est corps et esprit en même temps. Il est matière et matrice à la fois, il est plan et action. Il est responsable de récolter l’information perceptive en provenance de l’environnement, responsable de

---

<sup>61</sup> Si veda la conversazione nella seconda parte del presente volume. “Se si modifica una parte del tutto, il tutto deve riorganizzarsi”.

l'acheminer aux centres d'analyse dans le cerveau, puis, responsables d'envoyer les messages « correctifs » d'adaptation du comportement<sup>62</sup>.

Il sistema nervoso, analogamente a quanto osservato nella prima parte di questo capitolo, sottende e regola tutte le attività del corpo e, ancora una volta, è il luogo in cui il corpo e i diversi sistemi di proiezione (l'immaginario) si fondono dando origine al movimento.

### **I.2.2. Movimento-tempo: la modulazione**

Come abbiamo precedentemente sostenuto esistono diverse poetiche strutturate attorno alla gestione del peso. Ognuna di esse porta con sé una diversa dinamica di flusso che a sua volta iscrive il movimento in una certa temporalità. Contrariamente a quanto sostenuto riguardo a una composizione ritmica e temporalizzata del movimento, in un flusso trattenuto, vale a dire in uno stato di tensione permanente, il peso segue una dinamica pressoché continua, disegnando un tempo lineare senza cesure. Chi lavora secondo questa dinamica tende a stabilire con il tempo una relazione di continuità *lenta*, in cui la circolazione del peso è trattenuta dall'intensificazione costante del tono muscolare. In questo senso la lentezza che ne deriva non è una successione di gesti controllati o rallentati, ma una strategia di flusso che lavora innestando in essa una resistenza permanente e regolare. Si delinea così una logica della modulazione del movimento che origina un tempo lineare continuo.

La modulazione e non più il ritmo assicura il passaggio da una postura a un'altra. A questo livello del movimento la velocità si annulla a vantaggio di una intensità che è di tipo *introverso* e guarda alla modulazione del micromovimento, piuttosto che essere *estroverso* e dispiegarsi nello spazio. Lavorando sulla lentezza, il movimento che ne

---

<sup>62</sup> Si veda la conversazione con la compagnia nella seconda parte di questo volume. “Il sistema nervoso è corpo e spirito al contempo. È materia e matrice allo stesso tempo, è piano e azione. È responsabile della raccolta di informazioni percettive provenienti dall'ambiente esterno, responsabile dell'elaborazione nel centro di analisi interno al cervello e poi è responsabile dell'invio dei messaggi correttivi e di adattamento del comportamento”.

deriva crea una densità, una massa la cui trasformazione è assicurata da un movimento modulare e non intermittente.

Oppure, all'interno del medesimo schema temporale di gestione del flusso, è possibile pensa un'altra modalità, un altro livello in cui la resistenza sembra lavorare: l'*accelerazione*. L'accelerazione, come dinamica di flusso, presuppone un livello di resistenza interna al movimento che si modifica in modo progressivo. Cerchiamo di precisare meglio, attraverso alcuni esempi, queste due poetiche di movimento interne a uno stesso schema compositivo.

a)- Da un lato parleremo pertanto di una *modulazione continua regolare* così come avviene nei lavori della coreografa francese Myriam Gourfink. Figura di punta della generazione coreografica degli anni Novanta del secolo scorso, Myriam Gourfink concepisce la relazione tra il movimento e il tempo come un'espansione della linearità<sup>63</sup>. *Contraindre* (2004) e *This is my House* (2005) possono essere analizzati in questa direzione (**fig. 12**). In essi l'intera articolazione del movimento è giocata sulle dinamiche di spostamento regolare tra un punto A e un punto B dello spazio e riguarda un lavoro che coinvolge le estremità del corpo in una lenta circuitazione di pesi ed equilibri. La linea di tensione interna ai movimenti non ha interruzioni ritmiche, è radicale nella sua linearità, tende a non avere varianti; la figura che ne deriva è simile allo spostamento all'interno di una ragnatela che è la partitura stessa<sup>64</sup>. Il micromovimento determina una temporalità lenta, senza la quale non si potrebbe dare la stessa precisione nei passaggi tra le diverse posture. La lentezza permette quindi di moltiplicare gli istanti e di prolungare, rendendoli visibili, quei passaggi che diversamente non potrebbero essere percepiti. In fase compositiva, oltre al peso e alla direzione, Myriam Gourfink introduce tre altri fattori: la respirazione, lo sguardo e

---

<sup>63</sup> A questo proposito si veda lo scritto della stessa coreografa "Da *L'écarlate* a *Contraindre*" pubblicato in S. Fanti (a cura di ) *Corpo sottile*, Milano, Ubulibri, 2003, p. 119 sgg. Si veda inoltre la conversazione con la coreografa realizzata in occasione di questo lavoro e posta nella seconda parte del presente volume.

<sup>64</sup> Nel capitolo successivo ci soffermeremo ampiamente sulle questioni che riguardano la partitura di questi lavori. Essi sono concepiti a partire da un software, LOL, che interviene nella composizione a partire dai parametri precedentemente delineati e facenti riferimento all'analisi teorica del movimento di Laban.

il pensiero<sup>65</sup>. Questi fattori le permettono di articolare i diversi parametri di movimento in sede di scrittura della partitura; mentre la respirazione, proveniente dalla pratica dello yoga, è la base della ricerca sul movimento e la condizione necessaria alla presenza dei performer in scena. La composizione si costruisce nella relazione tra il suolo e la respirazione; la lentezza è la risultante di queste due componenti.

Focaliser son attention sur l'ongle du pouce, trouver un trajet dans le bras, se déplacer pour aller à un point au-dessus de la tête, trouver un trajet dans le corps pour repartir et s'arrêter sur le talon à droite, sur la peau, et puis remonter à l'intérieur de la jambe, et aller dans les chairs, vraiment à l'intérieur du bassin, circuler vers le plafond, trouver un point très précis ou une grande surface. Il faut chercher comment on véhicule sa concentration sur des surfaces ou sur des points différents; [...] C'est un déplacement complètement soutenu par la respiration<sup>66</sup>.

Questo approccio implica un processo di visualizzazione interiore e un certo grado di ascolto d'ogni minima modificazione dello stato di corpo che affronta il movimento. La qualità del tempo che deriva da questo movimento è elastica; la durata d'ogni sequenza è pressoché indeterminata ed è sottomessa al tempo dell'azione che è invece perfettamente determinato. Se una sequenza deve durare tre minuti, l'interprete può gestire questo tempo liberamente, senza cambi ritmici né rotture. Myriam Gourfink preferisce la lentezza per poter privilegiare le modificazioni quasi impercettibili a livello del corpo, non in termini di decomposizione ma bensì di passaggio.

---

<sup>65</sup> Si veda l'intervista di Laurent Goumarre a Myriam Gourfink, "Niente saluti", in S. Fanti (a cura di), *Corpo sottile*, cit., p. 138 sgg. Si veda inoltre L. Louppe, *Du partitionnel*, in "art press", n° 23, novembre 2002.

<sup>66</sup> Si veda la dichiarazione riportata da Geisha Fontane, *La danse du temps*, Pantin, Centre National de la Danse – CND, 2004, p. 132. "Focalizzare l'attenzione sull'angolo del pollice, trovare un tragitto nel braccio, spostarsi per raggiungere un punto al di sopra della testa, trovare una traiettoria nel corpo per ripartire e arrestarsi sul tallone di destra, sulla pelle, e successivamente risalire all'interno della gamba, e andare ai capelli, all'interno del bacino, circolare verso il soffitto per trovare un punto preciso o una porzione di superficie. Bisogna cercare come si veicola la concentrazione sulle superfici o su punti diversi; [...] Questo è uno spostamento completamente sostenuto dalla respirazione."

L'exploration du poids, la lenteur, la respiration : ils sont trois facteurs qui concernent le pré-mouvement, c'est-à-dire notre ressource motrice cachée, le plus profond ; ces pré-mouvements permettent la création des micro-mouvements, micro-changements de direction, pour définir une quantité des gestes qui concernent un millimètre de l'espace, du corps, de peau, de pellicule, de vie. Il est un travail de postures que les micro-mouvements déforment graduellement et modifient dans le temps à partir du déplacement ; action qu'est le nutriment le passage d'une posture à l'autre ; c'est à ce niveau que tout est là, c'est-à-dire quand l'interaction entre les éléments (poids, lenteur, respiration) deviennent l'exploration de l'intérieur du corps et de l'espace<sup>67</sup>.

Il movimento si dispiega quindi in questo stiramento muscolare, non mira alla forma stabile, non cerca di definire e precisare i contorni del corpo. È un lavoro che opera sulle dinamiche più che sulle forme. Il corpo non è posizionato, nel lavoro della Gourfink non ci sono infatti posizioni, piuttosto posture, attitudini. Se la posizione rimanda allo sviluppo e al dispiegamento, nella postura si assiste a un avvolgimento su se stessi; il modello di quest'articolazione è la piega, la curva. In questa logica di ridefinizione del linguaggio della danza è necessario introdurre un passaggio altrettanto centrale, utile per discutere queste posizioni, vale a dire la differenza che intercorre tra la *frase* coreografica e il *momento*<sup>68</sup>.

Se la frase implica una successione, il momento appartiene all'ordine dell'istante; là dove la frase, come la posizione, richiede uno svolgimento-sviluppo per poter essere efficace, il momento è una situazione, di partenza o d'arrivo. Un momento è definito da un elemento semplice, la respirazione può esserne un esempio, il peso e la postura, ma anche la combinazione di più componenti possono esserne

---

<sup>67</sup> Ibid. "L'esplorazione del peso, la lentezza, il respiro: sono tre fattori che riguardano il pre-movimento, cioè le nostre risorse motorie più nascoste, più profonde; questi pre-movimenti permettono di avviare dei micromovimenti, dei microcambiamenti di direzione, generando una quantità di gesti che prendono in considerazione ogni millimetro di spazio, ogni millimetro di corpo, di pelle, di cellule, di vita. Si tratta di un lavoro di posture che i micromovimenti deformano gradualmente e modificano nel tempo attraverso lo spostamento; azioni nutrono il passaggio da una postura all'altra. È a questo livello che si gioca tutto, quando l'interazione continua tra gli elementi (peso, lentezza, respirazione) diventa esplorazione all'interno del corpo e dello spazio."

<sup>68</sup> Si veda, per quanto riguarda il concetto di frase, S. Delahunta, P. Bernard, *What's in a phrase?*, testo di una conferenza inviati privatamente da Scott Delahunta.

altri. Così il momento può essere anche il passaggio di un pensiero sostenuto da una particolare qualità respiratoria, o lo spostamento da un punto di concentrazione del corpo a un punto di concentrazione nello spazio. In altri termini, là dove la frase prevede una successione (le successioni di frasi di movimento) una postura prevede una modulazione, un passaggio.

Il lavoro di Myriam Gourfink si determina quindi a partire da una fluidità continua del movimento. Per ottenere questo la coreografa fa partire il proprio lavoro sul movimento dal bacino, vero e proprio veicolo per la creazione di un movimento continuo. È un movimento strettamente legato alla sfera genitale, una parte consistente degli appoggi di confluenza e gestione del peso sono nel perineo<sup>69</sup>. Il corpo è qui portato verso uno stato di tensione permanente in cui il flusso di movimento rende il tempo malleabile, elastico e flessibile.

b)- A un secondo livello potremmo introdurre, differenziandola dalla precedente, una *modulazione continua irregolare o procedurale*, fatta di accelerazioni e/o decelerazioni e che riguarda la trasformazione del punto coreografico (il momento) in linea, permettendo così alla partitura di proliferare. Potremmo qui soffermarci sul lavoro della coreografa Cindy Van Acker, Compagnie Greffe. Anche in questo caso ci troviamo di fronte a un intervento che mette in relazione il movimento a una dimensione temporale lineare. Quello di Cindy Van Acker è un tempo zero, un grado zero della dimensione temporale in cui la sensazione principale, che a diversi livelli sembra percorrere l'intero lavoro, è quella di una sospensione.

Dans *Corps 00:00* la relation entre le mouvement et le temps est parfois telle qu'elle provoque en moi la sensation qu'il n'y a plus de temps. C'est comme si on était suspendu. Pendant le moment chorégraphique où les mouvements sont exécutés avec une vitesse ascensionnelle, j'ai la sensation de traverser le temps, j'ai l'impression que c'est moi qui le maîtrise, qui le fais avancer... C'est une pièce hors temps, on ne fait que passer à travers la ligne du temps<sup>70</sup>.

---

<sup>69</sup> Si veda, per un approfondimento di questa prospettiva l'intervista con Myriam Gourfink nella seconda parte del presente volume.

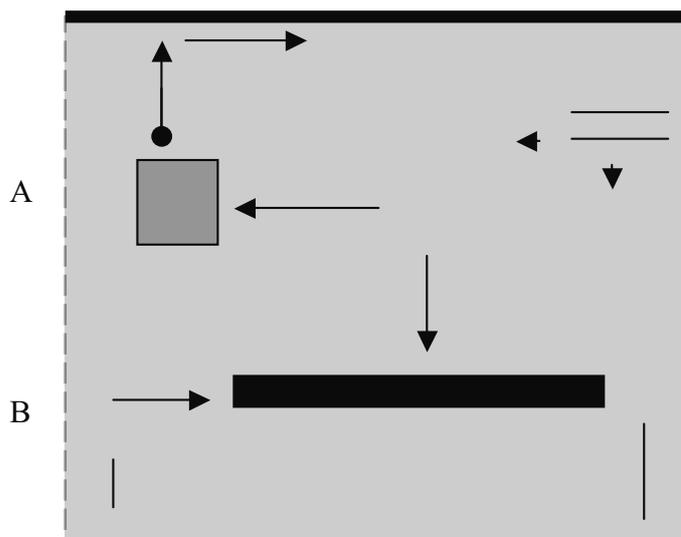
<sup>70</sup> Si veda la conversazione con Cindy Van Acker nella seconda parte di questo volume. "In *Corps 00:00* la relazione tra il movimento e il tempo è pertanto simile a quella che provoca in me la sensazione che non ci sia più tempo. È come se fosse sospeso. Nel

È come se la struttura stessa dei passaggi di movimento rendessero il tempo estraneo, come se lo obliassero; detto altrimenti come se i processi di movimento ricoprissero la dimensione temporale rendendola accessibile al pensiero, o meglio, al controllo mentale. Ed è proprio a livello del controllo mentale che si gioca la costruzione del movimento in questo lavoro. Il corpo è sottomesso alle leggi di gravità; pertanto, per potersi muovere, deve lavorare questa gravità. Gravità e suolo sono qui le due componenti principali attorno alle quali si organizza la scrittura coreografica. In *Corps 00:00* il corpo non costruisce uno spazio per via del movimento; viceversa si relaziona a uno spazio dato e determinato *a priori*. Il corpo opera secondo una doppia dinamica, si riduce e al contempo resiste a quello spazio. Lo spazio cui facciamo riferimento sono, a ben vedere, due diverse tipologie di spazio; due diverse geometrie, isolate all'interno del dispositivo scenico: un quadrato (A) dalle dimensioni esigue e un rettangolo stretto e lungo (B).

---

momento coreografico in cui i movimenti sono eseguiti con velocità ascensionale, ho la sensazione di attraversare il tempo, ho l'impressione di poter essere io a controllarlo e farlo avanzare. È una *pièce* fuori tempo, non si fa altro che passare attraverso la linea del tempo.”

Schema I – pianta della scena di *Corps 00:00*



Le due articolazioni, che si sviluppano all'interno dei due spazi, sono caratterizzate da una totale mancanza di verticalità. Il corpo in esse è disposto interamente sull'asse orizzontale. Da queste indicazioni sommarie, che legano la delimitazione spaziale alla vettorialità del movimento, possiamo isolare una prima qualità compositiva di questo lavoro: da un lato, nella prima fase (A), l'assenza di verticalità gioca a favore della costruzione orizzontale e si risolve nella figura della piega. In altri termini, senza la possibilità d'evoluzione spaziale, il movimento si piega sullo spazio dato; deterritorializza e riterritorializza incessantemente la figura che lo delimita inglobandola<sup>71</sup> (figg. 7-11).

<sup>71</sup> È qui che possiamo richiamare una osservazione fatta poco sopra rispetto alla caduta nel movimento. In effetti in questo caso ci troviamo di fronte a un esempio chiarificatore di questa dimensione; la caduta interna al movimento è questione di peso e del suo spostamento, della sua gestione all'interno dei passaggi che vanno da una estremità all'altra del quadrato.

Questa sequenza, che chiameremo punto o memento, è creata con le mani e i piedi posizionati ai quattro angoli del quadrato e il movimento è costruito a partire da una combinatoria di dinamiche che sposta il peso da un angolo all'altro del perimetro.

En déplaçant son poids d'une main à l'autre mais aussi à l'intérieur du corps, millimètre par millimètre jusqu'à soulever un pied, le corps trouve sa liberté dans un cadre aussi contraignant. En allant chercher les limites corporelles jusqu'à l'os, jusqu'à l'intérieur de l'articulation, puis en changeant de partie corporelle ou de direction, on part ailleurs. Dans la résistance contre la loi de la gravitation, en travaillant entre l'élasticité et la puissance, en allant jusqu'à la limite de sa force, en risquant la chute<sup>72</sup>.

Poco oltre, continuando nella sequenza, la luce si fa via via più intensa, come a voler risucchiare il corpo e restituirlo a una verticalità. Come se la gravitazione convertisse la pressione in *propensione*, in spinta verso l'alto. Tuttavia, nonostante questo, il corpo pone resistenza, le mani e i piedi, ancorati al suolo, resistono. L'intera sequenza fino a ora analizzata è pertanto un esempio in cui la costrizione esteriore (che si risolve nell'obbligo formale a non trasgredire il perimetro del quadrato) e la volontà (il controllo del corpo) si confrontano apertamente e si posizionano sullo stesso piano. Solo al termine della sequenza la potenza fisica del movimento perde la sua resistenza debordando i limiti dello spazio. Nella seconda sequenza, nello spazio rettangolare al centro della scena (B), la stessa vettorializzazione può ripiegare sullo spazio secondo una modulazione laterale, percorrendo (linea) il nuovo spazio che lo delimita.

Je cherchais à augmenter la quantité de mouvements/minute pour provoquer ainsi une transformation progressive du mouvement global et créer une perception chez le spectateur qui reçoit à la fois l'information de la

---

<sup>72</sup> Si veda l'intervista con la coreografa nella seconda parte del presente volume. "Spostando il suo peso da una mano all'altra ma anche all'interno del corpo, millimetricamente fino a sollevare un piede, il corpo stesso trova la sua libertà all'interno di una cornice così costringente. Andando a cercare i limiti del corpo, fino alle ossa, fino all'interno delle articolazioni, possiamo scambiare le parti del corpo o le direzioni per andare altrove. Nella resistenza contro le leggi di gravità, lavorando tra l'elasticità e la potenza, si giunge fino al limite estremo della forza, rischiando la caduta."

reconnaissance du mouvement exécuté et l'évolution/la transformation de ce mouvement. Il sait qu'on fait la même chose mais il ne voit pas la même chose... en plus il comprend, il sait qu'il va continuer à voir la même chose différemment à chaque fois que le corps repart dans l'autre sens<sup>73</sup>.

Sul primo versante (A) la vettorializzazione temporale accelera, e questa accelerazione avviene, per così dire, sul posto, non smette di avvolgersi in una spirale. Dall'altro, sul secondo versante (B), l'accelerazione si libera, si svolge e si riavvolge, nella doppia direzione, all'interno del perimetro rettangolare; durante l'accelerazione del momento coreografico il *punto* si trasforma in *linea*, permettendo così alla partitura di proliferare<sup>74</sup>. In altri termini, aumentando la velocità d'esecuzione dei singoli momenti di movimento, si produce una trasformazione progressiva nell'andamento generale della partitura, che porta a sommare, da un punto di vista percettivo, il riconoscimento del momento eseguito singolarmente (come momento a se stante presentato in A) e la modulazione di questo nel rettangolo. Da un punto di vista dell'analisi del movimento questo significa innestare la resistenza all'interno della trasformazione. Questa resistenza, con le caratteristiche precedentemente evidenziate, è necessaria al mantenimento del *tonus* muscolare stesso. Infatti se quest'ultimo fosse interamente e liberamente soggetto al flusso, a causa dell'accelerazione progressiva della partitura, raggiungerebbe un punto oltre il quale si decostruirebbe sfaldandosi.

Entrambe le articolazioni (A e B) sono quindi modulazioni di una stessa dinamica temporale lineare, pieghe o spirali che si dispongono in senso orizzontale senza interruzioni ritmiche. La struttura complessiva di *Corps 00:00* può essere interpretata come un'accelerazione di una linearità temporale che passa attraverso diversi livelli. In altri termini, a

---

<sup>73</sup> Si veda la conversazione con Cindy Van Acker nella seconda parte del presente volume. "Io cerco di aumentare la qualità del movimento al minuto, per provocare una trasformazione progressiva del movimento globale e creare una percezione, nello spettatore, che riceve allo stesso tempo l'informazione del riconoscimento del movimento eseguito e l'evoluzione/trasformazione di questo movimento. Egli sa che si sta facendo la stessa cosa ma non vede la stessa cosa...in più egli comprende che sta continuando a vedere la stessa cosa in modo diverso a seconda dello spostamento del corpo in senso inverso."

<sup>74</sup> Chiaramente se l'accelerazione modifica la natura della composizione, un analogo processo potrebbe verificarsi anche in presenza di un processo di decelerazione.

tutti i livelli della scrittura coreografica, ritroviamo la stessa progressione costante ma con risoluzioni estetiche sensibilmente differenti. Se dovessimo cercare una figura di riferimento, comune a entrambe, per designarne il movimento, parleremmo del ragnatela, in cui gli spazi A e B sono la ragnatela che, a seconda dei parametri imposti, rivela una diversa trama<sup>75</sup>.

Pertanto, nel suo complesso, sia la linearità temporale di Myriam Gourfink sia la progressiva accelerazione della partitura nel lavoro di Cindy Van Acker, conferiscono al movimento una qualità di tipo cronofotografico<sup>76</sup>.

### I.3. Il processo di *fiction* come stadio del virtuale

Il concetto di virtuale è una delle componenti cardine attorno al quale ruota la relazione tra la scena e le tecnologie. Tuttavia, anche in questo senso, devono essere fatte delle precisazioni. Il virtuale non costruisce il suo statuto a partire da un'opposizione con il reale. Il virtuale è pertanto uno stadio, una dimensione del reale, e non il suo contrario. Ciò che è virtuale è già nel reale, ma il suo statuto è molto più simile all'essenza, alle forze che sottendono le forme visibili, le cause nascoste o i potenziali.

Il virtuale è, come ricorda Philippe Quéau<sup>77</sup>, il principio attivo e il rilevatore della potenza nascosta del reale, ciò che è all'opera nel reale. Tuttavia, nel linguaggio corrente, ma soprattutto nelle sue diverse applicazioni in ambito scenico, il concetto di virtuale è impiegato per indicare la pura e semplice mancanza di realtà; ciò che non ha una corrente esistenza da un punto di vista materiale.

Etimologicamente il termine virtuale ha una doppia radice, da un lato rinvia, come nel latino medioevale, a *virtualis*, termine tratto a sua

---

<sup>75</sup> Torneremo poi, in un secondo momento, sulla ragnatela come trama o partitura gestuale affrontando *Animalie* (2002) di Roberto Paci Dalò.

<sup>76</sup> Torneremo su questo punto in seguito, mettendo in evidenza alcuni punti che portano a instaurare un rapporto di risonanza, che in alcuni casi diviene un vero e proprio debito, tra le pratiche contemporanee (soprattutto a livello di integrazione tecnologica) e la cronofotografia di Marey e poi di Muybridge.

<sup>77</sup> Philippe Quéau, *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel, Editions Champ Vallon - INA, 1993.

volta da *virtus*, forza, potenza. Comincia così a delinarsi, fin da questa precisazione, una altra possibilità d'intendere il virtuale. Posizione questa che avrà, e lo vedremo oltre, importanti ricadute da un punto di vista scenico. In secondo luogo, da *virtus*, possiamo trarre la radice latina *vir* che significa uomo. Secondo quest'accezione il termine virtuale implica inoltre una serie di problematiche filosofiche, etiche e tecnologiche di fondamentale importanza per la storia del pensiero, in quanto rimanda a qualcosa che gli individui hanno creato<sup>78</sup>.

La *virtus* agit fondamentalement. Elle est à la fois la cause initiale *en vertu* de laquelle l'effet existe, mais aussi ce par quoi la cause continue de rester présente *virtuellement* dans l'effet<sup>79</sup>.

Il virtuale tende ad *attualizzarsi*, altro termine chiave, senza tuttavia passare per la concretizzazione effettiva e formale; pertanto, seguendo questa riflessione, il virtuale non si oppone al reale, ma bensì all'attuale: virtuale da un lato e attuale dall'altro sono quindi due diversi modi di intendere la relazione con il reale. Per meglio chiarire questo passaggio è necessario riflettere sulla distinzione tra il *possibile* e il *virtuale* formulata da Gilles Deleuze ne *Différence et répétition*<sup>80</sup>. Secondo l'analisi di Deleuze, il virtuale è già pienamente costituito come reale, gli manca solo la realizzazione; in altri termini esso si realizzerà

---

<sup>78</sup> In questa direzione va anche l'interpretazione di Gabriella Giannichi, che nel volume *Virtual theatre*, parte proprio da questa considerazione, ontologicamente legata al mondo umano, della nozione di virtuale, svolgendo, nel corso della sua riflessione, molteplici indicazioni e piani di intersezione tra esperienze sceniche in relazione alle tecnologie. Cfr. G. Giannichi, *Virtuale Theatre*, London-New York, Routledge, 2004. Vedi inoltre la conversazione con l'autrice nella seconda parte del presente volume.

<sup>79</sup> Philippe Quéau, *Le virtuel*, cit., p. 26, "La *virtus* fundamentalmente agisce. Essa è al contempo la causa iniziale *in virtù* della quale l'effetto esiste, ma anche ciò per cui la causa continua a restare *virtualmente* presente nell'effetto."

<sup>80</sup> G. Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968, (tr. it. di G. Guglielmi, *Differenza e ripetizione*, Milano, Raffaello Cortina, 1997 [Bologna, il Mulino, 1971]). Si veda soprattutto la sezione da pagina 169 a pagina 176, in cui Deleuze articola la differenza tra il virtuale e il possibile. Si veda inoltre dello stesso autore il testo dello scritto "L'actuel et le virtuel", in G. Deleuze, C. Parnet, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1996 [1977], (trad. it. di G. Comolli e R. Kirchmayr, "L'attuale e il virtuale", in G. Deleuze, C. Parnet, *Conversazioni*, Verona, Ombre Corte, 1998 [Milano, Feltrinelli, 1980]).

senza che nessuna modificazione intervenga nella sua natura o nella sua costituzione. È, per così dire, una forma di reale latente, *fantasmatico*. Il possibile è della stessa consistenza del reale: non gli manca altro che una forma di esistenza. La realizzazione di un possibile non è una creazione, nel senso pieno del termine, in quanto la creazione implica la produzione di uno scarto innovativo, una modificazione radicale nel tessuto stesso delle forme sensibili. Pertanto la differenza tra reale e possibile non è di ordine sostanziale, ma logico.

Diverso è per il virtuale. Il virtuale, e lo abbiamo ricordato poco sopra, non si oppone al reale ma all'attuale.

Contrairement au possible, statique et déjà constitué, le virtuel est comme le complexe problématique, le nœud de tendances ou des forces qui accompagne une situation, un événement, un objet ou n'importe quelle entité, et qui appelle un processus de résolution: l'actualisation. Ce complexe problématique appartient à l'entité considérée et en constitue même une des dimensions majeures<sup>81</sup>.

Sono quindi qui messi in evidenza due diversi movimenti o processi: quello d'*attualizzazione*, che concerne la soluzione del nodo problematico, soluzione che tuttavia non è precedentemente contenuta nell'enunciato. Dall'altro il processo inverso, quello verso la *virtualizzazione*, in cui il virtuale non chiama una attualizzazione ma bensì designa una dinamica. La *virtualizzazione*, come passaggio inverso rispetto all'attualizzazione, riguarda lo scarto tra ciò che è attuale e ciò che è virtuale, una "élévation à puissance"<sup>82</sup>, come la chiama Pierre Lévy, dell'entità considerata. In questo senso l'*attualizzazione* non è altro che l'invenzione di una forma a partire da una configurazione dinamica di forze; la *virtualizzazione*, come processo inverso, non è una dinamica di derealizzazione (che invece richiama la trasformazione di

---

<sup>81</sup> P. Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, Éditions La Découverte, 1995, p. 14 (trad. it. di M. Colò e M. Di Sopra, *Il virtuale*, Milano, Raffaello Cortina, 1997). "Contrariamente al possibile, statico e già costituito, il virtuale è come un complesso problematico, un nodo di tendenze o di forze che accompagnano una situazione, un evento, un oggetto o qualche altra entità, e che richiede un processo di risoluzione: l'attualizzazione. Questo complesso problematico appartiene all'entità considerata e ne costituisce anche una delle dimensioni maggiori."

<sup>82</sup> Cfr. P. Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel*, cit., p. 16. "Elevamento a potenza".

una realtà in una configurazione di possibili) ma bensì è una mutazione radicale subita dall'ente investito: invece di definirsi principalmente per la sua attualizzazione (o soluzione di un problema), trova la sua ragion d'essere all'interno di un campo problematico. Virtualizzare un'entità significa pertanto, e qui la questione diveta di capitale importanza per ciò che riguarda la scena contemporanea, mettere in luce tutte le dinamiche con le quali essa si rapporta. In altre parole se la virtualizzazione rimandasse solamente a un processo che dalla realtà porta al possibile, essa sarebbe un processo di derealizzazione, ma il virtuale non è questo; e cercheremo di dimostrarlo individuando quattro diversi stadi in cui il virtuale si presenta sulla scena contemporanea.

A prima vista, a differenza del *virtuale* così come messo in luce precedentemente, il potenziale sembra essere qualcosa che non è per il presente, ma, in qualche modo, per il futuro; esso potrebbe non esserlo mai, in quanto, come il termine stesso indica, non è che *in potenza*. Tuttavia stiamo qui interpretando il termine di potenziale secondo le categorie concettuali messeci a disposizione da Aristotele. Si tratta, pertanto, di fare un'ulteriore precisazione che ci possa permettere di articolare in modo compiuto la nostra analisi. Il concetto di potenziale come utilizzato nelle scienze esatte, soprattutto per ciò che concerne il campo della fisica, che associa la nozione di potenziale a quella di un campo elettromagnetico, sembra essere maggiormente vicina al concetto di virtuale precedentemente illustrato. Per Aristotele la *potentia* (potenza) è l'attitudine a ricevere una forma. Rimanda a un ente che, letteralmente, è *in potenza* di forma. La scena è una teoria delle molteplicità. Tutte le molteplicità implicano una relazione articolata tra componenti attuali e componenti virtuali. Si tratta pertanto di individuare e capire i meccanismi che li relazionano. In primo luogo non esistono oggetti o corpi che sono completamente attuali; come se mancasse sempre un lato, una dimensione. In questo senso ogni concrezione attuale è contornata da una dimensione che potremmo definire virtuale. Una componente attuale emette e assorbe al contempo una molteplicità di componenti virtuali coestensive e proveniente da ordini diversi. Questi elementi sono virtuali in quanto il loro assorbimento e la loro emissione si dà in un tempo infinitesimale; questa componente ne permette una sostanziale indeterminazione, come sottoposta a un principio d'indeterminazione. Quindi ogni attuale è avvolto in una

dimensione molteplice di virtualità che reagisce sulla componente attuale stessa. Le immagini virtuali reagiscono sulla dimensione attuale, così come, e lo abbiamo visto, il corpo è contornato (per effetto del processo di *categorizzazione percettiva della spazio*) da una proiezione (*fiction*) che delinea un corpo fittizio che doppia il corpo reale e materiale.

[...] chaque sensation fait surgir en elle une sorte de reflet virtuel, d'ombre portée, un simulacre d'elle-meme porteur d'une certaine jouissance, bref elle produit « en creux » au sein de notre corporeité la présence gratifiant d'un double fictif et anonyme<sup>83</sup>

La forza è un virtuale in corso di attualizzazione, non ancora una forma pertanto; e lo è nella dimensione stessa dello spazio all'interno del quale si posiziona. Il corpo, così come in senso ampio anche la scena, comprende quindi allo stesso tempo il virtuale e la sua attualizzazione, senza che possano essere assegnati dei confini nettamente separati tra essi. La dimensione attuale, ciò che è visibile sulla scena è il complemento (o la concrezione provvisoria) del processo d'attualizzazione che coinvolge le forze. Solo la dimensione molteplice del virtuale può trovare una manifestazione, passando per un processo d'attualizzazione che lo rende attuale e operante (come il corpo in movimento).

Per comprendere in modo chiaro il doppio movimento che caratterizza la relazione tra il virtuale, o meglio, le molteplicità virtuali e l'attuale, è necessario soffermarsi sul processo inverso, quello che concerne la prossimità tra il virtuale e l'attuale. Questa relazione potremmo definirla di doppia articolazione. Qui una componente attuale

---

<sup>83</sup> M. Bernand, *De la création chorégraphique*, cit., p. 90-91. “[...] ogni sensazione fa sorgere in essa una sorta di riflesso virtuale, d'ombra portata, un simulacro portatore di una certo godimento, essa produce un buco all'interno della nostra corporeità la presenza gratificante di un doppio fittizio e anonimo.” L'importanza di questa affermazione è duplice: da un lato permette di centrare la riflessione da un punto di vista sensoriale e rileva la dimensione “virtuale” già presente nella disposizione stessa della corporeità, dall'altro questa sorta di doppio, apre già la riflessione verso tutte quelle espressioni che, a diversi livelli, abbiamo definito le figurazioni della presenza del corpo in scena.

ha un suo doppio virtuale; ciò significa che la componente virtuale opera uno scarto laterale, per così dire, rispetto all'elemento attuale.

Aussi y a-t-il coalescence et scission, ou plutôt oscillation, perpétuel échange entre l'objet actuel et son image virtuelle: l'image virtuelle ne cesse de devenir actuel, comme dans un miroir qui s'empare du personnage [...]<sup>84</sup>.

Secondo questa analisi di Deleuze, l'attuale e il virtuale sono inseparabili, e il loro continuo scambio si dà come in un cristallo. L'attuale e il virtuale rinviano quindi continuamente l'uno all'altro; se precedentemente abbiamo evidenziato il passaggio dalla molteplicità virtuale alle concrezioni attuali come un processo d'attualizzazione, ora ci troviamo in un processo di cristallizzazione, in cui le due dimensioni sono inseparabili, fanno entrambe parte di una "comparto" che le rende inscindibili.

La trajectoire la plus éclairante n'est pas celle qui mène du réel à sa simulation mais celle qui contient les deux, qui les rassemble et transforme chaque composante en défi de l'autre: non plus virtuel pur mais compact réel/virtuel qui en est une forme autrement plus déroutante. Les chemins du virtuel ne sont pas des voies royales, ce sont des circuits qui relient des noeuds. Le virtuel ne se déduit pas du réel par élévation, il s'en extrait par continuité et revient inscrire sa marque sur les segments déjà tracés. Il n'est pas une arrivée mais un cheminement<sup>85</sup>.

---

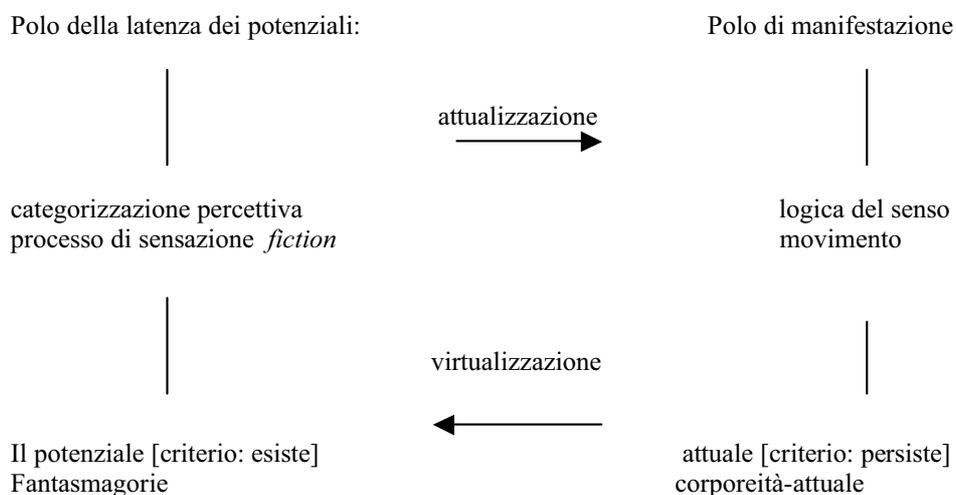
<sup>84</sup> G. Deleuze, "L'actuel et le virtuel", cit., p. 183. "C'è coalescenze e scissione, o meglio oscillazione, perpetuo cambiamento tra l'oggetto attuale e la sua immagine virtuale: l'immagine virtuale non smette di divenire attuale, come in uno specchio che s'impadronisce del personaggio [...]"

<sup>85</sup> J-L. Weissberg, "Le concept réel/virtuel", in *Chemins du virtuel*, Paris, Editions du Centre Georges Pompidou, 1989, p. 60, (tr. it., *Il comparto reale virtuale*, in A. Ferraro e G. Montavano (a cura di) *La scena immateriale: linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Genova, Costa & Nolan, 1994. Cfr. inoltre, *Téléprésence*, in "Art. Press", (numero Speciale "Nouvelles technologies, un art sans modèle?") n° 12, 1991. "La traiettoria più chiara non è quella che porta dal reale alla simulazione ma quella che contiene le due, quella che contiene e trasforma ogni componente nell'altra: non più virtuale puro, ma comparto reale/virtuale che n'è una forma più sconcertante. Il cammino del virtuale non sono come dei binari, ma piuttosto come circuiti che legano dei nodi. Il virtuale non si estrae dal reale per elevazione, ma si estrae per continuità, e iscrive la sua traccia sui segmenti già tracciati. Non è un arrivo ma un cammino".

Il comparto reale/virtuale pertanto permette di evitare diversi fraintendimenti : da un lato ci permette di uscire dal dualismo tra reale e virtuale, cui anche le analisi di Lévy precedentemente discusse sembrano ancora essere prigioniere, dall'altro questo ci permette di estendere, ancora più di quanto non faccia lo stesso Weissberg, la nozione di virtuale come dimensione del reale. In realtà è per questa ragione che intendiamo procedere verso una riflessione che, al virtuale, preferisca il concetto di potenziale, in quanto quest'ultimo permette una maggiore efficacia nei confronti del processo che intendiamo disegnare rispetto alle relazioni che le tecnologie intrattengono, a diversi livelli, con la scena contemporanea.

Il potenziale, nella nostra riflessione, investe pertanto le due dimensioni principali sulle quali abbiamo intenzione di articolare l'analisi, vale dire la dimensione del corpo, e lo spazio scenico.

#### DOPPIO PROCESSO (della corporeità)



Con l'introduzione di questi concetti si tratta pertanto di non imprigionare più il corpo nell'ordine del possibile, ma bensì liberarlo nell'ordine del potenziale. La scena consisterebbe, pertanto, nel passare da una potenzialità multiforme a una realtà provvisoria della forma. Non

solo nessuna convergenza realizzata costituisce una riduzione di questi multipli potenziali, ma queste potenzialità alternative continuano, come lo stesso Weissberg lascia intendere, a lavorare incessantemente all'interno della concrezione o forma specifica. In altri termini il concetto di potenziale introduce qualcosa tra l'idea d'*evento* e l'*evento* stesso concretizzato, attualizzato. Una realtà fisica, ancora sconosciuta, situata tra la possibilità e la realtà. È pertanto necessario affrontare la scena da un punto di vista del potenziale.

La pura virtualità non segue più un processo di attualizzazione, perché essa è coestensiva all'attuale con il quale si trova in un rapporto di immediata prossimità. Ma in tutte e due le direzioni precedentemente sottolineate, la distinzione intima tra attuale e virtuale si dà a livello della componente temporale. La dimensione temporale segue due grandi direttrici: far passare il presente, in un moto "lineare" che porta all'esaurirsi dell'evento investito, e conservare il passato. Il presente è un dato variabile misurato da un tempo continuo, vale a dire da un movimento continuo in una direzione unica: il passare del tempo, il suo esaurirsi, costituisce quindi la dimensione dell'attuale. Il virtuale invece appare, e lo abbiamo sottolineato in precedenza, in una dimensione infinitesimale rispetto al tempo unico del presente. È in questo senso che il virtuale, come dimensione minimale, è effimero<sup>86</sup>.

Ma è proprio in questa dimensione virtuale ed effimera che si conserva il passato. Da un lato il presente passa seguendo un'unica direzione, dall'altro il passato si conserva seguendo i multipli tracciati del virtuale. Nel primo processo da noi messo in luce, quello dell'attualizzazione, si distinguono e possono essere compresi separatamente; nel processo di cristallizzazione essi sono inscindibili e interscambiabili. Il rapporto tra virtuale e attuale segue pertanto il modello del circuito, ma in due modi diversi: in una prima direzione l'attuale rinvia a una serie di virtuali, presenti in un vasto circuito, da lui separati e che si determina secondo un processo di attualizzazione; in un

---

<sup>86</sup> Si veda in questo senso le pagine dedicate da Christine Buci-Glucksmann al concetto d'effimero, in relazione al tempo e all'immagine virtuale. Cfr. C. Buci-Glucksmann, *L'esthétique du temps au Japon. Du sens au virtuel*, Paris, Galilée, 2001, e *L'esthétique de l'éphémère*, Paris, Galilée, 2003. Si veda inoltre E. Pitozzi, *L'impermanente trasparenza del tempo. Per un'estetica dell'effimero*, Conversazione con C. Buci-Glucksmann, in "art'O", n° 20, primavera 2006, p. 34.

secondo movimento, l'attuale rinvia a un virtuale come se esso fosse un suo proprio virtuale, una sua dimensione interna, che opera in un circuito più ristretto secondo il processo di cristallizzazione.

Sembra essere in atto ciò che già, nella metà del Quattrocento, Domenico da Piacenza detto il Dominichino individuava nella sua trattazione sul *Della arte di ballare et danzare*, e che racchiude sotto la formula, poi ripresa da Agamben, di danzare per *fantasmata*<sup>87</sup>. Danzare per *fantasmata* è, per Domenichino, una qualità necessaria allo sviluppo della danza. *Fantasmata* è un arresto improvviso che si verifica tra due momenti, tale da contrarre virtualmente nella propria tensione interna la misura e la memoria dell'intera serie coreografica. Per Domenichino *fantasmata*, che rinvia al concetto di immagine, è una forma particolare che racchiude in sé una relazione tra l'immaginazione e la memoria; Riguarda una composizione che si sviluppa per *fantasmi* (immagini) in una serie temporalmente e spazialmente determinata. Il vero luogo del danzare, dal quale emerge la figura come concrezione di dimensioni, è uno spazio intermedio in cui si anticipa virtualmente la sua attualizzazione ma al contempo richiama i suoi gesti precedenti. La proiezione o processo di *fiction*, immagine del corpo capace di memoria ed energia dinamica, è la sede intima della scrittura coreografica. Ciò significa che la sua essenza non è più completamente contenuta o riferibile al movimento, ma bensì riguarda il tempo. E questo, come abbiamo messo in evidenza in questo capitolo, si esprime secondo due diverse dinamiche: da un lato il tempo costruisce sugli intervalli il movimento (*tempo-movimento*), dall'altro il movimento, prodotto dall'immagine di *fiction*, aggrega e delinea una figura di tempo (*movimento-tempo*).

---

<sup>87</sup> Agamben riprende questa formula a partire dalla riflessione sviluppata per il suo intervento durante il 37. Festival Internazionale del teatro diretto da Romeo Castellucci nel 2005. Lo stesso concetto lo ha ripreso in seguito nel suo ultimo lavoro, *Ninfe*, Torino, Bollati Boringhieri, 2007.

## II. CORPOREITÀ E TECNOLOGIE

### II.1. Alcune caratteristiche delle tecnologie

Nel capitolo precedente abbiamo descritto le principali caratteristiche che segnano il passaggio dal concetto di corpo a quello più completo di *corporeità*. Quest'ultimo, tracciato a partire dalla teoria dei chiasmi sensoriali, nasce da una relazione tra il sistema percettivo e quello motorio, in conformità a un processo che abbiamo suddiviso schematicamente in tre parti: la *categorizzazione percettiva*, assegnazione e ricezione di parametri e informazioni che il corpo scambia con l'esterno; il *pre-movimento*, che anticipa, sulla base della categorizzazione dello spazio, il dispiegamento di un gesto e, infine, il *movimento* come risultante dell'operazione congiunta dei primi due. La raccolta d'informazioni, proveniente dall'operazione di categorizzazione percettiva, consente all'immaginazione di tracciare un progetto di movimento (*fiction*) che, di volta in volta, va a concretizzarsi sulla scena<sup>1</sup>. È quindi necessario, in questo secondo capitolo, spingere ulteriormente in avanti l'analisi dell'aspetto *propriocettivo*, ma è altrettanto urgente delineare le condizioni secondo le quali le tecnologie apportano un cambiamento concreto nel pensiero e nella *praxis* della scena<sup>2</sup>.

Potremmo soffermarci, per quanto riguarda l'incidenza delle tecnologie sul corpo del performer, individuando due piani o livelli d'intervento che sono, in ultimo, strettamente correlati tra loro. Le tecnologie non sostituiscono il corpo, in qualche modo non lo potenziano nemmeno. Non si tratta, pertanto, di stimolare un potenziale

---

<sup>1</sup> Sull'immaginazione come forza motrice del movimento si veda: M. Bernard, *De la création chorégraphique*, Pantin, Centre National de la Danse – CND, 2001, pp. 85-122. L. Sweigard, *Le mouvement imagine: un facilitateur ideokinetique*, in "Nouvelles de Danse, n° 28, été 1996, pp. 31-42.

<sup>2</sup> Gli apporti delle tecnologie digitali al mondo della scena contemporanea sono molteplici. Essi si propongono come nuovi strumenti per la creazione, per la notazione, per la documentazione e per la pedagogia.

tecnologico, quanto di essere stimolati da questo potenziale<sup>3</sup>. Due versanti d'indagine si aprono in questa prospettiva, ricalcando perfettamente le due fasi storicamente individuate dalla nuova teatrologia per quanto concerne la composizione complessiva di un intervento performativo<sup>4</sup>. Da un lato ci riferiamo al processo delle prove e alle ricadute che le tecnologie possono avere in una fase così decisiva e delicata nella costruzione di un lavoro; dall'altro facciamo riferimento alla dimensione *visibile* di questo processo, l'emersione di strategie compositive che rendono conto di una *poetica*. Con questo termine intendiamo rinviare a tutte quelle componenti che, in un intervento performativo, lavorano, tanto la sensibilità dell'interprete che quello dello spettatore, risuonando nell'immaginario di entrambi<sup>5</sup>. Parleremo allora dell'incidenza delle tecnologie su un versante *processuale*, sul quale ci soffermeremo in questa prima parte, e di un'iscrizione di queste tecnologie in un più ampio progetto *estetico* che cominceremo a tratteggiare nella seconda parte di questo capitolo, completandone il disegno in un secondo momento. Prima di affrontare, nello specifico, il primo di questi due versanti è necessario isolare, sia tecnicamente che da un punto di vista concettuale, alcune tra le caratteristiche che qualificano le tecnologie di cui ci occuperemo: parleremo allora d'*interfaccia* come

---

<sup>3</sup> È qui necessario sgomberare il campo da un equivoco che, in taluni casi, è diventato un vero e proprio luogo comune connesso all'utilizzo delle tecnologie in ambito performativo. Cominceremo dicendo che le tecnologie non sostituiscono il corpo. La loro relazione sulla scena è di carattere integrativo e non sostitutivo. Nelle esperienze con le tecnologie – di cui qui cominciamo a delinearne le caratteristiche – non si tratta mai di oltrepassare il *limite* del corpo. Non ci interessa la prospettiva *umanoide* tracciata da performer come l'australiano Stelarc o da Antunez Roca, ex Fura dels Baus, la miseria della carne che incontra l'aridità della tecnica; si tratta invece, in modo più radicale, di esplorare il campo delle possibilità, quindi dei potenziali d'azione e di figurazione. Non si tratta di imprigionare il corpo nell'ordine del *possibile*, bensì di liberarlo all'ordine del *potenziale*. Lavorare su questo versante significa pensare l'azione delle tecnologie a partire da un doppio binario: sia come agenti di *espansione* sia come agenti di *riduzione*.

<sup>4</sup> Per un quadro fondativo dei principi teatrologici si veda M. De Marinis, *Capire il teatro*, Firenze, La Casa Uscher, 1988.

<sup>5</sup> Questo aspetto ha una risonanza all'interno delle recenti conquiste scientifiche riguardanti i *neuroni specchio*. Si veda in tal senso G. Rizzolatti e C. Sinigaglia, *So quel che fai*, Milano, Raffaello Cortina, 2006.

funzione di relazione, e di *digitale* come agente di trasformazione. Alcuni di questi aspetti, e va ricordato, sono stati sollevati già dai primi interventi su questi argomenti da Nicholas Negroponte che, all'interno del suo volume *Being Digital*<sup>6</sup>, ipotizza che un evento determinante in questa direzione sia proprio lo spostamento d'attenzione dalla materia – cioè gli atomi – ai *bits* – dati digitali composti da una sequenza di 1 e 0 del codice binario; e pertanto, l'insieme dei *bits* può rappresentare una molteplicità di informazioni e lavorare a diversi livelli di trasformazione.

### II.1.1. *L'interfaccia*

La diffusione dell'informatica ha portato alla definizione di nuovi tipi di macchine. La macchina informatica non è uno strumento qualunque, ma è uno strumento automatizzato. Ciò vuol dire che è programmata in base a compiti che deve svolgere secondo precise funzioni. La tecnologia è quindi, in primo luogo, una funzione. Si tratta qui di capire di che tipo è e quali modificazioni introduce. Da un punto di vista puramente funzionale, un'interfaccia è l'insieme del materiale e del software necessari per assicurare la comunicazione tra un dispositivo periferico e un computer centrale. Esiste tuttavia un impiego metaforico di questo concetto che va al di là del puro utilizzo informatico<sup>7</sup>. In ambito chimico, per esempio, si parla comunemente d'interfaccia per designare la relazione tra due stati di materia: interfaccia solido-liquido, interfaccia liquido-gassoso; o ancora nell'espressione *tensione interfacciale*, che designa la qualità dei rapporti tra i due sistemi che s'intende correlare. L'interfaccia ha quindi a che vedere, in senso ampio, con l'iscrizione di un limite che separa-unisce due enti, siano essi materiali che immateriali. Ciò che distingue le odierne macchine informatiche da quelle "tradizionali" è un certo grado di *sensibilità*. Con questo termine intendiamo riferirci, come postulato nella metà del secolo scorso dalla nascente cibernetica, a una certa *apertura* del sistema. Questa apertura consiste in un insieme, più o meno ampio, di punti di contatto sensibili (o *membrane*), che permettono di ricevere e scambiare

---

<sup>6</sup> N. Negroponte, *Being Digital*, New York, Alfred A. Knopf Inc., 1995 (tr. it. di F. e G. Filippazzi, *Esseri digitali*, Milano, Sperling & Kupfer, 1995).

<sup>7</sup> Cfr. J-F. Lyotard (a cura di), *Les immatériaux*, Paris, éditions du Centre Pompidou, 1985, pp. 104-109.

un numero elevato di dati e informazioni provenienti dall'esterno del sistema. Questo permette, di conseguenza, a una componente esterna di dialogare con la macchina e viceversa. Questi sistemi di contatto, che organizzano il trasferimento dei dati, sono dunque chiamati *interfacce*<sup>8</sup>. L'interfaccia non è precisamente qualcosa di materiale. Nella maggior parte dei casi l'interfaccia è più una *funzione* che una cosa; è dunque *impalpabile*. Tecnicamente l'interfaccia è un dispositivo che assicura la comunicazione tra due sistemi di diversa natura e che eseguono operazioni di gestione e transcodifica di un flusso, più o meno ampio, d'informazioni. All'interfaccia potremmo attribuire alcune qualità essenziali, sulla base delle quali abbozzarne, in seguito, una prima definizione unitaria<sup>9</sup>.

a)- *L'interfaccia è un agente di differenziazione*. Se l'interfaccia s'interpone tra due sistemi (anche eterogenei), ciò implica una doppia funzione: da un lato li separa ma separando li determina e li definisce;

b)- *l'interfaccia è un canale*. Vale a dire che la sua funzione è quella di assicurare il transito d'informazioni tra una sorgente e un destinatario. In questa prospettiva la qualità prevalente dell'interfaccia è la *trasparenza*: uno spazio di transizione, a carattere circolare, all'interno del quale avviene il passaggio dei dati;

c)- *L'interfaccia è un filtro*. Questo significa che il prelievo delle informazioni è eseguito sulla base di determinati parametri: un filtro seleziona le informazioni, ne sceglie alcune e ne scarta altre, sulla base di precise indicazioni precedentemente programmate;

d)- *L'interfaccia è un veicolo di trasformazioni*. In base al processo di selezione effettuato sulle informazioni, l'interfaccia non si caratterizza

---

<sup>8</sup> Per quanto riguarda il concetto di *interfaccia* e le sue applicazioni in ambito performativo si veda: AA.VV., *Interfaces*, anomalie digital\_art n° 3, 2003. Si veda inoltre AA.VV., *Dance and technology*, in "Ballet International / Tanz Aktuell", maggio 1997.

<sup>9</sup> Si veda qui anche la riflessione articolata, in due tempi, da Emanuele Quinz in "Seuil de mutation. Note sur la notion d'interface", in AA.VV., *Interfaces*, cit., p. 10; e la riflessione successiva in E. Quinz, *Les strates de l'interface*, "Bil BO K", magazine des errances contemporaines, n° 27, janvier 2006. Si vedano anche gli atti del convegno *La chorégraphie et les nouvelles technologies*, Pont-à-Mousson, Centre Culturel Des Prémontés, 1992; B. Stiegler (a cura di), *Les acts du corps au corpus technologique*, Blagnac, Odyssud, 1996 e R. Allsopp, S. Delahunta, *The connected body?*, Amsterdam, School of Arts, 1996.

più solamente come una semplice comunicazione tra due sistemi eterogenei, ma può intervenire modificando e trasformando tali informazioni. Essa qualifica, pertanto, la relazione tra i due sistemi che mette in comunicazione. Questa trasformazione è possibile grazie al processo di codifica digitale delle informazioni acquisite e trattenute. Sulla base di queste caratteristiche potremmo quindi tentarne una definizione unitaria. L'interfaccia è una funzione che, come tale, separa e unisce al contempo due sistemi tra loro eterogenei, definendoli per differenza. La relazione che s'instaura tra i domini è quindi di carattere *interattivo*. Il modello sulla base del quale questa relazione si determina è il circuito: *azione, percezione e reazione* così come avviene nel *feedback* teorizzato dalla cibernetica<sup>10</sup>. L'interfaccia permette un'azione esterna sul sistema. Quest'ultimo reagisce producendo una trasformazione visibile che ristrutturata la relazione tra i due enti. Questo processo ha due conseguenze principali: da un lato le informazioni acquisite dal sistema possono essere rielaborate e trasformate in dati; dall'altro questo processo permette alla loro relazione di variare continuamente in termini di qualità e di quantità delle informazioni scambiate<sup>11</sup>. Tuttavia sarebbe illogico ridurre la retroazione del sistema

---

<sup>10</sup> Si veda N. Wiener, *Cybernetics*, Cambridge, Massachusetts Institut of Technology – MIT Press, 1948 [1961]. Per quanto riguarda la questione dell'interattività sulla scena si rimanda a S. Broadhurst (by), *Performance and Technology, practices of virtual embodiment and interactivity*, London, Palgrave Macmillan, 2006.

<sup>11</sup> Possiamo citare qui *Very Nervous System* (1986-1990), dell'artista canadese David Rokeby. Questo è un *ambiente sensibile* in cui l'intervento del corpo dello spettatore, in una stanza appositamente predisposta, provoca degli eventi sonori che a loro volta reatragiscono, sul modello del circuito prima definito, sulla percezione del soggetto stesso. In questo sistema non contano, come parametri, le caratteristiche fisiche dello spettatore che interviene, ma ciò che conta è il movimento che compie. Per il sistema l'*input* sarà allora il movimento dello spettatore e l'*output* sarà il suono prodotto; per lo spettatore l'*input* è il suono emesso dal sistema e l'*output* il movimento. Si vedano alcune riflessioni che Rokeby stesso ha tratto da questo progetto in *The Construction of experience: Interface as Content*, in C. Dodsworth Jr., *Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology*, Massachusetts, Reading Addison-Wesley Publishing, 1998. Su questo aspetto pionieristico del lavoro di Rokeby e sulle implicazioni in relazione al *soggetto* ha dedicato alcune pagine Derrick de Kerckhove, "Esthétique et épistémologie dans l'art des nouvelles technologies", in L. Poissant (a cura di), *Esthétique des arts médiatiques*, 2 voll., tome 2, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 1995, pp. 19-30.

allo schema stimolo-risposta; questo perché un dispositivo interattivo è in grado di modificare, in qualunque momento, la relazione che stabilisce tra un *input* (ingresso e raccolta d'informazioni) e un *output* (uscita dati). In altri termini la macchina non risponde solo al segnale, ma tratta un'informazione. Questo trattamento avviene per mezzo di un processo di *digitalizzazione* dei segnali; questi possono essere manipolati e trasformati (transcodifica) in altro. A una singola informazione in entrata (*input*) possono corrispondere diversi dati in uscita (*output*). Se questo vale per la relazione con il corpo, a un secondo livello l'interfaccia si relaziona con l'ambiente, con l'esterno. Non più superficie di contatto, ma spazio interattivo. Il movimento si fa costruzione dello spazio, dinamica di relazione<sup>12</sup>.

### II.1.2. *Il digitale come stato della materia*

Il *digitale* non è una tecnologia specifica ma un codice, quindi un sistema di regole che implica un insieme di pratiche eterogenee. Il suo impatto sul corpo si gioca su tre livelli: a livello del segnale binario, a livello del dialogo con il programma che è incaricato del trattamento dei dati e infine a livello della *modularità*:

a)- Il codice binario è un sistema astratto di segni capace di rappresentare informazioni di tutti i tipi. Il processo di digitalizzazione trasforma suoni, immagini, testi e anche movimenti in informazioni che in un secondo momento vengono immagazzinate da un computer. Questo processo di *molecolarizzazione*<sup>13</sup> permette un'analisi di tutte le

---

<sup>12</sup> Parleremo poi, nel Cap. IV, della relazione tra il movimento e le dinamiche di costruzione dello spazio.

<sup>13</sup> È di rilevante importanza un passo di Pierre Lévy: « [l'informatique est] une technique moléculaire parce qu'elle ne se contente pas de reproduire et de diffuser les messages (média classique) elle permet surtout de les engendrer, de les modifier à volonté, de leur donner des capacités de réaction d'une grande finesse grâce à un contrôle total de leur microstructure. » “[l'informatica è] una tecnologia molecolare perché essa non si accontenta di riprodurre e diffondere i messaggi (come i media classici) ma permette di generarli e di modificarli a volontà, di dare loro capacità di reazione di grande qualità grazie a un controllo totale della loro microstruttura.” P. Lévy, *Cyberculture*, Paris, Odile Jacob, 1997, p. 57, (tr. it. di D. Ferodi/shaKe, *Cybercultura*, Milano, Feltrinelli, 1999). Sulla molecolarizzazione come processo compositivo torneremo nei Cap. III e IV.

componenti, anche infinitesimali, di un corpo o di un oggetto preso in considerazione. Con il digitale è quindi possibile accedere a una vera e propria connessione di tipo semiotico, in cui il digitale, in quanto inter-codice, permette una continua trasformazione di carattere transmodale, analogamente a come avviene nel passaggio di stato della materia<sup>14</sup>.

b)- Il secondo livello è quello del programma: il sistema gestisce i comportamenti e le relazioni attraverso una serie d'iscrizioni codificate chiamate algoritmi. Il programma interpreta i dati, opera sull'informazione che riceve e ne comanda i meccanismi di risposta. Ogni processo è dunque sottomesso a parametri più o meno determinati.

c)- la *modularità* si riferisce rinvia alla possibilità – offerta dal codice binario di cui al punto a – di trattare separatamente i dati là dove l'analogico ne permetteva solo un trattamento unitario e globale. In altri termini la *modularità* permette di accedere a agire sugli oggetti digitalizzati per agire su parti singole senza intervenire sull'intero oggetto. Attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali, come le *motion captures* per esempio – strumenti di diversa natura applicati direttamente al corpo del performer e utili a rilevare informazioni inerenti al movimento – è possibile acquisire dati che a occhio nudo non potrebbero essere percepiti. Trasformare il movimento in dati significa poterlo manipolare: un corpo o un movimento è convertito in materia informazionale (codice binario) per essere trasformato in altro. Alla stregua del solido, del liquido o del gassoso, il digitale è dunque *uno stato della materia* perché permette di convertire e trasformare informazioni di qualsiasi natura: così come una materia allo stato liquido (acqua) può, attraverso un processo di solidificazione, trasformarsi in ghiaccio, anche la contrazione di un muscolo all'interno di un movimento può, passando per un processo di digitalizzazione<sup>15</sup>,

---

<sup>14</sup> A questo proposito si veda l'intervento di E. Quinz, "Coreografia digitale", in A. Balzola, A.M. Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, Milano, Garzanti, 2004, p. 204. Si vedano inoltre le giornate, organizzate dal Centre National de la Danse – CND di Parigi dedicate a questo tema: E. Quinz, D. de Kerckhove, A. Menicacci *TransForms: geste, son et espace*, Centre National de la Danse, 14 gennaio 2005.

<sup>15</sup> Qui si delinea una questione importante: cosa significa digitalizzare un corpo, o meglio, cosa di un corpo si sottrae al processo di digitalizzazione. Questo passaggio verrà discusso in seguito, attraverso l'analisi del concetto di *presenza*. Si veda inoltre M. Hansen, *Bodies in code*, New York, Routledge, 2006, pp. 25-104 e 221-252.

diventare un suono o dar vita a un'immagine. Il digitale è, tuttavia, uno stato *paradossale* della materia, perché è immateriale. Non è un arrivo né un punto di partenza ma uno stato intermediario.

Se, attraverso il processo di digitalizzazione assicurato dall'interfaccia, una materia può diventare altro da sé, il digitale è allora un agente di trasformazione. In altri termini il codice binario del digitale si pone come un inter-codice, come uno stadio immateriale e fluido a cui ogni tipo di materiale, per quanto eterogeneo, può essere reso accessibile semplicemente attraverso una serie di processi di trasformazione. Entrambe queste precisazioni ci permettono di tornare a discutere i due livelli d'intervento delle tecnologie enunciati in apertura del capitolo. Parleremo dunque di un livello *processuale*, di preparazione all'azione performativa, e questo riguarda il processo di costruzione della partitura d'azione; dall'altro parleremo di un livello *estetico* in cui le tecnologie intervengono direttamente in scena, costruendo strategie di presenza che dialogano con il corpo fisico del performer.

## II.2. Verso un riassetto della percezione

Come abbiamo avuto modo di rilevare poco sopra, le tecnologie si rapportano alla scena secondo diversi livelli d'incidenza<sup>16</sup>. Da un lato

---

<sup>16</sup> Oltre a queste caratteristiche interne alla costruzione scenica, le tecnologie sono impiegate anche da un punto di vista produttivo. L'informatica in senso ampio, oltre a essere integrata in scena, usa la rete (internet) come un nuovo palcoscenico virtuale (*on line*), ma è utilizzata anche come mezzo di produzione *off line* grazie alla realizzazione di progetti interattivi su supporto CD-Rom. Per quanto riguarda progetti *on line* si pensi a *Itaca*, palcoscenico virtuale realizzato da Roberto Paci Dalò per il Teatro di Roma diretto da Mario Martone, vero e propria piattaforma in cui gli artisti ospiti del teatro potevano lasciare ogni tipo di testimonianza, anche e soprattutto artistica, con video o performance in *streaming*. Cfr. R. Paci Dalò, S. Fosco Fragliasso, *Pneuma. Giardini Pensili: un paesaggio sonoro*, Monfalcone, Teatro Comunale di Monfalcone, 2005. Per quanto concerne un progetto *off line* potremmo ricordare *La Morsure* della coreografa Andrea Davidson. Cfr. A. Davidson, "La Morsure: una coreografia interattiva digitale", in A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale*, cit., p. 227; oppure potremmo citare, ma ci torneremo in chiusura di questo capitolo, il CD-Rom interattivo progettato dallo ZKM di Kalsrhue con il coreografo William Forsythe. Il CD-Rom si intitola *Improvisation Technologies* ed è concepito come un vero e proprio strumento di ricerca-apprendimento del vocabolario coreografico di Forsythe. Nello specifico è stato concepito come supporto utile ai nuovi performer della compagnia per poter

intervengono sul corpo del performer, dall'altro lavorano – in senso ampio – sulla riscrittura dello spazio scenico. Sul versante *processuale* le tecnologie operano:

- sul rinnovamento dei processi percettivi del performer disegnati sul modello del *feedback*;
- intervengono inoltre, unitamente al punto precedente, offrendo soluzioni a quella che Hubert Godard ha definito la *sclerosi della ripetizione*<sup>17</sup>, e che consiste nell'adottare, in modo ripetitivo, la stessa dinamica di movimento e lo stesso *pattern* d'utilizzo dello spazio. Se ogni gesto è inseparabile, come sottolineato nel primo capitolo (I.1.), da una proiezione immaginaria dell'anatomia del performer nello spazio, la sclerosi è quindi legata alla ripetizione, più o meno cosciente, di uno stesso schema di movimento che, in ultima, è un *immaginario* consolidato. In altri termini, grazie alle interfacce digitali, il gesto si apre a diverse e svariate possibilità che investono il suono e la vista. È qui che comincia a delinearsi, grazie alle acquisizioni del digitale, il doppio binario che separa la *propriocezione* dall'*esterocezione*;

Entrambi questi punti portano a fare una considerazione inerente alla riorganizzazione percettiva dell'interprete. Quest'ultima si struttura e riguarda due aspetti, di cui il primo è la misurazione dello spazio d'azione: relazione principalmente esterioriferita attraverso il sistema vista/udito e ottenuta grazie all'utilizzo di sistemi di *motion capture*; mentre il secondo, conseguenza del precedente, è il ritorno dinamico dello spazio come nuovo livello d'organizzazione del sentire. L'articolazione di questo doppio processo è di rilevante importanza perché permette all'interprete di intervenire, grazie al ritorno percettivo del suo movimento sotto forma d'immagine e suoni, sulla propria

---

apprendere, in modo autodidatta, le principali caratteristiche tecniche della scrittura coreografica.

<sup>17</sup> Per quanto concerne questo punto si veda H. Godard in "Conversazione con Hubert Godard", in A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale*, Venezia, Marsilio, 2001, p. 371 sgg.

percezione *interna*, dunque sul livello e la qualità della proiezione (o *fiction*) che ne struttura il movimento<sup>18</sup>.

All'interno di questo processo l'importanza dell'intervento tecnologico è duplice. A un primo livello l'utilizzo di captori è necessario al fine di comprendere i meccanismi e le coordinate che organizzano un movimento; a un secondo livello, decisamente più specifico al fine del nostro discorso, riguarda il *bio-feedback* che stiamo tratteggiando.

In questa direzione l'utilizzo di un captore di movimento connesso a un computer, restituisce al corpo un ritorno visivo-sonoro che lo informa di certi dati e parametri ottenuti dalla misurazione del suo movimento; parametri che, diversamente, non avrebbe avuto modo di percepire. Tuttavia, fino a oggi, il *bio-feedback* per captori di movimento ricopriva un ruolo limitato per via del *ritardo* che s'interponeva tra il momento in cui un captore inviava l'informazione al computer e il momento in cui quest'ultimo trasformava il segnale ricevuto in suono o in immagine<sup>19</sup>. Questo lieve *décalage* non poteva essere di nessun aiuto per rinnovare il progetto di movimento.

Oggi la maggior parte dei sistemi di captazione ha ridotto il *décalage* prossimo allo zero, fornendo all'utente una risposta quasi immediata. A queste condizioni è possibile dunque assistere a un movimento, e i suoi gesti possono essere analizzati, digitalizzati e trasformati in suono (o immagine) dando luogo a un *feedback* immediato.

Sur la question du schéma postural, par exemple, ces micromouvements qui anticipent notre geste et se font souvent à notre insu, ces retours ont permis de les rendre perceptibles à la personne et donc de pouvoir le faire varier<sup>20</sup>.

---

<sup>18</sup> Per quanto riguarda questo complesso processo di relazione *percezione interna/esterna* si veda A. Menicacci, *[nouvelles] espèces d'espaces*, in "Quant à la danse, n° 3, février 2006, pp. 28-32.

<sup>19</sup> Il processo di *feedback* è utilizzato prevalentemente in ambito medico. Si veda su questo processo applicato alla scena e in particolar modo alla danza, la posizione di Hubert Godard in P. Kuypers, *Des trous noirs. Un entretien avec Hubert Godard*, in "Nouvelles de danse", n° 53, 2006, p. 80.

<sup>20</sup> H. Godard in P. Kuypers, *Des trous noirs. Un entretien avec Hubert Godard*, cit., p. 74. "Sulla questione dello schema posturale, per esempio, questi micromovimenti, che anticipano il nostro gesto e avvengono a nostra insaputa, il ritorno di questi ha

Il corpo con captori è un corpo mappato: ogni movimento eseguito è registrato, trasformato e restituito sotto forma di dati visivi e/o sonori; ogni minimo movimento può essere amplificato con il risultato di poter essere visto/sentito dall'interprete che lo ha eseguito. Questo ritorno, di natura esterna, opera sull'interprete e gli restituisce una mappa sensoriale complessa da poter elaborare in un nuovo progetto di movimento. Se, da un punto di vista *propriocettivo*, ogni senso (tatto, vista, udito ecc.) funziona in connessione con gli altri, secondo modalità proprie a ogni individuo, l'utilizzo dei captori permette di arricchire considerevolmente queste connessioni necessarie alla produzione di un movimento di volta in volta più consapevole e articolato. L'*esterocezione*, così definiremo questo processo di percezione esterna del movimento, non è altro che una modalità per sentire (e risentire) il proprio corpo in altro modo, in un *circuito azione-reazione-percezione*. Ed è intervenendo su questi dati che è possibile correggere la *sclerosi della ripetizione*.

Bouger, donc, c'est le résultat d'une double projection virtuelle : d'une géographie anatomique et d'un espace. Toutes les deux se fondent sur une sélection d'informations. Si je suis incapable de moduler les sélections d'informations ou, si je ne suis pas capable de varier les projections, j'entre dans un cercle vicieux, je tourne en rond, je répète le même geste et je suis fondamentalement bloqué<sup>21</sup>.

Il processo percettivo può essere pertanto diviso in due momenti distinti: in un primo momento un corpo in movimento è informato

---

permesso di renderli percepibili al soggetto, e dunque di poterli variare." L'interesse di questi sistemi è dato inoltre dall'alleggerimento della strumentazione adottata, oramai senza fili, permettendo così una maggiore libertà di articolazione del movimento. Nel caso specifico Godard fa riferimento a un sistema in particolare, *Isadora*, progettato da Mark Coniglio e Dawn Stoppiello della compagnia new-yorkese Troika Ranch. *Isadora* è un software di gestione interattiva di media connessi in tempo reale.

<sup>21</sup> H. Godard, "Conversation avec Hubert Godard" in *Quant à la danse*, cit., p. 43. "Muoversi, dunque, è il risultato di una proiezione virtuale sia di una geografia anatomica, sia dello spazio, ed entrambe sono basate su una selezione di un formazioni. Se non sono capace di modulare le selezioni di informazioni o se non sono capace di variare le proiezioni, entro in un circolo vizioso, giro a vuoto, ripeto lo stesso gesto e sono fondamentalmente bloccato."

attraverso una serie di dati che passano per il canale *proprioceettivo* e che riguardano, da un lato la percezione cinestetica e dall'altro la sensazione interna al movimento<sup>22</sup>. In un secondo momento, le informazioni acquisite a livello *proprioceettivo* – pur riguardando la stessa articolazione di movimento ma con in più l'intervento delle tecnologie – possono essere amplificate e trasformate in segnali o dati di carattere visivo o sonoro.

Thus performer movement/action is used to trigger some sort of event (sonic, visual, robotic, etc.) in the space around or in some proximity to the performer. The connection between the performer action that activates the stream of data and the output event is determined by “mapping” the input to the output in the computer in some way. [...] This is essentially what is referred to as an interactive system<sup>23</sup>.

In questo processo gioca un ruolo importante anche lo spazio. La costruzione di quest'ultimo, propria a ciascun soggetto, può essere misurata dalle differenze d'accelerazione o decelerazione di un gesto che un soggetto opera secondo le direzioni dello spazio. Questo spazio non è dunque omogeneo; come abbiamo visto, in esso ci sono zone d'ombra, intervalli e variazioni di densità (e intensità) di presenza e di cinesfera che, a loro volta, possono essere *toccate* in questo processo. L'interprete si trova pertanto di fronte a un bivio: continuare a concentrare la propria attenzione sul livello *proprioceettivo*, oppure canalizzare l'attenzione sui dati esterni provenienti dallo schermo o dal suono. Il performer percepisce allora l'*effetto* visivo e/o sonoro del suo movimento e di conseguenza può intervenire su di esso modulandolo in base alle informazioni ricevute in risposta, ottenendo così partiture gestuali

---

<sup>22</sup> Cfr. L. Sweigard, *Le mouvement imagine: un facilitateur ideokinetique*, cit., pp. 31-42.

<sup>23</sup> S. Delhaunta, “Invisibility / corporeality”, in AA.VV. *Digital performance*, anomalie digital arts, n° 2, 2002, p. 79. “Così, il movimento/azione del performer è utilizzato per attivare eventi di diversa natura (sonoro, visuale, robotico, etc.) nello spazio circostante. La connessione tra l'azione del performer che attiva il flusso di dati e l'ambiente di uscita dei dati stessi è determinato dal “mapping” dell'*input* verso l'*output* del computer. [...] Questo corrisponde essenzialmente a quello che si può definire un sistema interattivo.”

inedite alle quali non avrebbe potuto avere accesso facendo leva sul solo livello *proprioceettivo*<sup>24</sup>.

Possiamo dunque evidenziare due momenti che contraddistinguono la raccolta d'informazioni provenienti dal movimento: il primo livello lo definiremo *proprioceettivo* perché riguarda lo schema di categorizzazione e selezione delle informazioni dettato dal nostro sistema sensoriale: mentre chiameremo *esterocettivo* il secondo livello inerente alla categorizzazione e la selezione delle informazioni che si ottiene attraverso l'ausilio delle tecnologie digitali. Il trasferimento dal canale *proprioceettivo* a quello *esterocettivo* (visivo o sonoro) permette al performer di ritornare sul suo proprio movimento, di verificarlo, e quindi di percepire il suo corpo agito dall'informazione visiva o sonora, in un modo che non poteva immaginare in un primo momento, quando si affidava semplicemente all'informazione di carattere *proprioceettivo*. È quindi evidente, seguendo questa suddivisione, che a livello *proprioceettivo* le informazioni ricevute e le operazioni di selezione sono limitate a una serie finita di *patterns* gestuali; mentre a livello *esterocettivo* la possibilità d'articolazione del potenziale gestuale sono amplificate, fornendo al performer una possibile soluzione alla ripetizione di uno stesso schema di movimento<sup>25</sup>.

Data questa distinzione, è ora necessario soffermarsi sull'interazione che i due livelli possono intrattenere. È evidente che, in un conflitto tra le informazioni ottenute dal canale *proprioceettivo* e

---

<sup>24</sup> Andando così ad ampliare il suo assetto sensoriale. Si veda, in questa direzione, la conversazione con la coreografa Isabelle Choinière nella seconda parte del presente volume.

<sup>25</sup> Questo processo di intervento è di rilevante importanza per quanto riguarda le potenzialità di sviluppo delle relazioni tra lo studio della corporeità e i sistemi tecnologici del movimento. Un importante contributo in questa direzione, a cavallo tra lo studio scientifico e il progetto artistico, è rappresentato dalle giornate di studio che, ormai ogni anno, vengono organizzate nella cornice del *Monaco Dance forum* organizzato in dicembre nel Principato di Monaco. In questo senso si veda il resoconto che Armando Menicacci ed Emanuele Quinz hanno realizzato a partire da un seminario da loro curato nell'edizione 2004. Si veda A. Menicacci, E. Quinz, *Étendre la perception?*, in "Nouvelles de danse", n° 53, 2006, p. 76 sgg. In questa direzione abbiamo avuto modo di accedere, in via privata, ai materiali inediti riguardanti la sezione *Danse et nouveaux médias* dell'edizione 2006 del *Monaco Dance Forum*, organizzata nel dicembre scorso.

quelle ottenute per *esterocezione*, queste ultime hanno il sopravvento. Lavorare a questo secondo livello permette allora di intensificare lo studio della corporeità in movimento oltre a un particolare livello di *penetrazione locale*. Per penetrazione locale intendiamo rinviare a un processo percettivo che riguarda, grazie a una sua transcodifica in segnale visivo o sonoro, micro-movimenti che generalmente l'attenzione cosciente non riconosce e non è in grado di controllare.

Non sappiamo fino in fondo cosa sia davvero la propriocezione: se sia ciò che ci permette di percepire – il suo livello basico per così dire – o se sia già una modalità di percezione. Quello che è importante è che una parte della percezione è comunque a-modale; oltre la modalità d'acquisizione dei dati c'è una transazione codica e comunicativa. La propriocezione ha a che fare con la cinestesia: che non è altro che una continua transazione tra il corpo e lo spazio. In questo senso il digitale non fa altro che portare fuori, esternalizzare, un processo che è già presente nella corporeità, attualizza una modalità d'organizzazione del sensibile<sup>26</sup>.

Le tecnologie digitali intervengono qui come strumenti e dispositivi che supportano un processo d'indagine sul corpo in movimento, permettendo di accedere a gradi di complessità sempre più elevati. Detto altrimenti le tecnologie intervengono per stimolare un potenziale già presente nel corpo, fornendo soluzioni adeguate per sbloccare un potenziale gestuale che, diversamente, rimarrebbe inesperto. Questi dispositivi tecnologici, utilizzati su un versante *processuale*, permettono di rinnovare le dinamiche d'immaginazione che, come abbiamo visto nel precedente capitolo, costituiscono la base essenziale attraverso la quale una corporeità possa dispiegare il proprio movimento. Inoltre, grazie all'utilizzo di questi dispositivi, si è aperto un nuovo ambito d'indagine di carattere eminentemente estetico, inerente al rinnovamento del potenziale gestuale in sede performativa, sia per quanto riguarda un processo *scenografico*, di matrice percettiva, inerente alle figurazioni della presenza; oggetti sui quali torneremo nel prossimo capitolo.

---

<sup>26</sup> A. Menicacci. Cfr. la conversazione nella seconda parte del presente volume.

### II.3. Movimento e tecnologie

La scena performativa, lo sappiamo, può vivere anche senza l'utilizzo delle tecnologie. Tuttavia a partire dagli anni Sessanta del secolo scorso un numero sempre più crescente d'artisti ha cominciato a relazionare la propria forma compositiva con la strumentazione tecnologica<sup>27</sup>. Attualmente, nell'ambito della danza in modo sistematico, ma anche nel teatro – seppur con qualche anno di ritardo –, diversi artisti si confrontano direttamente con le tecnologie digitali proprio per le caratteristiche che abbiamo cercato di evidenziare nel paragrafo precedente. Tuttavia, una corretta ricerca storico-analitica deve tenere conto di questo dato essenziale e al contempo capire i mutamenti che questo ha provocato, sia sul versante operativo (dunque estetico), sia sul versante del rinnovamento delle categorie di pensiero. Sia che le tecnologie intervengano a livello della costruzione scenografica di una performance, sia che intervengano direttamente sul corpo del performer, il digitale permea tutti i livelli della composizione scenica e, in senso ampio, della diffusione dell'opera. Non è quindi solo a causa dello sviluppo delle nuove tecnologie che un'interrogazione di questi rapporti diventa urgente e necessaria; lo diventa anche in relazione a una nuova estetica che questa scena produce<sup>28</sup>.

Restando nell'ambito dell'analisi del movimento, potremmo fare riferimento a diversi dispositivi tecnologici che operano in questa direzione. Tuttavia qui ci soffermeremo solo su alcuni di questi. È evidente che un certo numero di dispositivi e di software, che non sono esplicitamente concepiti per la scena, possano trovarsi investiti in un processo di composizione comune. Pensiamo qui a software di disegno, di modellizzazione 3D dell'immagine o d'altri programmi d'elaborazione del suono che possono essere impiegati in progettazioni artistiche pur essendo stati originariamente pensati per altri tipi di interventi. Tuttavia, prima di addentrarci nell'analisi di alcuni di questi sistemi, introdurremo il paragrafo con un'indagine su quello che consideriamo la prima vera indagine sul movimento, vale a dire gli

---

<sup>27</sup> Si pensi qui ai lavori di Merce Cunningham, tra i primi a lavorare con monitor in scena. Cfr. R. Copeland, *Merce Cunningham. Modernizing of Modern Dance*, London-New York, Routledge, 2004.

<sup>28</sup> Estetica che abbiamo tracciato nel Cap. V.

esperimenti *cronofotografici* inaugurati alla fine del XIX secolo da Étienne-Jules Marey, riferimento necessario per poter leggere molte delle sperimentazioni contemporanee.

### II.3.1. *Il movimento cronofotografica come pre-testo*

Étienne-Jules Marey, fisiologo, medico e fervente utilizzatore del metodo grafico a partire dagli anni 1850 fino al 1882, - data di concezione della cronofotografia e base sulla quale s'innestarono le sperimentazioni che portarono poi alla nascita del cinema -, ha consacrato gran parte della propria vita allo studio fotodinamico del movimento, non solo di quello umano<sup>29</sup>. In questo senso sono importanti gli studi, condotti in un arco di tempo compreso tra il 1900 e il 1904, sulle dinamiche del movimento dell'aria e poi dell'acqua, oltre agli importanti studi inerenti alla locomozione animale, coevi ai primi studi cronofotografici.

Sulla base di queste poche osservazioni, possiamo distinguere due momenti nella produzione di Marey, legati intrinsecamente ai due strumenti di misurazione adottati. Da un lato i primi esperimenti si avvalsero del *metodo grafico* che consisté nel trascrivere su carta o su una superficie sensibile le diverse pulsazioni, vibrazioni e ondulazioni prodotte da tutti i movimenti di tutti i corpi viventi e non presi in considerazione. Il tratto grafico, che si ottiene attraverso questo metodo, non è altro che una memoria spaziale inerente le variazioni di movimento dell'oggetto nel tempo. L'acquisizione di queste informazioni veniva condotta secondo due modalità:

- senza soluzione di continuità e né derivava un flusso di dati costante e continuo;
- oppure secondo intervalli temporali grazie ai quali l'informazione veniva registrata solo in determinati istanti.

Il tratto principale sul quale si organizza il metodo grafico, è la sostanziale rinuncia all'aspetto formale dei corpi per focalizzare l'attenzione sulla sola iscrizione dei movimenti. Dall'altro, nella seconda fase del lavoro di Marey, intervenne l'uso della fotografia, ridefinendo

---

<sup>29</sup> Anche se in questo contesto ci occuperemo di Marey, non dimentichiamo certamente le coeve esperienze di Edward Muybridge.

così le metodologie d'acquisizione dei dati. La tecnica fotografica, diversamente dal metodo grafico, rinuncia all'iscrizione continua della traccia per insistere unicamente sull'aspetto discontinuo del movimento dei corpi.

La fotografia permise di misurare la traiettoria di un corpo che si muove nello spazio, ma la sola nozione di cambiamento di luogo non è sufficiente per designare la complessità di un movimento. Per poter fare questo è necessario rapportare lo spazio percorso dal corpo con il tempo impiegato per percorrerlo. La fotografia permise anche di misurare, con precisione, gli intervalli di tempo. La genialità di Marey fu quella di combinare, nelle immagini, le due nozioni di tempo e spazio, delineando un metodo, quello *cronofotografico*, che restituì tutte le fasi del movimento osservato. La *cronofotografia* ha come obiettivo quello di determinare, con una certa esattezza, le caratteristiche di un movimento; questo metodo deve, da un lato rappresentare le differenti porzioni di spazio percorse (traiettoria) e dall'altro esprimere la posizione dell'oggetto in movimento inscritto in questa traiettoria a istanti determinati.

Integrare, nella costruzione dell'immagine, ciò che è fluido e mutevole. Ecco, in estrema sintesi, il progetto che ha sempre animato Marey in tutte le sue ricerche. Ed è, evidentemente, un progetto di ricerca che fa della *fluidità* la sua ragion d'essere. Ma cerchiamo di capire fino in fondo che cosa si racchiude sotto il termine *fluido*. In primo luogo *fluido* rinvia a qualcosa che è senza cesure ma, come ricorda Didi-Huberman, *fluido* è anche una nozione centrale nel XIX secolo per nominare le potenze psichiche dell'occulto e dell'al di là. Rimanda dunque a qualcosa che è presente ma in modo impercettibile<sup>30</sup>. Inoltre lo stesso termine rinvia anche a un concetto di carattere fisico: così come esiste uno stato solido, ve n'è uno fluido (e in questo possiamo distinguere un *fluido liquido*, come l'acqua o il mercurio, da un *fluido elastico*, come il gas). Entrambe le caratteristiche racchiuse nel termine *fluido* rinviano a qualcosa di indeterminabile, invisibile, che

---

<sup>30</sup> Si veda G. Didi-Huberman, "La danse de toute chose", in G. Didi-Huberman, L. Mannoni, *Mouvements de l'air*, Paris, Gallimard – Réunion des musées nationaux, 2004, p. 180.

secondo il progetto di Marey può essere reso visibile<sup>31</sup>. È quindi da questo presupposto che dobbiamo partire. Dare visibilità a ciò che ne è privo.

In apertura al suo volume del 1868 *Du mouvement dans les fonctions de la vie*, Marey parte dalla constatazione che, nella maggior parte dei trattati riguardanti la fisiologia umana, lo studio del movimento si riduce al solo apparato di locomozione<sup>32</sup>. Tuttavia la questione per Marey è quella di non limitarsi a questo schema, ma riflettere sulla possibilità di relazionare le dinamiche interne alle forme del movimento, in uno schermo generale che non trascuri le costanti spaziali e le varianti temporali di quest'ultimo.

Si une *force* a produit la même quantité de travail, soit en soulevant un poids, soit en tendant un ressort, il y a cependant entre ces deux actions une différence notable, et cette différence réside dans la *forme* du mouvement qui s'est produit. C'est à caractériser ces différentes formes du mouvement que la méthode graphique se prête d'une manière parfaite<sup>33</sup>.

Il metodo grafico prima e la cronofotografia poi sono quindi in grado di dare *forma* alle *forze* così come alla durata d'ogni fenomeno di movimento. Tuttavia c'è una cosa alla quale Marey è profondamente interessato nel passaggio dal metodo grafico all'utilizzo della fotografia: la possibilità di intervenire sul dato impresso. Marey non è per nulla interessato a riprodurre, grazie all'impressione fotografica, ciò che ha già visto con i propri occhi. Lo strumento fotografico non lo interessa per la sua qualità mimetica, già divenuta leggendaria nel mondo delle arti, ma per la sua caratteristica *indiziaria*, capacità di misurazione ma anche di manipolazione simbolica. Nel suo progetto unitario d'indagine ha voluto, per così dire, amplificare la traccia del movimento e

---

<sup>31</sup> Comincia qui a delinarsi una polarità centrale di questo lavoro: quella tra il visibile e l'invisibile, o meglio, di un invisibile che, a certe condizioni, può essere reso visibile.

<sup>32</sup> E.-J. Marey, *Du mouvement dans les fonctions de la vie*, Paris, Baillièrè, 1868.

<sup>33</sup> È.-J. Marey, *La Méthode graphique dans les sciences expérimentales et particulièrement en physiologie et en médecine*, Paris, Masson, 1878, p. 245. "Se una *forza* ha prodotto la stessa quantità di lavoro sia sollevando un peso, sia nel tendere una molla, c'è tra queste due azioni una enorme differenza che risiede nel movimento prodotto. È nel caratterizzare queste diverse forme del movimento che il metodo grafico si presta in maniera perfetta."

semplificare, al limite cancellare, ogni altro riferimento. Per ottenere questo attraverso il metodo grafico, da un punto di vista spaziale, è necessario che l'oggetto sia illuminato (amplificazione) e che il fondo sul quale questo si delinea sia ridotto al nero, completamente oscurato (semplificazione)<sup>34</sup>; mentre da un punto di vista temporale, è necessario intervenire sulla velocità e la frequenza degli intervalli d'otturazione dell'apparecchio per giungere a un alto grado d'istantaneità (amplificazione), un processo analogo deve riguardare anche l'intermittenza e la periodicità (semplificazione). Marey non rinunciò mai a questo processo d'articolazione dell'immagine. Per lui non si trattò di studiare l'uomo in movimento, ma il movimento nell'uomo. Da un punto di vista fotografico si soffermò sulla marcia (amplificando così la traiettoria) e ridusse, di conseguenza, la figura umana fino a sopprimerla (semplificazione) (**fig. 18**).

Le moyen le plus naturel consiste à réduire artificiellement la surface du corps étudié. On rend invisibles, en les noircissant, les parties qu'il n'est pas indispensable de représenter dans l'image, et l'on rend lumineuses au contraire celles dont on veut connaître le mouvement. C'est ainsi qu'un homme vêtu de velours noir, et portant sur les membres des galons et des points brillants, ne donne, dans l'image, que des lignes géométriques sur lesquelles pourtant se reconnaissent aisément les attitudes des différents segments des membres<sup>35</sup>.

Questo comportò il vantaggio di analizzare alcune fasi o aspetti particolari appartenenti a un movimento più ampio e dunque più complesso. Una prima conseguenza è di carattere sia epistemico che estetico; vale a dire che lo statuto antropomorfo nell'immagine cambia in modo radicale a favore di una sorta di astrazione geometrica che, come vedremo, la scena contemporanea non cessa di lavorare attraverso la costruzione di figurazioni della presenza. Marey non smette di

---

<sup>34</sup> Si veda È-J. Marey, *Le mouvement*, cit., p. 71 sgg.

<sup>35</sup> Ibid., p. 78. "Il mezzo più naturale consiste nel ridurre artificialmente la superficie del corpo studiato. Si rende invisibili, scurendole, le parti che non sono necessarie rappresentare in immagine e, al contrario, si illuminano le parti di cui si vuole conoscere il movimento. È così che un uomo vestito di nero portando sulle membra dei punti brillanti restituisce, in immagine, delle linee geometriche sulle quali è possibile riconoscere le diverse attitudini dei diversi segmenti delle membra."

geometrizzare i movimenti del corpo come vere e proprie variabili formali. Detto altrimenti egli de-forma la forma (umana) a favore della sola manifestazione delle forze (dinamiche) che la compongono. È dunque interessato al diagramma del corpo così come alla traccia del movimento e non alla sua forma. In questa opera, costruita sulla relazione tra il principio d'*ampiezza* e quello di *semplificazione*, ciò che emerge non è la *silhouette* del corpo, ma il suo *ritmo*.

Tuttavia è qui necessario introdurre un problema di carattere metodologico che, in parte, porta a distinguere la prospettiva scientifica di Marey da una coeva prospettiva di carattere estetico-artistico. Là dove la prima pensa il movimento in termini di *posizioni* situabili secondo un procedimento lineare che contempla un *avanti* e un *dietro*, l'altra pensa invece il movimento come un processo di *metamorfosi* i cui momenti non sono separabili. C'è, da un punto di vista epistemologico, una relazione, messa in luce da Didi-Huberman tra Marey e un illustre contemporaneo che proprio in quegli stessi anni lavorava alla sua teoria sul tempo e in particolare sul concetto di *durata*: Henry Bergson<sup>36</sup>. Marey, nei suoi scritti, non fa nessun accenno agli studi di Bergson, e quest'ultimo, viceversa, non relaziona mai la sua ricerca sul tempo alle sperimentazioni di Marey. Tuttavia essi si conoscono, entrambi insegnano al College de France; si ignorano pur affrontando entrambi, su versanti diversi, gli stessi problemi, animati dagli stessi interrogativi. Se, in un primo momento, per Marey il movimento è una somma di singole immobilità, per Bergson il movimento è invece *indivisibile*. Bergson mette sotto accusa, con questa affermazione, la visione classica, sviluppatasi con Zenone e proseguita con la fotografia, secondo la quale il movimento è una successione d'immobilità. In altri termini Bergson critica tutte quelle concezioni, sia filosofiche che tecnico-scientifiche,

---

<sup>36</sup> Si veda G. Didi-Huberman, "La danse de toute chose", cit., p. 216. Di Bergson si veda *Matière et mémoire*, in *Œuvres*, Paris, Presses Universitaire de France, 1959; [Paris, Félix Alcan, 1896] (tr. it. di F. Sossi, *Opere*, Milano, Mondadori, 1986); *L'évolution créatrice*, Paris, Presses Universitaire de France, 1941 [Paris, Félix Alcan, 1907], (tr. it. di F. Polidori, *L'evoluzione creatrice*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2002); e il successivo *Durée et simultanéité*, Paris, Presses Universitaire de France, 1972 [Paris, Félix Alcan, 1922], (tr. it. di F. Polidori, *Durata e simultaneità*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2004).

che tendono a ridurre il movimento a un insieme di linee separate che si compongono in un tragitto.

Quand je vois le mobile passer en un point, je conçois sans doute qu'il *puisse* s'y arrêter ; et lors même qu'il ne s'y arrête pas, j'incline à considérer son passage comme un repos infiniment court, parce qu'il me faut au moins le temps d'y penser ; mais c'est mon imagination seule qui se repose ici, et le rôle du mobile est au contraire de se mouvoir. Tout point de l'espace m'apparaît nécessairement comme fixe, j'ai bien la peine à ne pas attribuer au mobile lui-même l'immobilité du point avec lequel je le fais pour un moment coïncider ; il me semble alors, quand je reconstitue le mouvement total, que le mobile a stationné un temps infiniment court à tous les points de sa trajectoire. Mais il ne faudrait pas confondre les données des sens, qui perçoivent le mouvement, avec les artifices de l'esprit qui le recompose. [...] Nous saisissons ici, dans son principe même, l'illusion qui accompagne et recouvre la perception du mouvement réel. Le mouvement consiste visiblement à passer d'un point à un autre, et pas suite à traverser de l'espace. Or l'espace traversé est divisible à l'infini, et comme le mouvement s'applique, pour ainsi dire, le long de la ligne qu'il parcourt, il paraît solidaire de cette ligne et divisible comme elle. [...] Mais ces points n'ont de réalité que dans une ligne tracée, c'est-à-dire immobile, donc vos positions successives ne sont, au fond, que des arrêts imaginaires. Vous substituez la trajectoire au trajet, et parce que le trajet est sous-tendu par la trajectoire, vous croyez qu'il coïncide avec elle. Mais comment un *progrès* coïnciderait-il avec une *chose*, un mouvement avec une immobilité<sup>37</sup> ?

---

<sup>37</sup> H. Bergson, *Matière et mémoire*, 325. “Quando io vedo la cosa in movimento passare in un punto, io capisco senza nessun dubbio che si *possa* fermare; e anche se non si ferma, io sono incline a considerare il suo passaggio come un riposo infinitamente corto, perché questo mi dà il tempo di poterci pensare. Ma a riposare qui è solo la mia immaginazione, e il ruolo di ciò che è in movimento è quello di muoversi. Tutti i punti dello spazio mi appaiono necessariamente come fissi, e soffro a non attribuire all'oggetto in movimento l'immobilità del punto con cui lo faccio, per un momento, coincidere; mi sembra allora quando ricostituisco il movimento globale, che la cosa in movimento ha stazionato un tempo infinitamente corto in tutti i punti della sua traiettoria. Ma non bisogna confondere i dati fornitici dai sensi, che percepiscono il movimento, con gli artificieri dello spirito che lo ricompongono. [...] Noi sappiamo qui l'illusione che accompagna e ricopre la percezione del movimento reale. Il movimento consiste visibilmente nel passare da un punto a un altro, e per questo ad attraversare lo spazio. Ora lo spazio attraversato è divisibile all'infinito, e come il movimento si applica, per così dire, lungo la linea che percorre, esso pare solidaire con questa stessa linea e pertanto divisibile come questa. [...] Ma questi punti non hanno realtà che in una linea tracciata, vale a dire immobile, dunque le vostre posizioni successive non sono, in fondo, che arresti immaginari. Voi sostituite la traiettoria al tragitto, e perché il

Se da un lato Marey, attraverso l'utilizzo del mezzo fotografico, ha voluto correggere la falsa illusione che non permette di comprendere la *posizione* esatta di un corpo in movimento, dall'altro Bergson, su un piano diverso, ha interrogato filosoficamente la falsa ricostruzione del movimento restituita attraverso il processo cognitivo. In altri termini per entrambi il movimento è *tragitto* (trajet), quindi tempo-spazio, mentre la cognizione ne restituisce la *traiettoria* (trajectoire), quindi spazio-tempo. La distinzione è capitale. L'obbiettivo della critica mossa da Bergson è il primato dello spazio (traiettoria) su quello, fondamentale, del tempo (tragitto). Per Bergson, come si desume dal passo riportato, la continuità spaziale è in realtà una continuità in movimento, e ogni divisione della materia mobile è artificiale se non si tiene conto dei parametri temporali e dinamici: di un *divenire* che dura e di un cambiamento che è la sostanza stessa del movimento<sup>38</sup>. Per Bergson il movimento è letteralmente ovunque, ma è in profondità; fissarne solo la traiettoria, come fa Marey, significa limitarne la conoscenza a una dimensione superficiale, di puro *spostamento*; con la conseguenza di ridurre il movimento analizzato a un semplice cambiamento *di* spazio, senza intuire che, invece, il movimento *fonda* lo spazio, lo scrive e riscrive incessantemente.

La questione centrale è allora quella di comprendere a fondo il movimento. Il movimento, tutti i movimenti, non sono semplici successioni nello spazio ma bensì dinamiche. *La geometria si fa geografia*. Oltre a questo il movimento è costituito da intensità, e questo ha portato Bergson a formulare due nozioni chiave: quella di *durée* (durata) e quella di *tempo intensivo*. La durata non è altro che una *memoria* interna al cambiamento, qualcosa che prolunga il prima nel dopo e impedisce loro di essere considerati puri istanti che appaiono e scompaiono in un presente continuo. La durata, pertanto, non è misurabile, è piuttosto un'esperienza vissuta (come dimostra il tragitto). Questo fa sì che la durata *pura* sia un'interiorità senza exteriorità, mentre

---

tragitto è sottointeso dalla traiettoria, voi credete che coincide con essa. Ma come un *progresso* coinciderà con una *cosa* e un movimento con una immobilità?"

<sup>38</sup> Ibid., pp. 332-337. Si veda inoltre, su questo punto, anche l'analisi fatta da Gilles Deleuze in *Le bergsonisme*, Paris, Presses Universitaires de France, 1966, p. 29 sgg. Il passaggio criticato da Bergson sembra essere esattamente quello che ha fatto Marey, costruendo il suo metodo sull'asse amplificazione/semplificazione.

lo spazio è, a rigore, un'esteriorità senza successione, e il movimento si gioca tutto all'incrocio di queste due dimensioni. Questo fa da apripista alla seconda nozione elaborata da Bergson, quella di *tempo intensivo*. Il tempo è un'*intensità* di movimento.

Entrambe queste nozioni si compongono sotto la figura della *fluidità*<sup>39</sup>. Per Bergson non si tratta tanto di rigettare le analisi sui fenomeni di movimento che Marey ha contribuito a delineare, ma si tratta piuttosto, e qui il punto è di rilevante importanza, di non ridurre il movimento esclusivamente a quest'aspetto. Non si tratta di ricostruire il tragitto del movimento attraverso la composizione di parti immobili inscritte in una traiettoria, ma di restituire al movimento la sua complessità intensiva e dispiegata in un flusso. Ciò che Bergson sembra rifiutare nelle prime esperienze cronofotografiche, è una certa interpretazione *meccanica* del movimento. Marey dal canto suo, per questioni eminentemente scientifiche, ha voluto fare del movimento proprio una cosa osservabile; ma questo presupposto è, secondo la critica mossa indirettamente da Bergson, solo una parte di un flusso di movimento che, come tale, è indivisibile e di più ampia portata. È come se Marey avesse colto, del movimento, solo una parte – la più superficiale – che lo compone; come se avesse sostituito il *divenire* di cui parla Bergson con una *forma*, altro modo di cristallizzare in immagini discontinue ciò che invece è caratterizzato da una continuità fluida<sup>40</sup>. Là dove la sperimentazione di Marey sembra restituire *posizioni* del corpo in movimento, Bergson pensa in termini di *transizioni* nello spazio; là dove Marey intendeva ridurre il flusso temporale a un protocollo di misurazione, Bergson apre la *durata* alle leggi del caso. Tuttavia i due diversi piani sui quali si muovono rispettivamente le ricerche empiriche di Marey e la speculazione filosofica di Bergson sembrano non essersi mai incrociati: da un lato la *chiusura* scientifica di Marey, dall'altro l'*apertura* filosofica di Bergson.

Tuttavia, se questo schema è applicabile ai primi esperimenti di Marey, con l'affinamento delle tecniche cronofotografiche le cose si complicano maggiormente e le due prospettive, fino ad allora distanti,

---

<sup>39</sup> Rinvio qui, per chiunque volesse avere una mappa sul concetto di fluidità al volume di Ruggero Pierantoni, *Forma fluens. Il movimento e la sua rappresentazione nella scienza, nell'arte e nella tecnica*, Torino, Bollati e Boringhieri, 1986.

<sup>40</sup> H. Bergson, *L'évolution créatrice*, cit., p. 750.

sembrano convergere. Infatti fu solo verso la fine dell'Ottocento che Marey riuscì a sviluppare uno strumento, simile a una cinepresa, che gli permise di affinare le sue ricerche sul movimento. La prima conseguenza fu quella di attribuire alla macchina una certa *apertura*. Scrive a questo proposito Gilbert Simondon:

Le véritable perfectionnement des machines, celui dont on peut dire qu'il élève le degré de technicité, correspond non pas à un accroissement de l'automatisme, mais au contraire au fait que le fonctionnement d'une machine recèle une certaine marge d'indétermination. C'est cette marge qui permet à la machine d'être sensible à une information extérieure. C'est par cette sensibilité des machines à de l'information qu'un ensemble technique peut se réaliser, bien plus que par une augmentation de l'automatisme. Une machine purement automatique, complètement fermée sur elle-même dans un fonctionnement prédéterminé, ne pourrait donner que des résultats sommaires. La machine qui est douée d'une haute technicité est une machine ouverte<sup>41</sup> [...].

A caratterizzare una macchina aperta è quindi una relazione che s'instaura, a livello progettuale, tra i risultati ottenuti da precedenti

---

<sup>41</sup> G. Simondon, *Du monde d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier-Montaigne, 1969, p. 11. "Il perfezionamento delle macchine, quello secondo il quale possiamo dire che eleva il grado di tecnicità, non corrisponde a un aumento dell'automatismo ma, al contrario, al fatto che il funzionamento di una macchina richiede un certo margine di indeterminazione. È questo margine che permette alla macchina di essere sensibile a una informazione che proviene dall'esterno. È per mezzo di questa sensibilità delle macchine all'informazione che un insieme tecnico può realizzarsi, molto più che per via di un aumento dell'automatismo. Una macchina completamente automatica, completamente fermata su se stessa da una funzione predeterminata, non potrà dare altro che risultati sommari. La macchina dotata di un alto grado di tecnicità è una macchina aperta [...]". Questo grado di *sensibilità* della macchina, e lo abbiamo rilevato in apertura di questo stesso capitolo, è una delle caratteristiche fondamentali che ci permette di articolare in modo corretto la relazione tra il corpo e la macchina. Non si tratta qui di investire un corpo con funzioni della macchina, ma si tratta di istituire una relazione circolare tra il corpo e la macchina basata sullo scambio di informazioni. Questo scambio di informazione avviene sul modello in precedenza disegnato che comprende una azione, una percezione e una retroazione della macchina e questo senza soluzione di continuità. Questo principio di *relazione* tra la macchina e la dinamica del corpo comincia a farsi strada proprio a partire dalla sperimentazione cronofotografica di Marey e Muybridge, nelle quali il grado di apertura della macchina consente un grado maggiore di sensibilità, quindi di interazione tra le componenti.

scoperte e i nuovi dispositivi tecnici costruiti sulla base di queste. In Marey questo coincide con la progettazione di dispositivi tecnici che velocizzano la chiusura dell'obiettivo, producendo così una maggiore quantità di immagini. Il problema teorico che accompagna questo passaggio decisivo è allora quello di stabilire il rapporto tra la velocità delle cose da vedere e il tempo della posa di otturazione della macchina. Questo conduce, da un punto di vista visivo, al passaggio dalla posa per successione, tipica dei primi risultati, alla sovrapposizione delle immagini. Ed è precisamente qui, da questa sovrapposizione, dapprima caotica, che comincia a delinarsi anche per Marey una forma di movimento concepita come iscrizione *continua* sul supporto. Introdurre il tempo nell'immagine, presupposto teorico del lavoro sperimentale di Marey, significa allora introdurre una discontinuità nella curva grafica continua (ottenuta con il metodo grafico) e del continuo nell'istantaneità della fotografia. Il risultato non è tanto una sintesi tra le due, quanto un movimento più vicino alla *continuità* senza cesure teorizzata da Bergson.

La « traîne visuelle » des chronophotographies de Marey nous offre quelque chose d'absolument nouveau : elle n'est ni l'*image-accident* des flous photographiques habituels, ni l'*image-substance* à laquelle un instantané, faussement, peut prétendre à cette époque. [...] C'est une *image-force* qui parvient à mettre ensemble quelque chose du mobile et quelque chose du mouvement<sup>42</sup>.

Si giunge così, nel campo visivo della stessa immagine, a una forma di cristallo in cui si ha contemporaneamente la forma in movimento e la sua memoria, il suo tragitto: *la virtualité est devenue visualité*, la virtualità è divenuta visualità, scrive ancora Didi-Huberman<sup>43</sup>. Così, proprio come auspicato da Bergson, anche l'immagine di Marey finisce per incorporare diverse temporalità. La coalescenza tra presente, passato e proiezione di un futuro comincia dunque, anche da un punto di vista tecnico, ad essere l'intima essenza

---

<sup>42</sup> G. Didi-Huberman, "La danse de toute chose", cit., p. 243. "La "trama visuale" delle cronofotografie di Marey ci offrono qualcosa di assolutamente nuovo: non è l'*immagine-incidentale* abituale della fotografia, ma non è nemmeno l'*immagine-sostanza* alla quale mira l'istantanea di quell'epoca. [...] è piuttosto un'*immagine-forza* che coniuga qualcosa della cosa in movimento e qualcosa del movimento stesso."

<sup>43</sup> Ibid.

del movimento. È proprio con questo che l'opera di Marey, cominciata come indagine strumentale sul movimento dei corpi, è proseguita poi come indagine sulla curva *del* movimento, sulle sue estensioni o contrazioni, trasformandosi, in ultima, in un'indagine sulla curva *in* movimento. Nelle sue immagini, là dove intendeva stabilire il funzionamento di un *chronos* come tempo misurabile quindi divisibile, mostra graficamente un *reuma*, un flusso indivisibile; e là dove credeva di poter misurare un *topos*, spazio geometrico, svela in realtà una *chôra*, una geografia spaziale disegnata dal movimento.

È sulla base di questi presupposti che Marey comincia a interessarsi al movimento prodotto dalla danza degli oggetti, come dei tessuti per esempio. Analogamente a Muybridge anche Marey nel 1885 realizza immagini cronofotografiche a partire dal movimento di stoffe, disegnando con esse una vera e propria coreografia. Ciò che lo interessa è la relazione tra il movimento del corpo e le evoluzioni del tessuto. Ritroviamo qui in Marey una relazione tra la definizione di un gesto, corpo in movimento, e uno spazio che da quest'ultimo è disegnato. Da qui il ruolo capitale che il tessuto in movimento ha avuto, analogamente al corpo, nel riconfigurare lo spazio circostante secondo le regole dettate da un ritmo, che non è altro che *tempo in movimento*<sup>44</sup>. È proprio a partire da questa considerazione che ci sembra necessario inscrivere la pratica di Marey in un contesto culturale più ampio, che condivide lo stesso orizzonte d'interrogativi che alla fine del XIX secolo ripensarono in modo radicale la struttura della materia in movimento e lo fecero a partire dall'introduzione di un concetto cardine, quello di *fluidità*. Una linea fluida è, allora, la linea senza interruzioni interrogata sia da Théophile Gauthier che da Mary Wigman passando per la contemplazione della linea curva di Isadora Duncan. È in questa prospettiva che Marey sembra dialogare con Mallarmé, là dove questi canta il movimento fluido, sintesi mobile di tempo, corpo e spazio.

---

<sup>44</sup> È qui, attraverso la sperimentazione cronofotografica di Marey che ritroviamo una analoga interrogazione sul ritmo del movimento, un rendere *visibile il tempo* che sottende le analoghe interrogazioni avanzate, nello stesso periodo storico, dai riformatori della scena novecentesca, da Adolphe Appia e gli studi sullo spazio a Dalcroze o Laban. Per ulteriori informazioni in questo senso si vedano il panorama disegnato da Fabricio Cruciani e da Clelia Falletti in *Civiltà teatrale del XX secolo*, Bologna, Il Mulino, 1986.

Come non rinviare qui a una sperimentazione altrettanto radicale condotta, in danza, da Loïe Fuller con la *danza serpentina* che ben sembra iscriversi in quest'ambito di ricerca, tracciando interessanti analogie con le scoperte cronofotografiche.

Agli inizi del 1890 la Fuller non solo lavora a una *messa in forma* della linea serpentina di matrice classica, - oltre che motivo di fondo per la nascita dell'*art nouveau* -, ma realizza delle vere e proprie coreografie non più basate sul corpo bensì sulla disposizione di *superfici dinamiche* in movimento. Una sorta di scultura cinetica e fluida in continua trasformazione che la portò, nel 1904, alla realizzazione di alcuni film sperimentali<sup>45</sup>. Per la Fuller il movimento non è solo il corpo danzante, bensì la combinazione di diversi fattori come la luce e la materia, che si compongono entrambe in un'unica immagine visiva. La coreografia della Fuller sembra legata intimamente a una teoria della percezione che relaziona il movimento allo spazio; tuttavia la questione dello spazio non è riducibile, come sembra fare la Sommer nel suo scritto, alla questione del vuoto. Alla Fuller interessava lo spazio, ma non si trattava primariamente dello spazio geometrico, del *topos*, bensì di una *chôra* determinata da un ritmo in un flusso temporale. In altri termini, analogamente a Marey, lo spazio vuoto è la condizione necessaria ma non sufficiente per comprendere la visione dello spazio di movimento. Sostenere, come fa la Sommer, che la Fuller sentiva lo spazio vuoto come sfondo contro il quale una *silhouette* potesse stagliarsi, significa ricadere in quell'illusione meccanicistica del pensiero, denunciata da Bergson, che pensa il movimento in termini di successione d'istanti, là dove, viceversa, ciò che interessava alla Fuller non era tanto lo stagliarsi netto della *silhouette* sul fondo, quanto la possibilità, ottenuta grazie alla luce, di obliarla a favore dell'indistinto e cinematografico movimento della materia. La conseguenza sarà dunque quella di una sparizione del corpo a favore dell'espansione visuale del flusso.

---

<sup>45</sup> Si veda a proposito S. R. Sommer, "Loïe Fuller, la fata della luce", in E. Casini Ropa (a cura di), *Alle origini della danza moderna*, Bologna, Il Mulino, 1990, p. 237 sgg. A nostro modo di vedere la figura della Fuller occupa ancora un posto troppo marginale nella storia del teatro e della danza; ma essa proprio per le motivazioni che qui stiamo conducendo, sembra porre al centro della sua ricerca una questione capitale, quella che mira a riformulare e ad espandere il concetto di movimento, ponendosi quindi come crocevia tra discipline diverse tra le quali, non ultima, quella scientifica.

Les traits spécifiques de cet art étaient les lignes errantes, la souplesse et la mobilité des formes, le caractère fluide et abstrait des motifs, la répétition galopante et dynamique de ces motifs finissant par faire apparaître une nouvelle forme<sup>46</sup>.

La traccia di questo movimento, nato dal ritmo del gesto, delinea un cristallo temporale, analogo a quello delle tracce cronofotografiche di Marey, in cui la memoria di un gesto passato lascia spazio alla traccia di uno successivo. La qualità cronofotografica dei lavori della Fuller sta nel rendere visibile non solo e non tanto il corpo in movimento, quanto l'intero spazio di visione. E questo è un punto decisivo, in cui l'immagine è pensata secondo un rapporto temporale tra una velocità di movimento e il *ritardo* della sua iscrizione. Questione che giunge fino a noi attraverso le sperimentazioni di Duchamp (*Nu descendant un escalier* del 1912), passando per Man Ray o, più tardi, per Bruce Nauman (*Light-trap for Henry Moor n° 2*, 1967) fino alle attuali sperimentazioni tecnologiche. Questo modo di procedere mette in crisi l'*aspetto* stesso delle cose, la loro rappresentazione; questo è il risultato ottenuto grazie all'introduzione, nell'immagine, di ciò che è fluido e mutevole.

È quindi evidente, dagli elementi messi in rilievo, la diretta connessione che possiamo stabilire, a diversi livelli, tra gli studi di Marey e Muybridge e le attuali tecnologie di *motion capture* utilizzate in ambito performativo. Sia Marey che Muybridge, con il loro lavoro, hanno contribuito alla scoperta delle leggi che governano i processi fisiologici, riformulandoli in un linguaggio matematico. Alcune di queste espressioni matematiche sono tuttora utilizzate negli algoritmi che stanno alla base di alcuni software di animazione e di analisi del movimento utilizzati sia in ambito scientifico che artistico. Un esempio concreto di questa eredità è il SIMM (*software for interactive musculoskeletal modeling*) un software per la modellizzazione interattiva dell'apparato muscolare e scheletrico. In secondo luogo, durante il XX

---

<sup>46</sup> G. Lista, *Loïe Fuller, danseuse de la Belle Époque*, Paris, Stock-Somogy, 1994, p. 130. "Il tratto specifico di questa arte erano le linee erranti, la sospensione e la mobilità delle forme, il carattere fluido e astratto dei motivi, la ripetizione galoppante e dinamica di questi motivi finiva per far apparire una nuova forma."

secolo, gli artisti che si sono interessati apertamente alle questioni del movimento, hanno continuato a interrogare i risultati raggiunti dalle ricerche di Marey. Si pensi all'importanza del disegno nell'elaborazione grafica d'informazioni ottenute attraverso la *motion capture* in processi di lavoro come *hand drawn spaces*, attraverso i quali Paul Kaiser ha raggiunto risultati di altissima qualità estetica. A questi processi hanno fatto ricorso esponenti di primo piano della scena internazionale come Merce Cunningham, Bob Willson e William Forsythe<sup>47</sup>.

### II.3.2. Dal corpo all'avatar

Esistono diversi tipi di risorse informatiche per la scena e, in particolare, per la danza. Esse sono, essenzialmente, strumenti concepiti per la notazione, per la composizione o per la gestione/organizzazione dell'interattività in scena. Tra i sistemi di notazione tradizionali abbiamo già avuto modo di citare la *cinetografia* Laban, alla quale, a livello informatico, è stato associato un software che si chiama *Labanwriter* e che serve essenzialmente a trasferire su supporto informatico, i parametri della notazione tradizionale<sup>48</sup>. Oltre a programmi per la notazione, come ricordavamo, esistono anche programmi concepiti per la composizione coreografica: *Life Forms* e *Character Studio* sono tra questi. Essi permettono di comporre una coreografia a partire dall'attivazione di modelli-*avatar* in immagine di sintesi<sup>49</sup>. *Character Studio*, a differenza di *Life Forms* è un software d'animazione legato a *3D Studio Max*, uno dei più importanti *modulatori* – che permettono l'animazione 3D dell'immagine – esistenti sul mercato. Merce Cunningham fu tra i primi, con il supporto di Paul Kaiser, a utilizzare questo programma per la composizione di *Biped* lavoro del 1999. Tuttavia potremmo continuare

---

<sup>47</sup> Si pensi inoltre all'importanza del tratto disegnato che si fa fantasmagoria cinematografica nelle spettrografie di Carloni e Franceschetti per la *Tragedia Endogonia* della Societas Raffaello Sanzio Invitiamo qui a rinviare alle conversazione con Paul Kaiser, Carloni e Franceschetti e Romeo Castellucci nella seconda parte di questo volume.

<sup>48</sup> Il *Labanwriter* è una semplice pagina che permette di scaricare la versione corrente del programma di notazione Laban (in shareware) o di iscriversi per poter diventare collaudatori delle versioni successive.

<sup>49</sup> Un *avatar* è, in linguaggio informatico, una modulo che riprende la struttura-scheletro del corpo umano.

citando altri esempi<sup>50</sup>, ma crediamo sia opportuno soffermarci qui, in modo approfondito, sul funzionamento di uno di questi, *Life Forms*, analizzandolo dapprima nella sua struttura e poi attraverso l'utilizzo che ne ha fatto Merce Cunningham. Molte sono le giustificazioni che optano a favore di una scelta di questo tipo che, a prima vista, potrebbe sembrare arbitraria. *Life Forms* – concepito nel 1986 nel laboratorio di ricerca informatica e multimedia dell'Università Simon Fraser di Vancouver (Canada), sotto la direzione per professor Thomas Calvert – è uno dei pochi programmi concepiti appositamente per la danza. L'*équipe* che ha realizzato questo software era composta da ricercatori ma anche da coreografi e danzatori come Thecla Schiphorst, alla quale va il merito

---

<sup>50</sup> Tra i sistemi interattivi più interessanti, da un punto di vista esecutivo, è necessario ricordare inoltre il progetto *EyesWeb* per la musica, la danza e il teatro, progettato da una *équipe* di ricercatori del Dipartimento di Informatica, Statistica e Telematica – DIST dell'Università di Genova, guidato da Antonio Camurri. Il progetto ha due principali obiettivi: lo studio di nuovi modelli di interazione nell'ambito di un'estensione del concetto di ambiente interattivo (AI); inoltre lo sviluppo e la realizzazione di sistemi informatici multimediali per il supporto di performance con AI. Un ambiente interattivo (AI) riceve e analizza il movimento, la voce o qualunque altro tipo di suono prodotto da uno o più soggetti, e utilizza tali informazioni per controllare, in tempo reale, dispositivi per la sintesi e il controllo di suono, musica, *live electronics* visual media o elaborazioni grafiche per agire fisicamente sull'ambiente. Da un altro punto di vista un AI può essere considerato come uno strumento per estendere le facoltà percettive attraverso le tecnologie. Caratteristica peculiare di AI in *EyesWeb* è la capacità di modificare dinamicamente la propria struttura interna e le proprie risposte (sul modello del *bio-feedback*) sulla base del comportamento degli utenti, la capacità di osservare caratteristiche generali in un approccio che potremmo definire "gestaltico" al riconoscimento del movimento e del suono. Questo permette, all'interno di un ambiente interattivo, di distinguere diversi stili di movimento, o il grado di energia implicata nella sua realizzazione. *EyesWeb* è particolarmente vicino alla danza per la sua base teorica, in quanto trae ispirazione dalle indagini di Laban (Effort Shape). Si vedano a questo proposito: A. Camurri, P. Ferrantino, *Interactive Environments for Music and Multimedia*, ACM Multimedia System, 7, 1999, pp. 32-47; A. Camurri, M. Ricetti, R. Trotta, *EyesWeb. Toward Gesture and Affect Recognition in Dance/Music Interactive Systems*, in "Atti IEEE Multimedia Systems 99", Firenze, 1999; A. Camurri, P. Marasso, V. Tagliasco, R. Zaccaria, "Dance and Movement Notation", in AA.VV. *Human Movement Understanding*, Norton Holland, 1986; A. Camurri, G. De Poli, D. Rocchese, *Computer Music Instruction for Computer Engineering Studente*, in "Computer Music Journal", XIX, 3, 1995, pp. 4-6 e infine A. Camurri, "Il progetto EyesWeb per musica, danza e teatro", in A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale*, cit., pp. 67-78. Si veda inoltre il sito web [www.musart.dist.unige.it](http://www.musart.dist.unige.it)

di aver accompagnato Merce Cunningham nelle fasi di apprendimento del programma oltre che alla sua diffusione in termini teorici<sup>51</sup>.

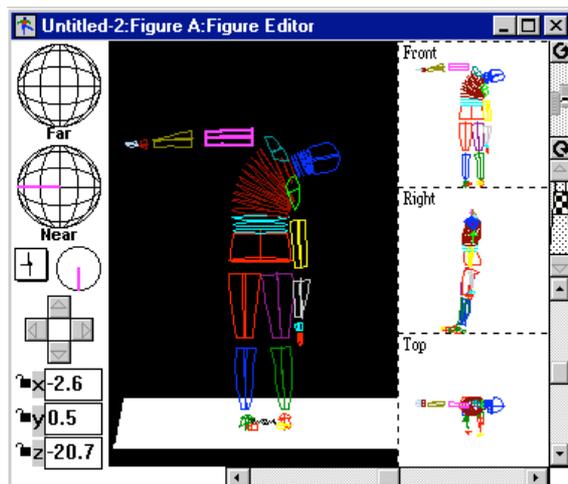
*Life Forms* è stato sviluppato, fino alla sua versione attuale (4.01), come uno strumento di creazione coreografica. Esso fornisce un'interfaccia grafica, quindi interattiva, che permette di visualizzare sullo schermo il movimento immaginato all'interno di un'apposita griglia spazio-temporale. Lo sviluppo di questo strumento è stato pensato a partire da uno studio approfondito delle componenti del movimento e sul concetto di composizione in danza. Se, come abbiamo messo in evidenza fino a ora, il movimento è costruito su una stretta relazione tra corpo (proiezione di un'anatomia), tempo e spazio, *Life Forms* sembra essere stato progettato proprio per rispondere a questa esigenza attraverso un'interfaccia visiva (schermo del computer) che permette di organizzare, in diverse finestre, tali parametri. Sono tre le principali finestre del programma: *Figure Editor*, *Stage window* e la *time-line window*.

a)- una prima finestra chiamata *Figure Editor* permette la creazione di diverse sequenze di movimento attraverso la gestione di tutti i principali segmenti del corpo (arti, polsi, avambraccio ecc.) disposti attorno alle principali articolazioni.

---

<sup>51</sup> Cfr. T. Calver, C. Welman, S. Gaudet, T. Schiphorst, C. Lee, *Composition of Multiple Figure Sequences for Dance and Animation*, in "Visual Computer", Steidelberg, Springer Verlag, n° 7, 1991, pp. 114-121. Si veda inoltre L. Johnson, *Application: Life Forms*, in "Dance Connection", 2: 4, 1993, pp. 27-30 e T. Schiphorst, *Merce Cunningham: Making Dance with the Computer*, in "Choreography and Dance - An International Journal", 4: 3, pp. 79-98, (tr. it., di Carla Bottiglieri, "Il movimento assistito al computer. Merce Cunningham e Life Forms", in A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale*, cit., p. 163 sgg). Della stessa Schiphorst si veda inoltre l'intervento tenuto al convegno "Corpo, Danza, Teatro, Musica e Nuove tecnologie" organizzato nel 1995 dal Festival Torino Danza, in E. Vaccarino, *La musa dello schermo freddo*, Genova, Costa & Nolan, 1996, pp. 137-140.

Schema I: *Figur Editor*.



Se nella danza i movimenti sono costruiti a partire da una scrittura coreografica che li compone per *frasi* o *momenti*, questa finestra permette di avere un alto controllo, visualizzato in 3D, sulla postura, permettendo al coreografo di visualizzare la figura da diversi punti di vista. La costruzione avviene quindi per *frammenti*. I frammenti sono segmenti di corpo che possono essere manipolati, modificati e integrati a partire da sequenze di movimento progettate e disposte secondo i tre piani dello spazio. È possibile intervenire su ogni segmento attribuendo a questo una certa ampiezza, sia all'interno dei limiti corporei, sia ignorando questi ultimi. Sull'*avatar* è possibile, inoltre, intervenire con quattro diverse operazioni<sup>52</sup>:

- interagendo direttamente con la figura, spostando con il cursore il segmento interessato. L'intervento, per mezzo di un'interfaccia (*mouse* per esempio), può interessare sia un unico segmento che diversi segmenti contemporaneamente. In questo caso la modificazione del segmento interessato inciderà anche, con

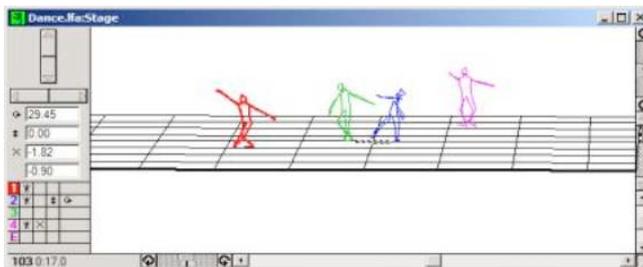
---

<sup>52</sup> Si veda a questo proposito A. Menicacci, *L'entrée du numérique en danse*, in "L'art et les numériques – LCN", n° 4, 2000, p. 223.

reazione a catena, sullo spostamento del segmento vicino. Questo processo è detto *reverse kinematics* (cinematica inversa)<sup>53</sup>;

- impostando una serie di parametri, digitati nell'apposita barra disposta sulla finestra interattiva, da attribuire a ciascun segmento;
  - una volta selezionato un segmento è possibile azionare una leva per ogni piano dello spazio e il segmento si muoverà solo ed esclusivamente all'interno di quello spazio. Per poter modificare il piano di movimento sarà allora necessario attivare l'altra leva;
  - infine, una volta selezionato un segmento, possiamo intervenire su uno dei due emisferi in cui la figura è divisa, e la cui somma rappresenta la cinesfere dell'*avatar*. Il primo emisfero corrisponde alle estremità, la porzione di spazio più lontana, mentre il secondo corrisponde alla sfera di prossimità, cioè a quella più vicina al modello.
- b)- la seconda finestra che compone l'interfaccia visiva di *Life Forms* si chiama *Stage window* (finestra della scena), e rappresenta il palco virtuale sul quale il modello si muove. Essa permette la disposizione e la messa in movimento di uno o più modelli nello spazio.

Schema II: *stage window*

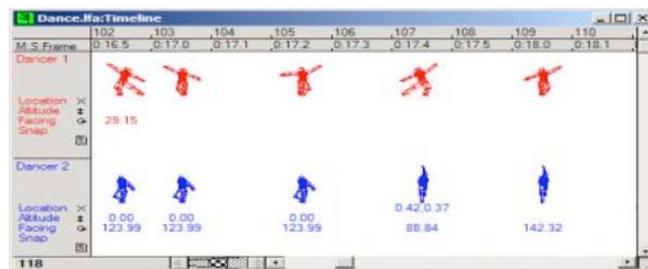


<sup>53</sup> Il processo della cinematica inversa permette un approccio mirato per l'animazione di modelli 3D. Esso permette al coreografo di controllare gli arti del modello come se essi costituissero una connessione meccanica, o una catena cinematica. Si veda A. Menicacci, *L'entrée du numérique en danse*, cit., e S. Delahunta, *Choreographic Computations: motion capture and analysis for dance*, intervento presentato all'IRCAM di Parigi in data 4 June 2006. Testo trasmessomi privatamente dall'autore. Si vedano anche le conversazioni con Menicacci e Delahunta nella seconda parte del presente volume.

Questo processo è simile a uno *storyboard*, ma l'interazione permette a colui che compone di allontanare e avvicinare, in qualsiasi momento, la prospettiva di visione della scena oltre a poterla visualizzare secondo diverse angolazioni.

c)- la terza e ultima finestra è chiamata *time-line window* (finestra della linea del tempo). Essa consente lo spostamento e la disposizione delle diverse sequenze, ottenute dal lavoro di composizione operato nei primi due passaggi sulla linea del tempo.

Schema III: *time-line window*



La visione della linea del tempo offre al coreografo una *partitura*, simile a una notazione, delle relazioni che si stabiliscono tra danzatori e singole sequenze di movimento. Ne deriva che la relazione tra i modelli nello spazio è sovrapposta alla rappresentazione della loro posizione sulla linea del tempo. Pertanto, se si verifica un cambiamento nella relazione temporale tra due modelli, questa avrà una ricaduta immediata sulla loro relazione spaziale. Questo riconfigurerà, di conseguenza, tutti i piani e i parametri spazio-temporali stabiliti, fornendo così, in presa diretta grazie all'interattività del programma, soluzioni alle quali sarebbe stato difficile giungere attraverso un tradizionale processo di scrittura coreografica non informatizzata. In altri termini il computer permette di calcolare e visualizzare l'interpolazione tra due modelli o posture disposte sulla linea del tempo, riscrivendo, di volta in volta e in modo logico, la loro relazione nello spazio<sup>54</sup>.

<sup>54</sup> Su questo punto si veda anche G. Giannachi, *Virtual Theatres*, London, New York, Routledge, 2004, pp. 125-130.

Com'è possibile intuire, queste tre finestre lavorano in connessione tra loro ed è quindi possibile intervenire al contempo su entrambe. Con *Life Forms* inoltre è possibile creare sequenze di movimento a partire da posture chiave. Una posizione chiave è utilizzata dal computer per creare, calcolare e visualizzare immagini intermedie di una sequenza di movimento. Poniamo che A e D siano posizioni chiave. Il computer, mediante un calcolo algoritmico impostato sui parametri dello scheletro umano, fornirà all'utente i valori intermedi, quindi le posizioni B e C<sup>55</sup>. Questo modo di procedere nella costruzione coreografica non poteva che incontrare la curiosità di una delle figure più innovative della scena internazionale. È infatti a partire dal 1989 che Merce Cunningham utilizza *Life Forms*, dapprima per creare parti di movimento, e a partire da *Trackers*, lavoro del 1991, per realizzare vere e proprie partiture coreografiche<sup>56</sup>. Dal lavoro di Cunningham con questo programma emerge, come tratto generale, che il processo di creazione coreografica si è notevolmente arricchito, in termini di possibilità compositive, grazie all'utilizzo delle tecnologie informatiche.

Attraverso questo procedimento Cunningham ha realizzato un altissimo numero di coreografie adattando questo nuovo processo ai parametri che lo hanno caratterizzato fin dagli esordi. L'interesse profondo di Cunningham è quello di trovare, attraverso la composizione assistita al computer, nuovi mezzi per comprendere gli elementi che

---

<sup>55</sup> Una posizione chiave potrebbe essere un modello con le braccia alzate mentre un'altra posizione mostra lo stesso modello con le braccia abbassate. In questo caso il computer fornisce le immagini intermedie necessarie per passare da una posizione chiave a un'altra.

<sup>56</sup> Risale a più di venti anni fa, affidata alle pagine di *Changes: Note on Choreography* (1968) la riflessione di Cunningham intorno alle possibilità della raffigurazione del corpo umano in tre dimensioni, cosa che si sarebbe verificata solo a distanza di qualche decennio. M. Cunningham, "From Notation to video", in *The Dancer and the Dance*, New York, Marion Boyers Inc., 1980, pp. 188-189. Vedi inoltre M. Cunningham, *Changes: Notes on Choreography*, New York, Something Else Press, 1968, al quale Cunningham stesso fa riferimento in questo passo: "Penso che una possibile direzione sia di lavorare a una notazione elettronica...cioè in 3D [...] questa potrebbe consistere in figure stilizzate per mezzo di stecchini o altro, che si sposterebbero nello spazio in modo da rendere visibili i dettagli della danza, con la possibilità di fermarla o rallentarla [...]".

compongono il movimento, e non di proiettare in questo nuovo processo una *visione* coreografica pre-esistente<sup>57</sup>.

Avec *Life Forms*, ma vision s'est transformée en ce sens que j'ai discerné des détails du mouvement de plus en plus fins. Comme déjà dans le travail avec la vidéo et le film dans les années 70. Sauf qu'avec *Life Forms* je suis allé beaucoup plus loin. Avec la caméra il faut essayer en vrai avant voir. Tandis qu'à l'écran-ordinateur, vous visualisez instantanément. Alors, vous testez des situations, des combinaisons de mouvements qui seraient impossibles pour un vrai danseur. C'est souvent là que le regard s'électrise<sup>58</sup>.

Cunningham interviene così, mediante l'interfaccia dello schermo, sulla composizione del movimento, attribuendo parametri a ogni segmento, isolando le diverse parti del corpo e ricombinandole secondo temporalità e disposizioni spaziali diverse. Tuttavia questo processo, dapprima realizzato allo schermo, passa per la prova del palco e con i danzatori trova il suo punto di equilibrio. Uno dei punti che Cunningham ha maggiormente sviluppato, nel suo linguaggio coreografico in rapporto alla composizione assistita, è stato il lavoro sulle braccia. In lavori come *Ocean* (1994) o *Biped* (1999), la

---

<sup>57</sup> Caratteristiche che abbiamo discusso nel precedente capitolo e che qui richiamiamo. Esse sono riassumibili, secondo la nostra analisi, nell'importanza della dimensione temporale della composizione, processo di aleatorietà e totale indipendenza del movimento dalla musica. Su questi aspetti si veda inoltre A. Suquet, *De life Forms à Character Studio: un entretien avec Merce Cunningham à props d'ordinateur*, in "Nouvelles de Danse", n° 40-41, automne-hiver, 1999, p. 99 sgg. e E. Caplan, "Dance on film: Notes on Making of CRWDSPCR", in "Choreography and Dance - An International Journal", 4: 30, 1997, pp 99-104; R. Copeland, *Cunningham, Collage, and the computer*, in "Performing Art Journal", 21: 3, 1999, pp. 42-54; R. Copeland, *Merce Cunningham. Modernizing of Modern Dance*, cit., p. 183 sgg. Si veda inoltre l'intervista a Merce Cunningham realizzata da E. Vaccarino, *La musa dello schermo freddo*, cit., pp. 134-137.

<sup>58</sup> M. Cunningham, in A. Suquet, *De life Forms à Character Studio: un entretien avec Merce Cunningham à props d'ordinateur*, cit., p. 107. "Con *Life Forms* la mia visione si è trasformata nel senso che ho avuto la possibilità di operare su dettagli di movimento sempre più sottili. Un po' come con il lavoro con i video e i film negli anni Settanta. Solo che con *Life Forms* io sono andato ancora più lontano. Con la telecamera bisogna provare dal vero prima di vedere. Mentre sullo schermo del computer è possibile avere una visualizzazione istantanea. Allora voi testate delle situazioni, delle combinazioni di movimento che sono impossibili per un vero danzatore. È là che, spesso, lo sguardo si elettrizza."

complessità d'articolazione delle braccia si è arricchita notevolmente rispetto a precedenti lavori. Se dalle prime coreografie il loro movimento svolgeva una funzione di bilanciamento rispetto all'asse del corpo, con *Life Forms* Cunningham ha cominciato a esplorare tutte le possibilità ritmiche delle braccia in relazione (o in contrasto) con la dinamica delle gambe. Tuttavia se il livello di complessità si è ampliato, il principio di lavoro rimane pressoché lo stesso. Cunningham continua a coreografare separatamente il movimento delle braccia da quello delle gambe introducendo così un nuovo grado di aleatorietà nelle combinazioni che portano alla costruzione di ogni singola frase<sup>59</sup>.

### II.3.3. *La traccia del fantasma*

Come abbiamo avuto modo di rilevare in precedenza, a proposito dell'importanza degli esperimenti cronofotografici di Marey e dell'influenza da questi esercitata sulla costruzione di nuovi scenari sia tecnico-scientifici che artistici, i primi artisti-animatori del XX secolo utilizzavano, proprio nel campo dell'animazione, un dispositivo di *motion capture* chiamato *rotoscopio*, nel quale il movimento fotografato veniva usato come sagoma grazie alla quale era possibile ricalcare i singoli fotogrammi di un film. Attraverso questo procedimento era possibile ottenere, in un secondo momento, un'animazione di fotogrammi disegnati. Il *rotoscopio* era uno strumento impiegato ogni qualvolta si rendesse necessaria una rappresentazione di una figura che avesse caratteristiche "umane" in opposizione alla stilizzazione del tratto fumettistico<sup>60</sup>.

---

<sup>59</sup> Infine un ultimo esempio di diversità nella generazione del movimento in Cunningham è l'aggiunta o la modificazione dei modelli locomotori esistenti in *Life Forms* come, per esempio, quello della marcia. Questo implica una innovazione da un punto di vista compositivo: la possibilità di concepire il computer come uno spazio di *stoccaggio* di partiture, segmenti o intere frasi di movimento disposte come in un archivio dal quale, in futuro, poter trarre possibili soluzioni. Tuttavia egli, nel riprendere la frase di marcia, non si è limitato a introdurla in modo *neutro*, ma è intervenuto sulla disposizione di posizioni-chiave attraverso le quali riscriverne l'andamento.

<sup>60</sup> W. Trager, *A Practical Approach to Motion Capture*, disponibile all'indirizzo [www.old.cs.gsu.edu/materials/HyperGraphic/animation/character\\_animation/motion\\_capture/motion\\_optical.html](http://www.old.cs.gsu.edu/materials/HyperGraphic/animation/character_animation/motion_capture/motion_optical.html)

Tuttavia è solo a partire dagli anni Ottanta del secolo scorso che anche i laboratori di biomeccanica realizzarono e misero a disposizione hardware abbastanza potenti con i quali progettare software per simulare il movimento umano. Questi software hanno costituito il *sapere di base*, poggiando su alcune delle formule matematiche studiate da Marey, a partire dalle quali si sono sviluppati altri strumenti per la modellizzazione del movimento. Verso la fine degli anni Ottanta, la *motion capture*, così come la possiamo intendere e applicare oggi, iniziò ad apparire come un dispositivo sofisticato di registrazione/captazione del movimento d'oggetti, ma anche di figure umane, che permetteva la loro riproduzione in un ambiente digitale. La *motion capture* consiste dunque in uno strumento informatico, dotato di captori di diverso tipo, che permette di raccogliere informazioni sul movimento di un oggetto o di un corpo, informazioni che possono essere rielaborate grazie a quello che abbiamo chiamato processo di *transcodifica digitale*, restituendo il movimento in immagine 3D. A partire da questo procedimento sono stati sviluppati diversi sistemi.

Andiamo con ordine; prima di analizzare alcuni di questi sistemi che hanno diretta relazione con la scena, è necessario fare il punto sui principali tipi di captori di movimento. Essi sono di rilevante importanza al fine del processo prima richiamato, perché dal loro funzionamento dipende interamente la qualità e la quantità d'informazioni che saranno lavorate dal computer e restituite in immagini 3D<sup>61</sup>.

Un *capteur* è un dispositivo che, sottoposto all'azione di una grandezza fisica, come possono esserlo la temperatura, la distanza o il peso, presenta una caratteristica elettrica. Essi sono in prevalenza utilizzati nell'ambito della robotica e dell'elettronica. Com'è possibile intuire, il loro impiego, da un punto di vista artistico, richiede di una serie di modificazioni e adattamenti per poter essere correttamente integrati in un progetto di ricerca sul movimento coreografico, settore nel quale sono diffusamente impiegati. Inoltre, le informazioni che questi captori raccolgono e inviano al computer per essere elaborate, possono acquisire forme diverse a seconda dei parametri e dei principi di funzionamento adottati: vale a dire che il segnale, o flusso dei dati, può

---

<sup>61</sup> Si veda, per questo argomento, S. Chiri, *Panorama des Capteurs*, in "Nouvelles des Danse", 2004, p. 152 sgg.

essere di tipo *continuo* (analogico), *periodico* (digitale) o *discreto* (che consente soltanto un numero limitato di valori da captare); ogni captore deve essere collegato a un'interfaccia corrispondente in grado di permetterne la corretta trasmissione al sistema. Esistono, all'interno di questo procedimento le così dette *curve di risposta*, che non sono altro che i segnali del captore emessi in funzione della grandezza fisica che si deve captare: essi sono *lineari*, *esponenziali* o di grado e intensità superiore<sup>62</sup>. Queste caratteristiche generali si applicano principalmente a due tipologie di captori, detti rispettivamente di *contatto*, che per reagire necessitano di un'interazione con il corpo, e captori *a distanza*, vale a dire che possono inviare informazioni senza interazione diretta. Generalmente, nell'ambito di progetti coreografici che utilizzano questo tipo di tecnologie, sono i captori di *contatto* a essere maggiormente impiegati. Tra questi, presenti nelle esperienze sceniche che andremo ad analizzare, ricordiamo:

- *girometro*: è un captore che misura la velocità di rotazione. Si tratta di un captore dinamico. Quando il corpo captato è immobile e a riposo, il valore inviato è detto di *base* perché corrisponde al valore medio nella gamma dei valori possibili. Secondo il senso della rotazione, la variazione del segnale è verso il basso o verso l'alto;

---

<sup>62</sup> Si rinvia qui, per una maggiore specificità in termini di funzionamento dei captori a S. Chiri, *Panorama des Capteurs*, cit. Le caratteristiche qui accennate sono importanti perché riguardano la relazione tra la grandezza fisica che si intende captare e la scelta dei diversi captori da utilizzare al fine di una corretta acquisizione di dati. Questa relazione è quindi un punto fondamentale per la riuscita dell'operazione che si intende eseguire. È necessario inoltre sottolineare che il processo di acquisizione dei dati dipende direttamente dai parametri impiegati nella raccolta, e il loro trattamento via computer provoca una forma di *latenza*, una sorta di ritardo tra l'evento captato e l'azione ottenuta in risposta. Questa latenza, oltre a ricordare lo scarto precedentemente evidenziato nella discussione sulla relazione tra il movimento e la sua impressione negli esperimenti cronofotografici di Marey, costituisce una nozione critica sulla quale torneremo perché interroga la nozione di *istantaneità*; è inoltre di rilevante importanza perché permette di articolare il discorso che sottende la separazione tra l'*enunciato*, risultato finale, e l'*enunciazione* come atto che inaugura tale processo.

- *di flessione*: questo captore segue la flessione delle articolazioni. Il valore che esso invia è direttamente proporzionale al grado di curvatura dell'articolazione o del segmento di corpo captato<sup>63</sup>;
- *fisiologico*: questo captore riguarda la raccolta di valori inerenti uno stato corporeo soggetto al modificarsi di uno stato *emozionale*.

Attorno all'attività di questi captori si organizzano diversi sistemi, tra i quali possiamo ricordare i sistemi *protesici*, *acustici*, *magnetici* e *ottici*<sup>64</sup>. In questo contesto mi soffermerò esclusivamente sul funzionamento dei sistemi *magnetici* e *ottici*, discutendo in seguito alcuni progetti coreografici che ne implicano l'utilizzo.

a)- *magnetic motion capture*: sistema di rilevamento del movimento di tipo magnetico. Esso implica l'uso di un trasmettitore, posto in posizione centrale rispetto allo spazio d'azione, che emette un forte campo magnetico con un raggio di diametro di qualche metro. Il performer è munito di un numero di captori, tra quelli prima evidenziati, posizionati a seconda della parte di corpo che si desidera mappare. Ognuno di questi fornisce, sulla base dei parametri scelti, i dati corrispondenti alle articolazioni e ai diversi orientamenti 3D dei sensori. Il sistema magnetico permette di fornire una grande quantità di dati in modalità costante offrendo inoltre l'opportunità, nel contesto di una performance live, di intervenire in tempo reale su di essi. Alcuni di questi sistemi sono generalmente dotati di cablaggio via cavo che collega i captori alla base di trattamento informatico (per esempio il *Polhemus Flock of Birds*); mentre altri, come l'*Ascension MotionStar Wireless* sono sistemi senza cavi che permettono al performer una maggiore libertà nell'esecuzione della partitura.

---

<sup>63</sup> Il *girometro* e i captori di *flessione* sono utilizzati, tra gli altri, dalla coreografa francese Myriam Gourfink in *This is My house*, lavoro del 2005.

<sup>64</sup> W. Trager, *A Practical Approach to Motion Capture*, cit.; S. Delahunta, *What is motion capture?*, in "Ballet International / Tanz-Aktuell", mars 1999, p. 25; e S. Delahunta "Coreografie in Bit e Byte: Motion Capture, Animazione e Software per la Danza" in: *La scena digitale: Nuovi media per la danza*, A. Menicacci, E. Quinz, (a cura di), Venezia, Marsilio, 2001, pp. 83-100.

b)- *optical motion capture*: sono sistemi ottici per la cattura del movimento. Questo sistema di captazione avviene per mezzo di *sensori* posizionati sul corpo del performer che riflettono il movimento in modo direzionale (*Directionally Reflective Markers*). Questi sistemi richiedono l'uso di almeno tre telecamere che captano e trasmettono l'informazione derivante dalla disposizione dei singoli sensori nello spazio. Com'è possibile intuire, anche in questo caso, il performer è libero di articolare il movimento nello spazio senza essere vincolato al cablaggio. Tuttavia questi sistemi possono subire interruzioni momentanee nel trasferimento dati; questo succede particolarmente quando un sensore riflettente viene perso oppure rimane nascosto alla telecamera. Tuttavia, in sede di elaborazione finale dei dati, quelli mancanti possono essere corretti e reintegrati grazie a un complesso calcolo algoritmico basato sulla conoscenza e sul funzionamento dello scheletro umano. Proprio per questa eventuale interruzione di dati, l'impiego di questi sistemi in ambito performativo tende a far diminuire sensibilmente il ricorso a un loro impiego in tempo reale<sup>65</sup>.

Prima di avviare l'analisi su alcuni progetti artistici che hanno fatto ricorso a questi sistemi, vorremmo chiudere questa sezione dedicata alle *motion capture* citandone almeno altri tre sistemi che incontreremo nel capitolo V, a proposito di una riflessione sulla relazione tra i sistemi tecnologici e lo spazio scenico. Essi sono:

c)- *sistemi di captazione sensoriale del movimento*: sono sistemi simili a quelli appena descritti perché intervengono direttamente, attraverso l'impiego di captori di *flessione*, sulle articolazioni e sulle contrazioni muscolari del soggetto captato. L'informazione inviata da questi sensori può essere utilizzata per fornire al corpo gli strumenti di controllo per la produzione di immagini di movimento, diagrammi, o produzione di suono (sul modello del *feedback* di cui abbiamo parlato nel paragrafo precedente). Per quanto riguarda la produzione sonora, esiste un

---

<sup>65</sup> I sistemi ottici, a differenza di quelli magnetici, permettono una maggiore qualità di captazione; per questo motivo sono stati impiegati, tra gli altri, da Paul Kaiser e da Shelley Esker della *Riverbed* di New York (ora *Openendedgroup*), nella realizzazione di progetti di *motion capture* come l'installazione *Hand-drawn Spaces* (1998) o *Biped* (1999) realizzati in collaborazione con Merce Cunningham o *Ghostcatching* (1999) realizzato con Bill T. Jones. Si veda inoltre il web site della società: [www.openendedgroup.com](http://www.openendedgroup.com)

programma chiamato *MAX* e progettato dall'IRCAM (Institut de Recherche Coordination Acoustique Musique). *MAX* è un software che si iscrive nel trattamento di dati *MIDI* permettendone la manipolazione<sup>66</sup>.

d)- *sistema di ritorno dello sforzo*: questi sistemi sono simili a quelli dinamici ma essi permettono un ritorno sul corpo dell'utente. In altri termini il flusso di informazioni non transita in una sola direzione, dalla fonte al computer, ma in due direzioni, consentendo, in sede performativa, un'interazione tra l'utente-spettatore (*spett-attore*) e il performer, intervenendo direttamente sul suo corpo attraverso una interfaccia di contatto<sup>67</sup>.

e)- *sistemi di captazione spaziale*: essi permettono di captare il movimento in una porzione limitata di spazio, trasmettendo queste informazioni al computer centrale che le lavora. I captori sono disposti, generalmente, lungo tutto il perimetro dello spazio individuato; essi reagiscono e mandano informazioni in funzione al grado di posizionamento (e di spostamento) dei corpi. La funzione generale di questi captori non è quella di individuare il movimento delle singole

---

<sup>66</sup> MIDI - Musical Instrument Digital Interface (1983) è un'interfaccia che permette la trasmissione di informazioni tra diversi apparecchi. Esso è stato concepito per il trattamento del suono; i primi strumenti equipaggiati con queste interfacce sono stati i sintetizzatori (apparecchio elettronico destinato alla creazione di suoni complessi a partire da oscillazioni elettriche semplici). Essi sono composti da almeno due porte: un ingresso dati (*MIDI in*) e una uscita dati (*MIDI out*); il *MIDI thru* permette invece di connettere diversi apparecchi a una sola porta *MIDI* in entrata (*MIDI in*). Cfr. M. Battier, "Entre l'idée et l'œuvre: parcours de l'informatique musicale", in L. Poissant (sous la direction de), *Esthétique des arts médiatiques*, 2 voll., tome 1, cit., p. 326. Un insieme di configurazioni sono state create per *MAX* intorno a diversi modelli tra i quali ricordiamo il *modello meccanico naturale*, diviso a sua volta in *boungé* che riguarda la simulazione del trattamento di un oggetto, e *grain* che ne restituisce l'effetto granulare e il *modello stocastico* che prevede l'introduzione di un fattore aleatorio programmabile in un flusso di dati *MIDI*.

<sup>67</sup> Si vedrà in seguito come questo sistema è stato utilizzato, tra gli altri, da Kondition Pluriel, formazione coreografica del Québec fondata a Montréal da Marie-Claude Paulin et Martin Kusch, per la realizzazione di *Puppet* (2006) installazione coreografica interattiva. Per quanto riguarda il concetto di *spett-attore*, in cui si fa una chiara allusione al doppio ruolo che lo spettatore, in quanto osservatore, ha in un ambiente interattivo – oltre al grado di partecipazione che quest'ultimo instaura con l'opera – si veda J.L. Weissberg, *Présences à distance*, Paris, L'Harmattan, 1999, cap. II.

articolazioni di un corpo, bensì di acquisire e restituire informazioni inerenti la traiettoria di spostamento del corpo nello spazio<sup>68</sup>.

### II.3.3.1. “Disegnare il movimento dello spazio”

Cominceremo, con questa sezione, una serie di analisi centrate su alcuni tra i progetti più innovativi della scena contemporanea che hanno fatto ricorso a sistemi di captazione del movimento. Tra questi lavori possiamo citare quelli progettati dalla società di arti digitali Riverbed – ora Openendedgroup – fondata a New York negli anni Novanta dello scorso secolo e diretta da Paul Kaiser e Shelly Eshker. Il primo progetto sul quale intendiamo soffermarci è l’installazione *Hand-Drown Spaces*, realizzata con la collaborazione di Merce Cunningham e presentata per la prima volta alla mostra internazionale di grafica SIGGRAPH nell’estate 1998, mentre il secondo è il lavoro di proiezione grafica realizzata da Kaiser per *Biped* (1999), performance dello stesso Cunningham. Infine il terzo progetto al quale faremo riferimento – *Ghosthatching* (1999) – è una videoinstallazione di otto minuti realizzata da Kaiser in collaborazione con il coreografo Bill T. Jones.

*Hand-Drown Spaces*, letteralmente “spazio disegnato a mano”, è un processo di lavoro che Paul Kaiser ha cominciato a delineare osservando l’organizzazione della scena di Bob Willson e riflettendo, parallelamente, sulle forme di grafica offerte dall’informatica. Per Kaiser questi modelli presentavano una definizione troppo sintetica dell’immagine, senza lasciare nessuno spazio di intervento all’immaginazione. Tuttavia per Kaiser fu una vera svolta l’incontro con programmatori informatici come Susan Amkraut e Michael Girard, che compresero fino in fondo il progetto e fornirono alcune ipotesi per

---

<sup>68</sup> In questo senso è importante notare come, in alcuni progetti coreografici come quello della coreografa e performer di Montréal (Québec – Canada) Isabelle Choinière-Corps Indice, questi sistemi siano impiegati, unitamente a captori direttamente posizionati sul corpo delle performer, per produrre suono. In altri termini i dati che vengono raccolti, sia dai capori spaziali sia dai captori magnetici o di altro tipo, grazie a una *transcodifica digitale* dei dati, sono impiegati per produrre suono. Il progetto, al quale ci riferiamo, ma che riprenderemo nel prossimo capitolo, è *3eme création, phase 2* (2006), progetto pluriennale iniziato nel 2005 e diviso in diverse fasi. Il progetto è prodotto in residenza dal Centre Des Arts di Enghien-les-Bain (Francia). Si veda, inoltre, l’intervista con la coreografa nella seconda parte di questo volume.

realizzarlo<sup>69</sup>. La base di partenza per Kaiser fu un taccuino di lavoro di Bob Willson, in cui uno schizzo del palcoscenico venne diviso in una semplice geometria di piani e cubi. Con l'aiuto di un disegnatore informatico queste geometrie furono modellizzate in linguaggio binario e inserite in visori 3D ai quali, in un secondo momento, furono poi incollate le corrispondenti zone di disegno scansionate. Spostando la telecamera in questo spazio, il disegno incollato sui bordi si adattava all'angolo di visione, dando l'impressione di un ingresso nel disegno. Parallelamente Kaiser cominciò a interrogarsi sulla possibilità di restituire, grazie allo stesso sistema, un movimento di danza piuttosto che l'architettura di una scena. E questo progetto fu proposto a Merce Cunningham. Ciò che si intendeva cercare con questo progetto era una danza concepita esclusivamente per il computer, anche se l'articolazione di ogni movimento doveva rispettare sia i limiti dell'anatomia umana che le leggi della fisica. Lo scopo era quello di sovrapporre uno spazio disegnato ai movimenti dei performer digitalizzati; essi sarebbero poi stati montati in sequenze temporali ricombinate da un successivo intervento del coreografo. Contemporaneamente a questo, i programmatori progettano il software necessario a realizzarlo. Essi trovarono il modo di simulare le complesse interdipendenze tra gravità e peso corporeo, calcolando i movimenti di rotazione di ogni singola articolazione, oltre che le diverse estensioni delle membra. Tutte queste conoscenze confluirono nella programmazione di *Character Studio*, concepito da Susan Amkrat e Michael Girard della società Unreal Pictures. Esso è il primo software di animazione 3D dell'immagine a poter non solo imitare ma anche modellizzare e manipolare coordinate di movimento registrate a partire dalla disposizione di corpi nello spazio. Per lavorare a *Hand-Drown Spaces* sono state applicate alle articolazioni del corpo di Cunningham dei sensori foto-sensibili; il loro movimento è stato captato da camere ottiche che traducevano le impronte luminose in codice binario. Questa partitura digitale è stata trattata dal sistema *Character Studio* sotto forma di modelli 3D, sui quali sono state applicate le coordinate in precedenza rilevate. In questo programma i file

---

<sup>69</sup> Si veda P. Kaiser, "Steps", in *Ghostcatching*, Batimolre, Cooper Union's catalogue, 1999, (tr. E. Bartolucci, "Steps. (L'arte della collaborazione)", in A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale*, cit., p. 143).

di *motion capture* possono dirigere il movimento di un corpo simulato e possono essere connessi, sovrapposti, ricombinati e attribuiti ad altre anatomie fornendo al coreografo un nuovo insieme di possibilità compositive.

[Avec *Character Studio*] vous avez davantage de possibilités de transformation, en termes de point de vue, d'échelle, de distance, de représentation de l'espace...Même de structure du modèle. [...] Il y a une chose en particulier qui m'intrigue avec le « capture de mouvement » et *Character Studio* : vous pouvez abstraire les coordonnées d'un rythme – un rythme réel, enregistré sur telle partie du corps du danseur, la jambe droite, disons -, et vous pouvez, avec « Biped » la transposé sur un autre élément du corps, un bras par exemple<sup>70</sup>.

La tecnica di *motion capture*, associata al trattamento dei dati con il programma *Character Studio*, è inoltre ricca di potenzialità per quanto riguarda aspetti strettamente legati alla notazione in danza. Questo in ragione della convertibilità dei modelli coreografici, ottenuti grazie a diversi punti di osservazione spaziale e temporale. In più il processo di *motion capture* non si limita a comprendere e ad analizzare i parametri di movimento, ma li astrae e ne restituisce visivamente la qualità sottoforma di flusso, sforzo ecc. Per quanto riguarda invece il programma di trattamento dati, il *Character Studio*, i programmatori ne hanno via via affinato le proprietà e le opzioni attraverso un procedimento ottenuto dalla progettazione del *Motion Flow Network*. Questo è un programma integrativo altamente specializzato che permise di connettere una sequenza di danza con un'altra. Il software usava, tra altri, degli algoritmi che permettono il cambio di andatura dei modelli, organizzati su basi fisiche, permettendo una facile interpolazione tra le sequenze. Per la realizzazione dell'installazione *Hand-Drawn Spaces*

---

<sup>70</sup> M. Cunningham in A. Suquet, *De life Forms à Character Studio: un entretien avec Merce Cunningham à props d'ordinateur*, cit., p. 107. “[con *Character Studio*] voi avete la possibilità di trasformazione, in termini di punto di vista, di scala, di distanza, di rappresentazione dello spazio...anche di struttura del modello. [...] C'è una cosa in particolare che mi intriga con le *motion capture* e l'uso di *Character Studio*: voi potete astrarre le coordinate di un ritmo – un ritmo reale, registrato su una determinata parte del corpo di un danzatore, la gamba destra, diciamo – e potete, con “Biped”, trasporlo su un altro elemento del corpo, un braccio per esempio.” Si veda anche R. Copeland, *Merce Cunningham. Modernizing of Modern Dance*, cit., pp. 191-195.

sono state riprese circa settantuno piccole sequenze eseguite da Cunningham. L'animazione realizzata a partire da questi dati aveva l'aspetto di un disegno a mano libera fatto di luci (**fig. 19**).

Dopo questa prima collaborazione, fu invece Merce Cunningham a contattare nuovamente, nel 1999, lo stesso gruppo di progettazione per collaborare, in questo caso, a un suo progetto spettacolare che aveva intenzione di chiamare *Biped*. "Biped" era anche il nome della versione provvisoria di *Character Studio* con il quale è stata realizzata la partitura di *Hand-drawn Spaces*<sup>71</sup>. Ed ecco che, in questa nuova collaborazione, si ritrovano le componenti che hanno interessato e contraddistinto il lavoro di Cunningham lungo tutta la sua produzione. Anche per questo progetto la musica doveva infatti essere composta autonomamente dalla coreografia; per questo fu incaricato un compositore, Gavin Bryans; mentre Kaiser e Eshkar, come *visual artists*, progettaron, in piena autonomia, una rielaborazione delle sequenze coreografiche di *Hand-drawn Spaces* proiettate in scena. La scena era composta da due schermi, uno davanti, in proscenio, e uno dietro, sul fondo<sup>72</sup> (**Fig. 20**).

L'animazione di *Biped* è costituita da sequenze discontinue, di durata variabile. Cunningham volle, in linea con la sua poetica, che la combinazione delle sequenze fosse determinata da un principio aleatorio. Lo spazio di proiezione comprendeva inoltre due parti, l'animazione attraverso le figure sugli schermi da un lato e al suolo dall'altro. Per quanto riguarda le figure, Kaiser e Eshkar crearono una ampia gamma di anatomie virtuali costruite a partire da diversi ordini grafici: i punti ottenuti dalle *motion capture*, corpi di bastoncini (che richiamavano i bastoncini utilizzati dai praticanti dell'*I Ching*) e corpi cubisti-cronofotografici (omaggio dichiarato a Marey e Duchamp). Nel risultato finale, lo stesso materiale di movimento fonda la situazione virtuale e la coreografia attuale; ognuna di esse è così una estrapolazione differente

---

<sup>71</sup> P. Kaiser, *Steps*, cit., p. 158.

<sup>72</sup> Si veda a proposito del sistema di mappatura adottato per la realizzazione di *Biped*, P. Kaiser, "On Motion-Mapping", in C. Silver, L. Balmori, *Mapping in the Age of Digital Media*, Wiley-Academy, 2003; inoltre P. Kaiser, "Frequently Pondered Questions", in J. Mitoma, *Envisioning Dance of Film and Video*, London-New York, Routledge, 2002. Si veda anche la conversazione con Paul Kaiser nella seconda parte di questo volume.

ottenuta a partire da una stessa matrice<sup>73</sup>; mentre per il suolo crearono proiezioni basate su linee rette, oltre allo sviluppo geometrico dei piani disegnati dalle loro intersezioni.

Se *Hand-Drown Spaces* e *Biped* sono costruiti sulla libertà di un movimento astratto, un altro discorso merita il lavoro fatto da Kaiser per *Ghostcatching* (1999) realizzato con il coreografo Bill T. Jones (figg. 15-16). La prima grande differenza tra Cunningham e Jones sta nel pensiero del movimento. Se il primo ha un'andatura del movimento che potremmo definire *angolare*, vale a dire composta dalle articolazioni, quella di Bill T. Jones è, all'opposto, una modalità di concepire il movimento fluido, senza angoli, fatto di ondulazioni e palpitazioni muscolari. Ciò che interessò profondamente Jones, a differenza di Cunningham, fu la possibilità di restituire, con la *motion capture*, movimenti precisi, come se si stesse osservando un danzatore consapevole del proprio riflesso di movimento<sup>74</sup>. Il processo di composizione avvenne allora per *riempimento*, secondo un andamento che prevedeva una continua mutazione delle frasi. In questa successione le posizioni fondamentali erano stabilite per prime e il *riempimento*, che connetteva le sequenze rendendo il tutto fluido, era inserito in un secondo momento. Qui il processo di lavoro risentiva di un montaggio di tipo cinematografico, anche e soprattutto per via del pensiero di movimento che anima la visione coreografica di Bill T. Jones<sup>75</sup>.

### II.3.3.2. “Il movimento come astrazione della forma”

Dopo aver discusso l'approccio alle tecnologie di captazione del movimento operate da Paul Kaiser, ci soffermeremo qui sul progetto *Man in|e |space.mov* (2004-2006) realizzato dalla compagnia francese Res Publica in collaborazione con l'*atelier* di architetti belgi Lab[au] e che riflette sulle relazioni che si possono intrattenere, da un punto di

---

<sup>73</sup> È rilevante osservare come, di fronte al riconoscimento della propria traccia proiettata, una delle performer di Cunningham dichiarò che nel danzare con la propria *traccia* era come muoversi all'interno di sé stessa. Cfr. la conversazione con Paul Kaiser nella seconda parte di questo volume.

<sup>74</sup> La metafora dello *specchio* è utile per comprendere appieno il processo al quale Bill T. Jones fa riferimento: relazionare il suo corpo alle tracce apparse sullo schermo.

<sup>75</sup> P. Kaiser, *Steps*, cit., p. 156.

vista performativo, tra il corpo fisico e lo spazio elettronico<sup>76</sup>. Come suggerisce il titolo di questa performance, essa si richiama direttamente alle esperienze novecentesche della scena teatrale e coreografica, coniugando ad esse le nuove forme di immagini provenienti dalle prime esperienze di carattere cinematografico. In una stessa linea di ricerca convergono qui diverse indagini – da quella medico-scientifiche a quelle strettamente artistiche – su un obiettivo comune: la rappresentazione del corpo. Da un lato la tecnica della cronofotografia inaugurata da Marey e Muybridge hanno profondamente modificato la percezione e la comprensione del corpo in relazione alle categorie di spazio e tempo, dall'altro hanno profondamente influito, di conseguenza, sulla sua rappresentazione in immagine. Lo stesso interesse, a distanza di qualche anno, sembra aver nutrito anche la ricerca di Oskar Schlemmer<sup>77</sup>.

Oskar Schlemmer è stato una delle figure più importanti a lavorare in maniera sistematica e radicale sul corpo concepito come *codice*, oltre che sulle sue relazioni con lo spazio. Dai suoi testi emerge una visione del corpo come rappresentazione astratta e simbolica, in linea con le correnti del Bauhaus al quale aderiva e di cui divenne professore di teatro negli anni venti del Novecento<sup>78</sup>. La sua ricerca sulla relazione tra l'uomo e lo spazio si è concretizzata in lavori come *Das Triadische Ballett (Il Balletto triadico)* del 1922) o *Stäbetanz (La danza dei bastoni)* del 1927), aderendo a un progetto di formalizzazione astratta del movimento. Egli opponeva le leggi dello spazio cubico della scena alle leggi naturali dell'uomo: se lo spazio si adattava all'uomo, la rappresentazione scenica diventava, di conseguenza, naturalistica e illusoria; mentre se l'uomo si adattava allo spazio cubico, la rappresentazione scenica diventava astratta<sup>79</sup>. Dal suo punto di vista le leggi della scena astratta sono le linee invisibili che derivano dal rapporto planimetrico e stereometrico, quelle che ha chiamato *Figur und Raumlineatur*, figure e delimitazione spaziale (**fig. 23**). Schlemmer, nel

---

<sup>76</sup> La compagnia Res\_Publica è stata fondata da Wolf Ka a Parigi, nel 2000.

<sup>77</sup> O. Schlemmer, in M. Bistolfi (a cura di) *Scritti sul teatro*, Milano, Feltrinelli, 1982.

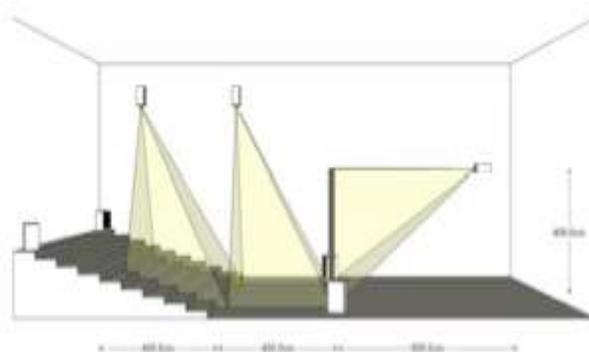
<sup>78</sup> O. Schlemmer, F. Molnar, L. Moholy-Nagy, *Die bühne im Bauhaus*, Mainz, Florian Kupferberg, 1965 (tr. it. di R. Pedio, *Il teatro del Bauhaus*, Torino, Einaudi, 1975).

<sup>79</sup> Si vedano gli scritti contenuti in C. Raman, *Oskar Schlemmer*, Musées de Marseille réunion des Musée nationaux Musée Cantini, 1999.

concepire *Stäbetanz*, la danza dei bastoni, aveva sicuramente in mente il lavoro di Marey. Dato che il prolungamento delle braccia di un danzatore vestito di nero, con dei bastoni di legno bianco, sottolineava la relazione tra il corpo e lo spazio secondo la delimitazione spaziale cubica. Questo modo di organizzare la relazione tra il corpo e lo spazio ricorda in parte il processo di realizzazione cronofotografico di Marey, per ottenere la traccia del movimento. Schlemmer, a sua volta, elabora un dispositivo che, all'incirca, ha le stesse caratteristiche. In entrambe questi processi è possibile evidenziare lo slittamento tra una rappresentazione del corpo come unità psico-dinamica (scena naturalistica), verso una rappresentazione per parametri selezionati all'interno di una matrice (la pellicola per Marey e la scena cubica per Schlemmer). Entrambi questi procedimenti rappresentano la mutazione di approccio al corpo da una unità culturale verso una *relazione* matematica che si stabilisce tra l'uomo e lo spazio.

In questa direzione, come un prolungamento di questa prospettiva di lavoro, a carattere prevalentemente coreografico e precinematografico, si iscrive l'elaborazione concettuale e operativa di *Man in|e |space.mov*. Il dispositivo di questo lavoro è concepito a partire dalla riduzione completa dello spazio e del corpo; uno spazio completamente nero nel quale il corpo del performer è ridotto a una serie di linee ottenute da un costume di luce che ne permette il disegno.

Schema IV: struttura della scena di *Man in|e |space.mov*



Una telecamera filma l'evoluzione temporale delle linee del performer in movimento. Le immagini catturate sono collocate, con un ritardo di circa due secondi l'una dall'altra, all'interno di uno spazio 3D e proiettate in tempo reale sul fondo della scena. A ogni intervallo vengono introdotte nuove immagini, andando così a costituire una forma di animazione continua<sup>80</sup>. L'animazione si sovrappone al performer sulla scena dando vita a un secondo performer *virtuale*. Da un lato la costruzione cinematografica deriva dal movimento del performer, dall'altra la programmazione temporale costituisce un parametro imprevedibile derivante dalla completa autonomia dettata dal ritardo dell'immagine proiettata. In relazione a un processo di tipo cinematografico, basato sul montaggio di un certo numero di *frame* al secondo, anche la componente sonora (di sintesi) segue questa stessa logica di composizione, organizzandosi attorno alla successione di bit (minima unità del linguaggio informatico) al minuto. In questo modo la struttura sonora è strettamente legata al movimento, alla frequenza della captazione e dunque alla registrazione delle immagini. Per quanto riguarda il movimento, esso agisce come un *pennello* che tratteggia, grazie all'applicazione dei bastoni luminosi sulle braccia, figure astratte (**fig. 24**). Il movimento, che per sua natura è di carattere effimero, lascia delle tracce nell'ambiente 3D che vengono lavorate secondo temporalizzazioni diverse. La scrittura coreografica di *Man in|e|space.mov* tende dunque, ancora una volta, a rendere visibile l'invisibile. Per permettere l'integrazione di tutti questi livelli

---

<sup>80</sup> Si veda il testo preparatorio al lavoro di W. Ka, "From text to interface, Theatre and digital media", COSIGN, University of Teesside (UK), 2003, p. 43-47 in <http://www.cosignconference.org/cosign2003/papers/Ka.pdf> ma anche W. Ka, "Man in |e|space.mov /analyse de mouvement dans l'espace 3D", in A. Davidson (sous la direction de) *Bains numerique #1, danse et nouvelles technologies*, Enghien-les-Bain, Centre Des Arts, 2006. Si veda inoltre LAb[au], *E.motion space\_the cinematic construct of electronic space*, « ARCA », n° 187, December 2003. Un accostamento, come quello operato dalla compagnia Res Publica tra l'opera di Schlemmer e la contemporaneità tecnologica, è realizzato da Sally Jane Norman in *Corps/espaces interactifs*, contenuto in C. Rousier (sous la direction de), *Oskar Schlemmer, l'homme et la figure d'art*, Pantin, Centre National de la Danse – CND, 1999, p. 152-164.

contemporaneamente, l'intero dispositivo scenico è concepito come un sistema aperto<sup>81</sup>.

La coreografia, come l'ambiente creato a partire dal suono, sono trattati in tempo reale così come i parametri temporali dei differenti media sono impiegati per delineare la figura umana nello spazio elettronico. Questo approccio restituisce una prospettiva matematica del corpo del performer nello spazio digitale. Tuttavia questo non significa subordinare le leggi del corpo fisico a quelle della macchina ma delineare, come abbiamo messo in evidenza nei precedenti paragrafi, una relazione creativa e di *feedback* con quest'ultima, rendendo così percepibile, in uno spazio digitale, la nozione fisica di corpo, analogamente a come abbiamo visto fare nella realizzazione di *Ghostcatching* di Bill T. Jones e Paul Kaiser. Attraverso l'azione scenica della scrittura coreografica lo schermo di proiezione diventa il luogo di congiunzione di tutti i livelli di creazione dello spettacolo.

### II.3.3.3. “Il movimento è un cristallo di tempo (reale)”

A un sistema *Ascension MotionStar Wireless*, cioè senza cavi, fanno ricorso i performer di *Kondition Pluriel*, formazione basata a Montréal (Québec – Canada) e composta dalla coreografa Marie-Claude Paulin e dall'artista multimedia Martin Kusch, per le loro creazioni: in particolare per *Schème I – II* (2001-2002) e per *Recombinant – le corps techn(o)rganique* (2004-2005). In entrambi questi lavori i performer sono equipaggiati con sensori *wireless* per la cattura del movimento e con microfoni senza fili che interagiscono con l'ambiente multimediale. I performer sono poi ripresi, nel loro movimento all'interno dello spazio d'azione, da una videocamera a raggi infrarossi mentre il microfono senza fili ne cattura la voce e il suono emesso dal corpo.

The dancers are wearing movement sensors that are attached to their heads, arms and legs, transmitting data to receiver. The receiver is connected to a network of computers where our software analyzed the information coming from the mouvement, leading to modifications of the sound and image. The dancers are editing and recording their movements in real time.

---

<sup>81</sup> Rinvio qui alle note di sala della performance e al testo preparatorio reperibili all'indirizzo [www.wolf.ka.free.fr](http://www.wolf.ka.free.fr)

They release blasts of granular-synthesized “live” sounds. They manipulate the speed of the image: stop, play forward, play backward, fast-forward and rewind<sup>82</sup>.

Analogamente alla costruzione del movimento coreografato da Marie-Claude Paulin, attraverso una composizione che procede per frammenti in cui ogni singolo segmento di corpo è isolato e temporalizzato per poi essere ricomposto sotto altri aspetti, anche il montaggio in tempo reale dell’immagine e del suono segue un andamento simile. Attraverso questo sistema, i movimenti dei danzatori intervengono di continuo sulla modificazione dell’immagine e del suono. Questo sistema incorpora nell’elaborazione, al contempo, la presenza *live* dei performer e la loro immagine virtuale, oltre che il *visualscape* e il *soundscape* dell’intera performance. Questo flusso di dati in sovrapposizione provoca un cambiamento continuo della composizione sonora e delle immagini. Sulla scena di *Recombinant* due tipi di proiezioni si sovrappongono nello spazio costruendo una immagine multipla in continuo *feedback* tra il corpo fisico e il computer. Il mix che si realizza con le telecamere dal vivo accompagnato da un montaggio di immagini pre-registrate, creano una sorta di discontinuità e frammentazione percettiva del movimento.

Attraverso l’utilizzo di captori di registrazione in tempo reale, Paulin e Kusch costruiscono i diversi segmenti che andranno poi a comporre ogni loro intervento performativo. A partire da questo materiale essi cercano di indurre una forma di alterazione percettiva del movimento, in cui si fondono l’azione passata e l’azione a venire<sup>83</sup>. Per

---

<sup>82</sup> M. Kusch. “I danzatori portano dei sensori di movimento allacciati alla testa, alle gambe e alle braccia, inviando questi dati direttamente a un ricevitore. Il ricevitore è connesso a un network di computer in cui un software analizza le informazioni ricevute dal movimento e serve alla modificazione sia del suono che dell’immagine. I danzatori sono registratori e editori del movimento in tempo reale. Essi realizzano il suono live attraverso il passaggio dei dati in un sintetizzatore granulare. Essi manipolano, inoltre, la velocità del movimento: stop, accelerazione, *rallenty*, molto veloce e riavvolgimento.”

<sup>83</sup> Analogamente, lo ricordiamo, anche le immagini cronofotografiche di Marey andavano in questa direzione, costruendo quello che possiamo definire un *crystallo* di movimento, in cui le diverse dimensioni temporali si fondono in immagine. Chiaramente, in questo caso, si tratta di immagini in movimento, ma il risultato, da un punto di vista operativo, ci sembra analogo. Il movimento diventa così un *crystallo* di

quanto riguarda il trattamento digitale, in lavori come *Recombinant* (figg. 25-26), l'alterazione si realizza a livello quasi impercettibile, portando a confondere l'azione presente con la traccia video lasciata dall'azione passata. In altri termini il trattamento sull'immagine passa per un montaggio tra le immagini ottenute in tempo reale e restituite con un leggero ritardo; l'immagine unitaria così ottenuta viene poi sovrapposta a immagini passate e presenti. Con questo procedimento Kondition Pluriel costruisce una rete di relazioni temporali in cui le immagini prodotte interagiscono con il corpo fisico sulla scena.

Tuttavia l'utilizzo di sensori *wireless* non è l'unico sistema adottato dalla formazione del Québec. Nella loro ultima produzione, come accennato poco sopra, essi introducono un sistema di *ritorno dello sforzo*, attraverso il quale lo spettatore può interagire direttamente con il corpo del performer grazie a un'interfaccia di contatto. *The Puppet(s)* (2005-2006) è un'installazione coreografica definita *partecipativa* perché il visitatore-spettatore è invitato a interagire e entrare in relazione diretta con il performer. Questo intervento prevede due diverse modalità di relazione: avvicinandosi fisicamente al performer oppure manipolando le parti del corpo del performer da lontano, grazie all'utilizzo di sensori di *prossimità* e di *pressione*. I performer diventano così l'interfaccia attraverso la quale gli spettatori possono accedere all'opera. Attraverso di loro i visitatori possono esplorare e *navigare* all'interno di uno spazio interattivo composto da immagini e suono.

#### II.3.4. *Per una cinetica dei corpi*

Su un versante che coniuga la composizione del movimento attraverso l'utilizzo di *Life forms* alla sua traccia ottenuta attraverso sistemi di *motion capture*, possiamo soffermarci su alcune opere video di rilevante importanza realizzate dal duo francese N+N Corsino. Residenti a Marsiglia, Nicole e Norbert Corsino sono coreografi e artisti multimediali che hanno abbandonato il palcoscenico per dedicarsi interamente alla realizzazione di opere video. N+N Corsino sono molto

---

tempo che determina due tipologie di spazio, uno fisico e uno digitale. Questo cristallo di tempo non è altro che la *coalescenza* tra un movimento presente e la memoria videografica di un movimento passato.

attenti allo studio e alla qualità del movimento coreografico, soprattutto per quanto riguarda l'energia impiegata e la gestione degli equilibri. Queste stesse preoccupazioni sono proiettate nel lavoro con i sistemi tecnologici, sia che si tratti di operare attraverso modelli creati in *Life Forms*, come per la realizzazione di *Totempol* (1994) un video di circa 8 minuti, sia che si tratti di lavorare in 3D con informazioni sul movimento provenienti dalle *motion capture*, come in parte è avvenuto per la partitura che compone sia *Captives 1<sup>er</sup> mouvement* (1998) della durata di 23 minuti, sia *Captives 2<sup>nd</sup> mouvement* (1999) della durata di 12 minuti.

Nei loro lavori un tratto saliente è l'attenzione rivolta al corpo reale e alla sua relazione cinestetica con lo spazio. Se *Life forms* costituisce, in qualche modo, il punto di partenza di questo processo che porta a lavorare sul gesto prodotto dalla macchina, in seguito lo stesso processo verrà trasferito nell'elaborazione dei movimenti forniti dalla *motion capture* e proiettati sul corpo virtuale in 3D. Ed è qui, attraverso questo processo, che i Corsino concentrano la loro attenzione sul livello impercettibile del movimento<sup>84</sup>. Paradossalmente la tecnologia di elaborazione 3D dell'immagine rinforza, nella loro produzione, lo statuto del corpo fisico del performer, dotandolo di possibilità inedite. Il corpo, liberato dalla rigidità di uno spazio fisico a vantaggio di uno spazio digitale, scopre infinite combinazioni nella costruzione del movimento oltre a inedite relazioni sensoriali costruite sul modello del *bio-feedback*.

Questa libertà di composizione si attualizza nelle possibilità di frammentare e ricomporre sezioni di movimento che in seguito vengono attribuite, secondo parametri specifici, alle *silhouette* virtuali, in un processo di variazione continua della forma.

L'image est pour eux un corps en apesanteur, un organisme fébrile, une vibration dans l'espace, parce que le corps est le passage obligé de la recognition, dès lors la virtualité pure n'existe pas ; on parlera plutôt de réalité augmentée. Et à l'inverse, la fiction du mouvement dans l'espace de la 3D

---

<sup>84</sup> N+N Corsino, *Topologie de l'instant*, Arles, Actes Sud, 2001, p. 101.

s'ennracine dans ces petites pastilles posées au bas d'une colonne vertébrale, à la naissance du mouvement, ou parlera donc de fiction augmentée<sup>85</sup>.

Proprio a partire da questo processo sono realizzati lavori come *Captives 1<sup>er</sup> mouvement*, nello specifico la seconda parte, e *Captives 2<sup>nd</sup> mouvement* (figg. 27-28); quest'ultimo completamente realizzato con immagini 3D<sup>86</sup>. Le tre interpreti che compongono il lavoro eseguono la coreografia sul palco del teatro Les Bernardines di Marsiglia; sul loro corpo sono disposti dei captori a infrarossi situati in zone particolari, come le articolazioni e le ossa. Questi sensori sono captati da otto telecamere disposte regolarmente lungo il perimetro della scena. Le informazioni che ne derivano sono memorizzate dal computer e vanno a costituire una sorta di archivio di dati che poi sarà impiegato in sede di montaggio. Queste informazioni possono inoltre essere controllate dalla *console* di regia con un tempo leggermente differito rispetto alla captazione degli otto punti di vista disponibili. Si ottengono così delle curve di movimento, al di sotto delle quali è possibile individuare il tragitto di ognuno dei performer. In un secondo momento queste informazioni, divenute curve di animazione, sono applicate a uno scheletro di cui ogni interprete è dotato; a sua volta questo *avatar* è montato su un clone virtuale. Un clone è costruito esattamente con le sembianze di ognuno degli interpreti. Contemporaneamente alla definizione del movimento si delinea anche il lavoro sulla costruzione scenografica. Essa è composta da paesaggi astratti: una sorta di mondo immaginario in tre dimensioni diventa il luogo della danza<sup>87</sup> (fig. 28).

---

<sup>85</sup> C. Galea, "Fictions augmentées", in N+N Corsino, *Topologie de l'instant*, cit., p. 103. "L'immagine è per loro un corpo senza peso, un organismo febbrile, una vibrazione nello spazio. Questo perché il corpo è il passaggio obbligato della ricognizione, a partire da questo la virtualità pura non esiste; si parlerà allora di realtà aumentata e, al contrario, la proiezione (*fiction*) del movimento nello spazio in 3D si radica in quelle piccole *marche* che si posano sulla colonna vertebrale, alla nascita del movimento, e si parlerà allora di *fiction* aumentata." Si veda inoltre la conversazione con Nicole e Norbert Corsino nella seconda parte del presente volume.

<sup>86</sup> Il film è realizzato grazie al supporto tecnico e logistico del CICV Pierre Schaeffer (Francia).

<sup>87</sup> Si veda inoltre N+N Corsino, *La danse, médium Multiple*, in "Nouvelles de Danse, n° 40-41, automne-hiver, 1999, pp. 185-189; e N+N Corsino, "Captives 2<sup>nd</sup> Mouvement", in *Du corps à l'avatar, anomalie, digital\_arts*, n°1, 2000, p. 93.

### II.3.5. Scrivere il tempo

Dal 1999 la coreografa Myriam Gourfink lavora le sue composizioni coreografiche a partire da un software, LOL – *Laban Orienté Lisp*, che deriva in parte dalla notazione Laban e dal Lisp, linguaggio informatico utilizzato per LOL. Questo software è stato progettato con la collaborazione di Frédéric Voisin (informatico, assistente musicale e etnomusicologo dell'IRCAM di Parigi), e di Laurence Marthouret (coreografa, esperta di notazione Laban) oltre che dal compositore e *sound designer* Kaspar Toeplitz. LOL è un software di composizione del movimento che permette di elaborare, attraverso lo strumento informatico, gli schemi corporei di coreografie ottenute sulla base della notazione Laban. Il sistema è composto, da un punto di vista grafico, da una lavagna che seziona e indica, da un lato, tutte le parti del corpo; mentre in un'altra dispone tutte le dimensioni della danza: *flessioni, rotazioni, supporti, distanze, livelli* e tutti gli altri parametri che costituiscono la scrittura coreografica di una *pièce*. Grazie a questo procedimento il corpo, pensato e codificato in un sistema di notazione informatico, diviene una entità *fisica* che suggerisce una riorganizzazione radicale della metodologia compositiva<sup>88</sup>. A partire da queste caratteristiche sono stati realizzati progetti come *Contrandre* (2004) e *This is My House* (2005) (**figg. 6;29**).

Se LOL, da questa sommaria descrizione, sembra essere un programma informatico caratterizzato da una certa rigidità; Myriam Gourfink non pensa la coreografia come una scrittura rigida del movimento: il pensiero del movimento è per lei al centro del processo coreografico, e il dispositivo LOL è sottomesso alla sensibilità dell'interprete che è libero, nei limiti stabiliti dalla costruzione coreografica, di lavorare all'interno dei parametri forniti dalla partitura<sup>89</sup>.

---

<sup>88</sup> Si veda la conversazione con Myriam Gourfink nella seconda parte di questo volume. Si veda inoltre l'intervista rilasciata a Fabienne Arvers, *Myriam Gourfink ou le mariage subtil de la danse et de l'informatique*, in "Les Inrockuptibles", 12 février 2001.

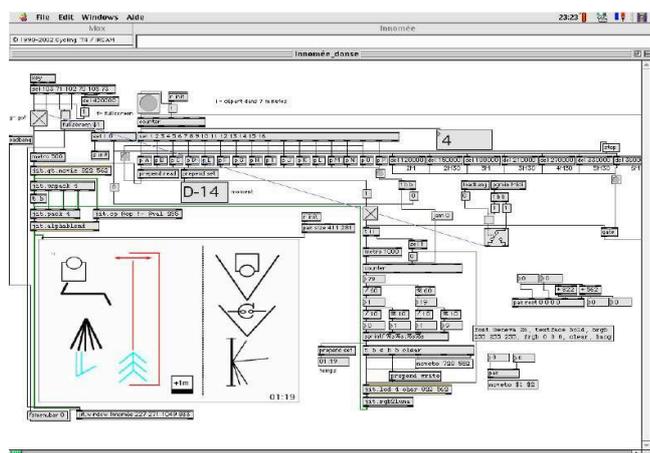
<sup>89</sup> Si veda M. Gourfink, L. Marthouret, F. Voisin, *LOL – Un environnement expérimental de composition chorégraphique*, in "éc/arts, #2, 2000-2001 e *Le corps une représentation mentale*, in "Mouvement", aprile-giugno, 2001.

Quindi un punto centrale di LOL, che marca anche una distanza dagli altri strumenti informatici applicati al movimento, è che questo programma non ha, come riferimento primario, la rappresentazione del gesto coreografico, ma bensì la rappresentazione di tutte le conoscenze utili alla composizione coreografica in senso ampio. Un secondo punto di rilevante importanza è che LOL riposa sulla nozione di *categoria*: parte cioè dal presupposto che ogni forma di rappresentazione cognitiva sia essenzialmente di tipo categoriale. Questo significa che tutti i concetti espressi da una coreografia sono categorie che acquisiscono un valore funzionale, vale a dire un *sensò*, opponendosi o meno a altre categorie. Anche in questo senso, per LOL, si è fatto ricorso alla notazione Laban. Le principali categorie che compongono il programma sono: il *corpo*, le *parti del corpo*, lo *stato* (che corrisponde a uno stato di corpo e delle sue parti) e la *sequenza* come successione di stati.

Il corpo è definito come una entità astratta, di cui una delle funzioni è quella di identificarne le parti necessarie alla scrittura della partitura. Questo significa che un corpo può anche essere costituito solo dalle braccia, o solo dalle gambe, se un processo coreografico non implica altri segmenti di corpo. È possibile inoltre pensare il corpo come un insieme di *corpi* che si completano volta per volta succedendosi in una sequenza, analogamente a come avviene in una composizione musicale. Ogni singola istanza di corpo è nominata e può essere relazionata alle seguenti. In questo modo ogni singolo corpo può essere identificato attraverso uno stato o una sequenza particolare. Anche le singole parti di un corpo non sono predefinite. A ogni momento è possibile ridefinire il corpo in ogni sua parte, rinominandola; essa a sua volta può essere separata ulteriormente, per gradazione, andando a costituire una parte *di una parte* di corpo.

Oltre alle categorie che compongono il programma, ci sono nove dimensioni categoriali che permettono di descrivere ogni tipo di movimento. Queste sono: *appoggio*, *elevazione*, *direzione*, *flessione*, *rotazione*, *distanza*, *avvolgimento*, i *contatti* e gli *indirizzi*. A loro volta anche i singoli valori sono soggetti a categorizzazione informatica, cosicché ognuna delle dimensioni possa essere identificata con precisione nel processo di scrittura di una coreografia: intensità di appoggio, grado di apertura o di flessione possono essere espressi sia sotto forma di valori numerici sia sotto forma di simboli.

Schema V: finestra di composizione LOL.



Il procedimento di Myriam Gourfink parte quindi dall'analisi di una forma iniziale delimitata secondo la logica e la struttura del linguaggio Laban che è diviso in classi; la forma di un movimento viene definita in base alle implicazioni di elementi quali le parti del corpo interessate, il grado di rotazione di ogni singola parte e le loro estensioni (o grado di flessione). Da qui nascono le figure base calcolate su questi parametri. Modificando un solo valore di una data forma si ottiene, chiaramente, una forma diversa. È quindi a questo punto che Myriam Gourfink lavora le forme ottenute all'interno del programma LOL aprendo così il campo delle possibilità compositive<sup>90</sup>. LOL non ha lo stesso scopo di *Life Forms*, non si basa su un linguaggio gestuale

<sup>90</sup> Cfr. M. Gourfink, M. Marthouret, F. Voisin, *LOL – Un environnement expérimental de composition chorégraphique*, cit. Un software con queste caratteristiche può quindi essere paragonato ad altri utilizzati e progettati per la composizione musicali, come per esempio l'Open Music, progettato anch'esso dall'IRCAM. Essi assomiglia piuttosto a grandi macchine di articolazione e sviluppo del pensiero in grado di formalizzare un linguaggio coreografico, comporre secondo procedimenti ricorsivi, di tipo arborescente, sia per generazione aleatoria che controllata. Cfr. inoltre S. Delahunta, *Choreographic Computations: motion capture and analysis for dance*, Conferenza pronunciata all'IRCAM di Parigi il 4 giugno 2006. Il testo mi è stato inviato direttamente dall'autore in forma privata.

preesistente; soprattutto LOL non è formattato secondo le limitazioni anatomiche del corpo umano. È il coreografo e non il sistema a dover immaginare i limiti di movimento del corpo; di conseguenza è il coreografo che inventa, letteralmente, il corpo che vuol far muovere nello spazio e, di conseguenza, la qualità di spazio che intende delineare.

Un'altra componente rilevante da evidenziare, per quanto riguarda le possibilità funzionali di questo sistema, è la divisione dello spazio. Infatti lo spazio è uno tra gli elementi principali che un coreografo prende in considerazione nella composizione del movimento. È questo spazio, inventato dal coreografo, che regola, sulla linea di Laban, i rapporti cinesferici tra i corpi. Tuttavia proprio sulla questione dello spazio si verificano importanti divergenze tra le possibilità espresse attraverso la *cinetografia* Laban e quelle offerte dal software LOL: questa divergenza concerne essenzialmente le modalità di divisione dello spazio.

Il sistema Laban prevede una divisione dello spazio in tre diagrammi che illustrano la figura umana all'interno di un sistema di orientamento tridimensionale. Al primo diagramma è affidata la rappresentazione delle dimensioni o *sei direzioni dimensionali*: alto, basso, sinistra, destra, indietro, avanti; il secondo diagramma invece mostra le *otto direzioni diagonali*: alto-destra-avanti, basso-sinistro-indietro, alto-sinistra-avanti, basso-destra-indietro, alto-sinistra-indietro, basso-destra-avanti, alto-destra-indietro e basso-sinistra-avanti; mentre il terzo e ultimo diagramma mostra la rappresentazione del corpo secondo quelle che vengono definite dallo stesso Laban le *dimensioni planari*, arrivando così a dodici dimensioni diametrali<sup>91</sup>. È attraverso l'intersezione di questi diversi piani che si origina la figura dell'*icosaedro*, all'interno del quale sono contenute tutte le possibili combinazioni di movimento. Secondo questa divisione l'evoluzione del movimento nello spazio può essere percepita attraverso le diverse *scale*. Una scala è, secondo l'analisi di Laban, una serie graduale di movimenti che attraversano lo spazio in un ordine particolare di tensioni di bilanciamento, secondo uno specifico schema di relazioni. Queste relazioni sono di tre tipi:

- *collegate centralmente*: a partire dal centro o a partire dalle periferie verso, o attraverso, il centro del corpo, impiegando la

---

<sup>91</sup> Cfr. Laban, *Choreographie*, Jena, E. Diederichs, 1926, p. 22.

contrazione e la distensione delle diverse articolazioni coinvolte nel movimento;

- *collegate perifericamente*: muovendo intorno al centro e mantenendo invariato il grado di distensione delle diverse articolazioni;
- *collegate trasversalmente*: iniziando il movimento sulla periferia del corpo, si passa poi per il centro e si termina il movimento nella periferia opposta; in questo tipo di transizione si eseguono gradazioni infinitesimali che coinvolgono le contrazioni tra due distensioni; questo riguarda il livello del micro-movimento<sup>92</sup>.

Chiaramente, da questa schematizzazione forse troppo rigida per restituire appieno il complesso sistema di relazione spaziale pensato da Laban, possiamo comprendere come le possibili combinazioni offerte alla composizione siano in qualche misura limitate. Con LOL, pur tenendo come punto di riferimento i parametri stabiliti da Laban, si può dividere lo spazio secondo molti più parametri, in cinque o in diciassette parti per esempio. E questa divisione da un lato amplia esponenzialmente le possibilità combinatorie della composizione, dall'altro modifica, in modo radicale, la percezione dello spazio da parte del danzatore. In questo senso, grazie a LOL, è possibile moltiplicare le indicazioni per i performer: si possono dare indicazioni categoriche, come “davanti” o “a lato”, ma è possibile anche prevedere indicazioni di altro tipo, più precise come “muoviti di tre gradi verso destra”. Questo è possibile perché lo spazio è categorizzato e parametrizzato, quindi la performer è perfettamente in grado di riconoscere indicazioni di tale precisione, modificando radicalmente anche la percezione cinestesica<sup>93</sup>. Ma è anche possibile immaginare la disposizione del corpo *fuori* dallo spazio, in uno spazio immaginario, di pensiero. Quindi è come se il sistema Laban *esplodesse* nel momento in cui entra in contatto con

---

<sup>92</sup> Cfr. R. Laban, *Choreutics*, text annotated and edited by Lisa Ullmann, London, Macdonald & Evans, 1966, p. 180. Vedi inoltre V. Maletic, *Body, Space, Expression. The Development of Rudolf Laban's Movement and Dance Concepts*, Berlin/New York/Amsterdam, Mouton de Gruyter, 1987, pp. 57-73, (tr. it. di E. Casini Ropa, *La teoria dello spazio di Rudolf Laban*, cit., p. 197-226).

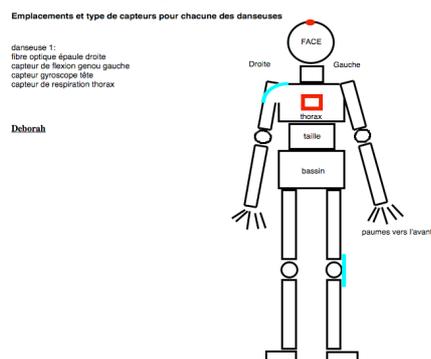
<sup>93</sup> In relazione a Laban si veda la conversazione con Myriam Gourfink nella seconda parte del presente volume.

l'elaborazione della relazione movimento-spazio processata e proiettata sulla scena tramite LOL.

Unitamente a questa modalità di intervento tecnologico, Myriam Gourfink ha introdotto nei suoi lavori, precisamente a partire da *L'Ecarlate* (2001) anche l'utilizzo di captori applicati al corpo; generalmente si tratta di captori di flessione, di rotazione o di respirazione tutti senza fili. Per quanto concerne il loro impiego in lavori come *Contraindre* o *This is my house*, i captori sono impiegati in funzione drammaturgia: vale a dire servono per capire cosa la performer, a partire da una partitura coreografica *aperta*, ha generato durante la sua esecuzione. In *Contraindre* questi captori sono generalmente posizionati sulle articolazioni, per verificare se la tensione muscolare è liscia o contratta, o se ha un certo stadio dell'esecuzione c'è un *flusso* che attraversa il movimento. A partire da questa analisi si può generare un'altra partitura aperta; in questo contesto i captori servono per analizzare le *disfunzioni* dell'esecuzione operate della performer sulla partitura precedentemente data.

Mentre per *This is My House* il processo di lavorazione con i captori ha subito uno scarto ulteriore. In questo lavoro la captazione non è utilizzata per individuare il movimento (o il micro-movimento interno) di una singola performer, ma è impiegato per captare la relazione di gruppo.

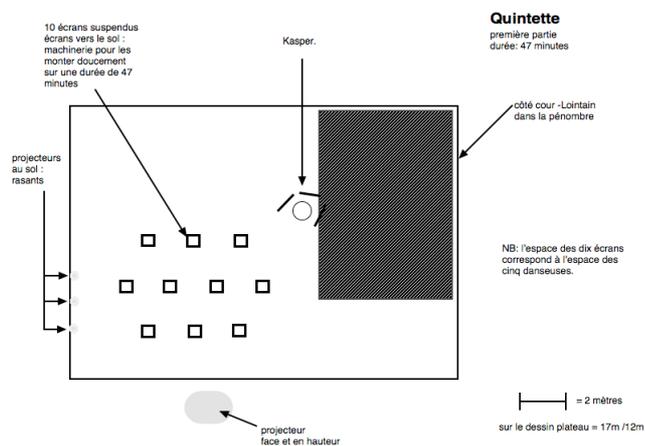
Schema VI: disposizione dei captori sul corpo della performer per *This is my House*.



Come se nel passaggio da *Contraindre* a *This is my house* si fosse passati da un utilizzo di captori come forme di rilevazione della cinesfera

singola di un performer a un sistema di captazione che riguarda invece la relazione tra le diverse cinesfere in azione sulla scena<sup>94</sup>. Le cinque performer dirigono, prevalentemente per mezzo del soffio e del movimento, grazie a un sistema di captazione realizzato anch'esso in collaborazione con l'IRCAM, il processo di modificazione della partitura coreografica che è restituita su schermi a cristalli liquidi (LCD) posizionati in alto sul palcoscenico (fig. 30).

Schema VII: disposizione schermi e pianta della scena di *This is my House*.



Questo significa che la partitura prevede, in certe circostanze, di privilegiare certe informazioni captate e non altre. Questo perché tutto deve essere costruito in relazione al flusso complessivo dello sviluppo della partitura. Per esempio può essere privilegiato, a un certo punto, l'insieme di dati provenienti dai captori di respirazione, per capire il tipo e la qualità della relazione che si sta sviluppando rispetto a quel parametro

<sup>94</sup> La captazione qui diventa una sorta di terza partitura fissata che si relaziona, a differenza delle altre esperienze prima discusse, in modo armonico ed organico con le altre partiture scritte o determinate attraverso LOL. Si veda la conversazione con la coreografa nella seconda parte di questo volume.

in un dato punto di esecuzione della partitura. In altri termini, a un certo momento possono essere raccolti dati e informazioni per sapere se la famiglia dei captori di respirazione ha un grado di sensibilità superiore rispetto a quello di un'altra famiglia di captori, per esempio quelli di rotazione (o *girometro*), o alla famiglia dei captori di flessione. In un altro momento, analogamente, è possibile sapere se, a livello della respirazione, tutti i performer sono in relazione o meno. Questo insieme di dati è utilizzato a livello della drammaturgia, perché a partire da questi parametri si costruisce la partitura successiva, come in una composizione per successioni aperte. Le performer danzano interpretando quello che vedono sullo schermo, ma al contempo possono proiettare, come in una seconda partitura, ciò che è scritto solo in alcune sue parti. Si incrociano qui due partiture: da un lato quella composta da Myriam Gourfink con parametri *aperti*, dall'altra una seconda partitura che deriva dalle informazioni che le performer forniscono, attraverso i captori; questa seconda partitura interagisce con la prima, inscrivendosi negli spazi *indeterminati* di quest'ultima. Con questo approccio alle tecnologie, il dispositivo informatico che è collocato al centro della relazione spazio-temporale del lavoro, permette di creare, durante lo sviluppo della *pièce*, soluzioni di movimento.

### II.3.6. *Poetica del doppio elettrico*

Esistono inoltre modalità diverse di utilizzare i captori. In *Corps 00:00* (2002) ma anche in un successivo lavoro, *Balk 00:49* (2003), della coreografa svizzera Cindy Van Acker, sono utilizzati captori a cavo, e questi sono direttamente integrati nella scrittura della partitura, creando un movimento involontario che raddoppia e si sovrappone a quello volontario (**fig. 31**). Ma, prima di ricostruire le tracce di questa integrazione, cerchiamo di delineare alcuni passaggi che svelino il funzionamento del sistema.

Il sistema elettronico è realizzata da Jacques Falquet, collaboratore della coreografa; la macchina è, in primo luogo, diretta e controllata, in ogni suo parametro, da un micro-computer che a sua volta libera una serie di impulsi elettrici trasferiti alla performer attraverso una serie di elettrodi applicati al corpo inducendo una stimolazione involontaria dei muscoli. Si tratta pertanto di una semplice macchina, a

uso commerciale, di elettrostimolazione, che è stata inserita in un dispositivo complementare per poterne estendere le possibilità d'utilizzo<sup>95</sup>. Tuttavia, per non intervenire direttamente sull'elettrostimolatore, Falquet ha ideato e costruito una interfaccia *opto-elettronica* che permette di intervenire sui segnali forniti senza tuttavia alterarne le caratteristiche elettriche principali, quelle che tecnicamente vengono definite *forme d'onda* e che rinviano a un certo flusso di dati. Questa operazione è stata fatta per non alterare le caratteristiche di base dell'elettrostimolatore a uso commerciale. In altri termini la macchina elettrostimolatrice prevede quattro uscite (*output*) attraverso le quali partono le stimolazioni; queste stimolazioni passano per un'interfaccia *opto-elettronica* USB collegata a un micro-computer che ridirige le stimolazioni in quattro diversi canali ai quali corrispondono altrettante *marche* disposte su alcuni muscoli prescelti della performer.

I segnali emessi dall'elettrostimolatore acquisiscono, nel passaggio attraverso il mini-computer, alcuni valori prima positivi poi negativi; le frequenze massime sono chiaramente poco elevate per non provocare danni ai tessuti muscolari interessati, ma i tempi di salita e discesa dei valori sono relativamente rigidi. L'elettrostimolatore è in grado di riconoscere tutte le interruzioni di segnale e rispondere a queste con una disgiunzione e un messaggio d'errore inviato direttamente alla macchina. Al fine di limitare questa difficoltà, i segnali, per quanto possibile, non sono mai interrotti ma rediretti su una funzione fittizia (una rete RC). Per ciò che concerne il funzionamento stretto della macchina, l'elettrostimolatore è regolato da un segnale costante, secondo la sua ampiezza e la sua frequenza massima in tutte e quattro le porte di uscita. Nel micro-computer ogni uscita può essere attivata a discrezione secondo il ritmo scelto. Inoltre la programmazione di ogni uscita è indipendente e i cambiamenti di stato o di gradazione d'intensità possono succedersi fino a una dozzina di volte per secondo, offrendo così un'ampia gamma di possibilità per la stimolazione.

Sulla base di queste indicazioni tecniche si costruisce la partitura coreografica scritta da Cindy Van Acker per i suoi lavori. In *Corps*

---

<sup>95</sup> Le informazioni inerenti la macchina che qui stiamo discutendo, provengono da un testo esplicativo redatto da Jacques Falquet e, con il suo consenso, inviatomi privatamente da Cindy Van Acker. Si veda inoltre un accenno a questo sistema nella conversazione con la coreografa nella seconda parte di questo volume.

00:00 come in *Balk 00:49* ci sono due tipologie di movimento, da un lato il movimento volontario della composizione coreografica, che ha le caratteristiche tecniche messe in evidenza nel capitolo precedente (I.2.2.), dall'altro un movimento involontario, elettrostimolato, che si sovrappone al precedente, originando così una immagine visiva che richiama in modo inequivocabile la progressione cronofotografica che abbiamo visto emergere dagli esperimenti di Marey. Cerchiamo pertanto di soffermarci sulla relazione che questi due movimenti intrattengono nei due lavori, e mettendo in rilievo la qualità dell'immagine che ne deriva. In *Corps 00:00* il movimento involontario assume un andamento regolare e invariabile. Esso esiste prima del movimento volontario, costituendo la base per la concezione di quest'ultimo<sup>96</sup>. Mentre in *Balk 00:49* il procedimento di articolazione di questi due movimenti è diverso. Cindy Van Acker ha rifiutato i parametri imposti dalla macchina a favore di una scrittura del movimento involontario che si appoggiava sull'emissione di impulsi variabili, sia in ampiezza che in intensità. In questo lavoro, contrariamente al precedente, le due partiture non sono scritte l'una a ridosso dell'altra ma in tempi separati; questo restituisce due partiture scritte per un solo corpo con un risultato globale *ottenuto* dalla loro relazione e non determinato dalla loro costruzione parallela. Inoltre, per questo lavoro, il livello di movimento involontario, oltre a passare per l'elettrostimolazione, si ottiene anche grazie a una *iper-tensione* muscolare che, a livello visibile, provoca una vibrazione dell'intero corpo.

Physiquement, pour que le mouvement involontaire se réalise bien, il faut détendre les muscles qui sont activés par les impulsions. Donc mentalement on est autant avec une partition qu'avec l'autre. Mon corps a été marqué par le travail avec les impulsions électriques, puis de manière naturelle physiquement et avec l'appui de l'intérêt mental, j'ai cherché à recréer un mouvement qui dépasse la volonté mais cette fois sans la machine.

---

<sup>96</sup> Si veda la conversazione con la coreografa nella seconda parte del presente volume. Rinvio qui, inoltre, all'incontro con Cindy Van Acker realizzato in occasione della presentazione di questo lavoro nella cornice del 37. Festival Internazionale del Teatro – Biennale di Venezia, diretta nel 2005 da Romeo Castellucci. Si veda inoltre l'analisi fatta da L. Goumarre, *Le corps fantôme*, scritto per la *fiches* di presentazione dello spettacolo. Il testo è reperibile all'indirizzo [http://www.ciegreffe.org/fr/01\\_corps.htm](http://www.ciegreffe.org/fr/01_corps.htm)

Concrètement on part du même principe de dosage entre la détente et la maîtrise musculaire<sup>97</sup>.

Questo movimento che assomiglia a una fenditura, una vibrazione nello spazio percepibile, è il risultato di un processo che si gioca tra l'ipertensione di certi muscoli, il rilassamento di altri, e il controllo mentale. Si tratta, in entrambe gli interventi, di lavori che operano con il tempo. Il grado zero richiamato a partire dal titolo di *Corps 00:00*, è in realtà un grado zero del tempo ottenuto dalla sommatoria delle diverse dimensioni temporali che la scena aggrega; mentre per *Balk 00:49* si tratta di operare uno scarto sul tempo, aprire in esso una faglia che lo renda percepibile. Per entrambi, da un lato il tempo del movimento volontario, dall'altro il movimento *vibrante* dell'impulso o dell'iper-tensione muscolare; due procedimenti di carattere cronofotografico: *sorgenza* e *sporgenza* al tempo.

### II.3.7. *Le geometrie spaziali di William Forsythe*

Anche William Forsythe non rimane indifferente all'utilizzo dei sistemi tecnologici; e lo fa secondo diverse direzioni: da un lato utilizza gli strumenti tecnologici a supporto della composizione coreografica, dall'altro impiega un supporto *off line* come il CD-Rom per realizzare un progetto di dimostrazione e analisi del suo vocabolario compositivo. Cominciamo dalla prima utilizzazione.

a)- Forsythe comincia ad avvicinarsi all'utilizzo delle tecnologie a partire dalla metà degli anni Novanta del secolo scorso, per la realizzazione di lavori di forte impatto come *Eidos:Telos* (1995). Per questo lavoro è stato utilizzato un sistema denominato *Binary Ballistic Ballet*, un sistema di coreografia interattiva (*interactive choreography system*) progettato da Michael Saup, programmatore dell'Istituto per i

---

<sup>97</sup> Si veda la conversazione nella seconda parte del presente volume. "Fisicamente, per far sì che il movimento involontario si realizzi, bisogna distendere i muscoli che sono attivati dagli impulsi. Dunque mentalmente si deve essere contemporaneamente sia in una partitura che nell'altra. Il mio corpo è segnato dal lavoro con gli impulsi elettrici, poi in maniera naturale e fisica e, con l'aiuto del controllo mentale, ho cercato di ricreare un movimento che superasse la volontà ma questa volta senza l'intervento della macchina. Concretamente si parte dallo stesso principio di dosaggio tra la distensione e il controllo muscolare."

Nuovi Media di Francoforte<sup>98</sup>. Questo programma è stato adottato da Forsythe come supporto per i danzatori nella scelta dei differenti materiali di movimento. Invece di uniformarsi e adattare le proprie scelte cinetiche in relazione a un vocabolario determinato dalla musica o da una serie ristretta di coordinate ritmiche e spaziale, i performer svilupparono un personale movimento costruito attorno a riferimenti disparati, come immagini di film e videoclip. In *Eidos:Telos* si fa uso di un sistema di *computer animation* in 3D in tempo reale: dodici monitor e due videoproiettori sono posti sopra e di lato rispetto allo spazio occupato dai danzatori; essi sono tuttavia nascosti agli occhi del pubblico. Questi schermi proiettano una serie di parole estratte da un archivio (o banca dati) e contengono locuzioni come “iscrizione rotante”, “riorganizzazione spaziale” richiamate e controllate dalla musica del violoncellista Maxim Franke e dalla partitura elettronica eseguita da Thom Willems. Il musicista interviene pertanto sulla composizione delle parole e, agendo sull’ampiezza e la frequenza del segnale audio, le può distorcere; oppure può animare una trama spettrografica del segnale audio. A queste parole i danzatori sono chiamati a reagire improvvisando il movimento. Ritroviamo qui una caratteristica importante della scena tecnologica, la non determinazione della partitura. Infatti quest’ultima è determinata da Forsythe solo in alcune sezioni, soprattutto quelle inerenti i *punti di passaggio*, ma le connessioni tra questi punti sono lasciate alla discrezione degli interpreti, esattamente con nel lavoro coreografico di Myriam Gourfink con LOL. Di volta in volta i performer decidono di privilegiare alcune informazioni piuttosto che altre, a partire dalla determinazione delle relazioni tra parole o locuzioni. Questo conferisce al lavoro un certo grado di *variabilità*. L’assetto del sistema reagisce, così come in altri in

---

<sup>98</sup> Michael Saup si occupa del controllo delle immagini attraverso input-audio in tempo reale (per esempio un suono crea onde su un’immagine statica o ne modifica la forma, oppure immagini e suoni creano una serie di oggetti o, ancora, i suoni vengono mappati in oggetti a tre dimensioni – 3D) per la realizzazione di installazioni d’arte e performance. Per il *Binary Ballistic Ballet* ha ricevuto nel 1995 il premio per la migliore opera interattiva nel contesto di uno dei più prestigiosi Festival Internazionali dedicati all’arte elettronica: l’Ars Electronica di Linz (Austria). Per la comunicazione tra Michael Saup e Forsythe sul programma e le sue relazioni con la danza si veda: <http://www.particles.de/paradocs/bbb/faq.html>

precedenza osservati, secondo un *feedback* che si instaura circolarmente tra la musica, il movimento e il computer. Potremmo qui osservare che, alla stregua di un *coreografo virtuale*, il sistema articola e orchestra la scena in modo invisibile, o meglio, rendendosi visibile attraverso le scelte di movimento adottate dai performer a partire dai parametri imposti. Tuttavia per Forsythe la complessità della composizione e del movimento non può essere ridotta all'utilizzo di questo sistema, è dunque necessario pensare le indicazioni presenti in *Eidos:Telos* come semplici istruzioni, niente di altro, perché per Forsythe la danza ha a che vedere con “a mathematics algorithmic beauty/power, a nature/power over *environment* through mastery of simulations”<sup>99</sup>. È dunque necessario salvaguardare da un lato l'indipendenza del movimento dall'informatica, mentre dall'altro è opportuno guardare a strumenti nuovi che, al contempo, possano garantire questa libertà di pensiero del movimento e ampliarne la portata.

b)- In questa direzione può essere ricordato l'incontro tra Forsythe e Paul Kaiser, tra le figure principali precedentemente ricordate per le collaborazioni con Cunningham e Jones. I due si incontrarono a Francoforte per la prima volta nel 1995 e cominciarono a discutere sulle possibili relazioni tra le tecnologie e la danza, ricorda Paul Kaiser:

At our first meeting in Frankfurt, Billy tried to convey to me how he derived unexpected kinds of movement from the vocabulary of the classic ballet. As he described his methods, he began drawing imaginary shapes in the air, using all the parts of his body – not only his feet and hands, elbows and knees, but also his skull, shoulders, butt, and even his ears and chin. He talked

---

<sup>99</sup> W. Forsythe, in <http://www.particles.de/paradocs/bbb/faq.html> “con un potere e una bellezza matematico-algoritmica; e con il potere sull'*ambiente* attraverso la padronanza della simulazione.” Il corsivo è stato utilizzato graficamente da chi scrive per portare maggiormente l'attenzione su un punto: Forsythe qui parla di *ambiente* e non di scena o spazio. Questo è un punto essenziale sul quale ci soffermeremo nei capitoli seguenti, visto che, a nostro modo di vedere, il concetto di spazio nella scena contemporanea non è esatto. È quindi necessario sostituirlo, sulla base delle riflessioni svolte nel capitolo precedente a proposito delle diverse forme di configurazione dello spazio costruite dal movimento, con il concetto di *ambiente*. Questa distinzione risuona, inoltre, se la pensiamo in relazione alla seconda parte del pensiero di Forsythe, e in particolare in relazione al concetto di *simulazione*. Simulare è qui, a nostro modo di vedere, una modalità per proiettare *virtualmente* la propria anatomia prima di dispiegare il movimento che va a riscrivere lo spazio inteso in senso geometrico.

and moved rapidly, building up a complicated and invisible geometry of dance [...]<sup>100</sup>.

Fu proprio a partire da questa suggestione del movimento, o meglio dalla visualizzazione della traccia effimera del movimento, che Kaiser suggerì a Forsythe di lavorare a una animazione computerizzata al fine di visualizzare le sue dimostrazioni, dando concretezza a ciò che era solo a uno stadio effimero. Creando al computer una sovrapposizione di linee e forme sulla videoregistrazione di Forsythe mentre disegnava con il movimento queste forme, egli poteva visualizzare le proiezioni del movimento nello spazio. Nacque così la collaborazione con Chris Ziegler e Volker Kuchmeister del centro di Arte e Tecnologia dei Media (ZKM) di Karlsruhe<sup>101</sup>. Ne derivò, nel 1999, la prima versione di *Improvisation Technologies*, CD-rom che dimostra, con eleganza ed estrema chiarezza, la concezione del movimento inscritta nel vocabolario di Forsythe (**fig. 32**). In questo CD-Rom Forsythe offre un complesso di elementi, essenzialmente di costruzione spaziale, che permettono a dei danzatori di improvvisare a partire dall'immaginazione di linee, percorsi e modulazioni virtuali dell'ambiente, nonché molti altri principi attraverso i quali strutturare le composizioni. Per realizzare questo sono stati filmati i corpi dei danzatori in movimento (realizzato sui principi espressi da Forsythe) sovrapponendo ad essi, in un secondo momento, effetti speciali come linee, coni, parallelepipedi e altre figure geometriche per rendere visibili le costruzioni spaziali operate dall'immaginazione di Forsythe. I

---

<sup>100</sup> P. Kaiser, "Steps", in *Ghostcatching*, cit., p. 18. "Durante il nostro primo incontro a Francoforte, Billy cercò di farmi capire in che modo creava dei movimenti nuovi e inattesi a partire dal vocabolario del balletto classico. Descrivendo il proprio metodo egli cominciò a disegnare in aria forme immaginarie utilizzando tutte le parti del proprio corpo – non solo le mani, i piedi, i gomiti e le ginocchia, ma anche la testa, le spalle, il bacino e persino le orecchie e il mento. Parlava e si muoveva rapidamente, costruendo una geometria di danza complicata e invisibile [...]".

<sup>101</sup> Ci soffermiamo con interesse su questo progetto perché, se fino a ora abbiamo concentrato parte della nostra indagine sulle relazioni tra le tecnologie in scena, ora intendiamo, con questo esempio, soffermarci su altre possibili relazioni tra la tecnologia e la scena, per esempio attraverso la realizzazione di progetti *of-line* e su supporto. Si veda anche l'intervista a Forsythe sul cd-rom e i suoi contenuti in N. Haffner, *Observing the Motion. An Interview with William Forsythe*, in *Improvisation Technologies*, ZKM - Karlsruhe, 1999.

programmatore hanno reso visibile questo processo di costruzione dello spazio disegnato dal movimento: volumi e linee di forza dalle quali il movimento prende forma come concretizzando uno spazio precedentemente immaginato, costruito, deformato, ruotato, traslato e proiettato. In Forsythe il movimento sembra scaturire al contrario di quanto avviene nella danza classica: in questa il gesto sembra emergere da una sorgente di energia concentrata nel centro del corpo e che evolve verso le periferie; viceversa, come abbiamo visto nel capitolo precedente (I.2.1.), il primo centro di attenzione per Forsythe non è il corpo ma la sua relazione con lo spazio. Il corpo coincide allora con le sue periferie: mani, gomiti, ginocchia e le altre articolazioni angolari. S'immaginano così linee, dei piani e dei volumi e solo in seguito un segmento di corpo si adatta a questo, ruotando, torcendo, scavalcandolo.

Questo strumento, perfezionato poi in una seconda versione, è impiegato da Forsythe per insegnare ai propri danzatori a raffigurarsi le traiettorie e le scie che essi lasciano nel loro percorso o che sono implicite nei movimenti, insistendo sulla capacità di manipolazione di queste geometrie invisibili. Ancora una volta lo spazio è al centro del pensiero, ma ancora una volta è uno spazio *creato* dal corpo, un divenire spazio del movimento<sup>102</sup>. Quindi il CD-Rom non è stato concepito per far apprendere a muoversi, bensì a sentire, a percepire l'impronta del movimento, a sviluppare la *coscienza* dei processi di articolazione del corpo nello spazio. Il disco consta di tre parti, la cui prima, e più importante, è quella nella quale il coreografo presenta degli esercizi di improvvisazione e spiega i propri principi compositivi. Il CD-Rom comprende inoltre alcune voci *teoriche* che costituiscono, per così dire, il presupposto di pensiero che guida e articola l'esecuzione, oltre a un *solo* di Forsythe di circa cinque minuti, in cui si ritrovano, condensati, tutti quelli che sono i contenuti interni alle diverse sezioni. Il CD-rom prevede infine una progressione logica: si parte con sezioni di esempi piuttosto statici di movimento; a un livello superiore si passa poi a illustrazioni più dinamiche con quattro danzatori, per poi finire con la

---

<sup>102</sup> Si veda anche P. Kaiser, W. Forsythe, *Dance Geometry*, "Performance Research", vol. 4, n° 2, 1999, pp. 64-71; si veda inoltre J. Birringer, *Algorithms for mouvement*, in "Performing Art Journal – PAJ", n° 71, 2002, pp. 115-119. Cfr., inoltre i recenti lavori installativi realizzati da William Forsythe in collaborazione con il videartista Peter Welz: <http://renaissancesociety.org/site/Exhibitions/Intro.90.0.0.0.0.html>

mobilità estrema del *solo* di Forsythe. Tutte le coreografie possono essere viste in piccole dimensioni, sia alla velocità normale, sia al rallentatore, oppure a schermo pieno con un controllo grazie al quale si può accedere direttamente alla sezione della coreografia che si intende visualizzare.

### III. SISMOGRAFIE DELLA PRESENZA

#### III.1. Genealogia della presenza

Dopo aver delineato, nei precedenti capitoli, gli aspetti che caratterizzano la relazione tra la corporeità e le tecnologie, è necessario muoversi nella direzione di una indagine inerente la presenza del performer sulla scena. Affrontando questo aspetto è quindi utile inaugurare, a livello analitico, una seconda fase d'indagine, quella inerente l'utilizzo *estetico* delle tecnologie. Se da un lato, nel capitolo precedente, ci siamo soffermati maggiormente sulle questioni inerenti l'intervento delle tecnologie in una fase *processuale* del lavoro performativo, l'attenzione deve ora essere posta sulle implicazioni estetiche che questo impiego favorisce. Intendiamo fare questo a partire dal concetto di *presenza*, affrontando una serie di interrogativi. L'intervento delle tecnologie interroga, in modo del tutto inequivocabile, il concetto di referente sulla scena contemporanea. Questo implica una riflessione articolata sul concetto di presenza.

La *presenza* del performer è, evidentemente, una delle questioni cardine della scena novecentesca. Partiamo dall'etimologia: il termine presenza deriva da *prae* (prima) *sens* (sum: io sono)<sup>1</sup>. Rinvia a qualcosa *che fa senso* nel suo essere materialmente in una certa dimensione spazio-temporale. Patrice Pavis nel suo importante *Dictionnaire du Théâtre* offre la seguente definizione del concetto di presenza:

Qualité d'un comédien qui est capable de captiver l'attention du publique, quels que soient ses rôles. « Avoir de la présence » c'est, dans le jargon théâtral, s'imposer à un public. C'est aussi être doté d'un « je-ne-sias-quai » qui provoque immédiatement l'*identification* du spectateur lui donnant l'impression de vivre ailleurs, mais dans un éternel présent<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Si veda in questa direzione il web site *The Presence Project* <http://presence.stanford.edu:3455/Collaboratory/497>.

<sup>2</sup> P. Pavis, *Dictionnaire du Théâtre*, Paris, Éditions Sociales, 1980, p. 306-307, (tr. it. di P. Bosisio, *Dizionario del teatro*, Bologna, Zanichelli, 1998). “Qualità di un attore che è in grado di catturare l'attenzione del pubblico, qualunque sia il suo ruolo. ‘Avere della presenza’ significa, nel gergo teatrale, imporsi a un pubblico. È, inoltre, l'essere dotati di ‘un non so che’ che provoca immediatamente l'identificazione dello spettatore dandogli l'impressione di vivere altrove, ma in un presente eterno.”

E ancora, riprendendo un passo estratto dal volume di Hans-Thies Lehmann dedicato al teatro postdrammatico:

Malgré tous les efforts à renfermer le potentiel expressif du corps dans certaine logique, grammaire o rhétorique, l'aura de la présence corporelle demeure le point du théâtre où s'opère la disparition, le « fanding » de toute signification en faveur d'une fascination loin du sens, d'une « présence » spectaculaire, du charisme ou du « rayonnement ». [...] Le corps devient centre de gravité, non pas comme porteur du sens, mais dans sa substance physique et son potentiel gestuel. Le signe central du théâtre, le corps de l'acteur, refuse son rôle de signifiant. Le théâtre postdramatique se présente comme un théâtre de la *corporalité autosuffisante*, exposée dans ses intensités, dans sa « présence » auratique et dans ses tensions internes ou transmises vers l'extérieur<sup>3</sup>.

Da queste due definizioni, seppur con prospettive diverse, possiamo estrarre alcuni tratti comuni utili all'articolazione della nostra analisi. Sia in Pavis che per Lehmann la presenza è legata a una *qualità sottile*, a prima vista indefinibile, del corpo del performer. Tuttavia, Lehmann sembra spingersi oltre nel sondare questa prospettiva, introducendo un elemento di rilevante importanza per la nostra discussione, soprattutto alla luce dell'analisi svolta nei capitoli precedenti: mi riferisco qui al *potenziale gestuale*. Dal nostro punto di vista questa riflessione è importante perché rinvia, in modo

---

<sup>3</sup> H-T. Lehmann, *Postdramatisches Theater*, Frankfurt-am-Main, Verlag der Autoren, 1999 (tr. fr. di P.H. Ledru, *Le théâtre postdramatique*, Paris, L'Arche, 2002, pp. 150-151). Esiste anche una traduzione italiana di un capitolo del presente volume: H.T. Lehmann, *Segni del teatro postdrammatico*, tr. it. di M. I. Runco, in "Biblioteca Teatrale", n° 74-76, aprile-dicembre 2005, pp. 23-47. "Nonostante i tentativi di irretire il potenziale espressivo di un corpo in una logica, in una grammatica e in una retorica, l'aura della presenza corporea rimane il punto centrale del teatro, attraverso il quale si dà una sparizione, un 'fanding' del significato a favore di un fascino lontano del senso, di una 'presenza' spettacolare, del carisma o dell'emanazione. [...] Il corpo diventa il centro di gravità, non come portatore di senso, ma nella sua sostanza fisica e nel suo potenziale gestuale. Il segno centrale del teatro, il corpo dell'attore, rifiuta il suo ruolo di significante. Il teatro postdrammatico si presenta come un teatro dalla *corporeità autosufficiente*, esposta nelle sue intensità, nella sua 'presenza' auratica e nelle sue tensioni interne o trasmesse verso l'esterno." Vedremo in seguito come questo passaggio sia importante per legare il concetto di presenza nei tratti distintivi della "figura" contemporanea.

inequivocabile, alla relazione che il corpo instaura con lo spazio. Quindi, in questa direzione, la presenza si definisce a partire da una capacità, da parte del performer, di costruire una relazione con lo spazio – in termini cinestetici – che sia *qualificata* e che attragga l'attenzione dello spettatore. Possiamo, a questo punto, abbozzare una prima definizione unitaria del concetto di presenza alla quale guardiamo; questa ci fornisce la base sulla quale innestare le diverse figurazioni estetiche che la scena contemporanea rende tangibili. La presenza si istituisce per coalescenza e relazione tra le tensioni che costituiscono una corporeità e le dinamiche di fondazione dello spazio. Questa relazione si stabilisce a tre diversi livelli:

- *livello cinetico*: che rende conto della disposizione delle diverse parti o sezioni di corpo nello spazio;
- *livello dinamico*: che riguarda principalmente le informazioni provenienti dalle diverse tensioni muscolari impiegate nell'esecuzione del movimento;
- *livello estetico*: che restituisce l'impegno e il grado di aderenza del performer all'azione in esecuzione<sup>4</sup>.

Entrambe le definizioni fino a qui articolate, sia quella di Pavis e Lehmann, che quella da noi introdotta, sono basate sulla nozione di *unità* di luogo e di tempo. Tuttavia, e qui le cose cominciano a complicarsi, se da un lato la presenza del corpo è definita dal *qui e ora*, quindi da uno spazio-tempo unitario, gli spazio-tempo mentali non sono unitari ma multipli. E questo rende difficile, alla luce delle analisi condotte nel precedente capitolo, ogni tentativo di definizione. Con l'introduzione della dimensione *mentale* nella definizione del processo che inaugura ogni progetto di movimento, intendiamo sostanzialmente riferirci a quello che abbiamo chiamato *processo fictionnare* e che riguarda, in primo luogo, la proiezioni della corporeità all'esterno. A nostro modo di vedere è proprio da qui che è necessario partire per cercare di indagare la relazione tra la presenza fisica del performer e le strategie di moltiplicazione di questa presenza sulla scena contemporanea.

---

<sup>4</sup> In questo senso sono da annoverare in questa dimensione della presenza la dinamica della *presenza totale all'atto* così come espressa di Myriam Gourfink, o il *controllo mentale* del performer che organizza la relazione tra la partitura del movimento volontario e quello involontario nella scrittura coreografica di Cindy Van Acker. Si vedano le rispettive conversazioni con le coreografe nella seconda parte del volume.

Presenza equivale dunque a *esser-ci*, essere presente. Questo è il primo punto. Il corpo è sulla scena e occupa una porzione precisa di spazio fisico; la memoria, l'immaginazione sono invece vettori che tendono a proiettare all'esterno, ogni volta in modo e secondo configurazioni diverse, la corporeità immaginata. Dunque fuori dal *-ci*. Questo il secondo punto. E fuori dal *-ci* conduce anche la percezione della presenza del performer. È come se ci trovassimo, analizzando la scena, di fronte a una doppia uscita mediante la presenza: da un lato il performer è presente proprio a partire dalla pluralità di dimensioni mentali e fisiche che lo determinano, dall'altro lo spettatore – subendo l'attrazione della presenza del performer – è portato *altrove*, in quell'eterno *presente* richiamato da Patrice Pavis. Quindi è qui necessario seguire questo movimento verso l'esterno. Michel Serres in *Atlas* discute esattamente questo processo<sup>5</sup>. Secondo Serres l'immaginazione, la memoria e la conoscenza sono vettori di virtualizzazione che hanno fatto sì che noi abbandonassimo il *-ci* molto prima di quanto non abbiamo fatto la diffusione delle tecnologie informatiche e le reti digitali. Sviluppando questo tema l'autore contribuisce a ravvivare, seppur in modo indiretto, la polemica contro la posizione filosofica di Heidegger e dell'*esser-ci*. Nella visione filosofica di Heidegger, *esser-ci* è la traduzione del tedesco *Dasein* che significa esistenza, nei termini filosofici classici, e esistenza propriamente umana in Heidegger. Tuttavia, essere svincolati da qualsiasi *-ci* – prodursi *tra* le cose situate – non significa per questo essere privi di esistenza. Benché un'etimologia sia soltanto una indicazione e non valga, in sé, come prova di veridicità, esistere proviene dal latino *sistere*, essere situato, preceduto dal suffisso *ex* che significa fuori da. Esistere è dunque un esistere fuori. E qui recuperiamo la seconda parte della riflessione di Lehmann sulla presenza: la corporeità contemporanea è un atto di *esposizione*, tende verso il suo fuori, verso l'esterno. E questo moto verso l'esterno organizza la relazione tra la corporeità fisica e lo spazio, dando origine alla presenza di primo livello come capacità di attrazione dello spettatore. Tuttavia, per comprendere a fondo il passaggio alla riflessione sulle modificazioni subite dal concetto di presenza in relazione all'intervento tecnologico, è necessario soffermarsi su un

---

<sup>5</sup> Michel Serres, *Atlas*, Paris, Éditions Julliard, 1994.

passaggio intermedio, quello che ha portato la scena contemporanea ad adottare il termine *figura* sostituendolo al termine attore. E questa sostituzione, come vedremo, non è di poco conto e non si limita soprattutto a una questione di tipo terminologico; ha, viceversa, un ruolo funzionale che andremo qui a esplorare.

A questo punto della nostra analisi è forse necessario ricapitolare, per punti, ciò che è stato fino a qui osservato per ciò che concerne la presenza fisica del performer in scena.

a)- a un primo livello la presenza, come qualità sottile del performer, riguarda da un lato il suo essere *qui e ora*, localizzato sulla scena come presenza fisica;

b)- tuttavia la sola presenza fisica non è sufficiente per delineare la *presenza* di un performer in quanto tale. È necessario andare oltre. A nostro modo di vedere la *presenza* si costruisce a partire dall'articolazione di diversi fattori che in parte contribuiscono, e lo abbiamo visto, a disegnare la *corporeità*: lavorare sul processo di *fiction*. Ciò significa intervenire sulla propria percezione dello spazio e sulla qualità del progetto d'azione, della *proiezione* in quello spazio. In altri termini si tratta di *riscriverlo*. Nel momento in cui proietto attualizzo una certa configurazione di movimento ma, come è stato precedentemente ricordato, l'immaginazione non smette di assestare, secondo fasi successive, lo stesso progetto.

c)- da qui veniamo al terzo punto. È necessario che il corpo, oltre ad occupare uno spazio, lo qualifichi, lo disegni; in questa direzione la presenza può avere, a nostro modo di vedere, due direzioni: da un lato la presenza si dà per via *intensiva*, caricandosi di tensioni inesprese che si radicano nel tessuto corporeo, dall'altro si dà per via *estensiva*, vale a dire attraverso il dispiegamento del movimento. Sia su un versante che sull'altro, si tratta di gestire tensioni che si determinano a livello muscolare; da un lato *tensione* dall'altro *estensione*. Entrambe queste dimensioni hanno a che vedere con una gestione del tempo. E qui le cose si complicano maggiormente. Gestire il tempo significa intervenire sulla propria *apparizione* o, viceversa, sulla propria *sparizione*, comunque lavorare sulla precarietà, sullo svanire. In un certo senso potremmo affermare che si è presenti solo quando si svanisce. Venire in *presenza* è come affiorare alla percezione; svanire dalla *presenza* come un dissolversi dalla stessa. Sono questi i due passaggi chiave che ci

interessa sottolineare. Non è quindi questione di *presenza* totale e compiuta o, viceversa, di assenza, ma di gradazioni infinitesimali, figure intermedie: la presenza alla quale guardare è, a ben vedere, *metaxu*.

### III.1.1. *la questione della figura*

La riflessione contemporanea intorno al concetto di figura è dunque una questione rilevante che ci permette, tra le altre cose, di inaugurare, in seguito, la riflessione sull'orizzonte tecnologico. Come precedentemente osservato, a proposito delle definizioni di presenza con le quali abbiamo inaugurato questo capitolo, la presenza è qualcosa che si radica profondamente nello *stare* dell'attore sulla scena. Dunque, se da un lato l'attore, matrice e veicolo della presenza, è "soggetto creatore, dotato d'autonomia espressiva e presenza scenica significativa" – così come espresso ed evidenziato dalle correnti più significative e interessanti dell'orizzonte teatrologico contemporaneo<sup>6</sup> – caratteristiche che fanno dell'attore un *corpo-mente*, con il concetto di figura comincia a delinearsi una frattura rispetto a questo orizzonte di senso, andando ad intaccare alcuni punti salienti della definizione precedentemente proposta: in particolare il suo essere *soggetto creatore*; *autonomia espressiva* che lo caratterizza e, in ultimo, il suo essere *presenza scenica significativa*. Tutte caratteristiche queste ultime *unidirezionali*, che fanno dell'attore un soggetto, metafisicamente inteso, che dà senso al mondo. Viceversa la figura veicola, come tratto principale, la messa in discussione radicale dello statuto del soggetto. Là dove il soggetto della metafisica è sempre *a priori*, il senso della figura non è il soggetto ma è l'esposizione del corpo; dunque, come sottolinea Lyotard, è ciò che apre il suo interno verso il suo esterno, e così facendo permette che ci sia il reale<sup>7</sup>. In secondo luogo il concetto di figura è introdotto sulla scena per

---

<sup>6</sup> A questo proposito si vedano le posizioni, su questi temi, di Marco De Marinis in *In cerca dell'attore*, Roma, Bulzoni, 2000 e la riflessione articolata nell'intervento *Dopo l'età dell'oro: L'attore post-novecentesco tra crisi e trasmutazione*, sviluppato a partire dalla relazione presentata al convegno "L'attore: identità e funzione", San Marino, 23-24 settembre 2005. Il testo è in corso di pubblicazione nel n° 13 della rivista "Culture Teatrali" in uscita nel mese di aprile.

<sup>7</sup> J-F. Lyotard, *Discours, Figure*, Paris, Éditions Klincksieck, 1971, (trad. it. di E. Franzini e F. Mariani Zini, *Discorso, Figura*, Milano, Unicopli, 1988).

raccogliere la *funzione* del personaggio: sulla scena contemporanea il performer non *rappresenta* più qualcosa o qualcuno, presenta invece sé stesso nella sua radicale alterità<sup>8</sup>. Osserva in questa direzione Romeo Castellucci:

La figura raccoglie in sé il lascito del personaggio. Dal personaggio si è passati alla figura; là dove una figura può essere anche un oggetto, un animale. Gli elementi inermi possono essere figure gravide di conseguenze da un punto di vista scenico. Lavorare con le intensità e con le forze significa pertanto sollecitare la forma, mandarla in risonanza, in una vibrazione che la rende vivente<sup>9</sup>.

Potremmo, a questo punto, tracciare un ponte con la riflessione di Lehmann: la figura sulla scena contemporanea non è più qualcosa che si determina a livello del significato veicolato, ma è un nodo di tensioni. A essere veicolate sono dunque le tensioni stesse, le forze e le dinamiche. Anche la presenza del performer rimanda a queste intensità che tengono in vita la figura. Il performer, non essendo più riferibile a una precisa cornice psicologica (dunque a un soggetto), è un processo *relazionale*. Nella nozione di figura sono dunque in gioco caratteri che riguardano una serie di passaggi che investono, di volta in volta, la soggettività del performer, la costruzione della corporeità performativa e la sua esposizione<sup>10</sup>.

a)- *Processo di soggettivazione*: Introdurre il tema della figura presuppone una rilettura radicale dello statuto del soggetto. Il soggetto posto dalla metafisica è in realtà sempre supposto, a priori. Il senso della figura non è il soggetto (*cogitans*) ma il corpo stesso esposto (*extensa*).

---

<sup>8</sup> In questa direzione si veda l'interessante riflessione sviluppata da Joe Kelleher in relazione al concetto di presenza in J. Kelleher e N. Ridout, *Contemporary Theatre in Europe*, London – New York, Routledge, 2006, p. 21-33; e la riflessione sviluppata da Joe Kelleher nella conversazione raccolta nella seconda parte del presente volume sulla differenza tra *metonimia* e *metafora*.

<sup>9</sup> R. Castellucci. Si veda la conversazione nella seconda parte del presente volume.

<sup>10</sup> Per queste riflessioni si veda: Societas Raffaello Sanzio, *Idioma, Clima, Crono*, IX vol., "Quaderni della Tragedia Endogonia", Cesena, Casa del Bello Estremo, 2002-2004. Tuttavia, in una analoga riflessione sullo statuto della *figura* sulla scena contemporanea, spogliata da riferimenti a caratteri e profili psicologici, si orienta anche gran parte della scena trattata in questo lavoro, dai Motus a Giardini Pensili fino ai Dumb Type.

Là dove il corpo-soggetto è in rapporto a sé il corpo-figura è sempre in rapporto a l'altro da sé, è cioè esposto. Nell'esposizione non si dà soggetto ma un corpo esposto qui (sulla scena), localizzato. Da ciò deriva un pensiero del corpo che ruota attorno a due tratti principali, e cioè: il corpo-figura è *singolare, qualunque*.

- *Singolare*: Il corpo-figura è unico, singolare, non ha nome, è l'*innominato*, non è segreto, in quanto il termine rimanda a qualcosa che può essere ancora nominato e quindi svelato; l'essere *innominato* del corpo-figura ha lo statuto dell'enigma, di ciò che continuamente sfugge e apre. Il corpo-figura è presente sulla scena nella misura in cui è *localizzato* sulla scena stessa. È in questo senso una *localizzazione*.
- *Qualunque*: Ogni corpo-figura singolare è anche intercambiabile. Il suo aver-luogo può essere sempre un aver-luogo al posto di un altro. La *localizzazione* del corpo-figura non è che lo spaziamento del luogo di un altro corpo-figura. È così che il corpo-figura *localizzato* sulla scena non smette mai di tracciare una *venuta* così come accade sulla scena di episodi della *Tragedia Endogonia* (2002-2004) della Società Raffaello Sanzio come *BR.#04 Bruxelles* (2003) e in *P.#06 Paris* (2003), di essere la singolarità irriducibile che *viene* e che come tale è sempre un'esposizione, una messa al limite che importa solo nel suo movimento verso un aver-luogo.

Qualunque è la figura della singolarità pura. La singolarità qualunque non ha identità, non è determinata rispetto ad un concetto, ma neppure è semplicemente indeterminata; piuttosto essa è determinata solo attraverso la sua relazione a una *idea*, cioè alla totalità delle sue possibilità<sup>11</sup>.

Tuttavia siamo nell'impossibilità di possedere realmente questo luogo, perché, come ricorda Aristotele, luogo-*topos* non significa contenitore, ma è l'*éschaton* del corpo, lo spazio che esso occupa, ciò che il corpo delinea *toccano* quando si approssima al suo confine, al limite dal quale si dà cominciamento e qualcosa del *qualunque* si dà come apertura verso l'esterno<sup>12</sup>. La figura, intesa come processo di

---

<sup>11</sup> G. Agamben, *La comunità che viene*, Torino, Bollati Boringhieri, 2001, p. 55.

<sup>12</sup> Aristotele, *Fisica*, 208a 27– 212a 30.

soggettivazione non dà né riceve senso dalla scena (dal mondo), bensì costruisce il senso nella relazione tra il suo divenire e il divenire della scena (quindi del mondo). La relazione, in termini di divenire, presuppone un continuo lavoro di costruzione dell'ambiente scenico, un interscambio continuo tra la figura e la scena. L'ambiente scenico non è solo lo spazio che circonda un soggetto, ma il complesso di condizioni fisiche e relazionali nel quale il soggetto è interrelato, agisce e si definisce. In altre parole la figura disegna delle traiettorie che s'inscrivono tra il soggetto e l'oggetto (o un altro soggetto). La qualità *traiettiva* determina il luogo in cui avviene questo contatto. Il concetto di *traiettoria* si determina in base al concetto di *proiezione* che sottende il gesto e che svilupperò più oltre. La proiezione, per potersi dispiegare, ha bisogno di una traiettoria.

b)- *esposizione*: Il corpo-figura è *esposto* sulla scena nella misura in cui è sempre prima o sempre oltre ogni appropriazione spaziale. Quel che è esposto sulla scena è la *venuta* in presenza del corpo-figura come determinazione di uno spazio. Al corpo-figura esposto non preesiste nulla di interno al corpo – un sé che viene portato fuori – che viene svelato o mostrato; tutto il *senso* dell'esposizione sta nel fatto che è localizzato qui e ora. Il corpo-figura sulla scena sembra affermare che l'attestazione della sua presenza, del suo stare esposto, vale come fondamento. Localizzare il corpo-figura *esposto* nello spazio della scena significa comprenderlo in rapporto agli altri corpi. La logica del corpo-figura sulla scena della *Tragedia Endogonia* è quindi una logica del *limite*<sup>13</sup>. Nell'esposizione il corpo tocca sempre il proprio limite, ma lo tocca nello spazio in comune con altri corpi, si toccano le cinesfere.

c)- *espressione*: quella dell'espressione è un passaggio molto importante in questo contesto. A questo principio abbiamo fatto riferimento anche nel primo capitolo a proposito della *corporeità* e del gesto performativo. Riprendiamo qui questo punto, in modo da poterne allargare il senso. L'espressione, seguendo quanto fino a ora sostenuto, non rimanda a un significato al quale il performer rinvia; il gesto non è più il veicolo per una qualsiasi forma di comunicazione, ma rimanda alla sua propria dinamica spaziale. Sentiamo ancora Castellucci su questo punto:

---

<sup>13</sup> Cfr., per queste argomentazioni Jean-Luc Nancy, *Corpus*, Napoli, Cronopio, 1992.

Il gesto riguarda, a un primo livello, due punti tracciati nel tempo e nello spazio. Il gesto su cui mi capita di lavorare è a sua volta una forma. Il gesto inaugura un problema di carattere formale. I gesti delle figure sono spesso messi a nudo; gesti nudi che non rinviano ad altro che al segmento che tracciano nell'aria tra due punti. Questa traiettoria fa parte di una geografia che si estende a altre situazioni; lo stesso piccolo gesto si propaga. [...] Si tratta di individuare una geometria spaziale che, ben inteso, è uno *spazio mentale* che si costruisce nel cervello dello spettatore<sup>14</sup>.

Il corpo cui la figura fa riferimento è dunque un corpo del gesto. E le figure sono *presenze oggettive*. Si tratta, in altri termini, di puntare tutto su figure oggettive scartando quelle soggettive e biografiche, così come avviene, per esempio, sulla scena della *Societas Raffaello Sanzio* e con alcune figure presenti in episodi della *Tragedia Endogonidia*. Quindi il gesto delle figure oggettive non può che essere il motore as-significante dell'azione. Un vero e proprio processo di *espressione* nel senso etimologico del termine: dinamica immanente a auto-affettiva che si misura con un potere strumentale di emissione e di trasformazione di segni. È in questa direzione che la riflessione sul teatro e sulla danza convergono sulla dinamica di espressività del corpo<sup>15</sup>.

### III.2. Le gradazioni di presenza

Siamo portati, erroneamente, a considerare la presenza e l'assenza come due opposti<sup>16</sup>. Essi in realtà non si oppongono, ma sono due polarità di uno stesso processo intermedio che dall'uno conduce all'altro passando per una serie infinita di variazioni. E proprio queste variazioni sono ciò che ci interessa analizzare. Cerchiamo di articolare, in modo diverso, questa posizione che, a prima vista, appare eccessivamente perentoria.

La relazione con le tecnologie dunque. Qui la questione è allora quella di introdurre l'analisi dell'utilizzo estetico di queste figurazione,

---

<sup>14</sup> R. Castellucci. Si veda la conversazione nella seconda parte del presente volume.

<sup>15</sup> Sulla questione dell'espressione si veda inoltre L. Louppe, *Poétique de la danse contemporaine*, cit., pp. 20-21 ma anche H-T. Lehmann, *Le Théâtre postdramatique*, cit., 267.

<sup>16</sup> Rinvio qui alla conversazione con Joe Kelleher nella seconda parte del presente volume.

così come abbiamo fatto per le applicazioni tecnologiche sul corpo in funzione di un arricchimento dei processi percettivi e di movimento. In altri termini dobbiamo passare da un'analisi *interna* al processo creativo alla composizione estetica finale. In precedenza abbiamo osservato come se da un lato la presenza fisica è caratterizzata da una localizzazione nel qui e ora della scena, dall'altra abbiamo rilevato come le dimensioni spazio-temporali dell'immaginazione e della *fiction* non corrispondano a quelle fisiche essendo, costitutivamente, plurali.

Le plus petit circuit reliant présence et départ, la sensation que notre image se glisse dans les formes d'un avatar constitué par les moyens de l'informatique, qu'elle se déplace avec lui, dans un réseau par exemple, et ne nous appartient plus totalement. Le plus petit écart entre l'ici et l'ailleurs sera ce cristal où l'actuel raisonnerait avec ici et le virtuel avec l'ailleurs<sup>17</sup>.

Quindi la relazione tra un *qui e ora* e un *altrove* diventa la questione centrale da discutere. Questo significa che con l'introduzione delle tecnologie sulla scena si produce uno scarto interessante che vale la pena seguire. Quello che dalla *figura* porta al concetto di *figurazioni*. Le figurazioni della presenza sono forme intermedie, *metaxu* che si interpongono tra la presenza (*prae-sentia*) e l'assenza (*ab-sentia*). Se la corporeità, costituita dalla sommatoria di informazioni sensoriali e motorie, è la *matrice* delle figurazioni della presenza, si tratta qui di seguire tutti i livelli intermedi e le diverse gradazioni di presenza che la scena articola, grazie all'intervento e all'applicazione delle tecnologie sulle quali ci siamo soffermati nel secondo capitolo. Le figurazioni di carattere tecnologico, utilizzate in scena a fini estetici, nascono dunque da una relazione stretta tra due livelli:

- *tecnologia meccanica*: inerente gli strumenti tecnici che permettono la circolazione dei segni della presenza; essi sono le riproduzioni video, le tracce di *motion capture* e, più generalmente, tutte quelle operazioni che consentono la digitalizzazione e la riproduzione di un corpo;

---

<sup>17</sup> J-L. Weissberg, *Présence à distance*, Paris, L'Harmattan, 1999, p. 123. "Il più piccolo circuito che racchiude la presenza e la partenza, vale a dire la sensazione che la nostra immagine si proietta in altre forme non appartenendoci più totalmente; ciò ricopre il più piccolo scarto tra un qui e un altrove e si definisce cristallo in cui la dimensione attuale è il qui e la dimensione virtuale è l'altrove."

- *tecnologie mentali*: tutte quelle operazioni che sono proprie alle attività mentali e che hanno una ricaduta diretta sull'apparato motorio; queste possono essere racchiuse sotto il concetto noto come *projectionne fictionnaire*; esse sono l'immaginazione, la memoria e la proiezione della propria anatomia nello spazio;

È proprio su questo secondo punto che le strumentazioni tecnologiche intervengono per produrre le figurazioni, con i risultati estetici che andremo ad analizzare nello specifico tra breve. Questa relazione riguarda inoltre la nozione di *spiazzamenti* in rapporto al concetto di presenza e tende a lavorare sulla distinzione proposta in apertura del capitolo tra una presenza fisica determinata dalle coordinate di spazio e tempo unitarie, e una presenza mentale, che fa capo all'immaginazione, costitutivamente plurale. La relazione sopra disegnata ci conduce direttamente al cuore del problema: la relazione tra la presenza corporea e il dispiegamento di *segni* di questa presenza. L'intervento della *tecnologia meccanica* sulla *tecnologia mentale* si avvale di due operazioni:

- *simulazione*: che concerne la modellizzazione digitale; essa passa per il processo di digitalizzazione che abbiamo affrontato nel secondo capitolo (II.1.2.). Questo processo disegna una variazione di esistenza e di consistenza: da una realtà di ordine primario, empirico, come è la corporeità del performer, si passa a una realtà di altro ordine costruita a partire da regole di formalizzazione di tipo fisico-matematico. Le interfacce informatiche che vengono impiegate in questo processo non sono altro che un circuito che rende possibile il legame tra la realtà di primo ordine – la matrice – e la realtà modellizzata delle figurazioni;
- *dislocazione*: questo processo implica una operazione di secondo livello rispetto alla *simulazione*. È in questo punto che prende corpo la *dislocazione* dei segni della presenza matrice. La dislocazione, e lo vedremo tra breve, può essere di due tipi: *intensiva* o *estensiva*.

Nel discutere queste posizioni, abbiamo spesso posto l'accento sul versante *immateriale* delle tecnologie. Ma, in effetti, è giunto il momento di rivedere, per lo meno in parte, questa posizione; questo

perché non si tratta propriamente di una forma di *smaterializzazione* della scena, bensì di una modificazione della sua stessa materialità<sup>18</sup>.

Detto in altro modo, si tratta di seguire, con il discorso sulle figurazioni, i doppi che sono il segno e la garanzia della matrice – il corpo di partenza – che ne garantiscono al contempo la realtà materiale. Sono quelle forme che Clemant Rosset ha definito di *secondo spazio*:

Ces doubles-ci, qu'on pourrait appeler doubles de proximité ou doubles mineurs, comme il y a des ordres mineurs, ne sont pas des prolongements fantasmatiques du réel, mais des compléments nécessaires qui sont ses *attributs* obligés (pourvu qu'il y ait, naturellement, une source de lumière pour engendrer l'ombre, un miroir pour refléter, une falaise quelconque pour produire l'effet d'écho). S'ils viennent à manquer, l'objet perd sa réalité et devient lui-même fantomatique<sup>19</sup>.

La matrice e le figurazioni si danno quindi per *adiacenza* o prossimità immediata, ma anche per *divergenza*. Queste figurazioni sono inerenti la matrice, pertanto non si tratta qui di una doppia presenza, ma di una stessa presenza fatta di dimensioni complementari, che si dà per gradi, o meglio per *gradazioni*.

### III.2.1. *Spectra*

Vale quindi la pena introdurre qui, prima di passare alla discussione di alcuni casi di gradazioni, una riflessione sul concetto guida di questi paragrafi, quello di *spettro*. Lo spettro, nella nostra discussione, abbraccia due aree della produzione scenica: la produzione d'*immagini* visive da un lato e la produzione di sonorità dall'altro. Partiamo tuttavia dalla radice etimologica. *Spettro* è il corrispettivo del latino *spectrum* e deriva da *specere* cioè guardare. Lo spettro, come prima caratteristica,

---

<sup>18</sup> Questo argomento verrà poi ripreso in seguito nel Cap. V. Si vedano anche le conversazioni con C. Buci-Glucksmann, E. Quinz e Roberto Paci Dalò.

<sup>19</sup> C. Rosset, *Impressions fugitives*, Paris, Les Éditions du Minuit, 2004, p. 10. “Questi doppi, che potremmo chiamare doppi di prossimità o doppi minori, così come ci sono ordini minori, non sono prolungamenti fantasmatici del reale, ma completamenti necessari che sono degli attributi obbligati (a condizione che ci sia, naturalmente, una fonte luminosa per generare l'ombra, uno specchio per riflettere, una scogliera qualunque per produrre l'effetto di eco). Se queste vengono a mancare, l'oggetto perde la sua realtà e diventa esso stesso fantomatico.”

concerne qualcosa che ha a che fare con la vista. In fisica – e questo passaggio ci interessa direttamente – il termine riguarda un diagramma relativo a qualunque tipo di radiazione – corpuscolare, elettromagnetica o acustica – che dia la distribuzione di una grandezza in funzione di un'altra grandezza. In senso ristretto, con questo termine si intende rinviare al diagramma che si ottiene quando una radiazione elettromagnetica, come la luce, viene separata nelle radiazioni di diverse lunghezze d'onda da cui è costituita, fruttando il fenomeno della diffusione o diffrazione di queste onde. Punto questo che affronteremo, in modo approfondito, nel prossimo capitolo a proposito del *visualscape* – paesaggio visivo – e del *soundscape*, paesaggio sonoro della scena. Pertanto definiremo lo *spettro visibile* l'insieme delle radiazioni elettromagnetiche che producono sensazioni luminose<sup>20</sup>. Esistono diverse dimensioni di spettri:

- *spettri di emissione*: ottenuti analizzando le radiazioni emesse da una sorgente;
- *spettri di assorbimento*: si hanno invece quando sul cammino delle radiazioni prodotte da una sorgente che emette uno spettro continuo s'interpone una sostanza che assorbe – in corrispondenza di certe regioni più o meno estese dello spettro – la radiazione da cui è attraversata;
- *Spettro continuo*: Si ha quando sono presenti tutte le radiazioni corrispondenti alle frequenze comprese in un intervallo piuttosto ampio di frequenze;
- *Spettro a righe*: Spettro discontinuo formato da righe brillanti separate da zone oscure. Gli spettri a righe sono tipici dei gas monoatomici e pertanto sono detti anche *spettri atomici*;
- *Spettri a bande*: Spettro discontinuo costituito da serie di righe molto larghe (bande), caratteristico delle molecole e dei composti chimici; tali spettri sono detti perciò anche *spettri molecolari*.

Fin qui gli aspetti strettamente tecnici che determinano lo spettro e i fenomeni spettrali. Tuttavia cosa si *vede* quando affiora uno spettro? Ciò che succede è che si delinea alla visibilità ciò che, normalmente, non

---

<sup>20</sup> Cfr. C. Buci-Glucksmann, “Vers une esthétique de la lumière”, in *Revue d'esthétique*, n° 37, 2000.

è visibile. E qui le cose allora si fanno più complesse. Se lo spettro è *qualcosa di visibile* ad essere visibile è *l'invisibile* della visibilità di un corpo che non è *presente* nella sua materialità, non è tangibile<sup>21</sup>. Ciò che succede con la spettralità è che diviene *quasi* visibile ciò che non è, in sé, visibile, se non nella misura in cui non lo si vede nella sua materialità. Lo spettro, secondo Derrida, eccede quindi tutte le opposizioni tra visibile e invisibile; lo spettro è, al contempo, visibile e invisibile traccia che segna anticipatamente il presente della sua assenza risolvendosi, di fatto, in una forma di gradazione. La condizione di questo vedere è la luce<sup>22</sup>. La luce non è, precisamente, una corporeità in sé stessa – essendo priva di dimensioni – ma lo diventa nel momento in cui incontra una materia. Moltiplicandosi indefinitamente a partire da un punto a-dimensionale, la luce – unita alla materia – genera il corpo determinato e qualificato. Esso è qualificato dal momento in cui la materia non potendo espandersi all'infinito arresta a sua volta la spinta di espansione della luce; così disegna quella che chiameremo una *figura di luce*. Spettri sono anche oggetti che la luce attraversa solo in parte, come nel caso del *diafano*.

Anche in questo caso ripartiamo – svelandone l'intima relazione con la spettralità – dall'etimologia. Il greco *diaphanés* è la derivazione di *diaphaino* che significa letteralmente “io mostro attraverso” ed è detto di corpo che si lascia attraversare solo in parte dalla luce, lasciando distinguere solo il contorno degli oggetti. Il diafano, lascia intendere l'etimo, ha una funzione relazionale. Grazie al campo semantico aperto dal termine *phainó* apparentato al *phôs* che significa luce ma anche – e soprattutto – *far apparire* e *rendere visibile*, e alla distinzione introdotta dalla parola *dia* che presuppone un *décalage* o una separazione, invita a un passaggio e a un attraversamento. Questo concetto sembra pertanto

---

<sup>21</sup> Per questo aspetto faccio riferimento alla posizione espressa da J. Derrida e B. Stiegler in *Ecographie de la télévision*, Paris, Galilée, 1996 (tr. it. di P.A. Rovatti, *Ecografie della televisione*, Milano, Raffaello Cortina, 1997).

<sup>22</sup> Rinvio più oltre per una riflessione sul rapporto tra *vedere* e *intra-vedere*. Si veda anche in questa direzione la conversazione con C. Buci-Glucksmann e con Romeo Castellucci.

offrire uno spunto interessante per una certa definizione della percezione visiva legata a fenomeni della luce e del visibile<sup>23</sup>.

La luce fornisce quindi una replica dell'oggetto sotto i suoi effetti: si manifesta come *energeia* (atto) e si traduce come *parousia* (presenza) risposta questa a un appello di manifestazione, una *entélécheai*. Si tratta, pertanto, di una presenza di ordine performativo. Quindi, a questo punto, che cosa è e a cosa ci serve il concetto di diafano? Esso è, come ricorda la stessa Vasiliu, l'atto visibile, ciò che riguarda tutte le cose viste. Il diafano esprime una relazione e mette in opera una sostituzione operativa tra l'invisibile e il visibile.

Déterminée pour la condition de visibilité et de visualité qui est imposée par la révélation de la lumière dans le diaphane, l'image désigne et montre la nature épiphanique des choses, installe leur *évidence* (apparition) en adhérant à la potentialité des genres, donc à leurs différences, et en participant en tant que nature à la fois à l'inhérence de la substance la plus générale et à l'accidentalité (fugacité) des espèces<sup>24</sup>.

È dunque come dire che alla teoria della rappresentazione scenica intesa come *mimesis*, le tecnologie introducono, passando per la lente interpretativa dello spettro e del diafano, un'ontologia di forme intermediarie – di *gradazioni di presenza* – che hanno a che fare con l'immagine. Qui le gradazioni di presenza giocano un ruolo determinante per ciò che concerne la mediazione tra l'*aisthesis* – percezione complessiva dell'evento – e la *noêsis* come comprensione. Così l'immagine visiva e sonora che ne deriva è al contempo: *denotativa* o *referenziale* e *performativa*, presenza attiva e vettore di senso. In questa direzione, ed è ciò che voglio qui suggerire, l'immagine tecnologicamente mediata assume uno statuto ontologico, un'esistenza;

---

<sup>23</sup> Si veda in questo senso la voce *Diaphane* scritta da Anca Vasiliu per il *vocabulaire Européen des philosophies*, a cura di B. Cassin, Paris, Éditions du Seuil & Robert, 2004, p. 307.

<sup>24</sup> A. Vasiliu, "Le transparent, le diaphane et l'image", in P. Dubus, (a cura di), *Transparence*, Paris, Les Éditions de la passion, 1999, p. 28. "Determinata dalla condizione di visibilità e di visualità che è imposta dalla rivelazione della luce nel diafano, l'immagine designa e mostra la natura epifanica delle cose, installa la loro *evidenza* (apparizione) in aderenza alla potenzialità dei generi, dunque alla loro differenza, e ne partecipa in quanto natura al contempo in quanto inerenza della sostanza la più generale e all'accidentalità (fugacità) delle specie."

sia essa come impronta o gradazione di presenza – in quanto riferita a un essere assente – o più radicalmente, rinviando a una condizione di non essere. È per questo motivo che crediamo necessario, alla luce delle precisazioni avanzate, soffermarsi sulle strategie di presenza che la scena contemporanea articola. Esse non sono, tuttavia, in opposizione tra loro, ma coesistono e sono coestensive le une alle altre. Esse si esprimono in due direzioni diverse:

- *intensive*: che riguardano la progettazione e il lavoro su indicatori astratti di presenza, le figurazioni, e sono dette di *prossimità immediata*; queste particolari dimensioni non si deducono dalla presenza matrice per estrazione ma per continuità. In questo senso esse incarnano una strategia di figurazione che è coestensiva alla presenza e a essa rimanda costantemente;
- *estensive*: riguardano strategie di figurazione che si danno per *divergenza* rispetto alla matrice. Queste figurazioni non sono coestensive alla presenza, bensì trattano e intervengono sulle informazioni estratte dalla matrice e la *scollegano*, la modificano e la trasformano in altro in vista di un progetto compositivo preciso. Tuttavia, nei confronti della matrice di partenza, ne conservano una memoria.

### III.2.2. Spectra I: gradazioni intensive

Come abbiamo avuto modo di osservare, la qualità intensiva della presenza tende a aumentare, a elevare il grado di percezione dell'ente – o di una sua parte – cui è riferita. Il parametro che ci serve da guida in questa occasione è il seguente: *l'intensità*, come qui intesa, rinvia a una aderenza, o meglio, a una *prossimità immediata* tra l'ente e il segno che lo intensifica. L'accento di questa operazione è quindi da porre sulla *prossimità* che lega l'ente (la matrice) al *segno* della presenza. La gradazione intensiva si può ottenere secondo due operazioni principali:

- la riproduzione formale conforme all'ente e al corpo in questione; essa ne mantiene inalterata la riconoscibilità e la riconducibilità alla matrice di partenza;
- accrescimento e resa intensiva di caratteri rappresentativi ottenuti da operazione specifiche di intensificazione del movimento.

Ci soffermeremo pertanto, qui di seguito, su alcuni interventi performativi che a nostro modo di vedere mettono in pratica questa particolare forma di gradazione di presenza.

### III.2.2.1. “Ombra”

Cominceremo da una discussione sulla dimensione dell’ombra – *skia* in greco e *umbra* in latino – come figurazione che accompagna il corpo, producendone una dimensione intensiva<sup>25</sup>. L’ombra, in termini generali, può essere letta sotto tre diverse angolazioni:

- in una prima dimensione l’ombra è una zona oscura delineata da un corpo che intercetta i raggi di una sorgente luminosa. È dunque una sorta di doppio *immediato* del corpo che accompagna, e accompagnandolo ne certifica l’esistenza, la materialità;
- in una accezione ulteriore, che in parte deriva dalla precedente, l’ombra si definisce in opposizione al reale: l’ombra è allora una forma d’*apparenza*.
- in una terza accezione, forse di derivazione più propriamente letteraria, l’ombra è l’anima che ha abbandonato i corpi; si tratta qui di un’ombra errante, alla ricerca di un corpo *vuoto* da poter nuovamente riaccompagnare: l’ombra è dunque un *fantasma*.

Da queste indicazioni possiamo articolare una prima, possibile, definizione dello statuto dell’ombra. Senza privilegiare una dimensione rispetto alle altre, l’ombra è *parte* del corpo che accompagna, testimonia da un lato la sua esistenza materiale, dall’altro, senza la sua presenza, perderebbe di consistenza, svanirebbe. La scena contemporanea, dalle coreografie video di Ugo Pitozzi alle figure in negativo cui ricorrono N+N Corsino o i Dumb Type, tende a privilegiare una dimensione particolare: quella dell’*ombra senza corpo*. Tuttavia è necessario introdurre – fin da questo momento – una precisazione. Esistono qui due tipologie di figurazioni: l’ombra senza corpo visibile – *Ceremony of innocence* (2000) o *Ombre* (2004) del coreografo Ugo Pitozzi, e il divenire ombra del corpo reale come sulla scena di *Captives 1<sup>er</sup>*

---

<sup>25</sup> Interessante in questa direzione l’analisi offerta da C. Rosset, *Impressions fugitives*, cit.

*mouvement* (1998) di N+N Corsino e in *Memorandum* (2002) della formazione giapponese dei Dumb Type<sup>26</sup>. Comincerò dunque analizzando il primo caso.

a)- Si tratta qui di seguire il funzionamento dell'ombra che si trova priva di corpo, perché questo è invisibile, fuori schermo. In *Cereminy of Innocence* per esempio, un'ombra si disegna sullo schermo, lasciando invisibile il corpo al quale è riferita. Qui l'ombra è una macchia in negativo, come solarizzata, comunque matrice di un corpo che è, materialmente, altrove ma che è ancora in grado di produrla come segno, marca della sua presenza in movimento (**fig. 33**). In modo analogo sembra prendere corpo *Ombre*, sezione di una installazione coreografica pensata da Ugo Pitozzi per un intervento all'interno della Galleria D'arte Moderna di Genova – Villa Croce. Tre schermi, di grande formato, sono disposti su altrettante pareti; il pubblico è disposto al centro dello spazio. Il montaggio di questo lavoro prevede l'apparizione e la scomparsa, disposte in sincrono, di tre diverse ombre che entrano e escono, compaiono e svaniscono a velocità variabili lungo i tre schermi. Le ombre in movimento lo sono come tracce di corpi assenti, sul punto di *sparire*, forme di respirazione che il tempo articola nello spazio<sup>27</sup>. Tuttavia secondo la visione di Pitozzi l'ombra è un *fantasma*. Cos'è un fantasma se non, alla lettera, un'ombra completamente emancipata dal corpo cui è riferita? Il fantasma è quindi qualcosa che proviene da lontano, da una lontananza, per così dire, siderale; questo perché il corpo

---

<sup>26</sup> Il loro segno compositivo traccia una linea d'elaborazione comune che attraversa i territori delle *arts vivants* così come quello delle installazioni video o delle arti grafiche, architettando uno spazio saturo di stimolazioni visivo-sonore. È a partire dalla metà degli anni ottanta che, in Giappone, alcuni giovani studenti della facoltà di Design dell'Università di Kyoto costituiscono, sotto la guida di Teiji Furuhashi, il collettivo sperimentale Dumb Type. La loro produzione si divide tra installazioni, presentate in situazioni extra teatrali, quali musei e gallerie d'arte, e veri e propri interventi performativi; la loro produzione comprende inoltre la realizzazione di cd e dvd, oltre a interventi di carattere prettamente sonoro realizzati al fianco di importanti *sound artists* come Ryuichi Sakamoto e Ryoji Ikeda. Nel 1990 realizzano *pH* prima *pièce* di una trilogia che comprende anche *S/N* (1994), ultimo lavoro diretto da Teiji Furuhashi prima della morte a causa dell'AIDS avvenuta nel 1995, e *[OR]* (1997), oltre a *Lovers* (1994), l'installazione creata da Teiji Furuhashi.

<sup>27</sup> In questo senso si veda la conversazione con Ugo Pitozzi nella seconda parte di questo volume.

di cui si dice emanazione non è più là, fisicamente presente. A tratti l'ombra cui Pitozzi sembra fare riferimento, attraverso le interrogazioni che lo hanno condotto alla realizzazione del progetto installativo, sembra richiamare il simulacro di Lucrezio<sup>28</sup>: il simulacro non è esattamente l'ombra di un corpo singolo, ma una *moltitudine d'ombre*, le une con le altre, le une fuori dalle altre – direbbe Jan-Luc Nancy<sup>29</sup>. L'ombra è dunque composta da diversi corpi.

b)- la seconda dimensione alla quale è importante guardare rinvia a una forma di passaggio interno, dato come per dispersione, in cui è il corpo stesso a farsi ombra. Esiste un aspetto di questa figurazione in cui il corpo è inserito in un processo di materializzazione liquida che costruisce l'immagine di un corpo-ombra, visione in negativo in cui quest'ultimo è percepito come vuoto, un intervallo nella continuità del fondo, come avviene nel film coreografico *Captives 1<sup>er</sup> mouvement* realizzato da N+N Corsino; in questo contesto, come all'interno di un processo cronofotografico, il corpo tende a sparire a vantaggio di una "espansione visuale" prodotta dal movimento. Il movimento si intensifica e si propaga nell'ombra, anche se il corpo scompare<sup>30</sup> (**figg. 34-40**).

c)- In maniera del tutto analoga, ma con una riflessione certamente più articolata, si iscrive il lavoro dei giapponesi Dumb Type. È necessario a questo punto una sospensione improvvisa, come una respirazione non programmata, per disegnare la traiettoria di una (nuova) partenza; è utile allora tornare su alcune tracce che diventano segni ritornanti di un'estetica. *S/N* (1994), titolo del primo lavoro, sta per *signal/noise* e sembra rimandare a un doppio versante di senso, che pervade l'intera produzione dei Dumb Type su tutti i fronti, dall'elaborazione di temi che danno *tono* della performance, fino agli aspetti "formali" visivi e sonori. Il *signal* (il segnale) rimanda alla sfera dell'evidente e del percepibile, là dove il *noise* (rumore) sta per qualcosa che non è nettamente evidente e

---

<sup>28</sup> Lucrezio, *De rerum Natura*, Torino, Einaudi, 2003, Libro IV.

<sup>29</sup> J-L. Nancy, *Corpus*, cit.

<sup>30</sup> Si veda la conversazione con Nicole et Norbert Corsino nella seconda parte di questo volume, all'interno della quale i due coreografi si soffermano sulla produzione, nei loro lavori, di figurazioni tra le quali le ombre. Cfr. *Images lues*, in "Marsyas", n°34, juin 1995; *Trahis par le chiffre*, in "Nouvelles de Danse", printemps 1996; *La danse, Médium multiple*, in "Nouvelles de Danse", n° 40-41, automne-hiver 1999.

rinvia all'impercettibile; in altre parole c'è, è presente come un velo che avvolge le cose, ma non è avvertibile con nettezza<sup>31</sup>. Nello spazio di relazione tra questi due versanti, costantemente co-presenti, si colloca la scena pensata come luogo della manifestazione, e a manifestarsi non sono altro che diverse gradazioni di presenza che il dispositivo audiovisivo convoca, e lo fa secondo tre aspetti tra i quali, assieme alla riproduzione e al riflesso, si colloca anche l'ombra.

In lavori come *[OR]* (1997) e *Memorandum* (2002) (figg. 41-42), il corpo dei performer è percepibile come un divenire ombra: visione *negativa* in cui il corpo è un intervallo nella continuità dello sfondo. In altri termini si disegna un nuovo *elogio dell'ombra* – per dirla alla Tanizaki – in cui il corpo dei performer si dà attraverso gradazioni di luce o attraverso il dispiegamento di una traccia che restituisce – come in alcuni passaggi di *Memorandum* – l'impressione (passeggera) del solo movimento, divenuto una sorta di vibrazione nello spazio.

Le corps en scène du Dumb Type [...] sont comme en retrait derrière la représentation qu'ils offrent. Les stroboscopes, souvent utilisés, découpent les silhouettes dans de éclairs saccadés de lumière. Ils donnent aux acteurs la possibilité d'apparaître et de disparaître tels des fantômes. Les corps font directement face aux spectateurs et pouvant se dégager l'impression de ne voir que des images. Ils ressemblent totalement aux corps virtuels. Ils sont dématérialisés. Des lumières blanches souvent placées derrière eux les transforment en ombres en premier plan<sup>32</sup>.

Tuttavia, diversamente da come abbiamo potuto notare nel lavoro dei Corsino – in cui il corpo si confonde con lo sfondo, creando una

---

<sup>31</sup> Di rilevante importanza l'analisi condotta da Christine Zeppenfeld-Rosaz e da Nicole Le Bian-Prada su questo aspetto del lavoro dei Dumb Type. Cfr., Ibid., "De l'installation à la performance: la tradition au cœur de la technologie", in B. Picon-Vallin, *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'âge d'homme, 1998, p. 257.

<sup>32</sup> Keiko Courdy, *Dumb Type: Un corps interfacé entre signal et noise*, in "Digital Performance", *Anomalie Digital\_Arts*, n° 2, 2002, p. 170. "Il corpo in scena dei Dumb Type [...] sono come ritirati dietro la rappresentazione che offrono. Le luci stroboscopiche, spesso utilizzate, nascondono le silhouettes alla luce. Danno quindi la possibilità agli attori di apparire e di sparire come fantasmi. I corpi stanno direttamente di fronte agli spettatore e si dà l'impressione di percepire solo immagini. Essi assomigliano completamente a corpi virtuali. Sono smaterializzati. Luci bianche, spesso piazzate dietro di loro, le trasformano in ombre in primo piano."

continuità con esso – qui siamo in una soluzione simile ma ottenuta con un procedimento simmetricamente opposto. Invece di portare il corpo a sparire nello sfondo, il corpo – grazie a una particolare disposizione di fonti luminose – si fa ombra sbalzata in primo piano.

In entrambi i casi che qui abbiamo preso brevemente in considerazione, questi aspetti sono caratterizzati da un pensiero dell'effimero *affermativo*, in linea, ancora una volta, con una corrente di pensiero che – come ricorda Christine Buci-Glucksmann – fa dell'*impermanenza* il punto centrale di un'estetica della fluidità e della sparizione<sup>33</sup>.

### III.2.2.2. “Tracce di movimento”

A relazionarsi in modo intensivo al corpo, su un altro versante, possiamo individuare una serie di interventi a carattere performativo che lavorano sulla dimensione della traccia. Questa è una modalità delle figurazioni utilizzata per costruire un doppio del movimento attraverso la messa in evidenza di una traccia. In questo senso la traccia non è altro che una gradazione di presenza del corpo che si dà per prossimità immediata rispetto al referente. In queste modalità risuonano, ancora una volta, le strategie di captazione del movimento: dagli esperimenti di carattere cronofotografico, cui abbiamo accennato nel secondo capitolo, fino ai sistemi di intelligenza artificiale utilizzati sulla scena contemporanea. Nelle esperienze che intendiamo privilegiare la traccia può assumere due caratteristiche e valenze diverse:

- da un lato è una intensificazione dell'intero movimento del corpo nello spazio, così come succede in *Apparition* (2004) di Klaus Obermaier<sup>34</sup>. Questo può essere di carattere *formale* – che ricostruisce l'intera sagoma del corpo in movimento – o *astratto*, producendo un effetto traccia. Tuttavia, entrambe le dimensioni, sono diretta emanazione di un corpo presente sulla scena;

---

<sup>33</sup> Se veda per questi aspetti: C. Buci-Glucksmann, *Esthétique de l'éphémère*, Paris, Éditions Galilée, 2003. Si veda inoltre la conversazione con l'autrice nella seconda parte del presente volume. Torneremo sul tratto della fluidità nel corso del Cap. V.

<sup>34</sup> Cfr. F. Chapple, *Intermediality in Theatre and Performance*, Amsterdam – New York, Editions Rodopi B.V., 2006.

- dall'altro invece rinvia all'intensificazione di un movimento specifico – delle braccia per esempio – come in *Traccia* (2004), cortometraggio realizzato dalla coreografa del Québec Ginette Laurin realizzato con la collaborazione della videomaker Oana Suteu;

Cominciamo dunque dall'analisi del primo esempio introdotto.

- a)- *Apparition* è una performance scenica dell'artista multimediale austriaco Klaus Obermaier. Di questo lavoro, per l'analisi che stiamo conducendo, ci interessa una precisa sezione all'interno della quale il movimento coreografico produce una traccia luminosa che raddoppia il movimento e lo fa apparire come una vibrazione nello spazio (**figg. 43-47**).

*Apparition* is about how to create an interactive realtime-generated system, that is not only an extension of the performer but rather a performance partner. The two main areas of research, the system as performance partner and the immersive kinetic space, have provided a framework for developing material that closely links the interactive system, real-time generated visuals and performance. There is no assumed hierarchy of systems and choices have been made that maximize associative and metaphorical linkages across computational, emotional and corporeal processes<sup>35</sup>.

Il sistema in tempo reale per generare le tracce visive di *Apparition* è stato progettato e costruito a partire da processi computazionali che simulano e modellano il mondo reale, fisico. Entrambe questi processi sono importanti da un punto di vista della comprensione dell'intero progetto: questi ultimi permettono di ricostruire il movimento secondo i procedimenti digitali, facendo concorrenza a quello di un reale danzatore. Da un punto di vista strettamente tecnico una telecamera a infrarossi, basata sul sistema

---

<sup>35</sup> Klaus Obermaier. Si veda la conversazione nella seconda parte del presente volume. “*Apparition* è basato su un sistema interattivo generato in tempo-reale, che non è solo un'estensione del performer, ma piuttosto un *performance partner*. Le due principali aree di ricerca, il sistema come performer-partner e lo spazio cinetico immersivo, hanno fornito un *framework* per il materiale in via di sviluppo che è strettamente collegato al sistema interattivo per le proiezioni visuali generate in real-time per la performance. Non viene dunque assunta nessuna gerarchia di sistemi e le scelte che vengono fatte massimizzano connessioni associative, metaforiche, attraverso processi di volta in volta computazionali, emozionali e corporei”.

*motion tracking* – che permette di memorizzare un movimento – usa una complessa visione algoritmica per estrarre i contorni e le forme mobili del performer dallo sfondo al fine di fornire, contestualmente, l'informazione aggiornata per una proiezione del corpo. Il calcolo algoritmico qui impiegato si serve, inoltre, di parametri di carattere dinamico in grado di rilevare la velocità, la direzione, l'intensità e volume del corpo interessato. L'informazione che ne deriva è assegnata *dinamicamente* alla figura generata dal visore in tempo reale. Queste tracce di luce, blu-azzurre nel caso di questo intervento, vengono poi proiettate direttamente dietro il corpo del performer in azione sulla scena; oppure divengono proiezioni a carattere scenografico<sup>36</sup>.

b)- Altre vibrazioni nello spazio sono date dal lavoro *Corpo sterminato* (1997) realizzato da Giancarlo Cauteruccio e dalla sua formazione Krypton. In questo caso si tratta di un lavoro che presenta, da un punto di vista tecnico, la definizione di un movimento di luce ottenuto grazie all'applicazione di una tubo al neon colorato disposto intorno ad alcune articolazioni del corpo (**fig 48**). Il movimento del performer nello spazio produce, in questo caso, una serie di *vibrazioni luminose* che riscrivono letteralmente lo spazio e intensificano le aree del corpo interessate, soprattutto braccia e gambe.

c)- In un'altra direzione si orientano sia la proiezione in scena per la performance *Passare* realizzata nel 2004 dalla coreografa Ginette Laurin con la compagnia O Vertigo che il cortometraggio *Traccia* realizzato nello stesso anno in collaborazione con la videomaker Oana Suteu. Ciò che qui è estremamente interessante – e che si iscrive nella direzione da noi ipotizzata di una dinamica che tende a *intensificare* il movimento – è che si è cercato di instaurare una relazione tra il movimento di una performer e la traccia che ne deriva<sup>37</sup>. Questo si ottiene utilizzando il movimento di una performer per disegnare – in sospensione nello spazio – la figura stilizzata dei suoi gesti. Ogni gesto traccia una linea luminosa e il disegno si costruisce a misura dell'evoluzione della partitura. Ginette

---

<sup>36</sup> Cfr. le conversazioni con Klaus Obermaier e Scott Delahunta nella seconda parte del presente volume.

<sup>37</sup> Cfr. L. Ismert, "La resonance du double", in G. Laurin, *La resonance du double*, Montréal, Musée d'Art Contemporain de Montréal, 2004. Si veda inoltre Febvre, Michèle e Massoutre, Guylaine (a cura di), *Anatomie du Vertige. Ginette Laurin : vingt ans de création*, Montréal, Éditions Les Heures Bleues, 2005.

Laurin è una coreografa particolarmente interessata alla fluidità del movimento, dalle simmetrie alla linea curva.

Da un punto di vista tecnico non ci sono sostanziali differenze tra il lavoro realizzato per la performance *Passare* e l'amplificazione degli stessi aspetti per il cortometraggio. Si è dunque trattato di filmare una performer vestita completamente con abiti neri e con in mano due piccole lampade per ogni mano. Il lavoro di ripresa operato da Oana Suteu ha intercettato e fissato su un supporto queste tracce che la performer produceva attraverso la sua evoluzione nello spazio. Solo in un secondo momento le tracce sono state proiettate sul *tulle* trasparente posizionato, davanti alla performer. Ciò che si è cercato è quindi una forma di sincronia tra il movimento e la traccia luminosa<sup>38</sup> (fig. 49-52).

### III.2.2.3. “Riproduzione visiva del corpo”

Una terza modalità, attraverso la quale lavorare esteticamente su una gradazione *intensiva*, è la riproduzione *formale* del corpo o di sue parti. Da un lato mi riferisco qui a tutta una serie di figurazioni che lavorano su scala micro-macro con il corpo in scena. Questo è il caso di *Ceremony of Innocence* di Ugo Pitozzi.

a)- il corpo del performer si trova a lavorare su una doppia dimensione: da un lato è corpo fisico, dall'altro è egli stesso riprodotto in video, secondo varianti di scala, oppure si relazione con altri corpi che – in maniera simultanea – invadono lo spazio della scena. Tutto il lavoro si basa sul ridefinire continuamente, per tutta la durata dello spettacolo, i tempi non esatti e asincronici e gli spazi tra *micro* e *macro*. A essere chiamate in causa, in modo del tutto radicale, sono le due dimensioni spazio-temporali: uno spazio aperto e un tempo aperto.

Mi interessa un tempo (una miriade di tempi-una miriade di spazi) che non si sincronizzano tra loro e con il desiderio, condizione questa che è forse la prima conoscenza del dolore e delle innumerevoli, possibili, invenzioni del filtrarsi attraverso un altro tempo. Il gesto coreografico di *Ceremony of Innocence* si impianta e si apre nel corpo fisico e virtuale attraverso un silenzio. Un gesto duro e compatto, frammento di *frammenti* desideranti che ricrea in sé le proprie leggi e il proprio linguaggio; questo a

---

<sup>38</sup> Si vedano entrambe le conversazioni con Ginette Laurin e con Oana Suteu a proposito di questo lavoro.

partire da pochi elementi fondanti, sempre ricorrenti e filtrati attraverso una costante e assidua perdita del *trovarsi*. Una delle frasi più belle sulla danza viene da uno scrittore: “il gesto sprofonda nello spazio così che il corpo possa riposare e sprofondare nel tempo in-esatto del gesto”<sup>39</sup>.

b)- Mentre su un altro versante, e lo abbiamo introdotto prima, si tratta di lavorare sulla dimensione della *frammentazione* dell’unità del corpo. Estrarre un particolare, per esempio, e renderlo autonomo rispetto al tutto. Ci interessa questa prospettiva soprattutto per ciò che concerne il lavoro di *Twin Rooms* (2002) di Motus ma anche *By Gorky* (2005) del regista Alvin Hermanis. In entrambe le scene si costruiscono due diversi ambienti, uno abitato dai performer e dagli attori in carne e ossa, e uno abitato dalle loro riproduzioni video. Sia per *Twin Rooms* (**figg. 53-54**) che per *By Gorky* (**fig. 55**) i performer sono costretti a relazionarsi con la riproduzione, soprattutto parziale, dei propri corpi, creando uno sfalsamento percettivo che altera comprensione globale dell’evento e interviene, in modo diretto, a interrompere la linearità dell’impianto narrativo<sup>40</sup>.

#### III.2.2.4. “Aura del corpo”

Esiste un’ultima modalità sulla quale vorremmo soffermarci, quella della produzione dell’*aura* che contorna il corpo del performer. Per esplicitare questa particolare dimensione della figurazione del corpo che ne disloca la *presenza* sulla scena, può essere impiegato il concetto di *unheimlich*, visto che in questo senso l’aura non è altro che la convocazione, nello spazio tempo del corpo, di un altrove. L’*unheimlich* sembra la forma più adatta a designare lo scarto, lo scollamento che si produce ogni volta *a fianco* del corpo reale. È una bordatura, un luogo che si produce in una condizione di non aderenza a sé, ciò che, in termini

---

<sup>39</sup> U. Pitozzi. Si veda la conversazione con il coreografo nella seconda parte del presente lavoro.

<sup>40</sup> Si veda la conversazione con Enrico Casagrande e Daniela Nicolò nella seconda parte di questo volume, ma anche l’analisi puntuale fornita da Anna Maria Monteverdi *Attraversamenti. Teatro e cinema in Rooms 969 dei Motus*, in [www.cut-up.net](http://www.cut-up.net). In questa direzione sembra andare la lettura che Gianni Manzella ha dato, nello specifico, della scena di *By Gorky* di Hermanis. Cfr., *Uomo, che nome maestoso*, in “Art’O, n° 19, inverno 2005-2006, p. 5.

di occupazione dello spazio, non coincide perfettamente con la *presenza* e con il *dove* della sua manifestazione come in *Communion* (1999) (figg. 56-59) di Isabelle Choinière o sulla scena di *Invisibile dances. L'Altrove* (2005) del duo londinese Bock & Vincenzi in cui il corpo, nella terza parte del lavoro, si presenta nella sua dimensione *auratica*. In questi lavoro la condizione di *unheimlich* produce un corpo *diafano* che doppia il corpo reale; *diafano* perché direttamente correlato alla condizione di luce che, letteralmente, lo espone alla visione. In questo senso il corpo *diafano* costituisce, grazie all'uso della luce, la dimensione virtuale di una *presenza* reale<sup>41</sup>.

### III.2.3. *Spectra II: gradazioni estensive*

In direzione contraria, invece, troviamo una serie di esperienze che si muovono verso gradazioni della presenza di carattere *estensivo*. Ciò significa che queste gradazioni condividono una continuità di fondo con la matrice di partenza, ma tendono – grazie all'elaborazione digitale – a distanziarsene in modo netto. Entrambe le gradazioni che qui andremo ad analizzare lavorano dunque per divergenza rispetto alla loro matrice di partenza. Esistono, anche in questo caso, diversi tratti distintivi che ci consentono di articolare questa riflessione. Essi sono:

- produzione dei tratti dinamici e di intensità che sottendono la forma in oggetto e la alterano, spingendo verso una non riconoscibilità della matrice di fondo;
- dispersione e estensione di caratteri rappresentativi;

*Estendere* in questo caso significa separare, portare alcuni segni della presenza a *divergere* da sé, cercare una propria localizzazione spaziale, una propria autonomia in quanto segno, riscrivendo in modo radicale la relazione con ciò che l'ha generato. Questa dinamica può, oltre a essere *interna* alle figure sulla scena, relazionarsi esternamente con esse, offrendosi come punto di esplorazione dell'interiorità – poniamo caso – del performer. Questo è, precisamente, il caso delle spettrografie che andremo qui ad analizzare.

---

<sup>41</sup> Cfr. le riflessioni di A. Vasiliu “Le transparent, le diaphane et l'image”, in P. Dubus (a cura di), *Transparences*, Paris, Éditions de la Passion, 1999 e di C. Buci-Glucksmann, *Esthétique de l'éphémère*, Paris, Paris, Éditions Galilée, 2003 sulla questione del corpo diafano.

### III.2.3.1. “Le spettrografie”

Per inaugurare questa sezione di interventi sulle forme di gradazione per *estensione* partiremo dalla discussione di un particolare aspetto del ciclo della *Tragedia Endogonia* della Societas Raffaello Sanzio, indagandone l'aspetto visivo in riferimento al lavoro video creato per la scena da Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti per gli episodi di *B.#03 Berlin (SPECTROGRAPHY I)* (**fig. 60-61**), e di *BN.#05 Bergen (SPECTROGRAPHY II)* (**figg. 62**), mentre il penultimo episodio del ciclo, *M.#10 Marseille* (2004), accorpa in uno stesso lavoro entrambe le *spettrografie*<sup>42</sup>.

L'interesse per l'uso, seppur molto limitato, del mezzo video in questo caso nasce da due fattori strettamente connessi fra loro. Il primo è la particolarissima tecnica di elaborazione dell'immagine digitale che utilizzano i due videoartisti, l'altro è il farsi figura del video stesso. Carloni e Franceschetti lavorano sul video seguendo tecniche di animazione ed elaborano il flusso video in un modo da restituirgli un tratteggio, una qualità grafica determinante.

Carloni e Franceschetti riprendono, montano e fanno suonare le immagini con una tecnica artigiana simile a quella del cesello: sotto le loro mani passa ogni singolo frame, per essere scelto, ritagliato, trattato e montato. Il risultato finale rivela e trasmette questa cura certosina, che è indispensabile per affrontare la questione del tempo in termini di occupazione (in senso territoriale). Se dunque ogni singola particella del filmato non è in funzione del tutto, ma di sé stessa, allora è possibile affermare nel video la contemplazione, la stasi, la cattura, il respiro introverso, lo smarrimento e l'esplorazione in una selva<sup>43</sup>.

È proprio questo sprofondare all'interno del materiale stesso, questo soffermarsi sulle micro-variazioni dell'immagine, che distoglie lo

---

<sup>42</sup> *SPECTROGRAPHY I*, creato per lo spettacolo *B.#03 Berlin*, III Episodio della *Tragedia Endogonia* della Societas Raffaello Sanzio. Durata 30', anno 2002. *SPECTROGRAPHY II*, proiezione realizzata per lo spettacolo *BN.#05 Bergen*, il V Episodio della *Tragedia Endogonia* della Societas Raffaello Sanzio. Durata 6' loop, anno 2003.

<sup>43</sup> C. Castellucci, “Le discese di Carloni e Franceschetti”, dal catalogo *Expanded theatre*, Riccione TTV 2004, p. 12.

sguardo da qualunque possibile narrazione per portarlo verso una contemplazione simile a quella di un dipinto<sup>44</sup>. La *Spettrografia* è un'immagine che ricorda le macchie di Rorschach, occupa tutto lo spazio visivo e si impone come qualcosa dalle caratteristiche fortemente organiche. È la possibilità di trattare il flusso del video come materia molecolare, con procedimenti che consentono di lavorare sulla grana dell'immagine, che fanno pensare all'organico anche di fronte ad un oggetto di sintesi. Si tratta di una massa magmatica che si materializza in maniera violenta<sup>45</sup>, per la sua particolare qualità visiva – quasi organica – e per il suo imporsi allo sguardo come materia dinamica innominabile e che non vuole rimandare a null'altro da sé. Viene così a crearsi uno spazio che connette l'astratto e il figurale in un'unica esperienza espressiva in equilibrio tra presenza e assenza, prossimità e distanza, corpo e di-segno (qui inteso anche come *segno-di*) colti sulla soglia del loro dileguarsi, sul punto, cioè, di lasciare la scena. Le spettrografie sono, pertanto e alla lettera, tracce di *fantasmi*<sup>46</sup>.

Le *Spettrografie*, infatti, non rappresentano nulla, possono al limite evocare, esse sono pura *materia esposta*. La loro matericità deriva dal lavoro dei due videoartisti che, come abbiamo visto, sprofonda nell'immagine restituendole corpo, non riducendola ad elemento narrativo. Inoltre il suo essere esposta, e quindi legata solo al qui e ora, diventa tanto più evidente in relazione al mezzo usato. La materia video, infatti, vive solo nel momento della sua esposizione e fuori dalla contingenza della sua proiezione rimane un oggetto in potenza, virtuale. In questo senso si può dire che la *Spettrografia*, come nell'episodio di *BN.#05 Bergen* lavorano a stretto contatto con le figure sulla scena, in un certo senso ne rappresentano una vera e propria propagine che ci permette di *entrare* letteralmente dentro la figura.

[...] la figura è collocata al centro della scena come nella pittura rinascimentale; in questo caso specifico si tratta di una bambina immobile.

---

<sup>44</sup> Ibid.

<sup>45</sup> Per approfondire questo passaggio si veda la riflessione avviata da Annalisa Sacchi in *Lo sguardo (s)tagliato dello spettatore*, il testo è ancora inedito e pertanto mi è stato trasmesso in via privata dall'autrice.

<sup>46</sup> Si veda la riflessione condotta da Joe Kelleher su questo passaggio all'interno della conversazione riportata nella seconda parte del presente volume.

Davanti alla sua testa è disposto lo schermo che accoglie le spettrografie. Queste ultime sono come un ingrandimento di ciò che sta avvenendo dentro la testa della bambina e l'occhio dello spettatore precipita dentro questo magma informe. In modo analogo, quando entra la figura con il cappello rosso e con il filo incandescente – utilizzato per toccare l'orecchio della bambina – viene inequivocabilmente restituita l'immagine del suo apparato uditivo. Cervello e udito sono dunque proiezioni, ingrandimenti. Sono come un disegno esploso in cui si vedono le varie parti che si amplificano<sup>47</sup>.

Alla figura risponde dunque l'ombra – forse la *sua* ombra – dell'immagine video. Se la scena evoca il corpo, traendolo dalla profondità abissale del fondo, lo schermo intercetta l'immagine, come segno umbratile sempre sul punto di disfarsi. L'incidente dell'essere spettatore si capovolge nell'incidenza della visione, nel suo incidere lo spazio della rappresentazione ed entrare in scena.

Il video sembra organizzato per esercitare una trazione dello sguardo, un'attrazione lungo l'asse della simmetria attorno cui queste immagini si dispiegano. I due videoartisti considerano la simmetria

[...] come apparente contrapposizione di forze identiche che generano e distruggono i propri fantasmi. La rivelazione perpetua e melanconica di eventi che negano la storia. La visione di una prospettiva abissale attraverso una vertigine di immagini ipnagogiche. Le macchie in movimento interrogano l'ignoto come una preghiera o piuttosto un esorcismo contro una minaccia. La sensazione del pericolo muta inevitabilmente la consapevolezza della visione ed educa lo sguardo<sup>48</sup>.

Il corpo che connette i due emisferi dello schermo (lo schermo qui è un cervello<sup>49</sup>) dà figura a corpi senza forma, alimentando la messa

---

<sup>47</sup> R. Castellucci. Si veda la conversazione nella seconda parte di questo volume.

<sup>48</sup> C. Carloni e S. Franceschetti, *Intervista con Carloni e Franceschetti*, a cura di Luca Scarlini, dal catalogo Riccione TTV 2004, pp. 17-18. Si veda A. Sacchi *Lo sguardo (s)tagliato dello spettatore*, cit.

<sup>49</sup> “lo schermo è un cervello in quanto spazio mentale, memoria, sudario che trattiene i movimenti delle forme nello spazio e le forme dei movimenti nel tempo. Un luogo di transizione e di attesa, di passaggio obbligato tra luce e buio, di cattura dei pensieri vivi perchè possano riprodursi” [C. Carloni e S. Franceschetti, *Domande di Romeo Castellucci a Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti*, Redbook, catalogo del RomaEuropa Festival 2003, p.102]. Cfr. la conversazione con Romeo Castellucci nella seconda parte del presente volume.

in campo di forze. Nelle *spettrografie* c'è, dunque, una tensione di fondo tra il vedere e l'intra-vedere. Una risonanza articolata sull'affiorare e sull'impermanenza dell'immagine. L'impressione è quella che Carloni e Franceschetti producano le loro *spettrografie* attraverso una affiorare dell'immagine che corrisponde a una fuga, o meglio, a un *evaporare* della loro consistenza che, piano piano, è venuta alla luce. È come se, a tratti, i due videomaker lavorassero sull'immagine come in negativo, vale a dire sul suo rovescio, costruendo un vuoto attorno al quale si aggregano i fantasmi evocati.

Il nostro lavoro è un esercizio di *credulità*. Questo riposa nella definizione di figure in contatto con l'indefinito; sullo scarto di osservazioni sovrapposte e contrarie. Uno sguardo che torna, che ha la proprietà del rimbalzo. L'esperienza sensoriale ci permette di riconoscere le cose anche in condizioni di nebbia, buio, ma se si invertono i principi della visione, al negativo appunto, è sconcertante trovare l'abisso in uno spazio perfettamente illuminato, l'infinito in uno spazio finito. La reazione istintiva, immediata, è il tentativo di aggrapparsi a qualunque cosa, con lo stupore doloroso di uno sradicamento. In questa situazione si scoprono sostegni interiori insospettabili e se ne prende coscienza<sup>50</sup>.

### III.2.3.2. “Figure di luce”

Veniamo qui a una seconda, importante, dimensione di questa estensione dei segni della presenza. In un lavoro come *Biped* (1999) – coreografato da Merce Cunningham catturato attraverso i sistemi di *motion capture* da Paul Kaiser, accediamo a una forma veramente interessante di gradazione di presenza<sup>51</sup>. Qui il corpo di un performer è sottoposto – come abbiamo avuto modo di vedere approfonditamente nel capitolo precedente – a un trattamento informatico che ne estrae le

---

<sup>50</sup> Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti. Si veda la conversazione nella seconda parte di questo volume.

<sup>51</sup> Sono due gli approcci utilizzati da Kaiser in questi due interventi: da un lato l'accento è stato spostato sull'astrazione – soprattutto nel lavoro per *Biped* di Cunningham – mentre dall'altro – con *Ghostcatching* di Bill T. Jones – si è preferito intervenire con una forma di tratto il più aderente possibile al movimento reale. Come a dire, una, *Biped*, va nella direzione da noi indicata – modalità *estensiva* – mentre l'altra, *Ghostcatching*, sembra essere maggiormente riferita a un approccio *intensivo* al movimento.

coordinate di movimento rendendole, in parte, autonome. Sottolineo con insistenza questo passaggio perché, a nostro modo di vedere, qui è il punto della nostra discussione. Se è possibile estrarre – come avviene attraverso le *motion capture* – alcune coordinate del movimento del corpo nello spazio, ciò significa che queste informazioni possono essere lavorate separatamente dal contesto di partenza<sup>52</sup>. Cerchiamo di chiarire meglio questo punto. I dati ottenuti dalle *capture* sono, in sé, autonomi; pertanto questi dati possono essere materiale sul quale intervenire in senso *estensivo*: vale a dire disperdendo, in una nuova composizione con caratteri estetici propri, la matrice di partenza. Ciò che di *Biped* è interessante è la possibilità di lavorare a una *dispersione* di questi segni, portandoli in una direzione di sviluppo diversa da quella del movimento cui sono riferiti.

Le *figure di luce* pensate da Kaiser per l'intervento di Cunningham lavorano in questo senso. In *Biped* le figure virtuali possono essere percepite, *toccate* o sentite come se fossero proiezioni dei danzatori. Questo si verifica in particolare quando i movimenti performativi e le frasi di *solo*, che vengono catturate attraverso il processo delle *motion capture* coincidono, o almeno corrispondono, con il performer sulla scena (**figg. 63-65**). Tuttavia, visto il procedimento aleatorio con il quale Cunningham interviene sulle sequenze, è solo per puro *caso* che queste ultime possano trovarsi a coincidere, sulla scena, con le sequenze eseguite dai performer. In questo senso, quasi all'inizio della *pièce*, la performer Jeannie Steele esegue un *solo* e, nello stesso tempo, è stata introdotta la proiezione della stessa sequenza di movimenti astratti. Jeannie dichiarò, in seguito, che l'impressione era come di aver danzato *dentro se stessa*<sup>53</sup>. Come a dire: per Kaiser è

---

<sup>52</sup> In questo senso anche Paul Kaiser si interroga sul livello di *aderenza* che l'elaborazione dei dati di *motion capture* deve avere in relazione al suo referente di partenza. Si veda P. Kaiser, "Steps", in *Ghostcatching*, Batimolre, Cooper Union's catalogue, 1999, (tr. E. Bartolucci, "Steps. (L'arte della collaborazione)", in A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale*, Venezia, Marsilio, 2001) e *Ibid.*, "On Motion-Mapping", in C. Silver, L. Balmori, *Mapping in the Age of Digital Media*, Wiley-Academy, 2003.

<sup>53</sup> Si veda P. Kaiser, "Steps", in *Ghostcatching*, p. 12; e su questo punto anche la conversazione nella seconda parte del presente volume.

necessario, intervenendo sui dati del movimento, far percepire – al di sotto dell’astrazione – l’anatomia del corpo.

### III.2.3.3. “Riconfigurare il corpo”

A questo punto si presenta una ulteriore caratteristica *estensiva* sulla quale vale la pena soffermarsi. Essa emerge dal lavoro, a loro modo radicale, del duo marsigliese N+N Corsino. In particolare dal lavoro *Captives 2<sup>nd</sup> mouvement*. In questo lavoro, definito un film coreografico, siamo di fronte all’impiego congiunto di diverse dimensioni tecnologiche. Da un lato abbiamo una composizione coreografica che utilizza *Life Forms*, mentre dall’altro abbiamo anche la composizione di tracce di movimento ottenute attraverso la *motion capture*. Tuttavia l’aspetto più radicale di questo lavoro – che giustifica inoltre l’inserimento in questa sezione della nostra riflessione – riguarda il fatto che il corpo *matrice* è altrove, fuori dallo spazio visivo. Tutto ciò che noi vediamo sullo schermo è *sintetico*. Il corpo reale è scomparso, presta solo – dall’esterno – il suo movimento. In altri termini è come se questo fosse scollegato dall’immagine e quest’ultima acquistasse autonomia (**figg. 39-40**).

Etre ici et ailleurs, au même moment, à la fois dans la durée du geste et dans un contrôle mental de cette action. Ce vol du temps - les danseurs sont des voleurs de temps - que certains qualifient à tort d'éphémère, correspond aussi à une particularité de l'image en mouvement. La possibilité de se voir, de se re-présenter, le corps en redemande et les durées de réapparition diffèrent suivant les techniques utilisées. Le corps même peut être l'objet de sa disparition en passant par des interfaces numériques, ce qui revient à poser la question initiale : je ne suis pas là (0); je suis là (1)<sup>54</sup>.

---

<sup>54</sup> N+N Corsino. “Essere *qui* e *altrove*, allo stesso tempo, nella durata del gesto e in una forma di controllo mentale di questa azione. Questo furto del tempo – e i danzatori sono sempre ladri di tempo – che alcuni considerano a torto come effimero, corrisponde anche e soprattutto a una particolarità dell’immagine in movimento. La possibilità di vedersi, di rappresentarsi, è una cosa che il corpo continuamente chiede e richiede, e le durate di riapparizione differiscono secondo le tecniche utilizzate. Il corpo stesso può essere oggetto di sparizione passando per interfacce digitali, e questo torna a porre la questione iniziale dalla quale siamo partiti: io non sono là (0) oppure io sono là (1).” Si veda la conversazione nella seconda parte del presente volume.

Anche in questo caso, quello che si disegna, è un allontanamento dalla matrice di partenza, il corpo *fuori scena* che informa il movimento dell'*avatar* sullo schermo.

#### III.2.3.4. “Presenza a distanza”

Siamo qui di fronte a un particolare modo di *estensione* della presenza, che concerne la produzione di tracce estratte da un processo di manifestazioni di segni di una presenza che, da un punto di vista fisico, si trova in un altro luogo rispetto alla sua traccia. Questo dispositivo di *gradazione* l'abbiamo chiamato – sulla scorta della riflessione di Jean-Louis Weissberg – di *presenza a distanza*<sup>55</sup>; La presenza a distanza rimanda a una serie di esperienze in cui i segni della presenza sono dislocati, grazie all'impiego di strumenti tecnologici quali la telepresenza, in altri luoghi distinti dalla presenza fisica. In questo senso abbiamo scelto come esempio il lavoro di una coreografa radicale, la canadese del Québec Isabelle Choinière che con *La démente des anges* (2002) opera in questa direzione. Grazie all'impiego di un particolare sistema di captazione del movimento denominato “Wire Fire”, è possibile creare una griglia inforgrafica in grado di restituire lo scheletro del corpo sintetizzandolo.

Au niveau de la présence, beaucoup m'a intéressé travailler avec un corps physique par rapport à un son expression de médiatisation. Ce processus du travail a porté à réfléchir sur les diverses stratégies pour pouvoir rendre présent le corps médiatisé. Ceci a impliqué des utilisations des projections et, donc, je l'emploie des dimensions les espace complètement diverses et simultanées. Un vrai espace devant le public, et un espace lointain, beaucoup lointain - dans une autre ville ou continent - ou vice-versa, dans une chambre, mais cependant après le présent par les projections de venir des fantômes de cet espace. Nous avons essayé donc de mettre dans la relation, aussi d'un chorégraphique ceux-ci, le point de vue de divers et distinguées présences de deux. Par conséquent elle a été soit une question d'un travail de composition simultanée. Les types de doublement sont deux, si donc nous pouvons dire ; d'un côté il y a les deux vrais, les corps éloignés un de l'autre, dans deux vous espacez des physiciens sépare à toi (et à tous divers niveaux de composition, sonores, du geste, visuel tout est conçus dans le filet). Alors il y a les deux

---

<sup>55</sup> J-L. Weissberg, *Présences à distance*, Paris, l'Harmattan, 1999.

dimensions virtuelles des corps de l'interprète, aussi éloigné il entre-ils, mais interscambiable. Dans chaque espace, nous trouvons donc une copie formée d'un vrai corps et du médiatisé de dimension, les traces, d'un corps éloigné. À ce niveau davantage qu'un doit nécessairement être additionné à la captation de ma vraie image médiatisée de l'autre interprète. Ceci crée une confusion de vraies dimensions<sup>56</sup>.

Ne *La démente des anges* il corpo sintetico si costruisce all'incrocio tra i corpi fisici, materiali, e le loro reciproche proiezioni. Lo spettacolo si sviluppa quindi simultaneamente in due luoghi diversi, comunicanti grazie a interfacce di rete (videoconferenza e internet). In ciascun sito si trovano un interprete ed il pubblico. Entrambe le interpreti generano, in tempo reale, dal loro movimento il suono e l'immagine che viene proiettata (e percepita) nello spazio dell'altro. Si ha quindi una dislocazione di segni di presenza, uno spostamento non *nello* spazio ma bensì *dello* spazio, visto che essi si relazionano in modo paritetico. In questo lavoro c'è una interazione costante tra i loro corpi reali, le loro proiezioni nello spazio sonoro e visuale e il transfert tra spazi che si creano tra i due siti.

---

<sup>56</sup> I. Choinière. Si veda la conversazione con la coreografa nella seconda parte del presente lavoro. A livello della *presenza* mi ha interessato molto lavorare con un corpo fisico in relazione a una sua espressione mediatizzata. Questo processo di lavoro ha portato a riflettere sulle diverse strategie per poter rendere presente il corpo mediatizzato. Questo ha implicato l'utilizzo di proiezioni e, dunque, l'utilizzo di dimensioni spaziali completamente diverse e simultanee. Uno spazio reale davanti al pubblico, e uno spazio lontano, molto lontano – in un'altra città o continente – o viceversa, in una stanza accanto, ma tuttavia presente attraverso la proiezioni di *fantasmi* provenienti da quello spazio. Abbiamo cercato così di mettere in relazione, anche da un punto di vista coreografico, queste due diverse e distinte presenze. Si è dunque trattato di un lavoro di composizione simultanea. Ci sono due tipi di raddoppiamento, se così possiamo dire; da un lato ci sono i due corpi reali, distanti l'uno dall'altro, in due spazi fisici separati (e tutti i diversi livelli della composizione, sonori, gestuali, visuali sono tutti concepiti in rete). Poi ci sono le due dimensioni virtuali dei corpi delle performer, anch'essi distanti tra loro, ma interscambiati. In ogni spazio troviamo dunque una copia formata da un corpo reale e la dimensione mediatizzata, le tracce, di un corpo distante. A questo livello si deve necessariamente aggiungere la captazione della mia immagine reale più quella mediatizzata dell'altra performer. Questo crea una *confusione di dimensioni reali*.

### III.2.3.5. “Sonico”

Se da un lato abbiamo dato per scontato che il processo di gradazione sia *intensivo* – presentato nel precedente paragrafo – sia *estensivo* introdotto qui dall’esempio di *Biped* siano di carattere visivo, è necessario introdurre una modalità di articolazione della presenza *estensiva* che sia di carattere sonoro.

a)- Faremo questo prendendo in considerazione, in questa prima fase, la dimensione sonora elaborata da Scott Gibbons per la Societas Raffaello Sanzio. Ci riferiremo, in particolare, al lavoro vocale realizzato a partire dall’*Alfabeto*<sup>57</sup> estratto del corpo del capro e, successivamente, sulla dimensione fonica della voce nel processo di lavoro per la *Tragedia Endogonidia* e, in particolare, per la *Crescita VIII di Roma* (2004), fase preliminare che portò alla realizzazione del concerto *The Cryonic Chants* (2006)<sup>58</sup>. Partiamo da un punto importante.

Precedentemente abbiamo accennato, a proposito delle *figure di luce* di Paul Kaiser, alla trasformazione dei dati del movimento in dati di carattere visivo, prevalentemente astratti. È quindi necessario, in questa occasione, soffermarsi sul corrispettivo sonoro di questo processo. È necessario affrontare il problema della *molecolarizzazione* del suono e soprattutto della voce<sup>59</sup>. Il processo di *molecolarizzazione* consiste nel

---

<sup>57</sup> Il testo per tutto il progetto della *Tragedia* e nello specifico per l’alfabeto, venne creato mediante un sistema combinatorio di fonemi provenienti dalle sequenze proteiche estratte dal corpo di un capro. Le sequenze delle lettere di ogni amminoacido delle proteine scelte, sono state poi disposte sul pavimento. Il capro è quindi stato lasciato libero di muoversi sul diagramma delle lettere. La sequenza dei fonemi generata in questo modo è stata letta come un vero e proprio testo. Una volta fissati i parametri di questo sistema, il resto del processo non dipendeva più dalle nostre mani. Il testo che il capro ha scritto è dunque indipendente dalla nostra volontà, è solenne e inviolabile. A partire da questo è stato costruito il materiale, vocale e sonoro, sul quale Scott Gibbons e Chiara Guidi hanno operato per la realizzazione del concerto *The Cryonic Chants*.

<sup>58</sup> Si veda, in questo senso, *Sonicità diasporiche. Conversazione con Scott Gibbons*, in “Art’O”, n° 16, primavera 2005 e F. Acca (a cura di), *Scott Gibbons: l’essenza organica del suono*, in “Prove di drammaturgia”, n. 1/2005.

<sup>59</sup> In questo senso il processo di *molecolarizzazione* così come pensato in queste pagine è al centro di una serie di riflessioni da parte di Chiara Guidi, della Societas Raffaello Sanzio, e del *sound artist* Scott Gibbons per una serie di interventi a carattere seminariale sulla struttura e la composizione vocale.

lavorare su unità minime di suono estratte da fonti – e qui è il punto decisivo della nostra riflessione – di carattere materiale, vocale, comunque non sintetico. Questo processo porta a pensare il suono come insieme di molecole; ciò significa avere la possibilità di lavorare a partire dalle caratteristiche specifiche di ogni suono – altezze, timbri, tempi ecc. – e grazie al processo di sintesi granulare, lavorare su queste caratteristiche alterandole e, se necessario, applicando lo spettro di un suono ad un altro e viceversa. *L'alfabeto* (fig. 65) al quale in precedenza abbiamo fatto riferimento, contempla un processo di questo tipo. Suono di qualunque tipo, così come passaggi vocali, sono stati campionati e sintetizzati. Analogamente a come è avvenuto per i dati estratti, in un contesto visivo, dalle *motion capture*, sono stati resi autonomi e, in quanto tali, manipolabili. Nell'intero progetto della *Tragedia Endogonidia* così come nel *The Cryonic Chants*, il suono si articola secondo una molteplicità di piani, tra i quali i principali sono la *scrittura ad alta voce*, inerente la partitura vocale proveniente dal corpo del capro<sup>60</sup> e la dimensione sonora che chiamerei *sonica*.

- *scrittura ad alta voce*: la componente vocalica funziona secondo una tripla articolazione: la meccanica respiratoria, la vibrazione della laringe, e la faringe assunta come risuonatore. È possibile pensare, nel concerto, questa dinamica secondo l'articolazione di un canto-pieno (motivo) e di un sotto-canto (marca). Il canto-pieno sembra essere preceduto da un sotto-canto che implica la tonalità generale e la durata. Tuttavia il canto-pieno opera, nei confronti del sotto-canto, una trasformazione nell'esecuzione, lavorando su modulazioni di velocità e lentezze. Nel *The Cryonic Chants* è come se ci trovassimo di fronte ad una proiezione di corpi per mezzo della voce: quello del capro, veicolato dai fonemi, ma anche quello di chi quei fonemi li *vocalizza*. La voce, liberata attraverso la membrana dello speaker, veicola la potenza (forza – possibilità) di un movimento, emanazione di energia da un lato, ma dall'altro è meccanismo tattile di fascinazione uditiva, parla alla fisicità attraverso una ripartizione delle sue

---

<sup>60</sup> Cfr. le riflessioni di Romeo Castellucci in “Lettera sul Capro, che un tempo donò il suo nome alla tragedia”, in *Idioma, Clima, Crono*, vol. I, Cesana, Casa del Bello Estremo, 2002 pp. 1-2.

multiple varianti, modulazioni ed intensità. Assistiamo ad una forma di *scrittura ad alta voce*, una scrittura che non partecipa al fono-testo, l'espressione, ma al geno-testo, alla significanza; partecipa della *grana* della voce che, come sottolinea Barthes<sup>61</sup>, è un modo di condurre il corpo, in questo caso, si conduce al contempo il corpo del capro e il proprio corpo-voce<sup>62</sup>. *La scrittura ad alta voce* non è quindi riconducibile all'ambito di senso fonologico, ma fonetico, il suo obiettivo non è la chiarezza dei messaggi, ma una comunicazione pulsionale che permette allo spettatore di percepire il corpo dell'animale attraverso l'articolazione della lingua. Articolazione profonda di un corpo e di una lingua quindi, non quella del significato e del linguaggio. Lo scrivere del capro rimanda ad un *dictare*, ad una sorta di "dire ad alta voce"; Il *dire* delle Ambasciatrici, come chiamate negli episodi della *Tragedia Endogonidia*, richiama a sua volta un *mostrare* (dall'etimo di *Dicere*): come se il sonoro-vocalico fosse un'intensificazione del vedere, un vedere *altrimenti*, o *altrimenti che vedere*, una messa in tensione della presenza.

- *Sonico*: un'analoga risoluzione, in termini di corporeità, è inerente la dimensione strettamente sonora lavorata da Scott Gibbons e che definirei *sonica*, vale a dire un suono-corpo di origine organica che, attraverso un processo di sintesi, tende a rendere irriconoscibile la sorgente d'origine, mantenendone tuttavia una traccia, una memoria.

b)- In questa direzione di intervento si muove inoltre il processo di lavoro di Roberto Paci Dalò in *Animalie* (2002) – per il trattamento vocale sulla traccia della voce di Agamben – e in *Stelle della sera* (2005). In entrambe i lavori viene condotta un'indagine sulla dimensione vocale *estesa*, che si distacca, nei modi che ora metteremo in luce, dal referente. Da un lato questo avviene – come in *Animalie* – grazie all'intervento sulla voce con il processo di sintesi granulare; dall'altro –

---

<sup>61</sup> R. Barthes, (tr. It. Di L. Lonzi), "Il piacere del testo", in *Variazioni sulla scrittura* seguite da *Il piacere del testo*, Torino, Einaudi, 1999, p. 126).

<sup>62</sup> R. Castellucci, "Lettera sul capro che un tempo donò il suo nome alla Tragedia", cit., p. 1-2.

in *Stelle della sera* – la dispersione avviene per ripetizione della stessa struttura vocalica.

*Animalie* è pensato come un commentario a *L'aperto, l'uomo e l'animale* di Giorgio Agamben<sup>63</sup>, testo in cui il filosofo, prendendo le mosse da Uexküll, riflette sulla relatività del modello percettivo umano. La partitura sonora è completamente costruita a partire dalla lettura del testo di Agamben, fatta dall'autore stesso, in seguito elaborata con la *sintesi granulare*. Le parole scompaiono e, diventando puro suono, si trasformano nell'oggetto stesso del discorso.

L'elaborazione avviene per via di una scomposizione e di una ricomposizione successiva del suono, operata a partire da frammenti minimi. All'interno di questo processo la cosa rilevante è che non ho lavorato con suoni unicamente sintetici; il risultato della sintesi granulare dipende solo dai materiali impiegati e dai parametri qualitativi imposti al programma. Un file della voce di Giorgio Agamben, di circa quattro secondi, viene processato attraverso la sintesi granulare per dar vita a quattro minuti di suono. È chiaro che in questi quattro minuti accadono, da un punto di vista acustico, una quantità di cose che trascendono il materiale originale<sup>64</sup>.

Il suono è gestito attraverso un computer, un campionatore e altri strumenti necessari per modificarlo in tempo reale. Dal punto di vista della messa in scena questo spettacolo non prevede particolari sistemi di spazializzazione. L'impianto richiesto deve essere però di una potenza tale da far arrivare il suono come vibrazione fisica. Il suono elettronico è continuo e penetrante e si muove all'interno di uno spettro molto ampio, da frequenze molto alte e acute a quelle più basse e gravi. Le immagini e i suoni si susseguono senza un evidente nesso narrativo, anche se si possono rintracciare delle corrispondenze tra corpo, suono e immagine proiettata. Il lavoro di Roberto Paci Dalò crea un *ambiente sonico* immersivo che agisce in maniera diretta sui corpi degli spettatori. Il suono acquista un carattere *acusmatico*<sup>65</sup>; per imprimere al suono

---

<sup>63</sup> G. Agamben, *L'aperto, l'uomo e l'animale*, Bollati e Boringhieri, Torino 2002.

<sup>64</sup> R. Paci Dalò. Si veda la conversazione nella seconda parte del presente volume.

<sup>65</sup> Per natura *acusmatica* del suono s'intende il suo esistere indipendentemente dalla visibilità della fonte, ciò consente di giocare con l'ambiguità che ne deriva. Si rinvia, per maggiori chiarimenti in questo senso, al Lexicon nella seconda parte del presente volume.

determinate caratteristiche utili a oltrepassare il livello denotativo-narrativo<sup>66</sup>. Roberto Paci Dalò, da sempre molto concentrato sul “lavoro dello spettatore”, trova nella riflessione di Agamben un’interessante ispirazione. I *mondi percettivi* ugualmente perfetti e collegati tra loro come in una gigantesca partitura musicale<sup>67</sup>, di cui tratta il filosofo, si materializzano letteralmente sulla scena. Suoni molto acuti che evocano ronzii di insetti; il *micro* degli insetti si incontra con il *macro* di altri animali, passando soprattutto da un’alternarsi di sonorità dalle frequenze molto diverse. La relatività della percezione umana viene fisicamente esperita con un susseguirsi di micro-mondi creati acusticamente e visivamente ad-hoc.

*Stelle della Sera* è invece uno spettacolo teatrale in cui Giardini Pensili lavora su una parte di *Tele* di Gabriele Frasca<sup>68</sup>.

[...] i due testi, composti da Gabriele Frasca per *Stelle della Sera*, sono estratti da un suo lavoro più complesso articolato in cinque parti. Essi sono, invece, appositamente pensati per la messa in scena. Uno dei due è, inoltre, un testo composto in endecasillabi nascosti; perciò, anche se questi ultimi non sono apparentemente riconoscibili, l’endecasillabo ha una forza metrica tale da poter imporre un ritmo all’interno del quale è possibile intervenire. [...] il segreto di questi testi è la dinamica d’*implosione* che essi nascondono. Sono talmente carichi di immagini evocate, da creare un cortocircuito tale da trascendere il testo. E questo testo diventa davvero un dispositivo per la *trance*. Sono testi pensati e scritti in modo tale che tendono a disintegrarsi in un *flusso vocale*<sup>69</sup>.

In questo lavoro la struttura di intervento sulla voce è molto diversa. Paci Dalò non interviene più, in questo senso, disperdendo la voce con una operazione *granulare* diretta alle sue frequenze e altezze, ma interviene sulla ripetizione, modalità per disperdere il senso secondo un processo che opera per raddoppiamento. Il suono, costituito principalmente da una voce di donna registrata, è gestito e modificato

---

<sup>66</sup> Affornteremo pio, in modo più articolato, la relazione tra suono e spazio. Vedi Cap. IV.

<sup>67</sup> G. Agamben, *L’aperto, l’uomo e l’animale*, cit. pag. 45.

<sup>68</sup> G. Frasca, *Tele, cinque tragediole seguite da due radiocomiche*, Cronopio, Napoli 1998.

<sup>69</sup> R. Paci-Dalò. Si veda la conversazione con il regista nella seconda parte del presente volume.

dalla regia in tempo reale in modo che esso compia delle traiettorie spaziali nell'ambiente acustico costituito da un sistema di speakers.

Gli interpreti sono immobili sulle sedie, l'unica, o quasi, azione che compiono è il reagire con delle espressioni facciali a ciò che viene detto dalla voce di donna che riempie tutto lo spazio acustico. I loro visi sono spesso ripresi e proiettati sul tulle, creando così un effetto di sovrapposizione tra corpo reale e corpo riprodotto (**fig. 66**). Il testo, fittissimo di parole, perde progressivamente le sue caratteristiche semantiche per diventare flusso sonoro. L'ascolto acusmatico prolungato e immersivo sposta l'attenzione dalle parole al suono, al ritmo. Si può dire, con Nancy, che innesca un *ascolto puro*, inteso come opposizione al *sentire* per intendere<sup>70</sup>. Con questo si abbandona l'approccio intellettuale interpretativo e si accede ad altri universi di senso attraverso il suono e il significante. Il corpo di chi ascolta diventa:

una soglia acustica, un confine tra il sonoro mondo esterno e quello interno; nell'ascolto puro si mette in pratica quella particolare condizione di tensione in cui si è totalmente coinvolti nell'esperienza simultanea di ascoltare un dentro e un fuori<sup>71</sup>.

Giardini Pensili agisce ancora una volta in maniera intenzionale sulla percezione dello spettatore, utilizzando le tecnologie del suono per trascendere il testo. Per portare chi guarda, magari inconsapevolmente, a uno stato di alterazione.

c)- Un'altra dimensione sonora interessante, sul versante della gradazione *estensiva* è la produzione di suono che proviene dal movimento dei performer sulla scena. Possiamo citare qui il lavoro *3eme création, phase 2* (2006) della coreografa del Québec Isabelle Choinière – Corps Indice, progetto pluriennale iniziato nel 2005 e diviso in diverse fasi. Il progetto è prodotto in residenza dal Centre Des Arts di Enghien-les-Bain (Francia). L'intero dispositivo scenico è impiegato, grazie all'utilizzo di captori, per produrre suono. In altri termini i dati che vengono raccolti dal computer centrale, provenienti sia da captori

---

<sup>70</sup> Cfr. J.L. Nancy, *A l'écoute*, Paris, Galilée, 2003. All'ascolto, Raffaello Cortina Editore, Milano 2004.

<sup>71</sup> Cfr. S.F. Fragliasso "Parole elettriche", in R. P. Dalò, S. F. Fragliasso, *Pneuma. Giardini Pensili. Un paesaggio sonoro*, cit. pag. 83.

spaziali disposti sul palco sia da captori magnetici – o di altro tipo – disposti sul corpo delle performer, grazie a una *transcodifica digitale*, sono impiegati per produrre suono. In questo orizzonte di senso il *soundscape* dell'intero intervento è originato da queste due dinamiche di movimento. In entrambe i casi, sia che si tratti di una produzione sonora proveniente dal movimento diretto delle performer, sia che si tratti del contatto del corpo sullo spazio d'azione, la dimensione sonora originaria passa per un processo di elaborazione che ne modifica radicalmente i dati portandoli al massimo grado di astrazione.

### III.3. Riproducibilità e logica della trasformazione

Seguendo le riflessioni fino a questo momento articolate, la scena tecnologica ci invita a guardare dall'interno il concetto di *presenza*, osservarne le modificazioni e le diverse *gradazioni* prodotte secondo i loro diagrammi interni e le loro relazioni. Non si tratta più di riprodurre semplicemente delle forme, bensì lavorare con delle intensità e delle dinamiche. Il *digitale* come processo di trasformazione ci permette questo tipo di operazioni che, forse in modo sommario, abbiamo cercato di delineare in queste pagine. Tuttavia rimane la domanda di fondo: cosa significa riprodurre un corpo? A nostro modo di vedere il tratto decisivo del digitale non è tanto la sua capacità di *riprodurre* il corpo così com'è, nella sua dimensione formale; il digitale ci permette di intervenire sulla sua materia, trasformando e non riproducendo soltanto<sup>72</sup>. Ciò vuol dire che se ciò che vediamo sulla scena è l'attualizzazione, la concrezione nello spazio tempo della scena, il digitale, permette di trasformare e manipolare il dato. Cos'è questa dissociazione-trsformanzione del dato se non la configurazione di un nuovo ordine di problemi? Dunque una virtualizzazione, alla lettera, del dato attuale?

È dunque partendo da questi dati, da questi interrogativi che incontriamo una possibile lettura. La scena tecnologica ci invita a guardare diversamente e da un'altra angolazione le manifestazioni che via via si producono. Da queste caratteristiche appare una scena non più sottomessa alla significazione così come non lo è più il performer, ma

---

<sup>72</sup> Cfr. in questa direzione la riflessione di M. Hansen, *Bodies in code*, London – New York, Routledge, 2006.

comincia invece a delinarsi quella che Lyotard ha definito una *lingua energetica*<sup>73</sup>. La lingua energetica di questo teatro non è sostenuta da significati da veicolare ma da intensità da far vibrare, forze da mandare in risonanza con altre forze, tensioni interne. E questa prospettiva è assolutamente rilevante se parliamo di *presenza*. Ad essere presenti qui piuttosto che forme sono *tensioni* che le sottendono, energie che le informano. A essere in discussione qui è una certa dinamica che si gioca tra le forme sceniche e le forze che le sottendono. La scena si determina qui come processo e non come risultato; come propensione e non come prodotto. Forza operante – *energeia* – e non opera – *ergon*. Sulla scena i performer non formulano dunque un senso, ma articolano un'energia. Questo orizzonte di senso:

[...] autrement que de « signes » d'illustration, d'indication ou de symbole, se réfèrent à un ailleurs, y font allusion, attirent l'attention et s'affirment dans le même temps comme l'effet d'un courant d'énergie, d'une innervation, d'une fureur. Un théâtre énergétique existerait au-delà de la représentation – ce qui, certes, ne veut pas dire simplement sans représentation, mais plutôt : non assujetti à sa logique<sup>74</sup>.

Il presupposto sotteso a questo discorso è che la presenza, così come la figura, non è unitaria e non è unidirezionale ma multipla e multidirezionale. Policentrica e rizomatica.

---

<sup>73</sup> J-F. Lyotard, “La dent, la paume”, in Ibid., *Des dispositifs pulsionnels*, Paris, Union Générale d'éditions, 1973, pp. 89-98. Si veda inoltre H-T. Lehmann, *Le Théâtre posdramatique*, cit., pp. 51.52.

<sup>74</sup> H-T. Lehmann, *Le Théâtre posdramatique*, cit., p. 52. “[...] altrimenti che “segni” d'illustrazione, di indicazione o di simbolo, si riferisce ad un altrove, vi allude; attira l'attenzione e si afferma nello stesso tempo come l'effetto di una corrente di energia, uno stimolo, una furia. Un teatro di energia esisterà oltre la rappresentazione – ciò che, certamente, non vuol dire semplicemente senza rappresentazione, ma piuttosto: non assoggettato alla stessa logica.

## IV. LO SPAZIO SCENICO

### IV.1. Di alcuni punti preliminari sullo spazio scenico

Come abbiamo evidenziato nel precedente capitolo, la questione della presenza deve essere discussa in relazione a una certa conformazione dello spazio scenico. Pertanto dedicheremo questo capitolo all'esplorazione delle diverse dimensioni spaziali che la scena tecnologica contemporanea organizza. Partiremo da una doppia articolazione del problema: quella inerente la relazione e la conformazione dello spazio all'interno del quale si colloca l'evento performativo. La nuova teatrologia, in modo efficace, ha definito questa questione con il termine di *drammaturgia dello spazio*<sup>1</sup>. Cerchiamo di soffermarci in modo adeguato su ognuno dei termini che compongono questa locuzione. La drammaturgia. Per drammaturgia non si intende semplicemente l'articolazione e la stesura di un testo scritto ma, in modo decisamente più complesso, l'intera scrittura dell'opera. Chiaramente, come lo stesso De Marinis mette in luce, la drammaturgia dell'opera è il prodotto di una serie di *drammaturgie parziali*, come lo sono quella del testo drammatico, ove fosse contemplata la sua presenza, e le diverse partiture gestuali, sonore e visive che a loro volta si compongono<sup>2</sup>. Per affrontare il secondo polo, quello dello spazio, centro della nostra riflessione, è necessario spendere ulteriori riflessioni. È utile, in questa sede, per meglio mettere a fuoco le caratteristiche e le modificazioni che lo spazio subisce con l'introduzione delle tecnologie in scena, partire dalla magistrale analisi offerta da Fabrizio Cruciani ne *Lo spazio scenico*<sup>3</sup>.

Quando si cerca di delineare o circoscrivere in una definizione unitaria il concetto di spazio teatrale si pensa comunemente a tre diversi aspetti correlati:

---

<sup>1</sup> Si veda in questo senso l'analisi avanzata da Marco De Marinis in *In cerca dell'attore*, Roma, Bulzoni, 2000, soprattutto il primo capitolo. Si veda inoltre L. Mango, *La scrittura scenica*, Roma, Bulloni, 2003.

<sup>2</sup> Ibid., p. 29.

<sup>3</sup> F. Cruciani, *Lo spazio scenico*, Roma-Bari, Laterza, 1992.

- *la scenografia* come insieme di riferimenti visivi che supportano, sulla scena tradizionale, la rappresentazione di un testo;
- *il palcoscenico* come vero e proprio luogo della rappresentazione, il luogo degli attori;
- *il teatro* come edificio, spazio architettonico che accorpa le due istanze generalmente separate, il palco e la platea, lo spazio degli attori e lo spazio degli spettatori.

È noto come la scena novecentesca abbia articolato la sua storia soprattutto attorno alla terza di queste dimensioni, privilegiando quella che è stata definita, a più riprese, la *relazione* che si instaura tra la scena e la platea. A queste potrebbe, inoltre, esserne aggiunta una quarta che in realtà fa più riferimento alla *praxis* operativa piuttosto che alla definizione generale, e mi riferisco principalmente all'utilizzo di spazi altri, alternativi ai teatri. Tuttavia la vera rivoluzione nella concezione dello spazio scenico novecentesco risiede altrove, soprattutto nell'aver affrontato il problema dello spazio teatrale a diversi livelli.

- a)- una prima riflessione potrebbe riguardare, a un livello più generale, l'abolizione delle differenze tra lo scenografo e l'architetto;
- b)- nell'aver valorizzato lo spazio di relazione tra la scena e la platea;
- c)- nell'aver fatto della riflessione sullo spazio una componente interna alla drammaturgia complessiva dell'evento spettacolare.

Chiaramente è a questa terza tendenza che guardiamo con maggior interesse in queste pagine. Fare dello spazio un elemento o una dimensione della drammaturgia significa fondamentalmente rifiutare l'idea che lo spazio sia un dato imm modificabile e dato a priori. Qualcosa si colloca esternamente alla composizione dell'evento performativo e all'interno del quale quest'ultimo debba essere semplicemente ospitato. La scena novecentesca insegna invece, in modo del tutto radicale, a *sentire* lo spazio all'interno del quale si colloca l'evento; sentire lo spazio significa pertanto avere un margine di intervento su di esso, poterlo articolare e, al limite, piegare alle proprie esigenze. Significa inglobare lo spazio nella composizione stessa dell'evento spettacolare. Pertanto possiamo qui tentare una prima definizione del concetto di *drammaturgia dello spazio*, sulla base della quale procederemo, nei successivi paragrafi, a seguirne le modificazioni che l'introduzione in scena delle tecnologie veicolano.

La drammaturgia dello spazio è dunque una modalità di rapportarsi allo spazio *dato*, geometrico della scena; esso è da un lato soggetto drammaturgico, portatore di *potenzialità* di sviluppo. È dunque portatore di una drammaturgia in *potenza* che aspetta di poter essere attualizzata. Dall'altro, sul versante opposto, lo spazio è anche sempre oggetto drammaturgico, cioè componente sulla quale si interviene per organizzarlo, adattarlo al disegno compositivo<sup>4</sup>. La drammaturgia dello spazio fa quindi sempre parte di ogni operazione drammaturgica più ampia; il problema è, semmai, quello di seguire e rintracciare – così come abbiamo fatto per la *presenza* – i diversi gradi di intervento e le modificazioni che lo spazio subisce.

È questa, a nostro modo di vedere, l'idea che comincia a radicarsi nella visione di Adolphe Appia già alla fine dell'ottocento. Per Appia la scena è, prima di tutto, un *ritmo*; qualcosa che entra in stretta sintonia con i restanti elementi della composizione. Questi aspetti cominciano a delinearsi, con maggiore nettezza, già a partire da un testo come *La musique et la mise en scène* scritto nel 1899<sup>5</sup>. Cambia qui il grado di consapevolezza con la quale gli uomini di scena guardano allo spazio. Come è noto questa visione di Appia si concretizza nella realizzazione di dispositivi scenici che lo stesso Appia progetta per la scuola di Dalcroze a Hellerau, in Germania. La serie più interessante di questi progetti si chiama *Espaces rythmiques* come riprova della necessità di articolare lo spazio secondo processi ritmici e dinamici. Appia progetta quindi spazi tridimensionali, forme geometriche praticabili, con una forte tendenza ascensionale ottenuta grazie all'introduzione di scalinate, rampe e altri praticabili. Il punto interessante di questa articolazione dello spazio è che si tratta, in gran parte, di spazi astratti, non figurativi e soprattutto non descrittivi. Lo spazio non è asservito alla componente testuale, si

---

<sup>4</sup> Vedremo più oltre come proprio queste due dimensioni, *soggettiva* e *oggettiva* dello spazio vengano messe in discussione radicalmente dall'intervento delle tecnologie. In questo senso, facendo leva sul carattere *potenziale* dello spazio, la scena contemporanea, che integra le tecnologie nel sistema compositivo, rende manifeste due operazioni: da un lato l'*attualizzazione* dello spazio, dall'altro la sua *virtualizzazione* ottenuta grazie alla moltiplicazione di piani spaziali, in primo luogo proiettati.

<sup>5</sup> Cfr. A. Appia, *Œuvres complètes*, Lausanne, L'Age d'Home, 1983-1992.

affranca da essa e si presenta come segno autonomo<sup>6</sup>. Una componente altrettanto importante di questo *pensiero dello spazio* è la collocazione della figura dell'attore: all'interno di questa complessa architettura spaziale, l'attore è la figura principale, in qualche modo lo spazio *dialoga* con l'attore proprio così come il performer dialoga, sulla scena contemporanea, con le proiezioni video e gli spazi virtuali. In altri termini lo spazio fisico è ciò che si presenta nella sua materialità ma anche ciò che può diventare.

È qui che cominciano a delinearci alcuni passaggi cardine che segneranno e determineranno la rivoluzione scenica del novecento teatrale e coreografico. Da un lato lo spazio non è più quindi il luogo all'interno del quale si colloca il corpo dell'attore e del danzatore; non si parla più di spazio della danza bensì di danza dello spazio, fluttuazione di forme. E questo vale anche per tutte le altre componenti che, nel corso del secolo scorso, cominciano ad assumere una autonomia segnica sempre più articolata; penso alla luce per esempio. Da semplice componente di illuminazione si passa – con Appia e Craig soprattutto – a una vera e propria disposizione *architettonica della luce*; si pensi, sommariamente, agli *screens* – originali pannelli mobili – progettati da Gordon Craig, o alle scenografie costruttiviste realizzate da scenografi del calibro di Tatlin per le scene praticabili di Mejerchol'd nella Russia sovietica degli anni venti del novecento.

Tuttavia è qui necessario soffermarsi su quello che, a nostro modo di vedere, rappresenta il punto più interessante della *drammaturgia dello spazio*: vale a dire la relazione con il corpo in movimento. È esattamente in questo punto che si incontrano le riflessioni sullo spazio di Appia e Craig da un lato e quelle sul movimento di Dalcroze, Laban e Delsaltre dall'altro. Entrambi sono interessati a capire il funzionamento di quel *corpo in movimento* che compie *un'azione in uno spazio*. Siamo a un crocevia. Per questi riformatori della scena il problema è quello di pensare un nuovo modo di

---

<sup>6</sup> Intendo qui far notare un punto centrale utile alla chiarificazione del nostro percorso: il termine astratto è qui oggetto di attenzione proprio perché la scena contemporanea, e lo vedremo, lavora propriamente in questa direzione, verso una astrazione – di matrice geometrica – dello spazio. Si pensi alle progettazioni spaziali di Josef Svoboda o di Jacques Polieri solo per citare due tra le figure più innovative in ambito scenografico della seconda metà del novecento.

relazione tra il corpo e lo spazio e il tempo; corpo e movimento devono tornare a fondersi tra loro, non solo per occupare uno spazio, ma per *riscriverlo*, in modo decisamente più radicale. In questa direzione è necessario ritornare qui – anche solo per una precisazione e dopo averlo introdotto nel capitolo precedente – a guardare a una pratica la cui ricerca, più di altre, ha segnato la sperimentazione tecnologica alla quale questo intervento guarda con in interesse: la figura di Oskar Schlemmer, soprattutto nel periodo in cui sviluppa la sua ricerca presso il Bauhaus. In uno scritto del 1925, *Uomo e figura Artistica* – senza alcun dubbio il suo scritto più importante e articolato –, Schlemmer affronta la relazione dinamica tra corpo umano e spazio che sono regolati da due punti fondamentali:

- *le leggi dello spazio tridimensionale* che si sviluppa dalla “matematica” insita nel corpo umano;
- *le leggi dell'uomo* organico che risiedono nella parte intima dell'essere umano e riguardano tanto le sensazioni quanto l'attività cerebrale e nervosa<sup>7</sup>.

Secondo Schlemmer la ricerca di una forma scenica che non sia né di impianto naturalistico né di matrice illustrativa deve essere in grado di articolare, nello stesso modo, queste due dimensioni, senza che l'una prevalga sull'altra. Ne deriva, pertanto, l'idea di una organizzazione spaziale che non solamente scrive lo spazio con la sua presenza corporea, ma permette inoltre di costruire relazioni dinamiche con tutti gli altri elementi della scena, dalla luce al suono, verso la definizione di una scena non asservita a criteri mimetici.

#### **IV.1.1. Dallo spazio all'environment**

È noto che la scena novecentesca, oltre a ripensare in modo radicale lo spazio *interno* al teatro, ha anche ipotizzato e praticato la sua fuoriuscita: basti citare, a titolo esemplificativo, Copeau o Laban, per poi arrivare alla seconda metà del secolo con il Living e L'Odin Theatret. Proprio negli anni sessanta il teorico americano Richard Schechner teorizzò lo spazio teatrale come una forma di *environment*, ambiente

---

<sup>7</sup> O. Schlemmer, F. Molnar, L. Moholy-Nagy, *Die bühne im Bauhaus*, Mainz, Florian Kupferberg, 1965 (tr. it. di Renato Pedio, *Il teatro del Bauhaus*, Torino, Einaudi, 1975).

reale all'interno del quale intervenire con azioni e segni tipici del linguaggio teatrale. Per Schechner l'*environment* non è uno spazio occasionale da mettere in relazione a un impianto registico definito e preorganizzato – come poteva essere per, poniamo, Copeau – ma occasione per una forma di scrittura scenica nuova e originale. L'*environment* è un elemento di scrittura creativa perché incide fin dal principio nel meccanismo di progettazione dello spettacolo<sup>8</sup>. Con questo concetto l'attenzione cade soprattutto sulla modificazione e l'intervento drammaturgico che un determinato ambiente subisce. In altri termini la relazione con lo spazio si ribalta radicalmente: lo spazio non è più il contenitore di un processo di esposizione, ma viene inglobato nell'opera. Lo spazio, nell'*environment*, non è un dato di fatto ma un elemento problematico; delinea una serie di rapporti e relazioni tra attori e gli spettatori. Il risultato è, dunque, una dinamica di relazione che definisce lo spazio del teatro come spazio dei rapporti<sup>9</sup>. Il lavoro sull'*environment* assume, nella visione di Schechner, due diverse configurazioni: da un lato lo spazio è *trasformato* – si crea un ambiente nuovo modificando uno spazio – dall'altro lo spazio è *trovato* e con questo si instaura un dialogo con questo. Da un lato si lavora come in un intervento *site specific* che opera sullo spazio con una serie di segni di matrice teatrale e estratti dal luogo che si sta trasformando, dall'altro l'ambiente deve essere accettato per quello che è e deve essere interpretato attraverso il dispiegamento di una azione che sia di uno spessore analogo. Quello dell'*environment* è un uso drammaturgico dello spazio che fa leva sulla dinamica di relazione tra l'azione e lo spettatore, facendo di questa relazione un elemento variabile al pari di tutti gli altri segni della rappresentazione. Tale dinamica è utilizzata dall'*environment* per trasformare lo spettacolo in un'opera aperta, che si riscrive all'infinito con il variare delle condizioni spaziali.

Tuttavia è qui necessario introdurre una precisazione; il termine *environment* può essere impiegato anche per pensare una scena che si realizza all'interno di uno spazio più o meno deputato al teatro. Tuttavia, le due diverse configurazioni che il termine assume nella visione teorica

---

<sup>8</sup> Si veda a questo proposito R. Schechner, *Essays on performance theory*, New York, Drama Book Specialists, 1977 ma anche la riflessione a margine condotta da L. Mango, *La scrittura scenica*, cit., pp. 187-196.

<sup>9</sup> L. Mango, *La scrittura scenica*, cit., p. 196.

di Schechner, possono essere assunte come caratteristiche essenziali di un nuovo approccio allo spazio, anche senza la necessità di ricorrere a *spazi del reale*, ma operando invece all'interno della cornice teatrale di riferimento. La scena di Robert Wilson ne è un esempio.

Di fatto, ci troviamo anche di fronte a un intervento che, pur se svolto sopra il palcoscenico, opera sullo *spazio*, sia per il tipo di suddivisione dell'area agibile, che per il gioco di relazioni tra l'attore e la zona di espansione a lui attribuita<sup>10</sup>.

Quadri si riferisce qui alla prima fase della produzione di Wilson, quella che culmina in *Einstein on the Beach*. Per Wilson l'intervento spettacolare nasce come articolazione di diversi elementi, come scrittura di uno spazio che precede, qualora fosse presente, la dimensione strettamente narrativa. Fanno parte del vocabolario di Wilson espressione come *architetture mobili*, *musica visuale* e *costruzione della dimensione spazio temporale* della scena. Lo spazio per Wilson è qualcosa di orizzontale, e il tempo qualcosa che si sviluppa in maniera verticale; è da questa unione che nasce quindi l'*immagine*. La struttura drammaturgia, in altre parole, nasce essenzialmente come scrittura delle relazioni che intercorrono tra la dimensione spaziale e quella temporale. In questa direzione per Wilson diventa fondamentale la dimensione temporale della scena: il tempo è *spazializzato*, vale a dire che assume un andamento lento e trattenuto – una forma di *slaw motion* la definisce Hans-Thies Lehmann<sup>11</sup> – sul quale il performer interviene nello spazio per *rendere visibile il tempo*. Viceversa, lo spazio si temporalizza: lo spazio è quindi dinamico, non è dato a priori ma bensì si costruisce in corso d'opera, grazie al movimento e alla disposizione dei diversi performer. Vale la pena seguire più da vicino la riflessione di Lehmann in questo senso:

[...] On ne saurait la réduire à un seul effet visuel superficiel. Lorsque le mouvement d'un corps est ralenti de telle sorte que le temps du déroulement et le déroulement lui-même apparaissent grossis comme avec une loupe, le

---

<sup>10</sup> F. Quadri, *Il teatro di Robert Wilson*, Venezia, Edizioni La Biennale di Venezia, 1976, p. 8.

<sup>11</sup> H-T. Lehmann, *Postdramatisches Theater*, Frankfurt-am-Main, Verlag der Autoren, 1999 (tr. fr. di P.H. Ledru, *Le théâtre postdramatique*, Paris, L'Arche, 2002,

corps se retrouve inéluctablement *exposé* dans sa concrétisation, focalisé comme au travers de la lentille d'un observateur et, dans le même temps, « découpé » du continuum espace-temps comme objet artistique. Dans ce même processus, l'appareil motorique se retrouve *distancié* : chaque action (la manière de marcher et de se tenir debout, de se lever, de s'asseoir, etc.) demeure reconnaissable mais se trouve transformée, comme jamais vue auparavant. L'acte de marcher est comme décomposé ; lever le pied, avancer la jambe, déplacer son poids en même temps, poser délicatement la plante du pied. « L'acte » scénique (la marche) revêt la beauté du *geste pur* et gratuit<sup>12</sup>.

Si tratta qui di una gestione particolare del tempo che si sviluppa attraverso una dimensione lenta; questa lentezza permette di meglio focalizzare alcuni movimenti del corpo, la plasticità di alcuni suoi spostamenti, in assonanza con una qualità del movimento che risente di caratteristiche cronofotografiche.

#### IV.2. Anatomia dello spazio: dal punto di vista delle forme

Cerchiamo, prima di procedere a una analisi della dimensione spaziale in ambito contemporanei, di enucleare alcune caratteristiche introdotte nel precedente paragrafo. Abbiamo osservato come, all'interno di quella che abbiamo definito la *drammaturgia dello spazio*, è possibile enucleare diverse tipologie spaziali che sono in relazione stretta tra loro. Abbiamo dunque due macrocategorie spaziali che, in linea di massima, si oppongono:

- *il topos*: questo è lo spazio geometrico e misurabile; uno spazio comune a tutti i tipi di interventi definito dalla sua struttura e topologia;

---

<sup>12</sup> Ibid., p. 266. [...] Non lo si riduce per un solo effetto visivo di superficie. Quando il movimento di un corpo è rallentato in modo tale che il tempo dello svolgimento e lo svolgimento stesso appaiono ingranditi come in una lente, il corpo si trova inevitabilmente *esposto* nella sua concretizzazione, focalizzato come attraverso delle lenti di un osservatore; e, nello stesso tempo, decomposto dal continuum spazio temporale come oggetto artistico. In questo stesso processo, l'apparato motorio si trova *distanziato*: ogni azione (il modo di camminare e di tenersi diritto, di alzarsi e di sedersi) è riconoscibile ma si trova trasformato. L'atto di camminare è come decomposto; alzare il piede, avanzare la gamba, spostare il peso nello stesso tempo, posare delicatamente la pianta del piede. "L'atto scenico" (la marcia) rivela la bellezza di un *gesto puro* e gratuito."

- *il luogo*: che invece è lo spazio di senso che di volta in volta si definisce a partire da una serie di interventi di carattere modificativo;

Secondo questo schema – e sulla base delle riflessioni avviate in precedenza – il *luogo* si determina a partire da una serie di interventi, a carattere compositivo e drammaturgico, che modificano il *topos*. L'intervento compositivo, generalmente di carattere visivo e sonoro, che riscrive il *topos* della scena passa per la messa in discussione di alcuni caratteri specifici della messa in scena: essi sono da un lato la *frontalità* e dall'altro la *linearità* dell'evento<sup>13</sup>.

a)- Infrangere la prospettiva frontale significa moltiplicare i punti di emissione, di produzione e di conseguenza di ricezione dell'evento performativo. Questa è, senza dubbio, una delle prime osservazioni sulla quale vale la pena spendere alcune riflessioni. Per intervenire sulla frontalità, la scena contemporanea ha articolato diverse strategie. Sono fondamentalmente quattro modi di articolazione dello spazio:

- la prima modalità delinea la definizione di *spazi-movimento* che si determinano a partire dal movimento del performer e dalla sua disposizione nello spazio fisico;
- la seconda modalità d'intervento si concentra sulle dinamiche di costruzione o installazione di processi operativi che intervengono sullo *spazio-volume* della scena;
- la terza modalità si riferisce a uno *spazio-immagine* e rimanda fondamentalmente all'orizzonte visivo dell'intera performance. In altri termini costituisce lo spazio attraverso il quale si danno a vedere le *figurazioni* della presenza di cui abbiamo parlato nel Cap. III;
- la quarta ed ultima modalità riguarda invece il *soundscape* della performance, vale a dire lo *spazio-suono* attraverso il quale si accede a una forma di immersione.

Come è possibile osservare da una prima rapida lettura delle categorie sopra delineate, la prima di esse rappresenta la *macrocategoria* scenica che tende ad assorbire in sé le restanti: come se quest'ultime non fossero altro che una sua ulteriore diramazione<sup>14</sup>. Nella de-centralizzazione delle

<sup>13</sup> Si veda a questo proposito l'intervento di Emanuele Quinz, *Interfacce-world*, in A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale*, Venezia, Marsilio, 2001, p. 317 sgg.

<sup>14</sup> Entrambe le modalità di articolazione dello spazio sono connesse ai dispositivi messi in opera per rendere visibile/udibile.

dinamiche di produzione dell'*evento* spettacolare, quest'ultimo si espande e si trasforma in un universo reticolare e *aperto*. Così come è avvenuto per le strategie di pluralizzazione messe in opera in ambito musicale anche le arti della scena hanno vissuto una serie di sperimentazioni che hanno portato al superamento della tradizionale divisione scena-platea proponendo nuovi modi di percezione degli eventi spettacolari.

b)- se la frontalità determina la chiusura dell'evento performativo sull'asse dello spazio, la linearità la determina sull'asse della struttura temporale. Rompere con la linearità dell'evento significa pertanto rompere l'organizzazione consequenziale degli eventi e delle azioni che prendono corpo sulla scena. In questa direzione la scena contemporanea lavora profondamente sulla struttura temporale pluralizzandone i livelli. Analogamente alla struttura spaziale, anche la dimensione temporale subisce delle trasformazioni: esiste pertanto un tempo misurabile, *Kronos* che è il tempo della linearità e un *rehuma* che invece rinvia a una struttura temporale complessa e plurale. La relazione che si instaura tra queste dimensioni genera l'*ambiente* così come intendiamo definirlo in questo lavoro. L'ambiente, in altri termini, è la condizione all'interno della quale la pluralizzazione della linearità e la pluralizzazione della visione si incontrano. L'ambiente è, pertanto, uno spazio *inglobante*. Il soggetto, che sia l'attore o lo spettatore, è *dentro* questo ambiente. Tuttavia questo ambiente non è soltanto lo spazio che circonda il soggetto ma, in senso ampio, tutto il complesso di condizioni fisiche e relazionali nel quale, come osserva Quinz, il soggetto si trova, agisce e si definisce<sup>15</sup>. Per rendere e definire questo spazio inglobante la scena tecnologica ha lavorato su diversi piani. È in questa direzione che intervengono le due dimensioni attraverso le quali la scena contemporanea rende operante la nozione di ambiente precedentemente introdotta. Esse sono di due tipi:

- *scena palco*: che riguarda strategie e modalità di ristrutturazione della scena attraverso le componenti della performance (soprattutto di matrice visiva e sonora). In questa direzione verranno discusse le diverse strategie di intervento e la costruzione di vere e proprie

---

<sup>15</sup> E. Quinz, "interfacce-world", in A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale*, cit., p. 327.

*camere* della visione come lo sono la *camera d'oro* concepita per gli episodi *C.#01 Cesena* e *A.#02 Avignon*, entrambi del 2002, e la *camera di marmo* realizzata per l'episodio *BR.#04 Bruxelles* (2004) della *Tragedia Endogonia*, progetto triennale della Società Raffaello Sanzio;

- la *scena aumentata*: definita dall'interazione tra uno spazio reale, fisico, e uno virtuale, generalmente rappresentato da una serie di schermi posizionati sulla scena. La scena aumentata è una scena che fa uso di interfacce tecnologiche di matrice digitale. Questa dimensione di intervento sulla scena può essere costituita da due dimensioni:

- *scena-schermo*<sup>16</sup>: che tende a relazionare gli eventi che avvengono sulla scena in relazione alla disposizione di schermi. In questa direzione vanno lavori di diversa natura come *Memorandum* (2000) e *Voyage* (2002) della formazione giapponese Dumb Type, il progetto *Twin Rooms* (2002) della compagnia Motus, *Animalie* di Roberto Paci-Dalò di Giardini Pensili o il recente intervento sull'*Amleto* (2006) del Wooster Group diretto da Elizabeth LeCompe.

- *telescena*: che porta nello spazio della scena un luogo altro; questo è il caso di interventi performativi come *La demence des Anges* (2002) della coreografa di Montréal Isabelle Choinière o del *tecnoartista* Giacomo Verde e il suo *Storie Mandaliche* realizzato nel 2005.

c)- entrambe i concetti precedentemente espressi concorrono a disegnare quello che, in modo generale, potremmo definire il carattere *immersivo* della scena tecnologica. Con questo concetto si rinvia, in prima istanza, alle diverse modalità attraverso le quali la scena interviene sull'assetto percettivo dello spettatore. Non potendo più articolare la visione frontalmente, lo spettatore si trova *avvolto*, in uno spazio nel quale è chiamato a interagire e, in taluni casi, deve farlo in modo diretto. Il carattere immersivo della scena può essere raggiunto in due modi: da un punto di vista visivo – organizzando quello che abbiamo definito il

---

<sup>16</sup> Nella definizione di questa categoria dello *spazio aumentato* sono debitore delle analisi sviluppate da Beatrice Picon-Vallin intorno alla presenza e al funzionamento degli schermi sulla scena.

*visualscape* – oppure attraverso l’organizzazione del suo corrispettivo dal punto di vista sonoro, il *soundscape*. Chiaramente il *visualscape* e il *soundscape* non hanno le stesse caratteristiche d’immersività. O meglio la stessa *definizione*. Da un lato il *visualscape* è quasi sempre bidimensionale; quindi non riesce a lavorare a fondo la sensorialità dello spettatore (a meno che si lavori in un ambiente interattivo di realtà virtuale). La sua dinamica di incisione è nella durata. Lavora sul tempo di impressione della propria traccia sulla retina dello spettatore. Viceversa il *soundscape* è decisamente tridimensionale e lavora in profondità instaurando con il corpo dello spettatore una comunicazione fisica. Il suono, per determinare questa qualità immersiva, lavora invece sull’immediatezza e sull’impatto diretto; la sua dinamica è *scopica*.

Chiaramente le tre componenti enucleate, vale a dire la rottura della *frontalità*, della *linearità* e la componente unitaria dell’*immersione*, producono articolazioni dello spazio che hanno, in prevalenza, due caratteristiche principali: la *simultaneità* di eventi e la *moltiplicazione* di domini spazio-temporali.

a)- La *simultaneità* non è chiaramente una invenzione della scena tecnologica. La possibilità di lavorare su piani di azione divergenti e compresenti è ben conosciuta dagli storici del teatro. Tuttavia è qui in gioco la *qualità* stessa di questa simultaneità. Essa fa riferimento alla costruzione di *spazi* altri, tecnologicamente mediati, che fanno irruzione sulla scena fisica. Si moltiplicano qui i domini, sia da un punto di vista della compresenza tra performer e corpo virtuale – passaggio precedentemente affrontato a proposito della presenza – sia dal punto di vista dell’irruzione, nello spazio della scena, di un esterno<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Il lavoro sulla simultaneità dei piani di azione è stato, a nostro modo di vedere, un punto sul quale H-T. Lehmann ha scritto pagine interessanti. Cfr., H-T. Lehmann, *Postdramatisches Theater*, Frankfurt-am-Main, Verlag der Autoren, 1999 (tr. fr. di P.H. Ledru, *Le théâtre postdramatique*, Paris, L’Arche, 2002). Per quanto concerne la relazione, di rilevante importanza, tra uno spazio interno e uno esterno, mi riferisco principalmente alla possibilità di portare sulla scena riprese in tempo reale di un altro luogo diverso dalla scena nella quale l’azione si svolge. Penso, in senso specifico, al lavoro di H. Goebbels, *Eraritjaritjaka* (2006), in cui immagini riprese sono portate sulla scena creando un cortocircuito con l’azione che si snoda alla presenza dello spettatore. Per questo passaggio interessante, rispetto allo spazio, si veda anche la conversazione con Frank Bauchard nella seconda parte del presente volume.

b)- questo apre, in modo inequivocabile, a una *moltiplicazione* delle dimensioni temporali della scena. Attraverso l'intervento delle tecnologie è possibile lavorare con diverse tipologie di tempo contemporaneamente:

- in modalità tempo-reale, riprendendo con appositi sistemi di captazione visivo-sonori della scena – come nel caso dell'*Hamlet* (2006) del Wooster Group – o il movimento dei performer, se ci si riferisce a installazioni di carattere coreografico come nel caso di *Recombinant* (2004-2005) di Kondtion Pluriel<sup>18</sup>;
- oppure è possibile lavorare su una dimensione temporale mista, che somma sulla scena il tempo d'esecuzione (materiale), il tempo-reale della captazione a materiali pre-registrati e fatti interagire con la scena.
- una terza dinamica temporale è quella di lavorare con una comunicazione di rete; questo, come nel caso de *La démence des Anges* di Isabelle Choinière, oltre a moltiplicare lo spazio necessario per ospitare le tracce di movimento di un corpo non presente ma dislocato, porta sulla scena un tempo altro con il quale tutta l'organizzazione della performance deve rapportarsi.

La simultaneità e la moltiplicazione di domini spazio-temporali si caratterizzano come una tra le massime espressioni dell'intervento tecnologico sulla scena. La simultaneità di spazi diversi produce strutture temporali multiple; mette in relazione il tempo del movimento del corpo con il tempo prodotto dalle tecnologie impiegate. La simultaneità, grazie alla incertezza di sapere se un'immagine, un suono o un video è prodotto nell'istante, ritrasmesso in diretta o in differita, essa rende perfettamente percepibile che il *tempo* – in quanto tale, cioè omogeneo – si è dislocato a vantaggio di temporalità multiple.

Fatte queste brevi osservazioni di carattere generale, cerchiamo ora di affrontare – nello specifico – le diverse dimensioni spaziali da noi tratteggiate, partendo da quello che consideriamo, a nostro modo di vedere, il primo livello di costruzione spaziale di una performance: quello del movimento.

---

<sup>18</sup> Rimando qui alla conversazione con Marie-Claude Paulin e Martin Kusch di Kondition Pluriel nella seconda parte del presente volume.

#### IV.2.1. Movimento e spazializzazione

Entrambe le pratiche sulle quali ci siamo soffermati nei precedenti paragrafi, vale a dire da un lato la costruzione ritmica che privilegia l'aleatorietà e la temporalizzazione (Cunningham) o la frammentazione (Forsythe, Pitozzi, Kondition Pluriel) e dall'altro la costruzione del movimento che opera in modo modulare all'interno di una struttura lineare (Gourfink e Van Acker), proiettano e instaurano una relazione con lo spazio che ha esiti estetici radicalmente differenti e che qui andremo ad analizzare. Tuttavia è necessario fare precedere l'analisi da una precisazione inerente la categoria di spazio. Precedentemente, discutendo le due diverse strategie di articolazione del movimento, abbiamo parlato indistintamente di spazio in relazione al movimento. Lo spazio, in realtà, non è univoco e lo abbiamo visto nel primo paragrafo. È possibile quindi comprendere, sulla base delle ricerche sviluppate da Hubert Godard<sup>19</sup>, come un gesto che si dispiega nello spazio e nel tempo sia fortemente dipendente dalla *categorizzazione percettiva* dello spazio in cui si sviluppa l'azione. Partiamo da questo dato introducendo una importante distinzione: esiste uno spazio dato, geometrico e misurabile, *perimetrale* potremmo dire, e questo è il *topos*; esiste inoltre un'altra tipologia di spazio, uno spazio che chiameremo *emozionale* perché investito dal soggetto e frutto della proiezione della corporeità nello spazio fisico. Questo è il *luogo*<sup>20</sup>. In altre parole il *luogo* è lo *spazio di senso* costruito dal dispiegamento del movimento all'interno di un *topos* dato (la scena o lo spazio performativo). Il luogo è quindi una geografia, un atlante effimero nel quale la corporeità, secondo il processo del *corpo doppio* che abbiamo imparato a conoscere sulla scorta delle analisi di Bernard da un lato e Berthoz dall'altro, si proietta e si dispiega. Questo,

---

<sup>19</sup> P. Kuypers, *Des trous noirs. Un entretien avec Hubert Godard*, in "Nouvelles de danse", cit.

<sup>20</sup> Sulla base di questo nostro assunto abbiamo condotto parte delle conversazioni con gli artisti coinvolti in questo lavoro; rimandiamo pertanto, nella discussione delle rispettive posizioni sul tema, alle conversazioni raccolte nella seconda parte di questo volume. Vedremo nel corso di questo capitolo come, grazie alle strumentazioni tecnologiche, si passerà dal concetto di *luogo*, con le caratteristiche qui evidenziate, a quello di *ambiente sensibile*.

a nostro modo di vedere, costituisce il senso ultimo dello *stare* del corpo nello spazio.

Cet espace est lu, sondé et habité par une conscience qui construit des habitudes perceptuomotrices qui [...] sont le fruit de l'histoire du sujet (coutumes, usages, formations, goûts personnels, etc.). La perception que chaque performeur a de la disposition géométrique, mais également sensible, émotionnelle et dynamique des parties de son « corps propre » repose sur les mêmes préalables fondamentaux informant l'espace et le temps, c'est-à-dire la présence d'éléments objectifs et subjectifs<sup>21</sup>.

Così come per lo spazio, anche per il corpo sembrano esistere due polarità. Esiste un corpo concepito come *oggettivo*, fatto dalla sua massa muscolare, le ossa, i nervi, e un corpo *vissuto* che, come delineato nel primo paragrafo, sente ed è sentito. Quest'ultimo è in continua relazione con l'esterno, con uno spazio a sua volta *oggettivo* e *soggettivo*<sup>22</sup>. Tuttavia tra *oggettivo* e *soggettivo* manca un termine che dal nostro osservatorio è determinante, vale a dire quello di *traiettoria*. La traiettoria non è altro che qualcosa che riguarda la gravità e la sua disposizione e gestione all'interno di un progetto di movimento che investe lo spazio. Pensare la disposizione del movimento in termini di *traiettoria* ci porta a fare una precisazione di tipo terminologico e passando dal concetto di spazio a quello, operativamente più efficace, di *spazializzazione*.

---

<sup>21</sup> A. Menicacci, E. Quinz, *Étendre la perception?*, in "Nouvelles de danse", cit., p. 79. "Questo spazio è letto, sondato e abitato da una coscienza che costruisce abitudini percettomotorie che [...] sono il frutto della storia del soggetto (costumi, usanze, formazioni, gusti personali, etc.). La percezione che ogni performer ha della disposizione geometrica, ma anche sensibile, emozionale e dinamica di ogni parte del suo "corpo proprio" riposa sugli stessi fondamenti che informano lo spazio e il tempo, vale a dire la compresenza di componenti oggettive e soggettive." È qui evidente l'allusione, che gli autori fanno, a quello che comunemente viene chiamato il *processo di soggettivazione*. Per una disamina su questo punto si veda F. Guattari, *Chaosmose*, Paris, Galilée, 1992, p. 40 (tr. it. di M. Guareschi, *Caosmosi*, Genova, Costa & Nolan, 1992, p. 36).

<sup>22</sup> Se questa lettura delle relazioni tra lo spazio e il corpo è utile per leggere e interpretare il dispiegamento di un movimento, è qui che diventa interessante intervenire, da un punto di vista tecnologico, sullo studio delle diverse modificazioni che il *pre-movimento* subisce in questo contesto.

L'espace, comme le temps, n'est pas : né-ant, si l'on veut. L'espace n'est pas, parce que tout ce qui est nécessairement est espacé (a lieu). L'espace « est » l'espacement (ce qui donne lieu). Le donner lieu « est » le temps : l'espacement<sup>23</sup>.

Se lo spazio è sempre e comunque *spaziamento*, l'intervento sullo spazio che intendiamo qui discutere si articola secondo due strategie diverse e complementari. Seguendo la riflessione di Lacoue-Labarthe, operare questo slittamento terminologico ci permette di mettere in evidenza un ennesimo punto fondamentale della nostra riflessione intorno al movimento così come pensato e operato sulla scena contemporanea, vale a dire la relazione che si instaura tra la dimensione dell'infinitamente grande e quella, opposta, dell'infinitamente piccolo. Spazializzare significa, in prima istanza, innestare un intervallo attraverso il quale si operano le trasformazioni spaziali del movimento. L'intervallo, tuttavia, presuppone anche una diversa articolazione del tempo che porta a segnare nel corpo, e lo abbiamo visto, il suo passaggio<sup>24</sup>. Agli stati di corpo, ogni volta singolari, si relazionano temporalità e spazialità diverse. Da un lato (in quello che abbiamo chiamato *tempo-movimento*) lo spazio è determinato dallo spostamento-articolazione dei segmenti di corpo: qui il livello visibile, macroscopico del movimento, rivela il dettaglio all'interno dell'articolazione e sembra prevalere sul micromovimento che lo informa e lo sottende; dall'altro (in quello che abbiamo definito *movimento-tempo*) lo spazio è disegnato da una modulazione del movimento infinitesimale, simile a una massa che traccia e qualifica lo spazio: in questo caso il livello microscopico del movimento prevale su quello macroscopico. È come se si trattasse di due diverse strategie per *dare a vedere il tempo*, in cui la prima opera una diversa strategia spaziale privilegiando il dettaglio a svantaggio della densità, rendendo visibile non la massa complessiva ma bensì il processo di frammentazione attraverso un intervallo ritmico che connette i

---

<sup>23</sup> Vedi P. Lacoue-Labarthe in J-F. Lyotard, *Les immatériaux*, Paris, Editions du Centre Pompidou, 1985, p. 66. "Lo spazio, come il tempo non è: nulla, se si vuole. Lo spazio non è, perché tutto ciò che è, necessariamente è spazio (ha luogo). Lo spazio "è" lo spaziamento (ciò che dà luogo). Ciò che dà luogo "è" il tempo: lo spaziamento."

<sup>24</sup> La lentezza, come componente caratterizzante del movimento coreografico di Myriam Gourfink, si muove in questa direzione; o viceversa, l'articolazione a intervallo che segna il processo di frammentazione.

segmenti di movimento tra loro; mentre la seconda opera come se rendesse visibile l'articolazione profonda del movimento a partire dalla sua densità complessiva in cui non ci sono né cesure né intervalli. Detto altrimenti, nel primo caso la struttura del movimento che determina il luogo d'azione emerge grazie alla messa in evidenza delle cesure e degli intervalli che lo compongono: attorno all'intervallo si aggregano i segmenti di movimento e il flusso è la risultante del ritmo; mentre per la seconda il flusso del movimento costruisce un tempo trattenuto e lineare in un luogo raccolto. Tuttavia a queste due strategie possiamo affiancarne una ulteriore che pensa la relazione movimento-spazio a partire da un lavoro sul peso e sulla gravità.

Le dinamiche di relazione movimento-spazio fino a ora considerate lavorano a livello di dinamiche *interne* al movimento attraverso le quale giungere a risoluzioni estetico-spaziali diverse. È ora necessario soffermarci su alcune dinamiche di relazione movimento-spazio di tipo *esterna*, in cui la disposizione spaziale dei performer si avvicina a un campo di forze e in cui i corpi assomigliano a catalizzatori. Andiamo dunque con ordine, e consideriamo la scena come un *campo*.

Un campo, in termini scientifici, si compone d'attrattori. Un attrattore è una zona, una porzione di spazio che esercita un richiamo magnetico su un sistema, o una serie di sistemi, e sembra attrarlo irresistibilmente verso di sé. Un esempio di attrattore, e lo abbiamo visto in precedenza, è il suolo soggetto alla forza di gravità. All'interno di un campo ci sono poi i catalizzatori. Un catalizzatore è un elemento o uno strumento che, nel momento in cui entra in contatto con un sistema, ne produce una trasformazione<sup>25</sup>. Una simile costruzione dello spazio sembra all'opera nei lavori di Myriam Gourfik come *This is my house*, soprattutto grazie alla definizione di un livello temporale lento, ma anche grazie a una composizione formale che vuole le performer nettamente separate l'una dall'altra e mai in contatto tra loro. Questo implica, tuttavia, una relazione d'altro tipo, che non passa più per un contatto fisico tra i performer, com'era per la post-modern dance di matrice

---

<sup>25</sup> Si vedano le importanti riflessioni di Isabelle Stengers e Ilya Prigogine sull'argomento. Si veda inoltre J. Marinelli, *Danser le chaos*, in "Nouvelles de danse", n° 53, 2006, p. 180 sgg.

*contact*<sup>26</sup>, ma avviene a livello delle reciproche cinesfere, costruendo così lo *spazio* come luogo in comune e con-diviso tra i performer.

The sphere around the body whose periphery can be reached by easily extended limbs without stepping away from that place which is the point of support when standing on one foot, which we shall call the stage. We are able to outline the boundary of this imaginary sphere with our feet as well as with our hands. In this way any part of the kinesphere can be reached<sup>27</sup>.

Se la cinesfera è lo spazio-limite del corpo, quando questo si spinge fuori dai limiti della propria cinesfera di partenza, si delinea una nuova posizione di riferimento e si trasporta la cinesfera a un nuovo stadio, a un nuovo livello di interazione tra il movimento e lo spazio; questo perché la cinesfera non è possibile abbandonarla, segue il corpo come un'aura. Quello che Laban sembra sottolineare è che se il corpo si muove nello spazio, la cinesfera si muove con lui. Quindi, per ritornare alla nostra riflessione sulla costruzione dello spazio secondo Myriam Gourfink, è come se la coreografa preferisse, all'incontro diretto tra i corpi, il loro *entre-deux*, vale a dire la relazione tra le reciproche cinesfere, spostando così l'attenzione dal movimento del corpo alla costruzione dinamica dello spazio. Ed è in questo modo che, nello specifico coreografico della Gourfink, il *topos*, spazio geometricamente dato, si fa *luogo*, presenza.

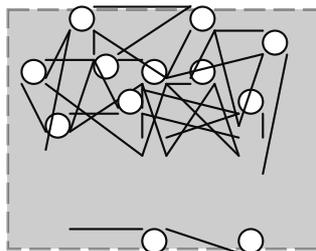
---

<sup>26</sup> Con questo termine rimandiamo a una delle caratteristiche principali della costruzione del movimento coreografico *post modern* e soprattutto alla figura, tra le altre, di Steve Paxton. Con il termine *contact* si intende una particolare articolazione e gestione del peso, in cui i corpi sono in contatto e il peso dell'uno scarica e si appoggia sul peso dell'altro e viceversa, fuori dal proprio assetto gravitatorio e posturale. Cfr. a questo proposito S. Banes, *Terpsichore in sneakers. Post-Modern Dance*, Houghton, Houghton Mifflin Company, 1980 (trad. it. di Manuela Collina, *Tersicore in scarpe da tennis. La post modern dance*, Macerata, Coop. Ephemeria Editrice, 1993).

<sup>27</sup> R. Laban, *Choreutics*, text annotated and edited by Lisa Ullmann, London, Macdonald & Evans, 1966, p. 10. Vedi inoltre L. Laban, *Mastery of movement*, cit. "La cinesfera è la sfera intorno al corpo in cui la periferia può essere raggiunta dalle membra distese senza che il corpo, posto su un solo piede, non si sposti dal punto di supporto. Noi chiamiamo questo punto di supporto la posizione di riferimento. Noi possiamo disegnare i limiti di questa sfera immaginaria con i nostri piedi ma anche con le nostre mani. In questo modo ogni parte della cinesfera può essere raggiunta."

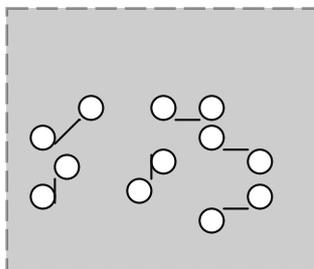
Tuttavia la dinamica del campo di forze esige un'ulteriore approfondimento dell'analisi. È utile dunque soffermarci qui su *Pneuma 02:35* (2006), ultima produzione di Cindy Van Acker che, a nostro modo di vedere, costituisce un'ulteriore variante all'interno di questa costruzione dello spazio performativo. In questa performance sembra sia in opera la dinamica del campo di forze precedentemente rilevata. Lo schema dell'intero lavoro sembra essere disegnato a partire da una proposizione di questo tipo: creare una forma di organizzazione dello spazio scenico a partire da una disposizione aleatoria (o apparentemente aleatoria) delle componenti (i corpi dei performer). Il lavoro apre infatti con la presenza di diversi danzatori in movimento sulla scena: la struttura della performance è dunque aperta (fase I). Tuttavia è come se questi corpi fossero catalizzatori, vale a dire attirassero l'attenzione di altri, continuando comunque il loro movimento nello spazio dato.

Fase I



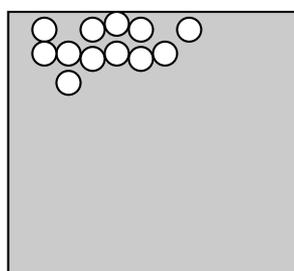
Con l'evolversi della performance (fase II) si assiste a una progressiva riorganizzazione spaziale, a zone di densità potremmo dire, in cui i diversi corpi (catalizzatori) si aggregano, come se ogni corpo-catalizzatore riorganizzasse il proprio spazio cinesferico a partire dall'influenza esercitata da altri fattori: un altro corpo-catalizzatore e, di conseguenza, la porzione di spazio che svolge tale funzione.

Fase II

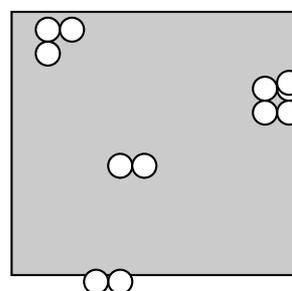


Si disegna così, da un punto di vista spaziale, un grado di organizzazione superiore rispetto alla prima disposizione aleatoria. In altri termini una porzione di spazio con qualità attrattiva comincia a aggregare a sé coppie di catalizzatori. A questi due livelli se n'aggiunge in seguito un altro; esso subentra nel momento in cui la relazione tra corpi-catalizzatori non è più unitaria (in relazione 1:1) ma si moltiplica. In questo caso il singolo corpo-catalizzatore riposiziona, nella logica interna al lavoro, la propria cinesfera in relazione a quella di altri corpi-catalizzatori, avendo come conseguenza, da un punto di vista spaziale, l'aggregazione di più corpi-catalizzatori in un unico spazio attrattivo (fase IIIa); oppure di moltiplicare gli spazi d'attrazione, frammentando ulteriormente lo spazio dato (il *topos*) che si presenterà per la maggior parte vuoto, con un'alta densità in alcuni e ben precisi spazi che, come si può intuire dall'applicazione di una legge fisica, sono i bordi esterni, frontali e laterali, dello spazio scenico (fase IIIb). Questa condizione è la risultante di due fattori congiunti: la spinta gravitazionale (verticale) sommata alla spinta dei corpi-catalizzatori (orizzontale) che, rispetto alla conformazione dello spazio, muovono verso le estremità.

Fase IIIa



Fase IIIb



Dalla struttura inizialmente aperta (fase I), si è passati così al sistema (Fase IIIa-b). A partire da istruzioni semplici la costante riorganizzazione che si produce è la risultante dell'incontro di cinesfere diverse. Il punto preciso in cui si attua il passaggio al sistema si chiama, in termini scientifici, punto di *biforcazione*, e designa il momento in cui il sistema modifica, come in questo caso, il suo livello di intensità.

#### IV.2.2. *Sullo spazio come volume*

Come abbiamo avuto modo di sottolineare in precedenza, rispetto alle strategie di modificazione del *topos*, la concezione della scena è concezione dello spazio. Lo spazio non preesiste semplicemente alla *localizzazione* e alla disposizione dei corpi figura e delle cose sulla scena, ma è, di volta in volta, determinato dalla loro disposizione, dal loro aver-luogo. Lo spazio che lo determina si qualifica come campo di tensione della scena. Nelle dinamiche interne che attraversano l'intero progetto della *Tragedia Endogonidia* della Societas Raffaello Sanzio, la figura – come l'abbiamo definita nel capitolo precedente – è sempre incorniciata, inscritta in uno spazio cubico che Romeo Castellucci chiama *volume*.

Si tratta di individuare una geometria spaziale che, ben inteso, è uno *spazio mentale* che si costruisce nel cervello dello spettatore. Su un altro versante è attraverso il gesto e il movimento che si *crea* un volume, una prospettiva. Può essere una prospettiva vertiginosa o bidimensionale. A caratterizzare una scena non è quindi la *scenografia*; ciò che interviene efficacemente sul corpo e sulla mente dello spettatore è invece il *volume* e la sua capacità di contenimento. Un volume si lascia penetrare in tutti i sensi, si lascia immaginare. Un volume, ancora una volta, non è un oggetto da consegnare<sup>28</sup>.

A questo proposito prendiamo in considerazione le scene di *C.#01 Cesena*, *A.#02 Avignon* (**fig. 67**), *BR.#04 Bruxelles* (**fig. 68**) e *BN.#05 Bergen* che portano iscritto un sistema di inabissamento della visione. La funzione del *frame* scenico porta iscritto un processo di *incastratura* degli spazi.<sup>29</sup> Lo spazio incastrante costituito dal volume della scena principale, non si limita a “rappresentare” un altro spazio, ma lo ospita al suo interno in tutta la sua dimensione volumetrica. Le stanze-cubo non comunicano tra loro, se si eccettua lo scorrimento laterale lungo la quarta parete divenuta la superficie stessa dell'immagine. Con l'*incastratura* delle stanze-cubo ci troviamo di fronte ad una nuova

---

<sup>28</sup> R. Castellucci. Si veda la conversazione nella seconda parte del presente volume.

<sup>29</sup> Cfr. V. I. Stoichita, *L'invenzione del quadro*, Milano, Il Saggiatore, 1998, p. 15 sgg e p. 75 sgg. Ci muoveremo qui in modo sensibilmente diverso, avendo a che fare tecnicamente con uno spazio fisico e soprattutto in divenire.

strategia di esposizione dell'azione, ad una nuova qualità dello spazio. Il principio di *esposizione* – carattere della figura così come delineato nel terzo capitolo – è una modalità per sottrarsi all'episteme della rappresentazione mediante la messa in opera di una strategia compositiva anti-prospettica. Salta, in altri termini, l'unità spaziale in senso euclideo-kantiano.

Dalla messa in opera di questa *prospettiva rovesciata* nell'immagine si rendono visibili azioni che, in una dimensione rigorosamente prospettica, non potrebbero essere viste simultaneamente<sup>30</sup>. Come immediata estensione di questo principio l'immagine scenica è da considerarsi come *policentrica* e *polisemica*<sup>31</sup>. Ne risulta quindi un'immagine costruita e percepita come se l'occhio procedesse frammentando l'unità dell'immagine, operando quindi secondo punti di vista distinti montati gli uni con gli altri. Più che essere abbandonata del tutto la prospettiva è rovesciata e moltiplicata. L'immagine che ne deriva è un montaggio simultaneo di immagini prospettiche e non prospettiche.

Questa immagine presuppone due ordini di senso all'interno dei quali si definiscono gli spazi di comunicazione con lo spettatore, questi sono, l'*immagine-azione* come frutto dell'azione esercitata dal corpo-figura all'interno del *frame* scenico e l'*immagine-percezione* come azione prodotta dall'immagine scenica sullo spettatore. A loro volta ognuna di queste categorie contiene nel suo interno una molteplicità di altre immagini. L'immagine scenica è così la risultante di un processo combinatorio di più immagini che interferiscono tra loro. L'interferenza di una o più immagini con le altre porta ad uno scarto che si produce nel

---

<sup>30</sup> Cfr., Florenskij, "La prospettiva rovesciata" in *La prospettiva rovesciata e altri saggi*, Roma, Gangemi Editore, 1990, p. 73. Mi riferisco qui ad azioni compresenti in ambienti diversi. Cfr., *BN.#5* Bergen.

<sup>31</sup> Forse azzardatamente pensiamo l'immagine *polisemica* sulla scorta della riflessione di G. Deleuze, F. Guattari in *Mille Piani*, cit., in cui si postula l'acquisizione delle immagini (mai singolari ma sempre multiple) non in rapporto ad un referente (emittente o destinatari che siano) determinato, ma bensì sganciate da ogni referenza, connesse in modo aleatorio secondo flussi d'intensità, cioè secondo un andamento reticolare, rizomatico (da rhizome), del tutto materiale e contingente. In sintesi l'immagine *policentrica* di cui vogliamo discutere si sottrae alla legge organica della linearità (anche comunicativa), scioglie l'unità e de-struttura l'identità, livella le gerarchie, installa la propria logica operativa nel vortice prodotto dalla sovrapposizione delle immagini stesse.

cervello dell'osservatore coinvolgendo, da un lato il movimento di costruzione dell'immagine di partenza, l'*immagine-azione*, e dall'altro il movimento ricevuto come *immagine-percezione* o *immagine-reazione*; questo intervallo non è altro che la *spaziatura* che si frappone tra l'azione e la reazione, e che produce quella che definiremo, sulla scorta di Deleuze, l'*immagine-affezione* come prodotto dell'imprimersi dell'azione sulla retina, montata e codificata dallo spettatore come *propria immagine scenica*<sup>32</sup>.

La dinamica di azione (produzione) e reazione (percezione) è giocata a partire dall'attivazione di ulteriori *frames* che si trovano ad agire nell'orizzonte di senso del *frame* scenico generale, operando secondo specifici agglomerati di interesse, selezionati a partire dall'esercizio di quello che definiremo uno sguardo *aptico*, vale a dire con valenze tattili.

Grazie a questo particolare esercizio dello sguardo, l'attore e lo spettatore si collocano entrambi, oltre ogni distinzione spaziale, in una "stanza visiva" condivisa, nella quale, come ha osservato Wittgenstein, un *fuori* non esiste.<sup>33</sup> Sia che la scena inabissi lo spettatore nella sua articolazione (visione ottico-prospettica), sia che gli restituisca la frontalità di una superficie piana non prospettica, lo sguardo dello spettatore è, lungo tutto l'arco della durata dell'*evento*, *interno* alla scena, irretito nei percorsi frammentati di un'immagine *polisemica* e *policentrica* che egli stesso contribuisce a definire.

Wittgenstein individua nell'*immagine* della "stanza visiva" la zona in cui lo sguardo si dà a vedere, vale a dire si espone ed esponendosi si dona al contatto con l'altro (con il singolo sguardo dell'altro), sigillando così la relazione tra il guardare e il comprendere. La "stanza visiva" è quindi la totalità degli sguardi possibili, un *frame* che condensa in sé ogni singolo sguardo; in questo senso lo spettatore appartiene, magari inconsciamente, alla "stanza visiva" come singolo sguardo, ma questa non gli appartiene, è sempre dislocata rispetto ad ogni presa totalizzante. Come appare chiaramente da quanto enunciato

---

<sup>32</sup> Sul concetto di *immagine-affezione* vedi: G. Deleuze, *L'immagine – movimento. Cinema I*, Milano, Ubulibri, 1984, p. 97.

<sup>33</sup> Si veda L. Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen. Philosophical Investigations*, Oxford, Basil Blackwell, 1953, (tr. it. di R. Piovesan e M. Trichero, *Ricerche filosofiche*, Torino, Einaudi, 1967). §396-400.

tutto si sviluppa nell'*interno* di un luogo in comune, *condiviso* (proprio perché *con* risulta essere *diviso*, autoescludente nel contatto tra le visioni). Lo sguardo dello spettatore sottratto all'occhio non è più esercitato sopra l'immagine scenica, ma al contrario è uno sguardo aperto dall'evidenza dell'immagine. È uno sguardo *aptico* articolato in opposizione *all'ottico*.

Ma, a questo punto, quale è la *grammatica del vedere* che soggiace alla visione della scena nella Tragedia Endogonidia? Come si articola questa nuova grammatica della visione a partire dall'articolazione scenica?

Se la scena si struttura attraverso un inabissamento di stanze-cubo, la visione ottica consente una visione *in chiaro*, prospettica, basata sulla differenziazione tra spazi di profondità e spazi in rilievo operati mediante la mediazione chiaroscurale<sup>34</sup>. In questo senso la visione ottico-prospettica opera mediante la designazione di un punto di vista dal quale guardare, mantenendo lo spettatore esterno all'azione.

Nella *Tragedia Endogonidia* l'articolazione della scena avviene mediante una disposizione *orizzontale* dei temi-materia. Negli episodi *C.#01 Cesena*, *A.#02 Avignon*, *B.#04 Bruxelles e BN.#05 Bergen*, la scena ha uno sviluppo, una crescita orizzontale, si definisce mediante la costruzione di una superficie-piano che annulla, attraverso la connotazione di non colore, il senso di profondità prospettica. Sono due le *camere* alle quali intendiamo riferirci: la camera *d'oro* presente prevalentemente negli episodi *C.#01 Cesena* e *A.#02 Avignon* e la *camera di marmo* presente invece negli episodi *B.#04 Bruxelles e BN.#05 Bergen*. Queste due camere rimandano alle qualità di due colori, l'oro e il bianco. L'oro ha una qualità riflettente, mentre il bianco sembra assorbire le figure all'interno della sua struttura.

La camera d'oro permette di collocare al suo interno le forme per farle implodere. La camera d'oro, a sua volta, è una forma. La caratteristica straordinaria dell'oro, al di là dalle implicazioni iconografiche, è il suo essere *riflettente*, con caratteristiche percettive straordinarie che annullano lo spazio.

---

<sup>34</sup> “I differenti “colori” non hanno tutti la medesima connessione con la visione *stereoscopica*. [...] Quella connessione è certo la connessione tra profondità e luce e ombra”. L. Wittgenstein, *Remarks on Colour*, Oxford, Basil Blackwell, 1977, § III, 142 e 144 (tr. it. di M. Trinchero, *Osservazioni sui colori*, Torino, Einaudi, 1981).

Pur essendo molto profonda, a seconda della qualità d'intervento delle luci, è stato possibile ottenere due risultati diametralmente opposti: da un lato la percezione di uno spazio completamente piatto, dall'altro, cambiando la posizione del corpo luminoso, si otteneva, da un punto di vista percettivo, uno spazio infinito. L'oro ha, inoltre, la possibilità di annullare gli angoli. Ma non è una camera degli specchi, perché l'oro è opaco, *incendia* l'aria che contiene, la mette in vibrazione. Quando si vede l'immagine posta al di sopra di un corpo riscaldato, si vede un elemento vibratile il cui contorno è indefinito. Questo accade anche nella camera d'oro<sup>35</sup>.

La *camera d'oro* tende quindi a inabissare lo sguardo dello spettatore, farlo penetrare dentro la scena che sta osservando; far scorrere il suo occhio sulla superficie bidimensionale che designa. Questo perché l'oro ha una caratteristica *riflettente*. "We speak of the 'colour of gold' and do not mean yellow. 'Gold-coloured' is the property of a surface that shines or glitters"<sup>36</sup>.

Viceversa la *camera di marmo* degli altri episodi citati ha caratteristiche diverse.

Se per la camera d'oro la sua caratteristica è quella di incendiare le figure, nella stanza di marmo, la qualità stessa della materia agisce in senso opposto, come se le figure in essa contenute si *raffreddassero*<sup>37</sup>.

Da un lato la qualità dell'oro *incendia* le figure che vi si dispongono all'interno, dall'altro il bianco le *raffredda*, le distanzia. Se il non colore, negli episodi della Tragedia Endogonia che abbiamo citato, è impiegato nella direzione dell'annullamento della profondità, la suddivisione della scena in bianco e oro instaura punti di fuga esterni al quadro scenico che delineano immagini a scorrimento laterale. Da un lato il bianco che apre, come campitura fondamentale gli episodi è non colore che crea un senso di sospensione e di scorrimento, dall'altro l'oro, che caratterizza le scene centrali e finali, non assorbe ma riflette non permettendo nessuna prospettiva, non concede l'articolazione di un

---

<sup>35</sup> R. Castellucci. Si veda la conversazione nella seconda parte di questo volume.

<sup>36</sup> L. Wittgenstein, *Remarks on Colour*, cit., § I, 33. "Si parla di 'color dell'oro' e non si intende il giallo. 'Color dell'oro' è la proprietà di una superficie che splende e luccica".

<sup>37</sup> R. Castellucci. Si veda a questo proposito la conversazione posta nella seconda parte di questo volume.

punto di vista ma crea un blocco, un'identificazione con la dinamica del passaggio e dello scorrimento laterale. Scrive Wittgenstein a proposito del colore bianco:

Consider that things can be reflected in a smooth white surface in such a way that their reflections seem to lie behind the surface and in a *certain* sense are seen through it<sup>38</sup>.

In questo senso anche la composizione interna all'immagine opera disponendosi sulla linea della superficie. Il movimento della spaziatura lavora come unità di misura della distanza in una costruzione spazio-orizzontale. L'articolazione nello spazio del corpo-figura sembra andare verso una bidimensionalità, verso una mancanza di profondità (comunque sempre mediata dal tulle che fa *schermo* alla scena) con fughe (ed ingressi) sempre laterali. La mancanza di prospettiva nella creazione dell'immagine scenica delinea, negli episodi richiamati, una visione *ravvicinata* che proietta lo spettatore nell'azione e di conseguenza lo porta ad articolare uno sguardo *aptico* sulla e nella scena.<sup>39</sup> L'*aptico* designa dunque uno spazio tattile-ottico che non stabilisce relazioni estrinseche tra l'occhio e gli organi sensoriali del tatto, ma richiama un andamento dello sguardo, una sua possibilità nel creare tracciati della scena.

In quella prossimità tra la scena e lo spettatore che è la "stanza viviva", lo sguardo *aptico* incontra lo spazio *liscio* della scena, vale a dire uno spazio che si definisce a partire da linee di aggregazione direzionali, da scarti sempre *locali* mai uno spazio assoluto o centrico. Vedere il corpo-figura significa allora non poterlo mai afferrare in *una* visione, perché sempre prima o sempre oltre ogni presa operata da parte

---

<sup>38</sup> “Non dimenticare che in una superficie bianca e liscia le cose si possono riflettere in modo tale che le loro immagini riflesse sembrano giacere dietro le superficie, e in *un certo* senso, si vedono attraverso di essa”. L. Wittgenstein, *Remarks on Colour*, cit., § III, 159. Si veda l'effetto che l'azione in *BR.#4* Bruxelles produce ai fini della percezione dell'immagine scenica.

<sup>39</sup> Scrive Riegel: “Consideriamo la cosa da una distanza minima, per così dire davanti al naso, così da vederne non la forma come un tutto ma solo la superficie parziale, [...] Ne segue che a visione ravvicinata la superficie tattile si avvicina al piano, cioè alla superficie ottica, perché le ombre sono solo debolmente avvertibili.” A. Riegel, *Grammatica storica delle arti visive*, cit., p. 363.

dell'occhio<sup>40</sup>. Allo spettatore spetta il compito di *percorrere* il corpo-figura e l'intera opera come una traccia, non di ricomporre in unità la frammentazione della scena. Lo sguardo dello spettatore è condotto nei singoli interstizi del processo di decostruzione dell'unità totalizzante della visione, è invitato a *toccare* con l'occhio la superficie delle cose. Lo sguardo *aptico* è ciò che innesta, in un sol colpo, la cosa vista e il fondo, è il *frame* che ne traccia il margine comune. Qualcosa dal fondo è venuto in superficie. L'*aptico* è il ravvicinato in tutti i *sensi* (vista, udito ecc). Se l'occhio dello spettatore è sottratto alla visione ottico-prospettica a favore di una visione *aptica* che percorre tutta la superficie della scena, l'orecchio opera mediante una messa in risonanza; là dove il visivo, nella funzione dell'*aptico*, penetra fin dentro il proprio dissolvimento, il sonoro appare e si dissolve già nella propria permanenza. La logica dell'*aptico*: toccare toccandosi in tutti i *sensi*.

#### IV.2.3. *Lo spazio dello schermo*

Prima di passare all'analisi di singole articolazioni spaziali che intervengono attraverso la disposizione di schermi, è necessario focalizzare l'attenzione su un punto. Vale a dire la presenza e la funzionalità degli schermi sulla scena. Secondo la magistrale analisi fornita da Beatrice Picon-Vallin, lo schermo è lo strumento tecnico con e attraverso il quale si determina e si attualizzano le caratteristiche di moltiplicazione e simultaneità precedentemente introdotte<sup>41</sup>. Gli schermi attualizzano, in altri termini, le dimensioni spazio-temporali che intervengono in relazione alla materialità della scena. Essi sono, inoltre, il luogo privilegiato di manifestazione di quelle *fugurazioni* che abbiamo visto all'opera nel capitolo precedente inerente le *gradazioni* di

---

<sup>40</sup> Si veda la coppia concettuale *striato/liscio* così come teorizzata da G. Deleuze, F. Guattari in *Mille Piani*, cit., p. 592 sgg. In questo senso l'utilizzo dell'immagine video in scena crea un senso di risucchio dello sguardo, un inabissamento percettivo che va in questa direzione.

<sup>41</sup> B. Picon-Vallin, *Les écrans sur la scène*, Losanne, Les Éditions L'Âge d'Homme, 1998. Si veda inoltre *La scène et les images*, Paris, Éditions du CNRS-Les voies de la création théâtrale, 2001. Cfr. inoltre S-J. Norman, *Les nouvelles technologies de l'image et l'art de la scène*, in "Danse et nouvelles technologies – Nouvelles de Danse", n° 40-41, automne-hiver 1999.

presenza. Cerchiamo, pertanto, di seguire questo processo di costruzione della simultaneità d'azione attraverso la presenza e l'utilizzo di schermi che la scena ha costruito.

#### IV.2.3.1. “Multipli schermi”

Partiamo prendendo in considerazione il lavoro dei giapponesi Dumb Type, che a nostro modo di vedere si colloca in una zona di confine tra le diverse arti; i loro lavori nascono, in fase embrionale, come interventi installativi per poi originare, attorno a temi ed elementi ritornanti, vere e proprie performance. L'architettura interna dei loro lavori procede quindi per dilatazione d'elementi preesistenti: costanti che ruotano attorno a riflessioni che hanno come oggetto d'indagine le malattie, come in *S/N* (1994), legato a una riflessione sul diffondersi dell'AIDS, o l'impatto e l'accelerazione che le tecnologie impongono ai rapporti interpersonali nelle società contemporanee, come per *[OR]* (1997). Tuttavia, accanto a questi temi *contingenti*, la loro produzione, soprattutto con lavori come *Memorandum* (1999) e *Voyage* (2002), si è orientata verso l'elaborazione di temi quali la memoria (e il suo funzionamento sulla realtà), o il viaggio<sup>42</sup>.

Nella loro produzione, così come all'interno della cultura giapponese, l'impiego di tecnologie per lo spettacolo avviene in strettissima relazione con alcuni aspetti della cultura tradizionale, e produce così forme ibride che costituiscono il *grado zero* delle loro operazioni artistiche. I Dumb Type fondano parte del processo creativo sul dispiegamento di *multimedia*, vale a dire attraverso la combinazione di diversi tipi di informazioni (testo, suono, immagini sia fisse che in movimento) provenienti dall'impiego di media diversi, quali la fotografia o le riprese video, fino a giungere all'impiego ripetitivo di barre luminose che, richiamando per associazione strumenti in uso in contesti bio-medici, operano una forma di scansione che investe tutte le componenti della scena, inclusi i corpi dei performer. In questa direzione, da un punto di vista estetico, l'ombra e la luce, cardini della

---

<sup>42</sup> Tracce di questi spazi altri sono convocate sulla scena reale, materiale. Si veda in questa direzione l'analisi di Keiko Courdy, *Dumb Type: Un corps interfacé entre signal et noise*, in “Digital Performance”, *Anomalie Digital\_Arts*, n° 2, 2002, p. 170.

riflessione estetica giapponese, offrono, unitamente ad altri dispositivi simbolici, un'importante griglia di lettura per incontrare il lavoro di questo collettivo in cui, a partire da *S/N* (1994) fino a giungere a *Voyage* (2002), loro ultima produzione, spazio e tempo sono dimensioni indissociabili, così come lo sono nel pensiero nipponico. “In Giappone la nozione di tempo e di spazio sono unite da un solo concetto, quello di *ma* [...] tutte le arti sono quindi arti del *ma* [...]”, come ha avuto modo di sottolineare Arata Isozaki, a proposito di una riflessione sul concetto di spazio giapponese<sup>43</sup>.

Comincia con *S/N* – e lo abbiamo visto – una lunga riflessione articolata attorno al concetto di malattia (e alle sue plurime forme di diffusione virale), la cui testimonianza costituisce il punto nodale del lavoro, concretizzato nell'urgenza di una forma tecnologicamente mediata che ne amplifichi la portata. La prima versione di questo lavoro, sotto forma di installazione [*S/N 1*], è presentata nel settembre 1992 nella cornice del “L'ere Binaire” di Bruxelles, Festival dedicato alle arti elettroniche, mentre la performance è stata presentata per la prima volta in Giappone, nel 1994. *S/N* è un lavoro che, sul piano tematico, affronta la contingenza della malattia oltre a una serie di questioni sociali, quali l'omosessualità ecc., e costituisce, da un punto di vista dell'estetica del collettivo, il banco di prova sul quale sperimentare segni che ne definiranno in seguito la cifra stilistica. Con *S/N* viene per la prima volta sperimentato l'intervento delle tecnologie su grande scala, che porterà a modificare in modo radicale l'assetto dello spazio scenico, intervenendo come interfaccia relazionale tra i performer. La scena di questo lavoro (**fig. 69**) è costituita, come ricorda Shiro Takatani (uno dei fondatori del collettivo), da schermi di proiezione al di sotto dei quali i performer danzano e si muovono freneticamente, intervallando a questo movimento cadute rovinose, come se il loro corpo cadesse dentro precipizi invisibili, condannati a non essere altro che immagini<sup>44</sup>. *S/N* è un lavoro dal dispositivo scenico complesso, composto da almeno tre

---

<sup>43</sup> Cfr. A. Isozaki, “L'espace Japonais”, in *Chaiers Renault Barrault*, n° 102, 1981, p. 57.

<sup>44</sup> Christine Zeppenfeld-Rosaz e da Nicole Le Bian-Prada su questo assetto del lavoro dei Dumb Type. Cfr., *Ibid.*, “De l'installation à la performance: la tradition au cœur de la technologie”, in B. Picon-Vallin, *Les écrans sur la scène*, Lausanne, L'age d'homme, 1998, p. 257.

ordini spazio-temporali: il primo è costituito dal palco, il secondo è uno spazio intermedio, una passerella sopraelevata, che corre lungo tutto il perimetro del palco; mentre il terzo spazio, costituito da uno schermo di proiezione, si situa tra i due precedenti e li connette. La combinazione di questi spazi, unitamente alla proiezione alternata d'immagini mobili e fisse, produce un impatto drammaturgico che sembra costituire come una polarità alternativa alla presenza fisica dei performer, con i quali si relaziona costantemente. Inoltre, il ritmo delle variazioni e della tipologia di proiezioni sullo schermo determina anche il ritmo e l'andamento delle sette sezioni di cui il lavoro è composto. Ogni sezione è costituita da un piano sonoro intrinsecamente legato alla partitura visiva e articolato attorno all'emissione di segnali, a intensità variabile, che intervengono profondamente sull'assetto percettivo dello spettatore, costringendolo a lievi stati di alterazione come in prossimità di un leggero malessere fisico.

La fase successiva di quest'indagine sullo spazio-tempo della scena, in relazione alle tecnologie, produce *[OR]*, terza e ultima parte della trilogia che, attraverso una strategia ormai consolidata, nasce come intervento installativo per l'Inter-communication Center di Tokyo nel 1997, mentre la sua prima versione performativa è concepita nella cornice del Festival "Visa" di Maubeuge. Come per *S/N*, anche la scena di *[OR]* è costituita da schermi di proiezioni, in questo caso un ciclorama semisferico, e da un tappeto bianco a coprire l'intero perimetro del palco<sup>45</sup>. Ritornano qui elementi ormai connaturati all'estetica della formazione nipponica: la barra luminosa che attraversa come in uno scanner bio-medico le componenti sceniche, oltre al suono freddo e distante tratto da +/- (1996) del *sound artist* Ryoji Ikeda che, con questo lavoro, inaugura la collaborazione con i Dumb Type. *[OR]* è quindi una performance ritmata da una sonorità minimale e penetrante, intervallata da innesti techno a volume molto elevato, e da luci stroboscopiche provenienti da diversi punti dello spazio. Le luci stroboscopiche, montate in sincrono alle luci statiche, tendono a creare un'impressione percettiva che dispone il mondo reale e quello virtuale in un unico spazio continuo e fluttuante. Le immagini, provenienti dallo schermo, invadono lo spazio fisico così come le luci stroboscopiche,

---

<sup>45</sup> Ibid., p. 261.

poste nello spazio del palco, invadono e interagiscono con le proiezioni. Da un punto di vista percettivo lo spettatore è soggetto a una quantità di stimoli visivo-sonori in cui i corpi riprodotti tendono a scomparire in architetture di luci e immagini. La loro attivazione a momenti alterni provoca quindi nello spettatore un senso d'alterazione visiva, realizzando un effetto ottico nel quale la scena è bombardata da flash che ne alterano la corretta fruizione percettiva.

La trilogia che si chiude con *[OR]* apre idealmente a un processo di lavoro nel quale l'indagine sull'impatto dei media in scena si assottiglia e si affermano nuovi spazi di sperimentazione. A inaugurare questa fase è *Memorandum*, lavoro presentato per la prima volta, contrariamente alla consuetudine del collettivo, in forma di performance, nel contesto della Scène Nazionale di Mauberge nell'ottobre 1999. Con questo lavoro, oltre a un rinnovato interesse per le convergenze dei media, si apre anche una fase concettualmente nuova che porta i Dumb Type a riflettere, come ricordavamo in apertura, sul tema della memoria. La scena di *Memorandum* si presenta spoglia, divisa da un muro translucido sul quale sono disposte, a cascata, una complessa serie d'immagini preregistrate alternate a frasi scritte in carattere binario, come a formare una parete, al contempo visiva e testuale, che i performer sono chiamati a scalare. In una scena in cui il corpo dei performer è perennemente esposto a un contrasto luce-buio-luce, in cui il corpo sembra sottrarsi a favore della sola traccia lasciata dal suo movimento nello spazio, si alternano sequenze coreografiche a veri e propri interventi dialogici che esplorano il carattere aleatorio dei ricordi e che, come ha precisato Takantani, fondano, ma al contempo alterano in modo decisivo, la nostra esperienza vissuta. Si delinea così quell'architettura audio-visiva, di estrema eleganza formale, che porterà poi a *Voyage*, loro ultima produzione, realizzata nell'aprile 2002 per il Festival di Tolouse e che ha debuttato successivamente, sotto forma di installazione, presso l'Inter-communication Center di Tokyo nell'aprile dello stesso anno. Con questo lavoro i Dumb Type esplorano ulteriormente lo spazio scenico pensato per accogliere suoni dalle frequenze al limite della tollerabilità e immagini ad alta definizione proiettate su uno schermo e raddoppiate su un pavimento fatto di specchi (**fig. 70**). Lo spettacolo è composto da una pluralità di quadri visivo-tematici indipendenti che restituiscono le sensazioni, tecnologicamente

mediate, di un percorso attraverso paesaggi percettivi, visto che ogni quadro prende avvio da un viaggio concretamente o astrattamente affrontato. Sono due le sequenze o quadri sui quali vale la pena soffermarsi: nel primo quadro la scena è disposta a partire da una struttura temporale rallentata in cui i corpi dei performer, che percorrono lo spazio, sembrano attraversati da un flusso gravitazionale emesso da tre sfere disposte nel perimetro della performance; mentre l'altro è il quinto quadro, nel quale una performer abbandona il suo corpo, come privo di peso, fluttuando all'interno di paesaggi sintetici che, grazie alla proiezione sullo schermo, sono in continua modificazione. Pertanto a partire dai primi lavori per giungere a questi ultimi, siamo di fronte a diverse strategie che intervengono sul sistema percettivo dello spettatore, il cui corpo sembra essere luogo e terreno privilegiato di sperimentazione.

#### IV.2.3.2. “Decomposizione dello spazio visivo”

Ma alla definizione di vere e proprie stanze riprodotte come luoghi scenici, si giunge con il progetto *Rooms* del gruppo Motus<sup>46</sup>. Con questo progetto del 2000 la scena si apre ad una riflessione carica di conseguenze rispetto al rapporto con lo spettatore. Tutta l'azione di *Twin Rooms* in particolare (**figg. 53-54**) torna a svilupparsi all'interno; l'esterno è nuovamente escluso, la struttura-stanza è qualcosa che isola e protegge dal mondo, è un microcosmo. Ma essa è anche la scatola ottica davanti alla quale poter esercitare, da parte dello spettatore, la vocazione voyeristica. Guardare significa accedere a porzioni di vissuto secondo modalità frammentate e non totalizzanti, trattenere nella retina immagini parziali. L'alterazione della visione è qui messa in opera secondo un dosaggio sapiente delle cornici. La loro moltiplicazione avviene nel momento in cui si chiede allo spettatore di interpretare sia l'azione reale sulla scena sia la medesima azione riprodotta in video. Entrambe le scene sono organizzate secondo un andamento di tipo cinematografico,

---

<sup>46</sup> Si veda la conversazione con Enrico Casagrande e Daniela Nicolò nella seconda parte del presente volume. Per una riflessione più articolata sul progetto *Rooms* da un punto di vista dello spazio compositivo si veda: Motus, *Io vivo nelle cose*, Milano, Ubulibri, 2006.

tagli e dissolvenze incrociate definiscono una logica di montaggio che procede per raccordi di singoli frammenti separati.<sup>47</sup>

Il contenitore-ambiente, a un primo colpo d'occhio, produce, inoltre, una clamorosa impressione di inquadratura (di cui le pareti laterali sarebbero i bordi) mentre lo sguardo dello spettatore, costretto ad inseguire da una stanza all'altra (ovvero da un estremo all'altro del palcoscenico) i personaggi, diviene l'occhio mobile della macchina da presa.<sup>48</sup>

Con la realizzazione, nel 2004 de *L'Ospite* il sistema di produzione visuale cambia ulteriormente, diventando cinematografico. *L'Ospite* segna, dopo *Twin Rooms*, una sempre maggiore contaminazione e assimilazione del linguaggio cinematografico (**fig. 71**). Come molti degli spettacoli di Motus si inserisce in una logica di produzione espansa che si sviluppa per progetti. *L'Ospite* si configura come punto di arrivo di un progetto dedicato a Pasolini, che ha come riferimenti privilegiati i romanzi *Teorema* e *Petrolio*<sup>49</sup>, e che aveva già trovato una forma provvisoria nella tappa precedente: *Come un cane senza padrone*, rilettura filmico-installativa di *Petrolio*. *L'Ospite* ha debuttato in Francia il 20 aprile 2004 e in Italia il 3 luglio 2004. Lo spettacolo è stato realizzato con il sostegno del Théâtre National de Bretagne.

Il dispositivo scenico dello spettacolo è imponente e rivela una rottura rispetto ai lavori precedenti della compagnia. Si abbandona del tutto la tendenza a costruire spazi abitabili isolati e autosufficienti che aveva caratterizzato, in vario modo, tutti i lavori come *Twin Rooms*. Per *L'Ospite* lo spazio di riferimento è esclusivamente quello teatrale, e per questo spazio sono state pensate soluzioni assolutamente visionarie. La scena è pressoché vuota, fatta eccezione per il proscenio allestito con un finto prato che ospita la riproduzione dell'auto di Pasolini. Il palco (che

---

<sup>47</sup> Tuttavia alla discussione sull'articolazione dello sguardo a partire dal rapporto micro-macro tra il corpo in scena e la sua riproduzione in video, giungeremo nella dissertazione della prossima categoria scenica.

<sup>48</sup> A. M. Monteverdi, "Attraversamenti", in *Oltre 90*, n° 37, maggio 2001.

<sup>49</sup> P. P. Pasolini, *Teorema*, Garzanti, Milano 1968, P. P. Pasolini, *Petrolio*, Einaudi, Torino 1992.

deve essere di minimo 12 metri) ospita quattro schermi di proiezione. Il primo è costituito da un tulle che scherma tutta la scena a partire dai tre metri successivi al proscenio, gli altri sono disposti come un trittico: uno schermo frontale e due diagonali, in modo da delimitare tutto il palco dietro al tulle in proscenio con una forma trapezoidale. Il pavimento di questo trapezio è costituito da una pedana reclinabile fatta di materiale metallico che diventa a sua volta superficie di proiezione. Dietro allo schermo frontale c'è una stanza nella quale gli attori possono muoversi ed essere visti solo come delle figure indefinite. In tutto vengono utilizzati quattro proiettori, tre in retroproiezione e uno che proietta frontalmente. Ognuno degli schermi può essere rimosso e infatti, nel corso dello spettacolo, queste "stanze di proiezione" si modificano al punto da scomparire del tutto lasciando visibile il retropalco.

Le tracce audio sono gestite con un computer e un campionatore, in questo modo dalla regia è possibile utilizzare simultaneamente un grande numero di tracce. Tra esse è da considerare anche la voce degli attori che sono tutti microfonati. Viene utilizzato anche un sistema di spazializzazione del suono che consente di dislocare i suoni in tempo reale sugli speakers disposti secondo una modalità *sei più uno*<sup>50</sup>. Prendendo le mosse dalla duplice natura filmico-letteraria di *Teorema*, Motus realizza uno spettacolo dal fortissimo impatto visivo in cui non abbandona però il riferimento alla scrittura.

Lo spettacolo si sviluppa su diversi piani narrativi, all'intreccio principale che vede una famiglia borghese composta da madre, padre due figli e la serva, sconvolta dall'arrivo dell'ospite, si sovrappone un piano di meta-rappresentazione in cui gli attori riflettono sul loro personaggio. Questo espediente viene realizzato in particolare all'inizio: le interviste fatte agli attori sono proiettate accanto alle descrizioni scritte da Pasolini per ogni personaggio, mentre dietro al tulle si intravedono figure in carne ed ossa. Motus lascia che le parole scritte facciano incursione sulla scena tenendo vivo un continuo legame con il poeta, vero protagonista dell'opera. In particolare sullo schermo di tulle

---

<sup>50</sup> La spazializzazione del suono è un sistema che consente di creare ambienti acustici immersivi e dinamici. Perché si realizzi è necessario un mixer audio e un sistema di speakers più numerosi del classico *due più uno* dello stereo. Il dolby surround dei cinema, per esempio, è un sistema a *cinque* punti di emissione *più uno* per i bassi detto subwoofer. Il sistema *sei più uno* prevede un ulteriore punto di emissione.

frontale si susseguono frasi scritte a macchina prese da *Teorema*, *Petrolino* e *Appunti per un film su San Paolo*. Nel trittico che racchiude la ‘stanza’ dietro al tulle vengono proiettate immagini di esterni, che di volta in volta contestualizzano o commentano le azioni che svolgono gli attori. Le azioni sono molto semplici, scarse, la psicologia dei personaggi è volutamente trascurata, in scena si muovono figure stereotipate che assumono spessore drammaturgico solo quando inserite nella tessitura visiva, allestita grazie al video. Nelle parole della compagnia, prese a prestito da Pasolini stesso, ogni personaggio deve solo essere e agire.

Nous cherchions cet équilibre très étrange entre décrire représenter un personnage, et en même temps, devenir à certains moments décor, objets qui se confondent avec le paysage.<sup>51</sup>

Il lavoro sulla *presenza* dell’attore, piuttosto che sulla psicologia, lo pone come oggetto in mezzo ad altri, ricordando come la *multimedialità* sia sostanziale sinergia di forze ed elementi che concorrono, in uguale misura, alla costruzione dell’opera. A questo proposito è importante ricordare che nell’*Ospite*, nonostante lo si consideri come esempio significativo soprattutto per l’uso delle immagini, anche la dimensione sonora contribuisce in maniera determinata alla costruzione drammaturgica. Così come per il corpo visivo, il suono crea una drammaturgia complessa di riferimenti sia interni agli attori, sia esterni. Pensiamo alla presenza di inserti audio tratti da film di Pasolini, in particolare *Teorema*, utilizzati per doppiare un personaggio o per introdurre una voce esterna ai fatti, un contrappunto.

La compagnia, grazie ad un uso attento dell’immagine digitale, crea una drammaturgia visiva. Analizzeremo ora come, attraverso il video, si sia giunti alla costruzione di una rete di significati e valori che reggono tutto il testo spettacolare. Attorno all’intreccio principale, cristallizzato nelle *Figure*, Motus apre degli universi di senso attraverso

---

<sup>51</sup> “Cerchiamo quell’equilibrio particolare tra il descrivere un personaggio, rappresentarlo e allo stesso tempo diventare nello stesso tempo puro decoro, oggetti che si confondono con il paesaggio” D. Nicolò in una tavola rotonda sull’*Ospite* tenutasi a Parigi il 27 Aprile 2004, in [www.ateatro.it](http://www.ateatro.it)

l'uso dei nuovi media. Uno dei fattori che rende ciò efficace è il fatto di avere intelligentemente sfruttato le qualità *immersive* dell'immagine. Il trittico che racchiude la scena dietro al tulle, ed il tulle stesso, fanno in modo che le figure degli attori siano integrate nelle immagini; le pone sullo stesso piano semantico, evita l'effetto "sfondo" tipico di un uso dell'immagine video "sostitutivo"<sup>52</sup>. Questa rete di significati è costruita sia assegnando un valore narrativo allo spazio, sia sfruttando le caratteristiche dell'immagine digitale. Le immagini hanno diverse funzioni drammaturgiche a seconda dello schermo in cui appaiono e a seconda del registro visivo che le caratterizza. La *variabilità*<sup>53</sup>, uno dei principi del digitale, consente di agire su un oggetto, che sia immagine suono o testo, in maniera agile e modulare. Ciò permette alla compagnia di elaborare le immagini in modo da creare delle differenze di registro estetico e quindi di significato.

Il montaggio "sporco", la telecamera a spalla e le immagini non perfettamente nitide contrastano con il finto 3D del trittico, con i colori solarizzati e i movimenti ripetuti in *loop*. C'è un'opposizione di valori semantici chiara in questo lavoro sull'immagine che si sostanzia in un contrasto tra: autentico e posticcio, riconducibile all'insofferenza pasoliniana per la superficialità della borghesia. Ciò è tanto più evidente quando a fine spettacolo tutto il dispositivo si distrugge, le sovrastrutture crollano, gli schermi cadono e resta solo l'immagine documentaristica dell'attore che interpreta il padre che corre nudo nel deserto urlando "oltre ogni possibile fine". L'elemento significativo è che la compagnia non ha voluto delegare in modo banale l'autentico all'umano e il posticcio alla macchina anzi i corpi, come si è detto, sono molto poco "autentici". Motus crea, attraverso un uso magistrale del video, una drammaturgia visiva che sottende un sistema semantico complesso e non scontato.

---

<sup>52</sup> Intendiamo per uso "sostitutivo" un uso che non sfrutta le reali specificità del medium, come per esempio sarebbe un'immagine video usata come fondale al posto di una scenografia. Ci riferiamo in particolare alla prospettiva disegnata da M. Costa che afferma la necessità di evitare in tutti i modi un utilizzo dei nuovi media solo come rimpiazzo dei vecchi, senza prendere consapevolezza delle potenzialità da essi offerte. Cfr. M. Costa, *estetica dei media*. Lecce, Capone, 1990.

<sup>53</sup> Si è trattato della *variabilità* come il principio che sta alla base di qualsiasi possibilità di azione-elaborazione su un oggetto digitale. Cfr. § 1.2.2.

b)- Un’analoga decomposizione dello spazio visivo caratterizza anche l’intervento del *Wooster Group*, soprattutto nella produzione di *Hamlet*, lavoro del 2006<sup>54</sup>. Compagnia di primo piano della scena statunitense degli anni settanta, il gruppo è stato fondato da artisti provenienti da svariati ambiti disciplinari raccolti attorno alle figure di Jim Clayburgh, Willem Defoe, Elizabeth LeCompte, solo per citarne alcuni. In più di trent’anni di attività, il Wooster Group ha realizzato diverse produzioni negli spazi del Performing Garage, luogo storico della sperimentazione newyorkese. I loro lavori, intervenendo nella rivisitazione di “classici” della scena, integrano diversi sistemi di proiezione, dai film ai dispositivi video, includendo inoltre un trattamento che investe la materia sonora. Per questo *Hamlet* le immagini del film di Richard Burton, proiettate sullo schermo di fondo, restituiscono personaggi *spettrali*, come cancellati e sostituiti, in scena, dagli attori (**fig. 72**). L’intervento performativo è meno lungo della versione filmica, che è sottoposta a diversi interventi di riavvolgimento e accelerazione di parti del nastro. Anche il testo shakesperiano ha subito alcune modificazioni, e corrisponde solo in parte a quello utilizzato per il film. L’intera pellicola filmica è stata ricostruita e rimontata digitalmente per restituire la metrica originale del verso, là dove era stato liberamente declamato nella produzione del 1964. Questo *Hamlet* opera pertanto sulla base di un processo di inversione e straniamento, in cui i frammenti del film costituiscono il materiale di base a partire dal quale si costruisce la performance scenica; una sorta di archeologia della visione e dell’ascolto giocata, a diversi livelli, con gli strumenti della scena.

Il lavoro si apre con un gesto, una comunicazione con la quale gli attori si rivolgono alla regia per chiedere il riavvolgimento o l’accelerazione di alcuni passaggi del film, come a cercare il giusto punto di partenza. L’intero lavoro è disseminato di (nuove) partenze che frantumano l’andamento lineare dell’intreccio a favore di scene ripetute, permettendone così una maggiore incidenza di senso, o saltate perché poco rispondenti al disegno drammaturgico. Questo meccanismo svela pertanto una forma contemporanea di straniamento della scena, come a sottolineare una distanza, marcare una separazione tra i diversi piani di

---

<sup>54</sup> Si veda la riflessione articolata da Joe Kelleher nella seconda parte del presente volume sulla dimensione spaziale degli interventi del *Wooster Group*.

lettura<sup>55</sup>. Grazie all'ausilio di un preciso intervento tecno-logico, si assiste a una sorta di rovesciamento della costruzione compositiva: là dove nel film la macchina da presa lavora secondo i primi piani o il piano sequenza, sulla scena i personaggi ne invertono il processo costruendo i primi piani a partire da un avvicinamento alla telecamera disposte sul palco. Gli attori si muovono in un "ambiente" sensibile in cui i pochi elementi strettamente scenografici (un tavolo e di una poltrona), presenti in quasi tutte le inquadrature del film, sono doppiati e mossi sulla scena dagli attori che, come in una rivisitazione dei ruoli del *teatro nô*, sono presenti fisicamente ma drammaturgicamente assenti rispetto allo svolgersi degli eventi. Sulla scena la presenza di diversi schermi moltiplica e al contempo frammenta la visione, offrendo simultaneamente allo spettatore le scene (spettrali) del film e la loro ripresa attuata dagli attori sul palco grazie alla disposizione di monitor di controllo.

È qui che si innesta una seconda, determinante, caratteristica di questo lavoro; vale a dire la relazione tra l'immagine bidimensionale del film e la tridimensionalità della scena. Da un lato, nell'immagine del film, è in atto un processo di sottrazione che investe gli attori filmati; mentre dall'altro, sulla scena, si opera un raddoppiamento e una sostituzione di questi ultimi. L'azione principale degli attori è quindi quella del raddoppiare; entrare nella traccia lasciata dalla progressiva scomparsa degli attori filmati occupandone il posto, rifacendone le scene. In altri termini, gli attori costruiscono la loro partitura gestuale e la loro prossemica raddoppiando i gesti e le posture adottate dai personaggi del film. Questo processo dà vita a una *mise en abyme* delle diverse immagini, sia registrate che realizzate dal vivo. Assistiamo così alla rappresentazione e alla sua costruzione, allo svelamento dei suoi meccanismi. Questo processo di raddoppiamento, oltre a investire l'immagine, gioca con il registro sonoro, adottando soluzioni di grande intensità e impatto che portano i personaggi sulla scena a incorporare la voce e la recitazione dei personaggi del film.

---

<sup>55</sup> La stessa componente di *straniamento* potrebbe essere, in linea generale, anche una modalità per leggere la presenza del performer sulla scena, soprattutto in relazione alla moltiplicazioni e alla riproduzione dei corpi.

La scena del *Wooster Group* diviene così una “cosa che sente”, per dirla alla Perniola<sup>56</sup>, in cui un gesto o una voce proveniente dal film ha una ricaduta nella fisicità dell’attore in scena; così come un verso o un movimento di quest’ultimo si ripercuote sulla costruzione dell’immagine in tempo reale, facendo del palco un dispositivo in cui ogni minimo gesto si rifrange, come un’onda, a tutti i livelli della composizione.

#### IV.2.3.3. “Il tecnospazio”

L’utilizzo dei nuovi media in campo narrativo ha posto molti elementi nuovi e di discontinuità. In particolare sembra verificarsi un ritorno ad una modalità narrativa non lineare, caratterizzata da micro-narrazioni.

Ong definisce questa modalità “oralità secondaria”<sup>57</sup>, stabilendo un legame con le culture ad oralità primaria in cui la narrazione serviva a strutturare l’esperienza prima dell’avvento della scrittura. Sulla scena, in cui lo svilupparsi di un intreccio è sempre stato uno dei parametri fondamentali, non può che verificarsi in ugual modo un cambiamento. Il fatto di introdurre i nuovi media, oltre a modificare le logiche di produzione del corpo visivo e sonoro, come si è visto, agiscono sul modo di strutturare la narrazione. Spesso è proprio con il lavoro fatto su altri parametri che si perviene a una diversa forma narrativa, come in *Twin Rooms* dei Motus, altre volte invece c’è la volontà di assimilare modelli narrativi propri dei nuovi media, come in *Storie Mandaliche*<sup>58</sup>.

*Storie Mandaliche* è uno spettacolo-laboratorio in continua evoluzione nato nel 1998 per la volontà di un gruppo di persone interessate a indagare i rapporti tra narrazione e nuovi media. Zonegemma, questo il nome del gruppo, dopo alcuni cambiamenti è ora composto da Giacomo Verde, tecnoperformer e videomaker, Andrea Balzola, drammaturgo e teorico di teatro e media, Mauro Lupone, compositore, Annamaria Monteverdi, teorica di teatro e media. Lo spettacolo ha subito alcuni cambiamenti nel corso del tempo, soprattutto

<sup>56</sup> M. Perniola, *Del sentire*, Torino, Einaudi, 1991.

<sup>57</sup> W.J. Ong, *Oralità e scrittura*, Bologna, il Mulino, 1986.

<sup>58</sup> Per una riflessione ulteriore su questo lavoro si veda anche A. Pizzo, *Teatro e mondo digitale*, Venezia, Marsilio, 2003, p. 70.

in relazione al tipo di tecnologie utilizzate per la parte grafica. Nella prima versione veniva usato il Mandala Sistem:

con cui è possibile fondere insieme ambienti bidimensionali con oggetti tridimensionali attraverso la telecamera, [...] se la mano o il corpo ripreso dalla telecamera tocca qualcuno degli oggetti crea eventi di tipo visivo o sonoro generando in diretta situazioni in continua trasformazione trasmesse nello schermo.<sup>59</sup>

Lo spazio è strutturato secondo una pianta centrale. Il pubblico siede attorno al narratore (Giacomo Verde) e nei quattro punti cardinali del cerchio si trovano quattro schermi con quattro videoproiettori che proiettano contemporaneamente le stesse immagini. Questi videofondali-interattivi sono elaborati in Flash Mx, un programma di grafica utilizzato soprattutto per le animazioni dei siti web. La scelta del programma risponde anche alla volontà di Zonegemma di creare una versione *on line* delle storie mandaliche, da fruire in maniera autonoma rispetto allo spettacolo. Il narratore gestisce lo svolgersi delle animazioni e la navigazione nell'ipertesto mandalico con un radio mouse che tiene in mano, con il quale fornisce gli input ad un computer posto su un pedana girevole rialzata al centro della scena. La regia audio è collocata esternamente alla scena. Attraverso il sistema di spazializzazione del suono IMEASY, i suoni creati appositamente da Mario Lupone compiono traiettorie in tempo reale nello spazio percettivo, spostandosi lungo i quattro speakers che circondano il pubblico. La voce narrante è anch'essa amplificata per poter esistere sullo stesso piano acustico dei suoni di sintesi.

*Storie Mandaliche* è uno spettacolo di narrazione, Giacomo Verde racconta al pubblico delle storie con la modalità tipica dell'oralità, in cui le voci in prima persona dei personaggi si confondono con la sua di narratore esterno. Il testo è composto da sette storie differenti che si intersecano tra loro. Si tratta di storie dall'impronta fortemente mitica e simbolica, sebbene ricche di riferimenti alla contemporaneità. Le storie della pietra, del corvo, della principessa, del bambino uomo, del mandorlo, del cane e dell'ermafrodito si intrecciano nelle parole del

---

<sup>59</sup> A. Monteverdi "Creare una storia, creare un mondo", in A. Balzola, A. Monteverdi (a cura di) *Storie Mandaliche*, Nistri-Lischi Editori, Pisa 2005, pag. 15.

narratore con altri due livelli di significazione, quello visivo e sonoro. Ad ognuna di esse corrispondono un particolare stile grafico delle immagini e un particolare *stato sonoro*<sup>60</sup>.

Il mandala “simbolo e strumento della trasformazione spirituale dell’individuo”<sup>61</sup> è stato scelto come riferimento dello spettacolo, sia a livello strutturale, sia a livello di contenuto. Il tema della *trasformazione* è la dominante di tutte le storie che procedono con una narrazione fantastica e un andamento centripeto verso la storia dell’ermafrodito, simbolo del compimento della trasformazione. Inoltre il mandala ha una struttura paragonabile a quella di un ipertesto. Il testo drammatico, infatti, è costruito secondo una struttura ipertestuale, che fa sì che all’interno di ogni storia siano presenti link che la collegano alle altre. La scelta del percorso da seguire viene affidata al pubblico, che di volta in volta stabilisce quale narrazione costruire. Il narratore seleziona il link prescelto dall’immagine interattiva che appare sullo schermo e, continuando il racconto, attiva una serie di animazioni audio e video. Esistono due elementi tecno-logici di interesse fondamentale in questa esperienza: il primo è l’esplicitazione delle dinamiche di *pluralizzazione*,<sup>62</sup> che agiscono in particolare sulla narrazione, mentre il secondo riguarda il configurarsi della scena digitale come interfaccia.

Innanzitutto in *Storie Mandaliche* assistiamo a una *pluralizzazione* della *frontalità*: lo spazio scenico è circolare e sono presenti quattro punti di emissione visiva cui si aggiunge il suono, che grazie ai dispositivi di spazializzazione diventa *immersivo*. Oltre a ciò si assiste a una *pluralizzazione* della *linearità* (narrativa). Come abbiamo già detto, e come verificheremo anche nel caso di *Twin Rooms*, questa è

---

<sup>60</sup> Mauro Lupone ha lavorato creando solo con la sintesi spettromorfologie che potessero combinarsi tra loro nel momento in cui le storie si fossero unite. Cfr. M. Lupone “Il suono in divenire” in A. Balzola, A. Monteverdi (a cura di) *Storie Mandaliche*, cit.

<sup>61</sup> A. Balzola, “Iper-racconti del mandala”, in A. Balzola, A. Monteverdi (a cura di) *Storie Mandaliche*, cit., p. 31

<sup>62</sup> Abbiamo accennato nel secondo capitolo all’importanza che le dinamiche di pluralizzazione hanno avuto nella ridefinizione dell’oggetto estetico fin dai tempi delle avanguardie.(Cfr. § 2.1.) Il discorso sulla pluralizzazione e sull’ambiente rappresenta l’evoluzione e il superamento di quel processo di cui Eco aveva cominciato ad occuparsi con la teoria dell’Opera Aperta negli anni Sessanta.Cfr. U. Eco, *Opera Aperta*, Milano, Bompiani, 1962.

una delle logiche operative frequentemente veicolate dai nuovi media in scena. La particolarità del lavoro di Zonegemma risiede nel voler indagare in maniera specifica le possibilità offerte da una drammaturgia strutturata secondo principi ipertestuali. Poiché l'ipertesto è prima di tutto "il modo in cui è organizzata, sul piano dell'espressione del testo, la sua *accessibilità* materiale"<sup>63</sup>, ciò significa, nella sostanza, che si presuppone l'esistenza di un'interazione a qualche livello dello spettacolo. Sarà prevista pertanto la possibilità da parte di qualche soggetto, tra il pubblico o in "scena", di attuare delle scelte. È nella complessa articolazione di narrazione orale, animazioni flash e audio *sempre diversi*, che si definisce la vera natura dell'ipertesto. Ovvero nella dialettica che si istituisce tra *virtuale* e *attuale*. Se infatti la visione di un dizionario come oggetto ipertestuale è ormai superata, ciò avviene soprattutto in considerazione del fatto che, in un vero ipertesto, non tutti gli elementi sono dati *in praesentia*, ovvero, in considerazione di una dinamica di *attuale* e *virtuale*. La scrittura letteraria di Balzola incontrandosi con il lavoro di Verde si sostanzia in quella che definiremo una "scrittura scenica ipertestuale", proprio in ragione del fatto che in una serata avremo la possibilità di assistere a una sola delle attualizzazioni di *Storie Mandaliche*.

È importante capire in che modo la natura ipertestuale dello spettacolo renda le tre materie espressive<sup>64</sup> strettamente collegate tra loro. L'ipertesto mandalico è un insieme di struttura ad albero e di struttura a rete, ovvero una struttura che unisce un accesso completamente libero ai link, e quindi alle parti di storia, a uno più regolamentato che prevede percorsi fissi. In esso, quindi, gli spettatori possono scegliere molte strade, a volte tornando in punti dove il racconto è già passato, ma in ogni caso giungendo ad un unico nodo finale: quello della nascita dell'ermafrodito. Questa struttura si realizza attraverso due tipi di link: di *navigazione* e di *attivazione*. I primi consentono di accedere a nuove unità di significato: il semplice passaggio da un testo ad un altro, da una parte di storia ad un'altra, mentre i secondi attivano

---

<sup>63</sup> G. Cosenza, *Semiotica dei nuovi media*, Roma, Laterza, 2004 p. 105.

<sup>64</sup> La materia espressiva è una delle unità di significato di cui è composto il Testo Spettacolare, insieme a codici e convenzioni. E riguarda appunto il livello del significante, l'aspetto più materico. Cfr. M. De Marinis, *Semiotica del teatro*, Milano, Bompiani, 1982.

applicazioni informatiche autonome<sup>65</sup>. I link presenti nei videofondali-interattivi svolgono questa doppia funzione, se consideriamo le parti narrate oralmente come unità di significato sullo stesso piano di immagini e suono. La selezione di uno stesso link conduce a altre porzioni di racconto e allo stesso tempo scatena eventi visivi e sonori. È evidente, quindi, che le icone che popolano gli schermi hanno un doppio valore: di illustrazione e di motore della narrazione o, per dirla con Manovich, di immagine-strumento e di rappresentazione<sup>66</sup>. La narrazione diventa così il frutto sempre diverso di un processo complesso di relazioni in divenire.

L'altro elemento rilevante riguarda il fatto di considerare la scena di *Storie Mandaliche* come un'interfaccia. Premettendo che per interfaccia intendiamo:

*l'ambiente dell'interazione*, che non è un oggetto tangibile, ma è costituito dal complesso agglomerato di leggi che regolano l'interazione, da quell'insieme identificabile di regole sintattiche e unità semantiche che regolano il modo in cui il fruitore persegue i suoi scopi e, contemporaneamente, fa emergere l'interfaccia stessa.<sup>67</sup>

Come detto, lo statuto stesso della scrittura scenica ipertestuale presuppone un livello di interazione diretta<sup>68</sup>. All'interno dello spettacolo si verificano due livelli di interazione: quello del pubblico con il narratore e quello del narratore con il sistema informatico. Se definiamo semioticamente<sup>69</sup>, “*utente*” colui il quale agisce e che ha un rapporto d'uso con l'oggetto, e “*lettore*” colui il quale intrattiene con il

---

<sup>65</sup> G. Cosenza, *Semiotica dei nuovi media*, cit. pag. 113.

<sup>66</sup> Come accennato nel primo capitolo l'immagine-strumento è tipica della teleazione e si distingue dall'immagine rappresentazione in quanto indirizzata ad un uso. Cfr. § 1.2. e anche L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002.

<sup>67</sup> S. Diamanti, “L'interfaccia come ambiente” in G. Cosenza (a cura di) *Versus, Quaderni di studi semiotici*, 94/95/96, 2003, pag. 93.

<sup>68</sup> Poiché in questa sede siamo interessati a prendere in considerazione i cambiamenti che il rapporto scena-platea subisce in seguito all'introduzione dei nuovi media, daremo per scontate tutte le considerazioni sull'interattività intrinseca a questo rapporto fin dagli albori del teatro, ritenendole ormai alla base di qualunque discorso sulla relazione teatrale. Cfr. M. De Marinis, *Capire il teatro*, Firenze, La casa Uscher, 1988.

<sup>69</sup> In un rapporto normale d'uso con un interfaccia il lettore e l'utente sono la stessa persona. Cfr. S. Diamanti, “L'interfaccia come ambiente” cit. pag. 95.

testo un rapporto prevalentemente interpretativo, possiamo definire il narratore Giacomo Verde un *utente* che media tra un pubblico-*lettore* collettivo e l'ipertesto scenico.

Quello che accade in *Storie Mandaliche* è che all'interno di uno stesso *ambiente*, ovvero nello spazio di percezione-azione, utente e lettore collaborano costruendo un'interazione complessa a più livelli. Sono i feedback di questa interazione a far emergere l'interfaccia, ovvero a costruire lo spettacolo, che ovviamente non risponde ad una logica d'uso, ma di intrattenimento. Questo elemento fa sì che l'interfaccia, non solo regoli l'interazione in senso normativo, ma anche la favorisca, la provochi come succede nei videogiochi interattivi. Nello spettacolo tradizionale è insito un rapporto di comunicazione-manipolazione sbilanciato in un certo senso a favore della scena; nel caso di *Storie Mandaliche*, essendo lo spettatore immerso in un *ambiente-interfaccia*, il rapporto si riequilibra in parte a suo favore. Egli entra a far parte dell'*ambiente* come parametro e agisce determinando in maniera sostanziale l'attualizzazione dello spettacolo virtuale.

*Storie Mandaliche* non esiste senza la relazione, in quanto ambiente-interfaccia rimane solo un insieme di percorsi possibili, di programmi narrativi virtuali.

#### IV.6. Anatomia dello spazio II: dal punto di vista delle intensità

C'è una relazione stretta tra la modalità attraverso la quale vediamo e ciò che si rivela alla vista; c'è un punto, nella visibilità, oltre il quale è possibile andare grazie a una disposizione dello sguardo. È quindi attorno a queste strategie che si articola il presente paragrafo. Esse sono, per ragioni di economia, almeno due: la riflessione sullo statuto dell'immagine e le relazioni che essa intrattiene, nello specifico, con alcune esperienze della scena tecnologica. Credo sia qui necessario anteporre, per chiarire meglio il percorso, una distinzione che separa – nel dominio di senso delle immagini – il vedere dal visibile. Quest'ultimo rinvia a ciò che è percepibile alla vista. Il visibile è dunque tutto ciò che sta sotto i nostri occhi, indistintamente. Diciamo quindi che il visibile è attuale ed è qualcosa che si manifesta. Poi, all'interno del visibile indistinto, possono esserci (anche) le immagini. Come differenziare l'immagine dal visibile? Le immagini sono, dentro il

visibile, la forza che lo lavora e lo plasma incessantemente. Questa forza, che chiamerò potenziale o invisibile, opera una distinzione; in altri termini porta il visibile a differenziarsi, a distinguersi dal resto delle cose viste, permettendo all'immagine di affiorare. Il vedere, dunque, diverge dal visibile: per cogliere il visibile è sufficiente guardare, per vedere invece è necessario una certa tensione dello sguardo. Vedere è, infatti, una forma di penetrazione del visibile, teso verso la forza che forma (e deforma) l'immagine, incessantemente. Il vedere presuppone, inoltre, una distanza. Ciò che noi vediamo, per vederlo, deve essere da noi separato; e questa separazione costitutiva del vedere, istituisce la possibilità di una relazione che non è altro che la qualità intima di un'immagine<sup>70</sup>.

Un double mouvement se dessine, nous semble-t-il, au sein de la perception visuelle. L'on « va » vers l'objet et l'objet lui-même « descend », se donne à la vue, mais non pas en tant qu'objet même (car il y aurait alors, de toute manière, contact, explosion physique ou métaphorique du regard), non pas en tant qu'entité objectuelle, mais comme *image*, comme *quelque-chose seulement* objet, où l'objet est *déjà transformé* pour être idoine au saisissement di regard<sup>71</sup>.

L'oggetto in quanto tale rivela il suo essere immagine. E questa distanza tra le due dimensioni – il guardare e l'oggetto guardato – genera una frattura nella continuità spaziale. Detto in altri termini, l'immagine obbliga a prendere in considerazione una separazione, ma nello stesso tempo a legare le due dimensioni e incanalarle verso un *dare a vedere* qualcosa che *sta diventando* immagine. Potremmo affermare in altro modo come l'atto del guardare e l'entità visibile della scena partecipano

---

<sup>70</sup> Porto qui l'attenzione su un aspetto in particolare: tutti gli artisti interessati e di cui questo lavoro cerca di definirne alcuni passaggi, si interrogano inevitabilmente su due caratteristiche portanti dell'immagine: il suo *affiorare* e il suo *svanire* alla percezione. In questo senso si vedano le conversazioni riportate nella seconda parte del presente volume.

<sup>71</sup> A- Vasiliu, *Du diaphane*, Paris, Librairie Philosophique J. Vrin, 1997, p. 21. “Un doppio movimento si disegna, ci sembra, nella percezione visuale. Si “va” verso l'oggetto e l'oggetto stesso “scende”, si dà a vedere, ma non in quanto oggetto (in quanto non ci sarà in nessun modo contatto esplosione fisica o metaforica dello sguardo) non in quanto entità oggettuale, ma come *immagine*, come *qualcosa soltanto* dell'oggetto, in cui l'oggetto è *già trasformato* per essere idoneo allo sguardo.”

entrambe a definire uno stesso *ambiente*: il primo come atto e il secondo come ciò che tende a rivelarsi alla vista. Tutte le immagini, secondo questa lettura, partecipano a una *epifania* del visibile, della scena che si fa visibile; ma al contempo ogni immagine eccede questa visibilità – dice più di ciò che, in effetti, mostra – fino a svelare un fondo, una trama. L'immagine implica dunque un *dentro*; e questo si apre all'interno della relazione che questa instaura con chi la guarda. Così, in ogni esercizio dello sguardo, ci troviamo posizionati *dentro* l'immagine irrimediabilmente<sup>72</sup>.

Non tutto il visivo, come abbiamo accennato, è fatto d'immagini. Esistono immagini e immagini, sempre uguali a se stesse (di cui il visivo è saturo) o, al contrario, sfuggenti ed enigmatiche. Esistono quindi immagini che non fanno altro che mostrare e immagini che si ritirano e si sottraggono: queste ultime sono immagini che affiorano in un tessuto visivo e, aggiungerei, sonoro. Insisto qui, a ragione, sulla dimensione sonora dell'immagine, perché essa è parte integrante del processo scenico, qualcosa che si iscrive, in maniere inscindibili, nella tessitura drammaturgica della scena.

Così come esiste un'immagine visuale, ve n'è dunque una di tipo uditivo; entrambe queste immagini non sono evidenti nel senso corrente del termine.

L'image est une chose qui n'est pas la chose : essentiellement, elle s'en distingue. Mais ce qui se distingue essentiellement de la chose, c'est aussi bien la force, ou l'énergie, la poussée, l'intimité. [...] Le distinct se tien à l'écart du monde des choses en tant que monde de la disponibilité. Dans ce monde, les choses sont disponibles tout à la fois pour l'usage et selon leur manifestation. Ce qui se retire de ce monde n'est d'aucun usage, ou bien d'un tout autre usage, et ne se présente pas dans la manifestation (une force n'est précisément pas une forme : il s'agit aussi de saisir en quoi l'image n'est pas une forme et n'est pas formelle). C'est ce qui ne se montre pas mais qui se rassemble en soi, la force bandée en deçà au-delà des formes, mais non pas comme une autre forme obscure : comme l'autre des formes<sup>73</sup>.

---

<sup>72</sup> E questo essere dentro l'immagine è un punto che Wittgenstein ha ben espresso attraverso il concetto di *stanza visiva*. Si veda: Si veda L. Wittgenstein, *Philosophische Untersuchungen. Philosophical Investigations*, cit., §396-400.

<sup>73</sup> J-L. Nancy, « L'image – le distinct », in *Au fond des images*, Paris, Galilée, 2003, p. 12-13 (tr. it. di A. Moscati, « l'immagine – il distinto », in *Tre saggi sull'immagine*, Napoli, Cronopio, 2002). « L'immagine è una cosa che non è la cosa: se ne distingue

Non si tratta soltanto di ciò che sta sotto i nostri occhi o per le nostre orecchie, ma queste immagini hanno a che fare con ciò che sta dentro la visione e l'ascolto; si tratta di individuare un punto raccolto nel quale agisce l'intensità che fa di una cosa un'immagine (e porta dal visivo al vedere). Non c'è nessuna retorica del nascondimento in questo, semplicemente la necessità (ecologica) di un'archeologia della visione e dell'ascolto. In termini scenici, l'immagine che affiora alla visione viene da un altro luogo, non appartiene né all'ordine dell'apparente (l'immagine apparente) né a quello del permanere; piuttosto riguarda l'apparizione e l'impermanenza. L'immagine di questo tipo intrattiene pertanto una stretta relazione con il tempo, o meglio, con il tempo necessario alla sua vibrazione divenuta visibile o udibile.

Pensando un tratto comune alle due dimensioni dell'immagine, parlerei di un'erotica della distanza, per dirla alla Christine Buci-Glucksmann, vale a dire qualcosa che, come un impulso, attrae e allontana. Per cogliere quest'intimità dell'immagine, non basta soltanto guardare o ascoltare. Questo impulso o intensità che attraversa l'immagine, non è altro che il segno di un altrove, la convocazione, sulla scena, di uno spazio-tempo altro da lì. Questo altrove che è l'immagine, ci riguarda profondamente, altrimenti rimane solo un esercizio dello sguardo e dell'ascolto, qualcosa che non ci attraversa ma ci inchioda.

#### **IV.6.1. *Visualscape***

Eccoci dunque giunti ad affrontare un punto centrale della nostra riflessione. Quello inerente all'immagine e all'orizzonte visuale delle performence che fino ad ora abbiamo preso in considerazione. Il

---

essenzialmente. Ma ciò che si distingue essenzialmente dalla cosa è la forza, l'energia, l'impulso, l'intensità. [...] Il distinto si tiene a distanza dal mondo delle cose in quanto mondo della disponibilità. In quel mondo le cose sono disponibili per l'uso e secondo la loro manifestazione. Ciò che si ritrae da quel mondo non è d'uso alcuno o è di tutt'altro uso, e non si presenta nella manifestazione (una forza non è una forma: si tratta di cogliere in che cosa l'immagine non sia una forma e non sia formale). È ciò che non si mostra, ma che si raccoglie in sé; la forza tesa al di qua o al di là delle forme, ma non come un'altra forma, oscura, bensì come l'altro dalle forme.”

*visualscape* dunque. Con questo termine intendo rinviare a tutto l'orizzonte visivo di cui una performance è composta, con particolare interesse rivolto verso la produzione e la proliferazione di immagini su schermo. Lo abbiamo già accennato, ma vale la pena ribadirlo: la produzione visiva è una delle principali caratteristiche attraverso le quali si costruisce una dimensione immersiva della scena. Il grado di immersione è dato, per esempio, da un lavoro come *Hand-Drown Spaces* di Kaiser-Cunningham in cui lo spettatore è collocato all'interno di uno spazio circolare attorno al quale si delineano le *figure di luce* di questa installazione, dando allo spettatore l'impressione di trovarsi circondato da figure in movimento<sup>74</sup>. Scrive Christine Buci-Glucksmann rispetto alla capacità della luce di intervenire sullo spazio:

Elle peut dessiner des lignes inframinces, des écritures ou des frontières des ses « rayons » visuels. Mais elle peut surtout donner forme au lieu, créer « un lieu du lieu », une architecture-des architectures de sites<sup>75</sup>.

Quindi il passaggio è fondamentale: si passa da una cultura degli oggetti, a quella che la stessa Buci-Glucksmann considera una cultura dei flussi come tratto distintivo dell'intervento tecnologico. Ciò significa che non si passa semplicemente dalla forma all'informe, ma da una *linea visiva* considerata in quanto chiusura e limite, a una linea come infinita e virtuale in una dimensione che potremmo definire di *post-astrazione*<sup>76</sup>.

Tuttavia, rispetto al *soundscape*<sup>77</sup> di cui parleremo oltre, il *visualscape* ha una definizione bidimensionale. Lavora nella durata e sulla memoria dello spettatore, difficilmente in modo tridimensionale. È

---

<sup>74</sup> Si veda, a questo proposito, la conversazione con Cunningham nella seconda parte del presente volume. Cfr. "On Motion-Mapping", in C. Silver, L. Balmori, *Mapping in the Age of Digital Media*, Wiley-Academy, 2003.

<sup>75</sup> C. Buci-Glucksmann, "Vers une esthétique de la lumière", in *Revue d'Esthétique*, n° 37, 2000, p. 33.

<sup>76</sup> Si veda a questo proposito C. Buci-Glucksmann, "Vers un post-abstraction", in "Rue Descartes", aprile 1997. "essa può designare delle linee *intermedie* delle scritture o delle frontiere dei suoi "raggi" visuali. Ma essa può sprattutto dare forma ai luoghi, creare un "luogo di un luogo", un'architettura delle architetture di questo *sito*."

<sup>77</sup> Il concetto di *soundscape* è stato elaborato da Murray Schafer in *The Tuning of the World*, New York, Knopf, 1977 (tr. it. di N. Ala, *Il paesaggio sonoro*, Milano, Unicopli, 1989).

come se – a differenza del suono – l’immagine avesse una scarsa attrazione immersiva, un grado di risoluzione minore.

#### IV.6.2. *Soundscape*

Se da un lato il *visualscape* lavora con caratteristiche a bassa intensità immersiva, i suoni sono decisamente più incisivi in questo senso. Permettono, grazie alla loro articolazione per *onde*, di propagarsi nello spazio circostante con una infinita gradazione. È per questo motivo che, principalmente, possiamo parlare di una tridimensionalità *scopica del suono*. Il suono si propaga principalmente grazie a delle onde. È dunque l’onda che proviene e non il suono. Si propaga in tutte le direzioni a partire da un corpo sonoro. Qui allora è necessario discutere i due spazi fondamentali del suono<sup>78</sup>:

- *spazio interno*: Spazio delle “qualità sonore”, spazio in cui quanto detto rispetto alla moltiplicazione dei tempi trova concretezza. Questo è divenuto componibile nel momento in cui si ha avuto accesso alla rappresentazione diagrammatica del suono su supporto elettronico, dando la possibilità di accesso ad un codice e permettendo di realizzare operazioni sul suo materiale. È quindi possibile controllare lo spettro di un suono sganciandolo dalla sua causa originaria (sorgente)<sup>79</sup>.
- *Spazio esterno*: Ogni suono possiede un proprio vettore spaziale, un suono sarà quindi diretto, in funzione delle frequenze e delle altre caratteristiche, in una direzione diversa da un altro. La musica elettroacustica ha, come nel caso del concerto, uno spazio interno misurabile e componibile. Il problema è allora quello di far passare questa articolazione di tempi e durate diversi in una sala. Questo può essere reso possibile per mezzo della disposizione degli speakers (tuttavia è necessario ricordare che essi non sono neutri ma corpi

---

<sup>78</sup> Si veda in questo senso: H. Vaggione, “L’espace composable. Sur quelques catégories opératoires dans la musique électroacoustique”; R. Casati e J. Dokic, “L’espace du son” e F. Bayle, “L’espace des sons et ses ‘defaults’”; tutti i testi citati sono contenuti in J-M. Covel e M. Solomos, *L’espace: musique/philosophie*, Paris, L’Harmattan, 1998, p. 153; p. 195; p. 365.

<sup>79</sup> E questo processo lo abbiamo precedentemente messo in evidenza attraverso la discussione sulle gradazioni di presenza che si danno secondo una modalità *estensiva*.

risonanti con caratteristiche proprie: attraverso l'utilizzo di speakers con taglie e dimensioni diverse è possibile ricreare esternamente, mediante proiezione, la composizione interna al suono)<sup>80</sup>.

La dimensione *indiziale* che si produce attraverso il processo di molecolarizzazione del suono – così come per la visione – induce lo spettatore a cogliere il suono come un indizio: essi designano infatti la fonte che li ha prodotti o, viceversa, possono essere di carattere acusmatico, vale a dire che non rendono visibile la fonte di emissione<sup>81</sup>. Da un lato questi suoni fluttuano nello spazio: da un lato si dispongono in esso grazie al processo di spazializzazione, dall'altro caratterizzano e scrivono in modo inequivocabile questo spazio. A questo livello i suoni non indicano solo il movimento di onde sonore nello spazio ma incarnano la materialità di una presenza acustica, di una attività che preme sullo spazio uditivo dello spettatore. Queste onde disegnarono un *soundscape*, uno spazio acustico all'interno del quale lo spettatore è irretito, coinvolto e *toccato* fisicamente da questo evento sonoro. Diversamente da quanto avviene per la dimensione visiva, le modalità di intervento del suono sullo spazio acustico dello spettatore lavorano nell'immediato. Sono due le principali caratteristiche con le quali il *soundscape* di un lavoro interviene sul corpo dello spettatore:

- *immediatezza*: l'avvolgimento sonoro non passa, grazie all'utilizzo di *undertones* o di *overtones* per una comunicazione semplicemente uditiva, ma la sua caratteristica è penetrante e immediata, il suono avvolge immediatamente, lavorando in una dinamica temporale istantanea;
- *profondità*: direttamente legato al precedente, il *soundscape* penetra profondamente nell'assetto fisico del soggetto; potremmo definirla, in precise condizioni, una penetrazione endoscopica del suono che interviene, nei casi più estremi, sull'assetto fisico del corpo ricevente attraverso l'emissione di intensità e vibrazioni che letteralmente – e lo vedremo più oltre – oltrepassano il corpo dell'ascoltatore;

---

<sup>80</sup> A questa soluzione è ricorso il *sound artist* Scott Gibbons nella realizzazione della composizione sonora dell'intero ciclo della Tragedia Endogonia della Raffaello Sanzio.

<sup>81</sup> Si veda F. Bayle, "L'espace des sons et ses 'defaults'; in J-M. Covel e M. Solomos, *L'espace: musique/philosophie*, cit., p. 369-370 e, dello stesso autore, *Musique Acousmatique*, Paris, Éditions Bucher/Chastel – INA, 1993.

In entrambe i casi i suoni non sono considerati come oggetti astratti o cellule significanti di un testo, ma come eventi che disegnano un ambiente sonoro all'interno del quale lo spettatore si colloca. È così che l'ascolto, nella sua complessa stratificazione acustica, diventa una forma di sismografia dello spazio sonoro.

#### IV.7. Vedere e sentire altrimenti: nota sulla percezione

Ogni elemento visivo e sonoro per poter costruire uno spazio deve affiorare, essere dunque *percepito*; solo questa venuta in superficie – oltre una certa soglia di percepibilità – deve essere attraversata per far sorgere sia un *visualscape* che un *soundscape*. Si tratta di portare a una soglia di percezione ciò che non lo è ancora. Esiste, pertanto, una *soglia* di percepibilità visivo-sonora, e quella soglia l'abbiamo definita *immagine* – sia visiva che sonora.

[...] Ou bien nous disons que les petites perceptions sont elles-mêmes distinctes et obscures (non claires) : distinctes parce que saisissant des rapports différentiels et des singularités, obscures parce que non encore « distinguées », non encore différenciées – et ces singularités se condensant déterminant un seuil de conscience en rapport avec notre corps, comme un seuil de différenciation, à partir duquel les petites perceptions s'actualisent, mais s'actualisent dans une aperception qui n'est à son tour que claire et confuse, claire parce que distinguée ou différenciée, et confuse parce que claire<sup>82</sup>.

Quando queste piccole percezioni sonoro-visive si cominciano a coagulare, le loro differenze divengono percettivamente distinte dalle altre – per il soggetto spettatore che le percepisce – e in questo modo definiscono una percezione globale della scena, la sua *aisthesis*. In altri termini una volta che la soglia di percepibilità è stata attraversata, il

---

<sup>82</sup> G. Deleuze, *Différence et Répétition*, Paris, P.U.F., 1968, (tr. it. di G. Guglielmi, *Differenza e ripetizione*, Milano, Raffaello Cortina, 1997), pp. 275-276. “[...] Diciamo che le piccole percezioni sono in sé distinte e oscure (non chiare): distinte in quanto colgono rapporti differenziali e singolarità, oscure in quanto non ancora “distinte”, non ancora differenziate – e queste singolarità condensandosi determinano una soglia di coscienza in rapporto al nostro corpo, come una soglia di differenziazione, a partire dalle quali le piccole percezioni si attualizzano, ma si attualizzano in una apercezione che non è a sua volta se non chiara e confusa, chiara in quanto distinta e differenziata, e confusa in quanto chiara”.

*soundscape* e il *visualscape* transitano l'uno nell'altro attualizzando le loro singole configurazioni spazio temporali, il loro impercettibile piano di organizzazione. Pertanto sono state le tecnologie a intervenire sulla dissociazione dei sensi. Le tecnologie sono dunque state le prime, introdotte sulla scena, a attirare l'attenzione sul potenziale artistico della decomposizione della percezione, sulla linea di fuga di particelle molecolari, come sono le componenti ottico-sonore di cui stiamo trattando, poste in una struttura globale di tipo *molare* per riprendere i termini di Deleuze.

Emerge allora una sensazione di tempo che non è semplicemente *estensiva* – direzionale, progressiva e orientata – ma *intensiva* – statica, come sospesa, profonda e fluida – non quantitativa ma qualitativa: il tempo della loro durata e pulsazione. È proprio la qualità di questa pulsazione a orientare l'assetto percettivo dello spettatore; dal percepire forme – strutture separate – quest'ultimo è portato a focalizzare l'attenzione sull'apparire e lo scomparire delle singole intensità sonore o luminose: sottili cambiamenti di timbro, trame e intensità da un lato, trasparenze, riverberi e figure di luce dall'altro occupano il centro della scena e l'immagine ottico-uditiva comincia ad apparire sotto svariate forme. La scena perde qui la sua *forma* per diventare una cartografia di intensità *longitudinale* – seguendo le relazioni tra le particelle visive e sonore che compongono l'immagine scenica: esse sono separate, dunque costitutivamente molteplici, non per ragioni di sostanza ma per ragioni di moto e riposo, di velocità e lentezza che si stabiliscono tra le parti componenti – e di *latitudine* – capacità affettiva e intensiva che una componente visiva o sonora ha in relazione a altre componenti<sup>83</sup>.

Cercheremo ora, dopo questa premessa necessaria per organizzare la nostra riflessione, di indagare in profondità questa dimensione dell'affiorare, e lo faremo a partire da due esempi in cui il tessuto visivo lavora in *risonanza* con la tessitura sonora.

a)-Prenderemo qui in analisi il terzo episodio, *B.#03 Berlin (fig. 73)*, della *Tragedia Endogonia* della Societas Raffaello Sanzio, riferendoci in particolare alla prima parte di questo lavoro. Il palco è separato dalla platea, diviso da uno velo di PVC che scherma l'intero arco scenico,

---

<sup>83</sup> Rispetto alla costruzione spaziale del suono si veda il volume AA.VV., *Espaces, Chaiers de l'IRCAM – Recherche et musique*, n° 5, 1994.

disturbando la capacità prospettica dello sguardo dello spettatore e confondendo la figura sul palco con lo sfondo: si intravede a fatica una stanza da letto e alcune figure. La scena perde dunque in profondità e, letteralmente, l'immagine ottica viene in superficie attraverso una bidimensionalità imperfetta. Parte, in contemporanea alla composizione luminosa, un tappeto sonoro che attraversa diverse scale di intensità e che lavora in stretta relazione con il modificarsi della scena visiva. Il suono, in questo caso specifico, è *spazializzato* e proviene dalla disposizione in sala – ai lati e alle spalle del pubblico – di alcuni diffusori acustici che rendono la sua qualità immersiva, una sorta di respirazione che connette il palco alla platea, una respirazione anch'essa senza bordatura, poco definita. Là dove l'immagine visiva tende a scorniciare le figure, renderle irriconoscibili attraverso una bidimensionalità in cui lo sfondo e le figure tendono a confondersi, il suono è invece penetrante, *scopico*, profondamente tridimensionale.

In questa sequenza c'è un rapporto che non prevede confini delineati tra il suono e l'immagine, come se uno contenesse l'altro, si rovesciasse nell'altro, senza la possibilità di notare il punto di congiunzione. La scena diventa una sorta di *figura geometrica paradossale* [...]. Questo perché entrambi gli elementi, visivi e sonori, *pulsano* e, in questo caso specifico, lo fanno alla stessa velocità<sup>84</sup>.

In entrambi i casi qualcosa appare – che sia un contorno di luce, un'ombra o un'onda sonora – lo fa solamente mentre svanisce, consegnando allo spettatore qualcosa che non è più un'immagine – sia essa visiva o sonora – ma una sensazione.

b)- In una direzione diversa da quella precedentemente discussa si colloca *Flüux:/Terminal* (2004), uno dei lavori performativi più originali del duo del Québec Skoltz\_Kolgen. Questa è una performance “bipolare”, un diptico retinico, come comunemente definita dagli autori. La loro ricerca si stabilisce, come in ogni altro loro lavoro, sul crinale che relaziona il suono e l'immagine. Tuttavia *Flüux:/Terminal* spinge oltre quest'aspetto creando una traiettoria drammatica che esplora le

---

<sup>84</sup> R. Castellucci. Si veda la conversazione nella seconda parte di questo volume. Si veda inoltre le riflessioni, di vari autori, apparse su *Idioma, Clima, Crono* sul tema dell'immagine e della composizione sonora.

tensioni tra queste due componenti (**fig. 74**). *Flüux:/Terminal* è un lavoro che si avvale di proiezioni parallelamente disposte su due schermi, da un lato un *corpo visuale* costituito da particelle luminose, dall'altro immagini fotografate o filmate. Rappresentazioni visuali stereofoniche, questi segmenti visivi costituiscono il corrispettivo della tessitura sonora, anch'essa scissa in due. Le sorgenti sonore non sono sincronizzate e sono spazializzate a partire da due canali distinti; il suono proveniente da sinistra agisce nel determinare la grana dell'immagine di sinistra, mentre il suono sorgente a destra interviene sull'immagine correlata<sup>85</sup>. Entrambe le immagini si distorcono prendendo le sembianze e le direzioni che il suono imprime loro. Si delinea così un'esperienza bipolare che esplora le linee di tensione tra due universi audio-visivi paralleli ma al contempo autonomi sia nei processi che negli esiti. Le loro relazioni, sincroniche o divergenti, danno vita a dimensioni spazio-temporali distinte. Si disegna così una nuova produzione di senso, d'attrazione e repulsione, d'interdipendenza tra filamenti di luce che s'intrecciano sullo schermo fino a creare paesaggi tridimensionali. *Flüux:/Terminal* è una performance che si modifica ogni volta che viene presentata e, come altre opere del duo, è stata ripresa nell'album omonimo e riversata in un supporto differente ed autonomo. Nel lavoro per l'album è stata ripresa la tessitura e gran parte dei microframmenti sonori della performance, tuttavia essi sono stati riorganizzati e disposti in un nuovo ordine di senso, resi indipendenti dal supporto visuale, delineando così un risultato minimalista, lontano dalle tensioni interpolari presenti nella performance<sup>86</sup>. Se il digitale, come in precedenza rilevato a proposito di *Flüux:/Terminal*, ha inaugurato una nuova epoca, la rivoluzione nanotecnologica sembra delineare per il duo nuove traiettorie d'indagine<sup>87</sup>. Questa scienza dell'infinitesimale permette loro di risalire a strutture atomiche sempre più piccole e parcellizzate. Ispirata da questo processo, l'installazione *Epiderm v2* – recentemente presentata nella cornice del Festival Mutek 06 di Montréal

---

<sup>85</sup> È esattamente in questo intervento incrociato del suono nell'immagine e viceversa, che si determina il livello di sottile percezione cui facciamo riferimento e che si articola sulla doppia dinamica *affiorare* e *svanire* di cui prima abbiamo introdotto i caratteri principali.

<sup>86</sup> Skoltz\_Kolgen, *Flüux:/Terminal*, Montréal, Mutek Rec, 2003.

<sup>87</sup> Uno stesso terreno d'indagine è suggerito anche da M. Hansen in *Bodies in code*, cit.

-, esplora l'impercettibile facendo incontrare le arti tecnologiche con le scienze pure nella costruzione di un nuovo ordine percettivo. Presentata in una prima versione nel 2004 negli spazi dell'Usine C a Montréal, questa simulazione nano-ottica attraversa le frontiere che separano il visibile dall'invisibile, inaugurando un percorso verso un grado di riduzione e di complessità atomica difficile da immaginare. Skoltz\_Kolgen hanno scelto così di interpretare le dinamiche che s'instaurano con l'infinitamente piccolo. Essi inaugurano una forma d'esplorazione al contempo microvisuale e sensoriale di questo mondo virtuale. A partire dalla superficie della pelle, *Epiderm* indaga l'aspetto infimo d'atomi e tessuti cellulari. Questo *nanomondo* è un sistema fatto da microparticelle che interagiscono le une con le altre a un livello in cui si annullano tutti i riferimenti conosciuti. Le nanoparticelle visuali d'*Epiderm* sono doppiate dalla dimensione sonora che stimola il loro movimento e imprime loro una traiettoria autonoma. Il metodo di creazione sonoro è quindi ispirato anch'esso alla nanotecnologia, alla dimensione parcellizzata delle cose. La trama sonoro-digitale è creata per fissione granulare, un procedere che costruisce una banda sonora a partire dalla più piccola unità di suono, la grana appunto. L'ordine delle diverse grane sonore è ulteriormente parcellizzato e riorganizzato al fine di collegare ogni unità sonora alle nanoparticelle visuali. *Epiderm* è una performance immersiva che permette a Skoltz\_Kolgen di spingere al limite la loro ricerca, avviata da diversi anni, sulle correlazioni suono-immagine, mettendone in discussione i tradizionali rapporti. Sdraiati, con la testa poggiata su un cuscino, gli spettatori guardano un grande schermo circolare posto sul soffitto. La posizione sdraiata, unitamente a una spazializzazione del suono 5.1, ottenuta grazie a una disposizione ambientale degli altoparlanti, favorisce l'immersione percettiva in questo mondo infinitesimale.

*Silent Room*, il loro primo film-poema le cui immagini aprono la sezione seguente, è la radiografia di sedici interiorità<sup>88</sup>. Sedici figure, altrettante camere. Un poema visuale inaugurato dall'adagio magrittiano *ceci n'est pas une pipe*, al quale fa eco un *ceci n'est pas un film* posto in calce degli autori. La camera designa qui l'*interno*, che è al contempo spaziale e luogo della memoria; un interno che procede per discontinuità,

---

<sup>88</sup> Skoltz\_Kolgen, *Silent Room*, Montréal, 2003.

seguendo una logica di contaminazione del senso. L'impalcatura del film-poema è costruita pertanto come una sorta di cripta, uno spazio di continuo passaggio, che non cessa di travasare il senso, dall'interno verso l'esterno e viceversa. Ogni camera ha un numero, sovente anticipato da un nome proprio, da un destino, come a sottolineare una serie di rimandi interni e associazioni. Ogni correlazione tuttavia non è data linearmente, secondo una scansione progressiva delle *rooms* ma, per così dire, si dà per rizoma, per risonanza più che per analogia. Questo film-poema, architettato secondo un andamento grazie al quale ogni singola camera costituisce un *canto*, non si dispone alla visione secondo un tracciato narrativo, ma bensì secondo un insieme di *tableaux vivants* organizzati ognuno attorno ad un'idea, un impulso o un vuoto, un antro per l'appunto, nel quale *cade* o accade qualcosa.

*Silent room* è un cinema del chiaroscuro, un cinema da camera, in cui ciò che c'è di più silenzioso e di apparentemente invisibile si rivela violentemente allo sguardo grazie ad un sapiente trattamento che permette all'immagine di affiorare. La sua qualità evanescente è ottenuta grazie ad effetti di trasparenza, filtrata da elementi atmosferici come l'acqua o da materiali translucidi come il vetro, che portano l'immagine a funzionare come un *reattivo sensibile* tra illuminazione e sparizione. Da ciò scaturisce una fenomenologia dell'invisibile in cui le figure e le cose si mostrano e si sottraggono, grazie ad un procedimento fotocinetico di cattura del movimento e del gesto, in funzione del punto di vista dal quale sono riprese. L'immagine di *Silent Room* procede quindi per fluide pulsazioni, come una respirazione. L'immagine non è qui il tempo, ma la sua vibrazione divenuta visibile. Per ottenere un controllo preciso sul tempo interno all'immagine, Skoltz\_Kolgen hanno organizzato una serie di telecamere in sequenza e sincronizzate grazie ad un computer, ottenendo un numero altissimo di fotogrammi che sono stati in seguito digitalizzati e animati. Temporalizzare un'immagine significa pertanto lavorare sul suo limite, come in un riflesso, il suo essere sempre oltre il punto di caduta dello sguardo. Ciò permette loro di svelare il funzionamento del tempo proprio all'immagine, così come accade in *Usure du temps – room 1144*, camera vuota con pochi oggetti al suo interno, un letto, un telefono ed una radio. Due figure anziane completano un *tableaux vivants* virato ad una scala di grigi. Qualche fotogramma dopo la geografia della stanza muta, un grande albero si

sostituisce al letto e ai pochi oggetti. Al divenire stanza dei corpi si sostituisce un divenire albero dei corpi, un divenire vegetazione dell'*interno*.

Sul versante della resa sonora, Skoltz\_Kolgen hanno sviluppato un'interfaccia digitale in grado di dinamizzare le relazioni tra il suono e l'immagine, realizzando un'intima sinergia tra il suono e le figure presenti in ogni *rooms*; questa prossimità costituisce l'unico filo conduttore in grado di delineare una narrazione possibile in quanto la sonorità esprime lo stato d'essere del luogo, risuonando nella realtà interiore e nei gesti d'ogni figura. Non ci sono dialoghi rassicuranti, solo *mots en retard* [parole in ritardo], come scritto sul muro da una figura con un copricapo recante incise le lettere di una macchina da scrivere. Abbiamo piuttosto a che vedere, come ricordano gli stessi autori, con uno stato di *ipnosi controllata*.

Tuttavia, e qui cerchiamo una prima conclusione, potremmo parlare in entrambe le dimensioni di una proprietà tattile nel lavoro sonoro e dell'immagine. Il suono elaborato secondo la strategia di molecolarizzazione – disposizione spaziale, opera con frequenze molto alte o molto basse, tendendo ad articolarsi attraverso una linea-onda continua, di cui anche le voci fanno parte, che instaura una costante relazione con i corpi in ascolto. Là dove nell'immagine si dà come *palpitazione* attraverso la messa in gioco di uno sguardo aptico, tattile-visivo, nel suono si dà *pulsazione* tattile-uditiva<sup>89</sup>. Sia in *B.#03 Berlin* che nella performance della formazione del Québec, non va tuttavia nella direzione di esporre il pubblico ad una situazione sonoramente estrema, la comunicazione passa per la resa dei diversi livelli cromatici del suono e dell'immagine, diversi livelli di vibrazione, il pubblico è quindi immerso nella vibrazione continua, di un segmento di suono come di luce; è su questa scala di variazioni che l'attenzione deve essere posta. Quindi ciò che intendiamo dire è che i parametri da mettere in campo non sono più semplicemente ottico-visivi o uditivo-musicali, ma questi eventi performativi chiedono uno sguardo ed un ascolto sinestetico, una relazione attiva e contemporanea dei sensi. È necessario configurare oltre modo i corpi per poter ricevere questi segnali. Non basta più

---

<sup>89</sup> La componente tattile è un punto essenziale per discutere le modalità di relazione, soprattutto percettive, che si instaurano tra la scena e lo spettatore.

l'occhio per vedere l'invisibile così come l'orecchio per sentire l'inudibile<sup>90</sup>.

---

<sup>90</sup> L'inudibile così come l'invisibile, sono due modalità dell'affiorare dell'immagine concepita sul doppio versante visivo-sonoro così come pensata e praticata dalla scena contemporanea. Vedremo in seguito, nel nell'ultimo capitolo, quali sono le implicazioni da un punto di vista sensoriale e percettivo.

## V. LOGICA DELLA RISONANZA

### V.1. La composizione

Con la presentazione dei diversi sistemi percettivi che coinvolgono e riguardano la ricezione dello spettatore – così come presentati nel precedente capitolo – siamo giunti al termine della presente analisi; per lo meno per quanto ne concerne l'attraversamento. Rimane pertanto da disegnare quella che a nostro modo di vedere costituisce la cornice estetica di fondo all'interno della quale questi si inscrivono. Questa cornice unitaria è la *composizione*.

Abbiamo visto come le tecnologie inducano a cambiare il punto di vista dal quale guardare la scena, passando non più da una analisi delle *forme* sceniche ma a un punto di vista che potremmo definire *interno* ad esse, dal punto di vista dell'articolazione delle sue intensità. Non si tratta più – pertanto – di costruire da un lato una *mimesis* che comunichi, qualcosa a un destinatario, a un ricevente in platea. E le intensità cui qui facciamo riferimento non sono altro – e lo abbiamo visto in chiusura del precedente capitolo – materiali e forme visibili e udibili che realizzano la qualità immersiva di un ambiente. È proprio per questo motivo che abbiamo deciso di introdurre qui una riflessione che organizza l'orizzonte di senso all'interno del quale si interviene per realizzare un'opera scenica contemporanea: la composizione.

La composizione è la sola definizione della scena e, per esteso, dell'arte. Non possiamo parlare della scena senza introdurre una riflessione sul suo grado interno di composizione. Esistono diversi livelli compositivi, uno è dato dalla componente temporale, l'altro dall'equilibrio che si instaura tra i materiali. La composizione, in quanto tale, è di carattere eminentemente *estetico*. Tuttavia non bisogna confondere questo livello della composizione con l'altro piano, quello

*tecnico*<sup>1</sup>, che rinvia invece al lavoro sui materiali – visivi/sonori – che necessita generalmente di un intervento di carattere tecnico o tecnologico, e la composizione estetica, che è invece il lavoro sulle percezioni e le sensazioni. In altri termini è come se la composizione lavorasse a un doppio livello: a livello *tecnico* e a livello *estetico*, dove solo quest'ultimo, a rigore, può pienamente fregiarsi di essere una composizione.

- *piano tecnico*: il piano tecnico riguarda pertanto la logica della tecnica attraverso la quale si interviene sui materiali a disposizione; da un lato intendiamo qui riferirci al lavoro sul movimento costruito a partire dalla relazione tra la *categorizzazione percettiva*, il *pre-movimento* e il *movimento*; dall'altro, in senso ampio, intendiamo rinviare all'intervento delle tecnologie che abbiamo preso in considerazione e alla loro capacità di *trasformazione* dei materiali indotte dal digitale sul doppio versante dell'espansione percettiva del performer e sul versante dell'organizzazione del *visualscape* e del *soundscape* di un intervento performativo.
- *piano estetico*: riguardano invece le soluzioni estetiche, non più il lavoro sulla rappresentazione e la *mimesis* ma sulle sensazioni. Lavorare sulle sensazioni significa lavorare sulle forme dell'*apparire* e dello *svanire* – del suono come della visione – sulle quali ci siamo soffermati nel capitolo precedente. L'opera che ne deriva è un essere di sensazione, un essere in sé, indipendente. E queste sensazioni in oggetto sono principalmente di due tipi: gli *affetti* e i *percetti*<sup>2</sup>.
  - a)- gli *affetti* non sono sentimenti; essi eccedono la forza di ciò che passa per essi. Lavorare sull'*affetto* significa essere trascinati dentro qualcosa che eccede il soggetto stesso che compone. Gli

---

<sup>1</sup> Anche in questo caso è necessario sottolineare che il termine tecnica proviene da una riflessione articolata attorno alla sua *funzione*. Capacità di supportare un processo che, nei termini di questo discorso, è di carattere compositivo.

<sup>2</sup> Entrambe queste dimensioni sono tratte dalla riflessione di Deleuze e Guattari. Cfr. G. Deleuze e F. Guattari, *Qu'est-ce que la philosophie?*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1991, p. 154 sgg., (tr. it. di A. De Lorenzis, *Che cos'è la filosofia?*, Torino, Einaudi, 1996).

affetti sono dunque delle dinamiche relazionali che si instaurano tra entità di carattere visivo e entità di carattere sonoro per creare una tensione percepibile<sup>3</sup>;

a)- i *percetti* a loro volta non sono propriamente delle percezioni; essi sono indipendenti dalla condizione di chi li prova. L'intera performance è un insieme di *percetti* che danno una durata a un insieme di sensazioni. Il *percepto* permette, in altre parole, di rendere visibili e rendere udibili intensità non ancora percepibili. Le sensazioni come percetti non sono dunque delle percezioni che rimandano a un preciso oggetto, a un referente.

La sensazione non si realizza nel materiale senza che il materiale passi interamente nella sensazione, dentro i *percetti* e gli *affetti*, lavorando quindi al loro interno. Si tratta pertanto di una potenza in grado di dissuadere le forme e aprire alle intensità che la costituiscono. E queste intensità non sono altro che le componenti attraverso le quali le sensazioni si delineano. Il rapporto tra i due piani, quello *tecnico* e quello *estetico* è di due tipi.

Da un lato, in un primo caso, il piano *estetico* si realizza *dentro* il materiale; non esiste al di fuori di questa relazione interna. Passa dunque per una partitura gestuale così come per una organizzazione dello spazio; per l'organizzazione della definizione dell'immagine e per la grana di un suono. A questo livello potremmo dire che il piano *estetico* si proietta su quello *tecnico* avvolgendolo. Dall'altro, nel secondo caso, non è più la sensazione a realizzarsi nel materiale ma è piuttosto il materiale che *attraversa* la sensazione; tuttavia, in entrambe le ipotesi, il piano *tecnico* è necessariamente ricoperto o assorbito dal piano *estetico*. Questo è il punto che riteniamo più importante in assoluto, perché il piano tecnico non è in sé autonomo, ma è al servizio della costruzione estetica, quindi suscettibile di intervento sulla percezione. In altri termini l'intervento tecnologico – calando concretamente la riflessione all'interno dell'oggetto della nostra analisi – passa per la composizione estetica; offre strumenti e crea le condizioni materiali per renderla operante. Ciò

---

<sup>3</sup> Chiaramente, ed è solo una precisazione, il carattere percepibile di un intervento performativo comprende anche il movimento del performer sulla scena. Penso qui alle diverse intensità muscolari che sottendono il lavoro sul *micromovimento* nei dispositivi coreografici di Myriam Gourfink o di Cindy Van Acker discussi nel Cap. I.

significa che la tecnologia, e questa è una delle tesi di questo lavoro, è assoggettata a una composizione di carattere estetico e non fine a sé stessa. Ribadisce, a livello dell'organizzazione complessiva di un lavoro, ciò che abbiamo affermato per l'intervento delle tecnologie sul corpo: essa serve a stimolare un potenziale di soluzioni che, per loro natura, non sono ancora attuali<sup>4</sup>. La tecnologia è quindi interessante – a livello puramente operativo – solo ed esclusivamente nel momento in cui *scompare* all'interno di un processo estetico, permettendo a diverse sensazioni di affiorare. Ed è, di conseguenza, solo a questo livello che i materiali visivi e sonori diventano *espressivi*: i composti di sensazione si realizzano nei materiali o i materiali passano per i composti collocandosi in entrambe le occasioni sul piano di composizione estetica. Gli interventi delle tecnologie in scena possono chiaramente offrire soluzioni: ma esse si rapportano a queste soluzioni solo in funzione di problemi che riguardano la composizione estetica; vale a dire: rendere percepibili intensità che non lo sono in sé stesse.

Ce qui définit la pensée, les trois grandes formes de la pensée, l'art, la science et la philosophie, c'est toujours affronter le chaos, tracer un plan, tirer un plan sur le chaos. [...] L'art veut créer du fini qui redonne l'infini : il trace un plan de composition, qui porte à son tour des monuments ou sensations composées, sous l'action de figures esthétiques<sup>5</sup>.

È pertanto a questo livello della composizione che si svela, in modo definitivo, il senso del termine tecnologia. Questo termine è composto da *techne* che significa arte e da *logos* che significa discorso. Quindi le tecnologie, anche e soprattutto quelle digitali, non sono a sé stanti, autonome rispetto al processo, ma si inscrivono in esso in modo

---

<sup>4</sup> Qui la riflessione chiaramente si indirizza verso l'opposizione rintracciata nel Cap. I tra la dimensione *virtuale* in potenza e la dimensione *attuale* in atto come configurazione. Per ulteriori precisazioni in merito rinviamo anche ai Cap. III – IV in cui discutiamo le diverse declinazioni delle relazioni tra virtuale e attuale sulla scena. In senso ampio, per queste questioni, si veda anche C. Buci-Glucksmann (a cura di), *L'art à l'époque du virtuel*, Paris-Budapest-Torino, L'Harmattan, 2003.

<sup>5</sup> G. Deleuze e F. Guattari, *Qu'est ce-que la philosophie?*, cit., p. 186. “Ciò che definisce il pensiero, le tre grandi forme di pensiero, l'arte, la scienza e la filosofia, è sempre affrontare il caos, tracciare un piano, tirare un piano sul caos. [...] L'arte intende creare del finito che restituisca l'infinito: traccia un piano di composizione che porta a sua volta monumenti o sensazioni composte, sotto l'azione di figure estetiche.”

organico, fino a dissolversi in esso, nello svolgimento della loro funzione.

Se fino a questo punto abbiamo messo in evidenza la cornice generale all'interno della quale inscrivere la composizione come tratto unitario in cui le tecnologie operano a servizio di un processo estetico, è ora necessario addentrarci maggiormente in alcuni aspetti che, dal punto di vista operativo, rendono possibile la composizione in quanto operazione estetica sulle sensazioni.

### V.1.1. *Il piano tecnico*

Come abbiamo precedentemente evidenziato, il piano *tecnico* non è altro che la dimensione delle funzioni che vengono impiegate sulla scena al fine di un risultato estetico. Tra queste potremmo citare la meccanica del movimento ma anche – e forse soprattutto – i diversi processi tecnologici di intervento sul corpo del performer. Dal processo di composizione assistita al computer – *Life Forms* – alle *motion capture*, la tecnologia si integra a un processo compositivo di carattere estetico<sup>6</sup>. In altri termini il piano *tecnico* riguarda tutte quelle componenti che rendono possibile l'intervento performativo.

### V.1.2. *Il piano estetico*

Questo piano si compone di due caratteristiche principali, il lavoro sul *tempo* e sulla durata delle sensazioni, e l'equilibrio compositivo che si istituisce tra gli elementi.

- il *tempo* è l'elemento regolatore della relazione tra *percetti* e *affetti*. Ognuno di essi ha un tempo proprio che circola a velocità variabile. I tempi vanno gli uni contro gli altri, lavorano in opposizione. Comporre, a questo livello, significa pertanto *scolpire il tempo*, plasmarlo. La dinamica è dunque quella tracciata nel precedente capitolo: *affiorare* e *svanire* alla percezione.

---

<sup>6</sup> È evidente come, anche in questo ambito si inscrivano le tecnologie che permettono di ottenere e lavorare sulla scena le luci come la disposizione del suono.

- *L'equilibrio tra i materiali* concerne la forma complessiva di un lavoro. Ciò che interessa, nelle esperienze che fino a qui abbiamo affrontato, non è la possibilità di replicare una forma, ma bensì lavorare sulla struttura portante e sulle intensità che la sorreggono. Sarà quindi necessario soffermarsi in seguito su questo aspetto, affrontando direttamente le differenze tra la dinamica *rappresentativa* – riprodurre forme – e la *trasformabilità* – ciò che mantiene la forma in movimento, che fa sbalzare il reale e introduce elementi per fondare una realtà di ordine superiore, che le tecnologie contribuiscono a introdurre in scena<sup>7</sup>.

Pertanto, ciò che emerge fino a questo punto – e che è un assunto portante di questo lavoro – la composizione non è altro che una logica dell'integrazione tecnica in ambito performativo.

Alcuni enti pulsano, vibrano, manifestano la loro tensione interna. Le tecnologie in scena – e lo abbiamo visto – non fanno altro che intervenire per rendere manifeste queste tensioni, renderle percepibili; tuttavia queste intensità, in sé stesse, non sono ancora un nucleo di senso dotato di direzione, significato e sensazione. Gli enti e le loro intensità – che siano i micromovimenti che abbiamo visto all'opera nella partitura gestuale o le componenti visivo-sonore della scena – devono essere isolati e portati a un primo grado di percezione. La composizione è allora il *tempo* che organizza le loro relazioni. Comporre significa scrivere le loro relazioni nel tempo. Per esteso la composizione non è altro che una modalità per rendere percepibile il tempo; una tensione sotterranea che temporalizza la relazione tra gli elementi del piano estetico. Comporre, come afferma Romeo Castellucci, non ha niente a che vedere con l'inventare<sup>8</sup>; non è questione di invenzione. È invece questione di far percepire intensità che non lo sono ancora; comporre è rendere visibile e udibile un transito e un attraversamento reciproco – attraversare ed essere attraversati – di questi materiali. Questo transito produce una visibilità e un'udibilità in quanto tale che è

<sup>7</sup> Per questi aspetti si vedano in particolare le conversazioni con Romeo Castellucci, con Ugo Pitozzi e con Roberto Paci Dalò riportate nella seconda parte del presente volume.

<sup>8</sup> Cfr. la conversazione con Romeo Castellucci nella seconda parte del presente volume.

caratterizzata dall'*affiorare* e dallo *svanire*. Queste relazioni producono dei nodi. A legare questi nodi sono delle linee invisibili: comporre significa allora *temporalizzare* le relazioni tra questi nodi. È come se le singole intensità fossero dettagliate fin nei minimi particolari ma i loro legami non comparissero, rimanessero oscuri. Ciò che abbiamo cercato di fare in questo lavoro, è vedere come – grazie all'intervento delle tecnologie – il passaggio tra un nodo di sensazione presente in un materiale o in un altro, si compongono in un'immagine secondo le caratteristiche che abbiamo delineato nel capitolo precedente, vale a dire visiva ma anche sonora. È qui, in questo preciso movimento di traiettorie tra nodi di sensazioni che emerge la composizione in cui il *piano tecnico* riguarda gli strumenti attraverso i quali operare per portare a percezione suoni e visioni che non lo sono in sé stessi – e questo lo abbiamo visto possibile attraverso le tecniche di *motion capture* o i sistemi di *sintesi granulare* per quanto riguarda il suono – mentre il *piano estetico* riguarda invece gli attraversamenti e le temporalizzazioni tra gli elementi: la possibilità di estrarre da una voce il *soundscape* o da un movimento una traccia di luce che diventa il *visualscape* dell'intera performance.

La composizione è dunque scrivere il tempo di queste relazioni, se necessario anche contro altri tempi; tempi singoli, indistinti. La composizione si lega a ritmi multipli, vertiginosi o semplici fino all'immobilità. Temporalizzare significa, pertanto, mettere in risonanza. E la risonanza – che tiene gli elementi in tensione tra loro – non è altro che una condizione dinamica in cui il sistema si trova.

## V.2. La logica della situazione

### V.2.1. Azione e situazione

Alla base dell'azione possiamo collocare uno schema composto da una forma ideale (*eidōs*) che viene posta come scopo (*telos*) e si agisce per tradurla nei fatti. Se questi sono, a un primo livello, i tratti dell'azione, la situazione sposta l'attenzione sul *potenziale* inscritto in una data circostanza. A differenza dell'azione, che è necessariamente momentanea, la trasformazione che fa leva sulla situazione si estende nella durata, ed è da questa continuità che proviene l'effetto scenico. In

altri termini, lasciare accadere l'effetto – che è la componente d'attrazione che la scena invia allo spettatore – così come si lascia affiorare un'immagine, non significa imporla alla percezione, come quando si è nello schema dell'azione, ma bensì lasciare che l'effetto si imponga per sedimentazione progressiva, prendendo corpo, affiorando alla percezione e facendo massa. Così un gesto impercettibile di una coreografia di Myriam Gourfink affiora allo sguardo, si rende visibile. O ancora un'immagine squarcia lo spazio e rivela la figura disposta nella *camera d'oro* di episodi come *C.#01 Cesena* o *A.#02 Avignon* del ciclo della Tragedia Endogonia della Raffaello Sanzio<sup>9</sup>. Il passaggio tra azione e situazione è quindi determinante perché l'attenzione della composizione non riguarda semplicemente la costruzione di un evento, bensì la disposizione di uno stato di cose diffuso. Questo stato di cose non è dunque regolato sull'azione della figura o del performer che determina – con il suo agire – un'altra azione, magari di senso opposto, ma bensì è regolato sulla trasformazione interna delle condizioni stesse. Ciò equivale ad affermare che l'azione agisce in modo superficiale, mentre la trasformazione lavora in modo sotterraneo e permette – qui è il punto – alle *immagini* di affiorare. Un suono arriva alla percezione non solo perché è progettato ma perché le condizioni generali della situazione scenica *lo convocano*. E così è anche per un'immagine visiva o per uno *spettro*. È l'equilibrio del sistema compositivo che richiede quel determinato innesto e non un altro. Così come richiede un determinato ingresso della figura e non un altro. Restando all'esempio introdotto, da un punto di vista della costruzione delle figure - nella Tragedia Endogonia della Societas Raffaello Sanzio - anch'esse subiscono una logica di questo tipo.

Tutte le figure del ciclo, se viste nella loro complessità, possono essere interpretate come varianti, modulazioni di alcune – limitate – figure matrice. La *legge*, l'*uniforme*, la *madre* sono tra queste.

Chiaramente all'interno di questo *Atlas* di figure ci sono dei collegamenti specifici; trasformazioni di una stessa figura che diventa altro e poi altro ancora in un cono ottico che si allontana vertiginosamente dal dato iniziale. Sono le stesse *forme* che ritornano con sembianze diverse. Oppure,

---

<sup>9</sup> Si veda in questo senso AA.VV., *Idioma, Clima, Crono*, “Quaderni della Tragedia Endogonia”, IX voll., vol. I-II, Cesena, Casa del Bello Estremo, 2002-2004.

viceversa, certe figure sono delle ramificazioni di una stessa figura fondamentale<sup>10</sup>.

Tuttavia anche l'intervento delle tecnologie va in questa direzione. Se si ha la possibilità di accedere a informazioni provenienti dal movimento del performer, è evidente che le possibilità di intervento in senso trasformativo – e in parte la discussione sullo statuto della presenza l'ha rilevato – si colloca perfettamente all'interno di uno schema di questo tipo. Trasformare significa, ancora una volta, rendere manipolabile delle informazioni e renderle necessarie a un disegno compositivo che non è solamente un'operazione scenografica, ma contribuisce in modo radicale a lavorare sulla percezione dello spettatore. Anche un suono opera in questa direzione. Un suono è una figura, presenza autonoma. E la sensazione che questo suono lavora in qualche modo riguarda profondamente lo spettatore, proprio perché quest'ultimo è chiamato in causa come elemento sul quale intervenire. La tesi che in queste pagine cerchiamo di far emergere, è che la dimensione della *simultaneità*, della conseguente moltiplicazione delle dimensioni spazio-temporali e il carattere *immersivo* di queste componenti debba essere completato da un'altra componente di rilevanza capitale, lo spettatore. Comporre una situazione con i materiali della scena mediati tecnologicamente significa portare lo spettatore *dentro* un ambiente percettivo altro, che però lo riguarda profondamente.

È necessario, giunti a questo punto della nostra riflessione, soffermarci sulle diverse caratteristiche che compongono lo schema dell'azione da un lato e quello della situazione che vi si sostituisce dall'altro. Cominciamo con enucleare, in forma schematica, le caratteristiche dell'azione:

- Pone una forma ideale (*eidos*) come scopo (*telos*) e si agisce per tradurre nei fatti questo schema;
  - l'azione è sempre localizzabile ed è sempre il punto di partenza per altre azioni;
  - proprio perché è localizzabile è anche avvertibile come *evento*;
- In questa direzione i tratti principali dell'azioni sono l'*istantaneità*, l'*evento* e la *localizzazione*.

---

<sup>10</sup> R. Castellucci. Si veda la conversazione nella seconda parte del presente volume.

Diversamente da questo schema la situazione è un dispositivo costruito attorno a queste caratteristiche:

- si estende nella durata;
- a differenza dell'azione non è localizzabile e opera invece su tutti i punti della configurazione. È una modulazione che passa da uno stato di tensione a un altro;
- proprio perché diffuso è impercettibile e profonda, ad affiorare sono solo effetti oppure la tensione che sottende l'ambiente così come lo abbiamo visto delinearci nel capitolo precedente;
- opera, infine, secondo la logica della trasformazione;

Pertanto i tratti principali della situazione sono la *durata*, *l'efficacia* e *la diffusione*. Questo è di rilevante importanza nel momento in cui pensiamo la logica della trasformazione che le tecnologie inducono sulla scena. Esse portano l'attenzione non più sulle forme esterne, ma sulle dinamiche interne alla composizione. Come se dal modello si passasse ad analizzare la matrice. E la matrice è costituita, sullo schema della composizione, da materiali visivi e sonori. In altri termini è come se le tecnologie ci obbligassero, a ogni buon conto, a guardare al di sotto della rappresentazione, ricostruendo i legami nascosti che compongono la scena. Ciò che interessa è pertanto il processo che porta a costruire una situazione scenica. Questo livello della composizione le tecnologie tendono a svelare. Tuttavia, in questa logica, l'effetto è ancora qualcosa di superficiale, che si estrae per evidenza, dalla situazione cui perviene. È quindi necessario, in questo senso, restituire, una volta di più, l'effetto alla sua immanenza, inscrivendolo in modo radicale, nella traiettoria del processo, restituendolo come fenomeno e, pertanto, pensare un passaggio ulteriore che dall'effetto porti a pensare una sua dimensione operativa. Disegnare, in questi termini, una fenomenologia dell'effetto ciò che conduce a esso e lo rende effettivo. Questa dimensione, ancora una volta, guarda nella direzione di un potenziale mai completamente manifesto che sostiene l'effetto come suo lato visibile, ma al contempo lo mantiene in trasformazione. La fenomenologia da sviluppare non è dunque quella dell'effetto visibile, ma quella del suo a-monte invisibile, riserva di potenziale che impedisce all'effetto di darsi in modo definitivo (e quindi

di localizzarsi) mantenendolo in continuo sviluppo<sup>11</sup>. Ecco che si delinea un nuovo passaggio concettuale, quello che dall'efficacia tangibile, porta all'efficienza cui rimandano la fluidità e la modularità del processo. Si innesta così, in questa prospettiva, l'effetto sull'efficacia, visto che, mentre l'efficacia è attribuita localmente nello sviluppo dell'azione performativa, dunque percepibile nel suo risultato, l'efficienza passa inavvertita, dato che ogni effetto percepito localmente rimanda a essa solo indirettamente.

L'efficienza è quindi la dimensione impercettibile e lo è perché a differenza dell'efficacia non si lascia mai coagulare. Nella situazione così come da noi introdotta, agisce sempre una polarità, la sua configurazione è in costante trasformazione e continuamente orientata da un movimento tra la sfera visiva e quella sonora.

La scena compone dunque una situazione all'interno della quale non è più possibile posizionarsi di fronte a essa, di fronte all'oggetto percepito, ma nella percezione stessa. La scena che fa uso di tecnologie obbedisce solo alla legge della sua composizione interna.

Effectivement, la catégorie adéquate pour le nouveau théâtre n'est point l'action, mais l'état et la *situation*. Le théâtre nie intentionnellement la possibilité de « développer une fable », ou, en tout cas, la relègue au second plan. Cela n'exclut pas une dynamique particulière dans le « cadre » de l'état, de la situation – on pourrait l'appeler « dynamique scénique », en opposition à la dynamique dramatique. [...] L'état est la représentation esthétique du théâtre ; il montre davantage un *ensemble* qu'une histoire, même si des acteurs en chair et os évoluent à l'intérieur<sup>12</sup>.

---

<sup>11</sup> In questo senso si vedano le riflessioni di C. Buci-Glucksmann, *Esthétique de l'éphémère*, Paris, Galilée, 2003, ma anche la conversazione nella seconda parte di questo volume.

<sup>12</sup> H-T. Lehmann, *Postdramatisches Theater*, Frankfurt-am-Main, Verlag der Autoren, 1999 (tr. fr. di P.H. Ledru, *Le théâtre postdramatique*, Paris, L'Arche, 2002), p. 104. “Effettivamente, la categoria adeguata per il nuovo teatro non è l'azione, ma lo stato e la *situazione*. Il teatro nega intenzionalmente la possibilità di “sviluppare una favola” o, in tutti i casi, la relega in secondo piano. Questo non esclude una particolare “dinamica scenica” in opposizione alla dinamica drammatica. [...] Lo stato è la rappresentazione estetica del teatro; esso mostra prima un *insieme* piuttosto che una storia, anche se attori in carne e ossa vi agiscono all'interno.”

Come sembra suggerirci Leheman, sotto lo schema tradizionale dell'azione troviamo la struttura generale della trasformazione. L'attenzione posta sulla trasformazione conduce a un altro modo di percepire. L'azione si dissolve a favore di una metamorfosi continua, lo spazio d'azione appare come un passaggio trasformato senza interruzione attraverso diverse sequenze di apparizione/sparizione di oggetti e di presenze. Questo implica, in modo radicale, la modificazione dell'assetto percettivo dello spettatore.

### V.2.2. *Dalla rappresentazione alla trasformazione*

Vediamo ora di articolare più a fondo l'opposizione precedentemente introdotta tra una rappresentazione – fondata sull'azione mimetica – e la trasformazione fondata invece sulla situazione. Per fare questo è necessario rimontare ad alcune nozioni chiave che organizzano il concetto d'azione.

Secondo i greci l'azione è risultante dall'incontro di due fattori: *Tyche*, il caso, *Techne*, arte, essi operando uno nell'altro, danno origine al *Kairos*, il momento opportuno (o occasione)<sup>13</sup>. Dallo sfruttamento di questo momento opportuno scaturisce il concetto di efficacia. L'azione efficace, per potersi definire come evento, deve combinarsi con una quarta dimensione, il tempo. In altri termini *Kairos* (occasione) non è altro che l'incontro tra l'azione e il tempo, in cui l'istante improvviso diventa l'opportunità da cogliere per tramutarla in evento. Qualcosa di simile esiste e opera anche all'interno della trasformazione, ma la struttura dell'occasione deve essere radicalmente ripensata. Nel processo di trasformazione – quindi immanente alla situazione – l'occasione è concepita come *scatto* del potenziale, del suo accumulo. Vale a dire che, all'interno di un dispositivo, la somma dei potenziali in essa presenti crea una situazione vertiginosa di disequilibrio che provoca uno scarto, una modificazione. Come a dire – ricalcando ancora una volta il modello

---

<sup>13</sup> Cfr., la conversazione con Christine Buci-Glucksmann nella seconda parte del presente volume. Si veda inoltre la relazione che la filosofa instaura tra il *Kairos* di matrice greca, e il concetto di *Ma* – intervallo – elaborato nella cultura giapponese. Cfr., C. Buci-Glucksmann, *Esthétique de l'éphémère*, Paris, Galilée, 2003, p. 26 sgg.; *Ibid.*, *Esthétique du temps au Japon*, Paris, Galilée, 2001, p. 35.

del gesto sopra enunciato – il potenziale di situazione viene da lontano anche se il momento del suo dispiegamento è breve, istantaneo. E il potenziale di situazione non è altro che l'insieme dei diversi potenziali, di cui prima abbiamo parlato - vale a dire gestuali ecc. – presenti in una data circostanza (la configurazione) e che tendono ad attualizzarsi sulla scena. Questa attualizzazione dei potenziali è possibile solamente a partire da un dispositivo all'interno dei quali questi possano essere raccolti.

Ciò che intendiamo sostenere è quindi che nella trasformazione l'occasione offerta dal dispiegamento del gesto non è altro che il compiersi di uno svolgimento che la durata ha preparato. Ben lungi dal sopraggiungere inaspettato, come un evento scaturito da una azione improvvisa e *trascendente* rispetto ai dati della situazione, essa è il frutto di una evoluzione che deve essere seguita fin dal suo avvio, fin dalla sua prima manifestazione minimale. Nella logica del processo trasformativo, a differenza della struttura stessa dell'azione che ha nel culminare dell'evento la sua (unica) soluzione, si raddoppiano, per così dire, i punti cruciali: ve ne è uno finale, in cui il gesto opera al massimo di intensità, ma ve ne è uno iniziale, senza il quale l'ultimo mancherebbe, in cui comincia ad accumularsi il potenziale gestuale che abbiamo precedentemente evidenziato in relazione al discorso sul pre-movimento<sup>14</sup>. Come dire, dal modello, costituito dallo stato finale, si risale fino alla matrice, la condizione di partenza, in cui si delinea la tendenza che conduce allo scatto.

Siamo quindi di fronte a due diverse strategie di articolazione della scena, una che va nella direzione dell'azione-evento, e un'altra che a questo sostituisce la trasformazione che produce effetti. È quindi necessario descrivere, a questo punto, il potenziale della situazione al suo stadio embrionale, nella sua fase d'innescamento. L'occasione non è altro che l'emergere momentaneamente visibile di una trasformazione continua. L'intersezione accidentale dell'incontro (azione-evento) si muta così in coincidenza continua con il processo; invece di essere

---

<sup>14</sup> Rinviamo qui al primo capitolo ma soprattutto al saggio fondamentale di H. Godard, "Le geste et sa perception", in I. Ginot, M. Marcel (a cura di) *La danse au XX siècle*, Paris, Larousse, 2002.

l'istante fuggevole offerto dal montaggio delle attrazioni, l'occasione diviene contemporanea a tutti gli stadi della trasformazione. In una certa misura potremmo dire che i lavori sopra citati sono lavori che vanno verso una dissoluzione dell'evento. Questo perché l'inesco iniziale introduce nella configurazione possibilità di attualizzazione e dall'altro capo, lo scatto finale, risulta ricco di tutto il potenziale accumulato. In altri termini, tra la disposizione iniziale e l'effetto finale, che ne deriva come risultato, si intercalano i due tempi del processo rilevati. Al suo compimento e per l'effetto dell'evoluzione, l'accidente dell'evento si è progressivamente trasformato in conseguenza ineluttabile.

### V.3. Estetica del flusso e della risonanza

La trasformazione implicita si sostituisce all'azione diretta e lasciar accadere l'effetto sembra essere il punto di forza della logica della trasformazione. Un effetto è tale solo se è portato a dispiegarsi, se è operante e diviene effettivo.

Seguendo le riflessioni fino ad ora articolate, la questione non è quella di lavorare sulle forme per riprodurle, bensì intervenire sulle intensità e sulle dinamiche. La scena tecnologica – e lo abbiamo introdotto – ci invita a guardare diversamente e da un'altra angolazione le manifestazioni che su di essa via via si producono. Da queste caratteristiche appare una scena non più sottomessa alla significazione così come non lo è più il performer, ma comincia invece a delinearsi quella che Lyotard ha definito una *lingua energetica*<sup>15</sup>. La lingua energetica di questo teatro non è sostenuta da significati da veicolare ma da intensità da far vibrare, forze da mandare in risonanza con altre forze, tensioni interne.

Quanto evidenziato in precedenza, contribuisce a tracciare lo scarto che separa un'*estetica della rappresentazione*, legata alla persistenza della materia e delle forme del corpo, da un'*estetica della trasformazione* di queste forme. Intendo riferirmi qui a una strategia in atto, da molto tempo, sulla scena contemporanea, che piuttosto che

---

<sup>15</sup> J-F. Lyotard, "La dent, la paume", in Ibid., *Des dispositifs pulsionnels*, Paris, Union Générale d'éditions, 1973, pp. 89-98. Si veda inoltre H-T. Lehmann, *Le Théâtre postdramatique*, cit., pp. 51.52.

essere rappresentativa – seppur riportando il termine alla sua accezione originaria di *far riapparire di fronte*, disegnando una logica dell’evocazione più che della manifestazione - rimanda, come abbiamo visto, a un processo di digitalizzazione-trasformabilità. A essere evocate non sono più solamente forme, ma forze. La forma rimanda alla materia, la forza rimanda al materiale. Ciò che intendo sostenere è che il piano di lettura della scena contemporanea coinvolge una serie di modulazioni interne coestensive: dalla rappresentazione alla trasformabilità, dalla forma alla forza, dalla materia al materiale, dall’attore alla “figura” quindi dal corpo alla corporeità, e infine dal materiale all’immateriale. In breve, si tratta di rimontare dal modello alla matrice. Non si tratta più di lavorare una materia che trova nella forma (rappresentativa) una rigida realtà corrispondente, ma di elaborare un materiale che sia in grado di captare prima, e di restituire poi, forze sempre più intense<sup>16</sup>. Pertanto il processo di trasformabilità avviene su un altro piano rispetto a quello della rappresentazione: sia l’immagine, materiale visivo, sia il sonico, materiale sonoro, sono lavorati al fine di rendere visibili (e non produrre semplicemente il visibile) e rendere udibile (e non produrre semplicemente l’udibile) forze che non lo sono in sé stesse. Il passaggio ai nostri occhi è capitale, perché si passa da una materia (forma) veicolo d’espressione, ad un materiale che è in grado di restituire delle forze<sup>17</sup>. E le forze non sono altro che la dimensione di proiezione, quindi virtuale-immateriale, in atto nella costruzione di una pragmatica della corporeità performativa (come forma mutevole)<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> La linea di categorizzazione percettiva/pre-movimento/movimento, con l’intervento tecnologico, sembra rispondere ad un “lavoro sulle forze che determinano le forme”, come direbbe C. Buci-Glucksmann. Cfr. E. Pitozzi, *L’impermanente trasparenza del tempo. Conversazione con Christine Buci-Glucksmann*, in “Art’O”, n° 20, primavera 2006, p. 34.

<sup>17</sup> Qui il riferimento è alle analisi di Deleuze - Guattari e allo sviluppo dei concetti di linea-forza. Cfr. G. Deleuze, F. Guattari, *Mille Plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, (trad. it. di G. Passerone, *Mille Piani*, 2 voll., Roma, Istituto dell’Enciclopedia Italiana, 1987).

<sup>18</sup> Le forme sono qui matrici delle forze; le forze agiscono dunque de-formando e ri-formando le forme stesse. In questo senso la forma è una forza fissa laddove invece la forza è una forma fluida. Le forze in atto sono quindi, a mio modo di vedere, delle forme di corporeità in potenza e viceversa.

In altri termini le tecnologie favoriscono il punto di passaggio per interpretare la scena.

Schema azione/rappresentazione

- la presenza che si fa rappresentazione; figurazione;
- l'esperienza trasmessa;
- il risultato;
- la significazione;
- la struttura molare;
- l'informazione;

Schema della trasformazione

- la presenza che si fa esposizione o
- l'esperienza condivisa;
- il processo;
- la manifestazione;
- processo molecolare;
- intensità;

Questo porta a fare una considerazione di carattere generale. Ciò che con la logica della trasformazione si mette in evidenza è il passaggio da una logica degli oggetti a una logica del flusso.

## PARTE II

### SOGLIE: ALTRA PARTENZA

#### I. RISONANZE

##### I.1. Conversazione con Christine Buci-Glucksmann

*Tra gli aspetti determinanti del suo pensiero c'è un'estetica dell'effimero. Questa estetica ha una stretta relazione con un rinnovato concetto di tempo. Quali sono i suoi tratti principali?*

Per effimero non intendo solamente il *presente*, l'*istante* nel senso classico, aristotelico del termine, ma la modulazione del tempo nell'impercettibile, nella dimensione del passaggio. Mi sono dunque soffermata su tutti quegli aspetti che permettono di captare il tempo, di renderne percepibile il movimento. In questo senso ho sviluppato una filosofia dell'effimero di cui possono essere isolati facilmente tre momenti: prima di tutto il momento greco, in cui l'effimero è concepito come modulazione del tempo è l'arte di captare il tempo, in altri termini si tratta di captare quello che i greci chiamavano *kairós*, il "momento opportuno", di matrice eraclitea e non parmenidea; un secondo momento è il momento Barocco, in cui la stessa intuizione sembra avanzare ulteriormente e segnare uno scarto che va dal *tempo delle forme* alle *forme del tempo*; infine un terzo momento, quello Giapponese o più ampiamente asiatico, che risponde, sotto diverse forme, alla stessa istanza di tempo. Quella che ho sperimentato in Giappone durante il mio soggiorno, è una cultura che mette l'accento sulla valorizzazione dell'effimero, un effimero colto nel suo carattere di *impermanenza*, (*mujo* in giapponese). Questa impermanenza risponde al passaggio da una cultura degli oggetti e della stabilità al nostro presente, articolato attorno ad una cultura del flusso, della fluidità e della trasparenza.

*Lei individua ne L'esthétique du temps au Japon [Paris, Galilée, 2001], come matrice di questo processo, il concetto di Ma, di intervallo. Potrebbe parlarmi della relazione tra questa nozione il l'estetica del tempo da lei delienata?*

Come prima osservavo, ciò che mi interessa sono tutte quelle forme che permettono di dare a vedere il tempo. Il tempo definisce una pragmatica dell'evento e l'effimero ha quindi il compito di catturare il tempo nel flusso impercettibile e nell'intervallo tra le cose. L'effimero non è esattamente il

tempo ma, per così dire, la sua vibrazione divenuta visibile. È questo aspetto che, come tu ricordi, ho accomunato al concetto giapponese di *Ma* che rimanda allo stesso tempo a tre diverse dimensioni: lo spaiamento, l'intervallo ed il vuoto. Il *Ma* è una sorta di respirazione, e riguarda lo spazio tra le cose. Unire punti di una costellazione, questo è il *Ma*. Il tempo cui allude questa nozione non è misurato e non è misurabile.

*Non le nascondo un certo interessamento che mi porta a riflettere su tutti quegli aspetti che, da un punto di vista sonoro come visivo, contribuiscono a rendere visibile il tempo. Al centro della sua visione estetica, come ha mostrato ne La folie du voir. Une esthétique du virtuel [Paris, Galilée, 2002. Ndr] c'è quindi una nuova teoria dell'immagine. Potrebbe parlarmene?*

In un certo senso il Giappone ha funzionato, nella mia visione, come una archeologia del virtuale. Nel volume cui fai riferimento ho lavorato su certi elementi che del barocco sembrano informare il virtuale tecnologico. In quelle stesse pagine ho introdotto una riflessione sull'immagine-flusso (*image-flux*). L'assunto principale della mia riflessione partiva dalla constatazione di un passaggio: dall'immagine-cristallo (*image-cristal*), per citare Deleuze, siamo passati all'immagine-flusso che lega il virtuale tecnologico ad una certa estetica della fluidità.

L'immagine-cristallo (*image-cristal*) è caratterizzata da una coabitazione di dimensioni temporali, presenti e passate, c'è dunque un lavoro sulla struttura del tempo, potremmo dire di carattere bergsonian. Si tratta di un tempo principalmente continuo che può essere intervallato da arresti.

Diversamente l'immagine flusso (*image-flux*) è un'immagine senza interruzioni, senza arresti, una sorta di flusso senza memoria. L'immagine-flusso è un'immagine virtuale, nel senso tecnologico del termine, che si presenta con i tratti di un'estetica della leggerezza e della fluidità, come nelle immagini video di Bill Viola. Dunque il piano fluido è adatto allo schermo perché concatena una costellazione di immagini e tempi più affini ai cristalli liquidi dei video di Viola o alle immagini fluttuanti ed acquatiche di *Sip My Ocean* (1996) di Pippilotti Rist, di *Five Revolutionary Second* (1995-1997) di Sam Taylor Wood.

*Mi interessa questa posizione perché anche per quanto riguarda la scena contemporanea – soprattutto quella che si avvale di tecnologie – riscontro una stretta relazione tra una dimensione visibile, dominio della forma, e una invisibile che rimanda alle intensità che la sottendono. Sottolineo questo aspetto per condurla verso una riflessione sul corpo e sulla sua riproduzione.*

Non c'è dubbio che il corpo, in una certa misura, può essere *attraversato*; questo è un dato. Dico questo a partire da una serie di riflessioni sulla possibilità, anche e soprattutto in ambito medico, di scannerizzare il corpo. La cosa interessante è la possibilità di ottenere un corpo fatto sostanzialmente di luce; ma, unitamente a questo, un corpo di luce presuppone anche delle ombre, altri corpi dunque. In questo processo ciò che mi interessa è la fluidità che entrambe queste componenti mettono in rilievo. Sul modello dell'onda e della pulsazione dell'immagine così come presente in alcuni lavori di Étienne-Jules Marey, che cattura il flusso astratto di una serie infinita di dinamiche fluide che comprendono, tra le altre, anche il movimento del corpo, ci troviamo di fronte a una forma di *geometria inesatta*, aperta a differenti deformazioni e combinazioni di forme e volumi. Che si tratti di corpi fluidi, di luce o, viceversa d'ombra, o di corpi vischiosi, di gesti curvilinei o di architetture piegate, si designa una stessa topologia del corpo.

*Potrebbe fare qualche esempio in questa direzione: mi interessa molto la sua riflessione rispetto a certe geometrie inesatte.*

Penso a coreografie o a scenografie di luce che si incarnano in certe intuizioni di László Moholy-Nagy; ma penso soprattutto a una tendenza per la quale il tempo di un doppio sembra oscillare tra la dimensione di un reale trasformato e la produzione di veri e propri fantasmi. Questo permette l'affiorare di un tempo *spettrale* in cui la duplicazione, compreso quelle di carattere tecnologico, diventano un vero e proprio modello formale sul quale operare. Il corpo allora diventa una estensione elettronica, una macchina *post-cinematica* in cui il doppio è sdoppiato per mezzo dell'*entre-deux* della dimensione fisica e di quella virtuale. Ma questo virtuale non è, propriamente, un simulacro. Si tratta di *cose senza nome*, fragili, di frammenti di corpo senza corpo, tesi tra apparizione e sparizione che affiorano e si disperdono a partire da proiezioni video. E in questa direzione mi sembrano andare lavori come *Biped* (1999) di Merce Cunningham, in cui abbiamo una doppia articolazione, da un lato, in basso sulla scena, abbiamo il corpo reale e danzante e dall'altro, in alto sullo schermo – su un piano immaginario per dirla in termini deleuziani – una dinamica di corpi fatti di luce e d'ombra, fluttuanti e impermanenti. Oppure possiamo citare l'esplorazione dell'architettura da parte dei performer di *Metapolis* realizzato da Frédéric Flamand con la collaborazione di Zaha Hadid in cui la danza è il supporto per l'illusione visuale. Possiamo accennare anche ad un dispositivo ancora più inglobante e freddo, ottenuto grazie alle proiezioni video a cristalli liquidi, come in *Lovers* (1994) o *Memorandum* (2000) dei

giapponesi Dumb Type, in cui il virtuale convoca il reale e l'invisibile in un nuovo *elogio dell'ombra* che generalizza la nozione, prima introdotta, di *entre-deux*. L'ombra non è solamente quella di tutte le forme di doppio. Essa abita il reale, a partire dalle sue risonanze.

Sono dunque d'accordo con lei, tuttavia bisogna anche andare oltre dicendo che il virtuale implica necessariamente nuovi processi di creazione in cui l'idea integri, su un piano di immanenza, il diagramma del modello tecnologico e gli effetti prodotti, come l'immagine flusso o l'astrazione fluida. Intendo dire che siamo di fronte ad una nuova epistemologia della creazione in quanto il momento tecnologico, il suo portato ed i suoi effetti, sono integrati nel processo creativo. Penso dunque che tutto questo entri, di diritto, in quello che ho chiamato l'effimero affermativo.

*Ne risulta che la dimensione virtuale è una forma in potenza. Possiamo parlare del virtuale come di una dimensione immateriale (penso qui all'esposizione Les Immatériaux [Centre Pompidou, 1985. Ndr] curata da Jean-François Lyotard) che avvolge il reale, una sorta d'aura, di matrice benjaminiana, che avvolge i corpi e le cose?*

Ho partecipato all'esposizione *Les Immatériaux* del 1985 al Centre Pompidou sotto la guida dell'amico Lyotard, che in fondo annunciava ciò che avremmo vissuto a distanza di molti anni. Il nodo concettuale materiale-immateriale è stato rilevatore di una certa estetica ben prima della diffusione, su ampia scala, delle tecnologie. Devo dire inoltre che, in questi termini, costituisce un problema pensare ad una possibile forma di recupero *dell'aura*. Il declino dell'aura ha a che vedere con un declino della *presenza*, del qui e ora. Forse la dimensione delle figure di luce e di ombre possono dotarsi di una presenza auratica, questo non può essere escluso.

Tuttavia, come tu sottolinei, è necessario pensare il virtuale non solo in opposizione al reale ma, pensare questa dimensione come una vera e propria forma di trasformazione del reale stesso. Dico questo perchè sono profondamente convinta che ogni forma d'arte che si serve della tecnologia, lo fa per trasformare contemporaneamente il virtuale e il reale.

*L'estetica della fluidità così come espressa nel suo percorso mi suggerisce una ulteriore articolazione del pensiero: parlare del virtuale significa pertanto spostare il punto di vista dal quale guardare. Non più osservare le forme, ma le intensità che le costruiscono e che le rendono possibile. L'attenzione è, per così dire, sotto la forma. Crede questa una visione possibile per leggere le*

*forme dell'arte che integrano nei loro processi compositivi le tecnologie, soprattutto digitali?*

Mi sembra che questo aspetto possa essere interpretato attraverso una nozione di rilevante importanza in ambito tecnologico, ma che tuttavia deve essere rivendicata anche come nozione allargata: quella di interfaccia. Dico questo perchè esiste un concetto ristretto di interfaccia che è propriamente tecnologico, mentre ne esiste uno più ampio, che credo possa essere associato al virtuale in arte. In opposizione ad un pensiero della forma tipico dell'occidente, in cui la forma corrisponde ad una certa pienezza e simmetria, ho ritrovato in Giappone, come d'altro verso in Leibniz, l'idea di una certa asimmetria, *hitaisho* in giapponese, o della *forma informe*, in cui il virtuale è concepito come l'attualizzazione d'una forza, dunque declinato dalla parte della potenza della forma e questo credo incontri la tua interpretazione.

*Il punto, recuperando anche un suo spunto precedente, è quello di rendere visibile e udibile, come Deleuze ha detto in modo magistrale, delle forze che non lo sono in sé e che, diversamente, rimarrebbero inesprese. Mi interessa pensare su scala infinitesimale, lavorare sulla dimensione molecolare del suono come dell'immagine. Questo modifica la percezione delle cose.*

Certamente, l'energia o forza, cui prima abbiamo accennato, sono essenzialmente delle dinamiche. Pensando la forma a partire dall'informe e dall'energia dispiegata rendiamo visibile l'invisibile, come ricordava Paul Klee. Il tuo riferimento, in particolare alla dimensione sonora, è stato un punto sul quale ho a lungo riflettuto. Siamo anche qui in una dimensione sonora talmente *leggera* da rendersi quasi impercettibile. In questo contesto sono d'accordo con te quando alludi a una sorta di quarta dimensione che il suono ha nello spazio. Il suono è uno spazio-tempo a velocità infinita, è in un divenire sonoro impercettibile o, viceversa, in un divenire sonoro violento. Questi estremi o queste modulazioni sono maniere diverse di scolpire il suono nello spazio. L'immagine di cui prima abbiamo parlato si comporta nello stesso senso. Tuttavia, sia sul versante visivo che su quello sonoro, ciò che è rilevante è che dal momento in cui si è pensata la forma a partire dall'intensità sotterranea, si è intervenuti sulla struttura del tempo, in modo radicale, e questo è l'aspetto che, a livelli diversi, attraversa tutte le forme.

**Christine Buci-Glucksmann**, professoressa emerita de l'Université Paris 8 (Département Arts Plastiques) è tra le figure più interessanti del panorama filosofico francese ed europeo. Specialista di estetica e di arte contemporanea, è autrice di diversi volumi e pubblicazioni in Francia come all'estero, dove ha lungamente soggiornato ed insegnato (Cina, Giappone). Tra le sue opere più significative ricordiamo *Gramsci et l'Etat*, Paris, Fayard, 1975 (tr. it., *Gramsci e lo Stato*, Roma, Editori Riuniti, 1976); *La Raison Baroque. De Baudelaire à Benjamin*, Paris, Galilée, 1984 (tr. it., *La ragione Barocca*, Genova, Costa & Nolan, 1992) e le opere recenti *L'œil cartographique de l'art*, Paris, Galilée, 1996; *L'esthétique du temps au Japon. Du zen au virtuel*, Paris, Galilée, 2001, volume pubblicato dopo il soggiorno in Giappone. Ricordiamo inoltre il testo "Les lieux de la transparence", contenuto nell'opera collettiva *Œuvre et lieux* diretta da A.M. Charbonnaux e N. Hilaire e pubblicata per i tipi Flammarion nel 2002; *La folie du voir. Une esthétique du virtuel*, Paris, Galilée, 2002 e *Esthétique de l'éphémère*, Paris, Galilée, 2003, nel quale sono racchiusi i tratti principali del suo pensiero estetico. Il suo ultimo volume, nel quale è delineata una visione dell'estetica post-melanconica, è *Au-delà de la mélancolie*, Paris, Galilée, 2005.

## I.2. Conversazione con Armando Menicacci:

*Comincerei da una questione generale parlando del rapporto tra corpo reale e corpo virtuale. Penso al virtuale non come ad una forma di de-realizzazione del corpo fisico, ma come ad una sua dimensione intrinseca. Ora, postulato questo principio, la questione è la seguente: quale funzione hanno le tecnologie in scena, quella di doppiare una dimensione virtuale già presente nel corpo stesso? quella di una sostanziale amplificazione di questa dimensione?*

Riccardo Venturini ha scritto, a metà degli anni novanta, un libro veramente interessante rispetto a questo argomento: *Coscienza e cambiamento* [Assisi, Cittadella Editrice, 1995]. In questo libro sostiene che, in gran parte, il corpo è *virtuale*, in quanto è frutto di una *proiezione* nello spazio. L'uomo è, tra le specie, quella che più rapidamente ha avuto la possibilità di calcolare la traiettoria di un oggetto e impossessarsene. Se non ci fossero forme di proiezione l'umano non esisterebbe; d'altro canto esistere, *ex-sistere* non è altro che un stare fuori, c'è sempre una tensione verso qualcosa d'altro. La virtualità è quindi insita nell'umano, nelle modalità attraverso le quali conduce il proprio corpo in relazione all'esterno, allo spazio e all'ambiente.

*Potremmo parlare qui, riprendendo un concetto formulato da Michel Bernard, di projection fictionnaire o più semplicemente di fiction.*

Su questo versante il discorso è piuttosto articolato e complesso. Michel Bernard parla di *Sens e Fiction* in un famoso articolo del 1993 [M. Bernard, *Sens et fiction*, in "Nouvelles de danse", n° 17, octobre 1993, ora in *De la création chorégraphique*, Paris, CND – Centre National de la Danse, 2001, p. 95.]. I sensi sono basati sul meccanismo di proiezione *fictionnaire*: l'uomo non può non proiettare. Sentire significa pertanto confrontare una proiezione con qualcosa che arriva. C'è un mondo misurabile, oggettivo - con questo intendo una forma di intersoggettività di un gruppo che condivide uno specifico gioco di linguaggio, strategie e non categorie. Esiste un mondo ordinale che incontra qualcosa che *sente*, per dirla alla Perniola. I Sensi non registrano solamente il reale ma tuttavia non lo inventano nemmeno; lo costruiscono sulla base di alcune indicazioni oggettivamente captate dall'ambiente circostante, rielaborandole di volta in volta. Tra i sensi e l'ambiente si crea un circuito inscindibile di relazioni interconnesse. Sulla base dei chiasmi sensoriali elaborati da Bernard, è necessario categorizzare l'ambiente esterno in cui il corpo si trova prima di formulare un progetto l'azione. Dunque, parafrasando

Hubert Godard, per ogni gesto sono obbligato a disegnare il mondo e, di conseguenza, a disegnare l'anatomia.

*A mio modo di vedere le tecnologie intensificano questo aspetto di proiezione. Pensando la presenza del corpo sulla scena vorrei soffermarmi sulla moltiplicazione (e dispersione) di questa presenza (fisica, in video, secondo l'utilizzo di software come l'elaborazione 3D dell'immagine o Life forms), ponendo una domanda: da un punto di vista sia estetico che fenomenico, per poter essere presente, il corpo del performer deve esserlo fisicamente? Come interagiscono, secondo il tuo punto di vista, le diverse dimensioni di presenza del corpo sulla scena?*

Chiaramente per essere presenti non è necessario esserlo fisicamente. Sulla presenza nelle reti c'è un bel libro di Weissberg [*Présences à distance*, Paris, l'Harmattan, 1999] che in parte sembra fare eco alla tua riflessione. La questione centrale è che la presenza non è, necessariamente, totale e totalizzante. Ci sono stadi intermediari tra la presenza e l'assenza. Esiste una geografia, uno spazio affettivo che è investito dalla proiezione *fictionnaire*. In questo senso se lo spazio è elastico, il tempo è elastico, anche la presenza è elastica.

*Parlerei di fictions augmentées come incremento di realtà nel passaggio da un corpo fisico ad un corpo digitalizzato. Potresti soffermarti su questo punto?*

Io non parlerei di moltiplicazione o dispersione, ma d'aggiunta di strati. Moltiplicazione dei domini. Gli strati impongono un'assiologia, una gerarchia verticale, invece i domini possono coesistere. È questione di strategie diverse. Il virtuale è reale, il virtuale non si oppone al reale, è qualcosa ad esso strettamente correlato. Contesterei, sulla scorta di Michel Bernard, anche il concetto stesso di *corpo* a favore di quello di *corporeità*. Il corpo rimanda al contenuto, mentre la corporeità è una serie di stati di presenza, una serie di *set-up* perceptuomotori. Credo non sia più possibile, quasi da nessun punto di vista, separare la produzione del gesto dalla percezione. Dato che il corpo ha già una dimensione di virtualità, i software e le strumentazioni tecnologiche – come possono essere i diversi sistemi di costruzione o cattura del movimento, *Life Forms* o le *motion capture* – servono per stimolare il potenziale gestuale di un corpo.

*Parlerei ora della produzione del gesto. Penso al gesto in rapporto alla disposizione del peso nello spazio. Uno spazio non qualificato a priori ma*

*fondato, per così dire, dal gesto che si proietta oltre la propria cinesfera. La tua esperienza e il tuo lavoro al fianco di Hubert Godard mi sembrano sensibili a questo argomento. Potresti affrontare questa questione, dapprima a livello fisico, inerente la produzione dello spazio mediante il dispiegamento del gesto?*

Comincerei dicendo che il gesto costruisce una relazione tra le cose; è una cosa diversa dal movimento. Cominciamo da quest'ultimo. Il movimento è lo spostamento di un oggetto, di un segmento corporeo nello spazio e nel tempo rispetto ad un sistema di riferimento. Il gesto interviene in un secondo momento, con l'attribuzione del senso. In questo senso un gesto è un movimento che ha un senso particolare all'interno di una cultura particolare, spazialmente e temporalmente determinata. Dove si trova il senso nel movimento? Questo credo sia una delle maggiori specificità del lavoro che svolgiamo presso il Département Danse de l'Université de Paris 8 a contatto con Hubert Godard: vale a dire la ricerca di un processo *estesico*. Esso rinvia ad una *retorica corporea*, in cui il termine retorica rimanda all'arte della disposizione delle parti del discorso. Così è anche per la corporeità.

Spostiamo ora l'attenzione sull'emissione di questo gesto: tra gesto e movimento, dal punto di vista della disposizione spaziale e temporale, posso fare quasi la stessa cosa, dove è la differenza che rende le due cose diverse? Sicuramente non nel braccio. Applicando, ad entrambe le disposizioni spaziali del segmento corporeo, un sistema di *motion capture*, otterrei la stessa cosa, eppure cambia tutto. Cambia tutto soprattutto per via del *pre-movimento*, scoperto alla fine degli anni ottanta da Edward Reed. Secondo la sua analisi il primo muscolo che si contrae quando si adotta una posizione eretta e si alzano le braccia in avanti – questo il suo esperimento – è il *soleo*, cioè il polpaccio. Questo perché nei muscoli ci sono due tipi di nervi eccitatori: i moto neuroni alfa, collegati alla corteccia cerebrale; essi rispondono alla volontà, sono muscoli superficiali, sottopelle, e si possono trovare maggiormente nella parte anteriore del corpo. Gli altri sono i fusi neuromuscolari, collegati alle parti del cervello che controllano l'immaginario, la fantasia; fanno parte del sistema gamma, sistema involontario dunque. Essi sono muscoli profondi, situati prevalentemente nella parte posteriore del corpo. Essi sono comunemente detti *posturali*. In tutti i muscoli ci sono diverse proporzioni di *alfa* e *gamma*, muscoli più rispondenti al disegno cosciente (anteriori) e meno rispondenti (posturali).

Torniamo comunque al *pre-movimento*. Abbiamo detto che Edward Reed ha osservato che il *soleo* anticipa l'alzata di braccia. Il *pre-movimento*,

intervenendo sulla struttura posturale, è quindi ciò che dà il supporto a tutto il resto, dà tono al movimento.

Un gesto non può essere colto come estensore del senso se non vedi tutti i tensori di questo gesto. Nel pre-movimento è il rapporto con il suolo ad essere determinante. Il gesto, da un punto di vista dell'effettuazione, è un movimento più un pre-movimento. Questo pre-movimento informa il movimento e lo trasforma in gesto, lo tinge, lo colora e lo modula. Ecco dove sta il senso del gesto, il pre-movimento lo fornisce. Come dicevamo precedentemente, da un punto di vista della meccanica, facciamo gli stessi movimenti: quelle sono le articolazioni e quelle sono le possibilità, anche se sono infinite, ma sono infinite perché il movimento posturale anticipatorio costruisce qualcosa che noi possiamo leggere. Il pre-movimento è prodotto dalla *categorizzazione percettiva*, cioè il senso che si dà a ciò che si vede; questo permette un pre-movimento involontario che tinge colora e distorce il movimento volontario. In altri termini il senso che dai a ciò che vedi costruisce un pre-movimento, che in ultima è un rapporto di un certo tipo con il suolo. Gesto è quindi una transazione complessa di corpo e spazio.

*Questa posizione mi suggerisce, in termini di progetto di movimento, una relazione con il concetto di potenziale gestuale. Potresti soffermarti su queste relazioni?*

Il danzatore è un esperto del pre-movimento. Questo fornisce la qualità del suo movimento a un primo livello. Sembra che, anche se non è ancora stato confermato con estrema certezza, dal punto di vista neurologico il 98,5 % delle cellule che si occupano del movimento sono dedicate alla raccolta e alla categorizzazione delle informazioni e solo l'1,5% è dedicato all'attuazione del movimento. Fare un movimento significa creare un ambiente mentale, sentire dove stanno le cose, accelerare o fermare certe informazioni; muoversi significa lanciare una matrice di cattura (come in matematica) di certe informazioni che, come le matrici, fanno passare alcuni valori a vantaggio di altri. Sulla base di questo si lancia un algoritmo – sequenza delle attivazioni – coordinazione delle attivazioni. C'è pertanto il lancio di una matrice percettiva che già prevede in sé un certo algoritmo. Si parla, in questo senso, di *potenziale gestuale*: ad ogni categorizzazione percettiva, assegnazione di senso agli oggetti dell'esperienza corrisponde – secondo gli habitus perceptuomotori di un corpo – il lancio di una matrice di cattura delle informazioni che risalgono (accelerazione o frenaggio di informazioni) e che determinano un *potenziale gestuale* all'interno del quale otterrò certe coordinazioni e non altre.

*A questo punto vorrei spostare l'asse della nostra conversazione sulla relazione che questo gesto instaura con lo spazio. Tuttavia non parlo di uno spazio unitario, ma di uno spazio che si compone di una dimensione geometrica, misurabile, e di uno spazio che è, per così dire, lo spazio di senso. L'ambiente. Potresti approfondire questo aspetto?*

Il gesto costruisce sempre uno spazio, soprattutto rispetto alla percezione di uno spettatore. Esistono, come ricordi, due dimensioni dello spazio, il *topos* come spazio misurabile, e il *luogo* come spazio del senso. Si pensi a una delle scoperte scientifiche più interessanti di questi tempi, quella elaborata a partire dalle ricerche di Giacomo Rizzolatti e dell'*équipe* dell'Università di Parma: mi riferisco ai *Mirror Neurons*, i neuroni specchio [si veda in questo senso il volume G. Rizzolatti, C. Sinigaglia, *So quel che fai*, Milano, Raffaello Cortina, 2006]. Quando leggo un movimento dipende dai codici che leggo, da ciò che mi evocano in termini di riferimenti e da ciò che, in maniera a-referenziale, svegliano nel mio corpo attraverso i neuroni specchio. C'è una modalità di lettura che guarda i segni, gli effetti e le forme; e una che guarda le dinamiche, l'*effect*, come lo chiamerebbe Jullien, l'effettuarsi delle intesità. Ciò non è l'effetto di un determinato risultato, quanto il processo d'effettuazione. Quindi, per essere molto prudenti, ad un certo livello neurologico c'è una identità del fare e del vedere. Qualcosa viene letto e rifatto.

*Possiamo dire lo scambio avviene a un livello tale che non consente il movimento, ma qualcosa passa e viene ripetuto a intensità minore però, che non raggiunge ancora un livello accettabile per il quale possa darsi un movimento vero e proprio nello spazio.*

Esatto. Un corpo che si muove desta, nella persona che lo guarda, più o meno consciamente, l'attivazione degli stessi comandi motori in una misura inferiore, cioè non sufficiente a sollevare un segmento di corpo. A questo proposito Hubert Godard ha parlato di una forma di cannibalizzazione del corpo di un altro. Lo spettatore guarda, e la sua percezione ha una eco nella sua corporeità.

*È qui che, come dice Hubert Godard, si fonda un corpo nuovo?*

Quando Hubert Godard dice che ogni gesto crea un corpo nuovo, è proprio nel costruirlo fisicamente. C'è un libro di Varala che si chiama *Principles of biological autonomy*. Nel quinto capitolo egli parla del tessuto connettivo, dell'organo dimenticato di cui non si parla mai, l'organo della forma del corpo, l'organo che determina, attraverso scambi biochimici, la forma del tessuto

cellulare. Il tessuto connettivo dà forma al tessuto cellulare; quello che è interessante è che sono i movimenti del tessuto cellulare a dare la forma al tessuto connettivo. Varela dice che non possiamo più usare per il corpo la parola *forma*, bensì è più corretto l'impiego del termine *morfociclo*: il corpo come ciclo in formazione continua. Ogni gesto inventa un corpo; pensa, per esempio, alla calcificazione dei piedi di un danzatore. Il corpo si modifica costantemente. Freud sosteneva che l'anatomia è il destino, ma non che il destino sia scritto nell'anatomia, ma piuttosto l'anatomia è luogo nel quale si deposita la storia del corpo. Il corpo è il luogo dove si attualizza il virtuale colto nella dimensione in cui ne abbiamo parlato in precedenza. La sua dimensione virtuale.

*A questo punto ti chiederei di delineare, nello specifico, il funzionamento dei diversi sistemi di motion capture, Life forms, e le prospettive che essi offrono da un punto di vista della creazione del gesto e del movimento. Potresti farlo attraverso alcuni esempi, magari uno per ambito?*

Bene, sono due sistemi di approccio al movimento completamente diversi. Partiamo con la *motion capture*. Con esse si affida a un meccanismo di registrazione un corpo e un movimento contingente. Un movimento, per esempio, viene registrato attraverso sensori di *motion capture* e restituito sullo schermo in immagine, o in suono. È essenzialmente un registratore di movimento che viene elaborato in 3D in stretto rapporto con lo spazio; Questo evita invece tutti quei processi operativi necessari per una elaborazione del movimento costruito con *Life Forms* in cui devi animare tutto, segmento per segmento, intervenendo sullo schermo grazie a una serie di interfacce. *Life Forms* è un processo di lavoro progettato da una *équipe* guidata dal prof. Calvert dell'Università di Vancouver, in Canada. Questo processo di lavoro è stato utilizzato, tra i primissimi, da Merce Cunningham per la realizzazione di numerose coreografie. *Life forms* è formato da tre finestre principali: la *figure editor*, la *Stage window* (finestra della scena) e la *time-line window* (finestra della linea del tempo). Attraverso l'intervento su queste finestre, *Life forms* fornisce un'interfaccia grafica, quindi interattiva, che permette di visualizzare sullo schermo il movimento immaginato all'interno di un'apposita griglia spazio-temporale.

*A mio modo di vedere queste tecnologie intervengono rinnovando la percezione sia dell'interprete sia dello spettatore, soprattutto nel caso dell'introduzione delle motion capture. Tuttavia ci sono anche altre modalità in*

*cui le tecnologie intervengono in scena. Potresti parlarmi di questi aspetti legati alla percezione e alla loro modificazione?*

Partiamo dalle tecnologie in scena: esse possono essere impiegate in diversi modi, tra i quali possiamo citare il processo di rinnovamento spaziale, soprattutto da un punto di vista scenografico.

Tuttavia c'è un'altra modalità alla quale è necessario guardare con interesse, quella relativa alla riconfigurazione della presenza e al differenziale della propria percezione. Mi interessa il rinnovo della percezione dell'interprete attraverso le tecnologie. Io sono limitato nel mio modo di sentire; per mezzo di un sapiente utilizzo delle tecnologie posso sentirmi in un altro modo. Qui il pre-movimento può essere amplificato e trasformato in altro, suono o immagine per esempio. I percorsi abituali della sensazione a certi movimenti non fanno caso, con le tecnologie essi possono essere portati all'attenzione, pertanto lavorare ad una percezione del corpo diversa. Questo aspetto della ricerca è stato oggetto di un workshop avviato nell'edizione del 2004 del Monaco Dance Forum. In quell'occasione abbiamo raccolto una serie di ricercatori nel campo dell'informatica e specialisti del movimento per affrontare il problema della percezione del movimento. Abbiamo ottenuto risultati interessanti [parte di questi risultati sono comparsi, subito dopo la realizzazione di questa conversazione, in un articolo a firma di A. Menicacci ed E. Quinz, *Étendre la perception?*, in "Nouvelles de danse", n° 53, 2006. NdC].

*In questo senso si giunge, grazie al processo di esternalizzazione dei dati ottenuto con il digitale, a un sostanziale riassetto della dimensione propriocettiva del corpo.*

Non sappiamo fino in fondo cosa sia davvero la propriocezione: se sia ciò che ci permette di percepire – il suo livello basico per così dire – o se sia già una modalità di percezione. Quello che è importante è che una parte della percezione è comunque a-modale; oltre la modalità d'acquisizione dei dati c'è una transazione codica e comunicativa. La propriocezione ha a che fare con la cinestesia: che non è altro che una continua transazione tra il corpo e lo spazio. Perché io percepisco il *topos* in un certo modo, lo carico di senso collocandomi, che io mi sento in un certo modo, ma già prima mi sentivo in un certo modo e pertanto proiettavo quel senso in quello spazio, ma quest'ultimo ridefinisce il modo di sentire il corpo, costante transazione con lo spazio che lavora sulla propriocezione e la costruisce. Il digitale non fa altro che portare fuori un processo che è già mio, attualizza una mia modalità di organizzazione del sensibile. Ho la possibilità di trasformare un gesto in suono, o in immagine,

questo perché ho degli ingressi, un processo di elaborazione, e delle uscite. Quindi il digitale sinestetizza le mie uscite così come la mia sinestesia combina delle entrate (che sono anche uscite sulla base del principio della proiezione *fictionnaire*). Digitale attualizza la proiezione già presente nel corpo, per apprendere il sensibile e organizzarlo. Ingressi, processi di elaborazione e uscite diverse.

*Questo passaggio mi suggerisce una nuova osservazione: non si tratta più di riprodurre, per mezzo del digitale, un corpo, quanto di inserirlo all'interno di un processo di trasformazione continua dei suoi parametri. Potresti sviluppare qualche osservazione in questa direzione?*

Senza nessun dubbio per quanto mi riguarda e per quanto riguarda i risultati ottenuti fino a ora dalla mia ricerca sul campo, riprodurre significa trasformare. Le tecnologie trasformano, inevitabilmente. Il corpo è una *logica* che si disegna sulla linea categorizzazione percettiva/pre-movimento/movimento. Attribuisco, come precedentemente affermato, un significato al mondo, ciò mi riconfigura i sensi. Ogni corpo ha una configurazione di attrattori particolari e rispetto a questi si possono disegnare i gesti. Per mezzo delle tecnologie mi sento in modo nuovo, rinnovando il modo del sentire e pertanto il modo d'agire. Ogni fuso neuromuscolare è un cervello perché dentro c'è un filamento che avverte le tensioni. Il corpo che pensa è spazio.

*Siamo qui, pertanto, a un punto fondamentale; fondamentale ma anche estremamente delicato. Quale è il ruolo della tecnologia e quali sono le sue modalità di intervento sul corpo e sullo spazio. Dal mio punto di vista le tecnologie sono logiche della tecnica. Non sono interessato a un loro dispiegamento sterile. Potresti tornare su questo aspetto che hai affrontato altre volte?*

È necessario separare nettamente la tecnica dalla tecnologia. Dentro la tecnologia c'è *logos*, c'è pensiero, ciò che più ha cambiato il mondo è una concezione dello spazio e del tempo. L'arte – e l'abbiamo detto – è trasformazione. In questo contesto chi sostiene la perdita dell'aura. A mio modo di vedere Walter Benjamin non è stato capito fino in fondo. L'aura per Benjamin è la capacità di evocazione di una trascendenza. È dunque una capacità di evocare il simbolico. Anche nella riproduzione posso evocare una dimensione simbolica. Non c'è perdita dell'aura ma d'unicità, probabilmente. Dunque convocazione di ciò che è altro da lì. Il *logos* della *techné* è la coscienza di come queste cose ci hanno modificato la percezione delle

categorie di spazio e di tempo. Quindi un'opera che integra le tecnologie è un'opera d'arte in cui questa sensibilità è attivata anche senza la componente strettamente tecnica; è possibile avere un approccio digitale a media che sono analogici. Trasformazione di una cosa in una cosa di un altro ordine, questa è una logica della *techne* di matrice digitale, pertanto sinestesia. Con questo processo di digitalizzazione la scena diventa un luogo che sente, poroso, un luogo di passaggio non uno spazio chiuso ma un luogo aperto alle uscite e alle entrate. Mi interessa, nella relazione tra corpo e tecnologie, la stimolazione di un corpo. Le scene sono un *ab*, una membrana e qualcosa che attraversa. La scena stessa può essere sensibile; incrocio tra una presenza e l'alterità che è, in ultima analisi, una traccia: quella della macchina. Con le tecnologie posso modulare lo spazio, ridare senso al *topos*.

**Armando Menicacci** è docente presso il dipartimento di danza e informatica IPT dell'Università di Parigi VIII. È tra i più stretti collaboratori di Hubert Godard. Ha organizzato per il festival Bolzano Danza, assieme a Emanuele Quinz, il *Convegno Internazionale Danza & Nuove Tecnologie* (1999), la rassegna *movimenti sensibili – danza e interattività* (Roma 2000). Ha curato inoltre diversi volumi di carattere musicologico tra cui la sezione musicale del *Dictionnaire de la Danse*, Larousse 1999. È membro di Anomos, associazione italo-francese con sede a Parigi ed è presidente del laboratorio Mediadanse della stessa associazione.

**I.3. Conversazione con Marie-Claude Paulin e Martin Kush di Kondition Pluriel,**

*Vorrei cominciare con una riflessione che concerne l'utilizzo delle tecnologie digitali nelle vostre performance. La loro introduzione modifica radicalmente la dimensione spazio-temporale della scena. Potreste soffermarvi sulla costruzione e sulla relazione tra lo spazio fisico e l'ambiente virtuale?*

**Marie-Claude Paulin:** In ogni nostro intervento, ma anche all'interno di ogni sequenza di un nostro lavoro, adottiamo un approccio specifico per disegnare questa relazione. In ogni caso la costruzione di un ambiente virtuale per ogni nostro intervento ha una stretta relazione con l'ambiente fisico che lo ospita; potremmo affermare che, in molti casi, ne è una estensione. In questo schema, per esempio, l'ambiente virtuale è una ricostruzione digitale dello spazio fisico, il suo doppio elettronico; utilizziamo inoltre la stessa architettura esteriore, il volume geometrico dello spazio, come superficie di proiezione. La *pelle* dello spazio diventa così una superficie di riflessione che accoglie la sua rappresentazione virtuale come raddoppiandolo o, viceversa, inabissandolo.

**Martin Kusch:** L'organizzazione casuale e non lineare della relazione tra la presenza del performer, le immagini e il suono, è fondamentale per la formazione di una grammatica della costruzione del corpo in scena. La base di questa grammatica, della presenza umana, della coreografia, dell'elettronica e dei diversi media interrelati tra loro tende ad espanderne ogni parte. La degerarchizzazione di ogni elemento, così come di ogni loro relazione, è la base di partenza di ogni nostro intervento. La manipolazione delle componenti intervengono per costruire altre modalità percettive che vanno ad affiancarsi a quelle reali. Il corpo e il tempo stabiliscono così una relazione di carattere ciclico: alienazione, ipnosi ne sono un esempio.

*Da Schème II (2002) a Recombiant (2004-05) voi tracciate una nuova dimensione temporale che passa dal qui e ora, allo spiazamento del corpo fisico sullo schermo, in una sospensione di azioni tra presente e passato, disegnando un cristallo di tempo. Potreste soffermarvi sulla vostra estetica del tempo?*

**M-C. P.:** Utilizziamo comunemente strumenti di registrazione della performance in tempo reale come materiale di base per realizzare diversi segmenti delle nostre creazioni. A partire da questo materiale cerchiamo di costruire linee drammaturgiche tra le azioni in tempo reale e le azioni passate e

le azioni che devono ancora venire all'interno di una sequenza programmata. A livello del trattamento digitale, in *Recombinant* lavoriamo, in certi passaggi, sull'alterazione della percezione a un livello quasi impercettibile. Cerchiamo di creare un dubbio allo spettatore: questa azione è presente o in realtà è passata? Facciamo un esempio: alterniamo immagini in tempo reale a immagini proiettate con un leggero ritardo, in seguito passiamo a un processo di sovrapposizione di immagini presenti e di immagini passate. Costruiamo così, a partire da diverse azioni, una rete di relazioni temporali diverse e autonome. Le azioni, o le singole sequenze di azioni fisiche, danno vita a processi digitali automatizzati, secondo un procedimento ricorsivo, riorganizzate senza intervallo secondo strutture di volta in volta differenti.

**M.K.:** I danzatori portano dei sensori di movimento allacciati alla testa, alle gambe e alle braccia, inviando questi dati direttamente a un ricevitore. Il ricevitore è connesso a un network di computer in cui un software analizza le informazioni ricevute dal movimento e permette il loro trattamento sotto forma di suono e d'immagine. I danzatori sono dunque registratori e editori del movimento in tempo reale. Essi realizzano il suono live attraverso il passaggio dei dati in un sintetizzatore granulare. Essi manipolano, inoltre, la velocità del movimento: stop, accelerazione, *rallenty*, molto veloce e riavvolgimento. Queste azioni provocano un continuo processo di editing tra il suono e l'immagine video. Delle due proiezioni nello spazio, sempre realizzate con due telecamere live, costruiscono immagini multiple in *loop*. Il mix tra queste immagini ottenute dalle telecamere live, con il supporto di immagini pre-registrate, oltre alla proiezione nello spazio creano la continuità o, viceversa, la frammentazione delle dimensioni sia spaziali sia temporali.

A questo processo affianchiamo anche strutture algoritmiche, per questo abbiamo sviluppato un *campionatore* con cui siamo in grado di lavorare i dati del danzatore in maniera non-lineare, cioè riorganizzandoli all'interno del sistema. Siamo interessati a investigare come dati astratti e processi "intelligenti" integrati, automatizzati, e i modelli ricorsivi possano creare la percezione di un *living resonating sistem*. Il processo di *feedback* che si instaura tra i dati inviati dal movimento coreografico – che vengono campionati dal sistema e rinviati all'esterno – è un campo di ricerca molto affascinante: esso può creare echi che dal tempo si concretizzano nello spazio. Possiamo percepire il fantasma nella macchina? Al fine di esplorare questo abbiamo sviluppato un software che funziona all'interno della piattaforma MAX.

Incrociano assegnazioni tra i dati media e i dati controllati, instauriamo un intricato tessuto di relazioni in cui tutti gli elementi nello spazio risponderanno in modo organico. Il nostro lavoro con i sistemi digitali (dai sensori alle

attualizzazioni delle uscite di sistema, includendo i diversi processi di modellizzazione) ha condotto il nostro approccio verso l'astrazione dei dati. Noi crediamo che l'articolazione e la canalizzazione dei dati sul tempo può condurre a un nuovo modello di espressività e scrittura scenica. Cambiamenti sottili nelle mappature, e trasformazioni organizzano un unico flusso canalizzato all'interno di un intervento performativo. Detto questo, anche se le relazioni tra gli elementi non sono sempre identificabili, noi possiamo parlare di relazioni sotterranee in opposizione a relazioni che si sviluppano invece in superficie, esplicitate.

*Vorrei soffermarmi ora sulla costruzione della partitura coreografica dei vostri lavori. Trovo molto interessante il lavoro sulle articolazioni e sulle periferie del corpo fino all'impiego scenico di protesi. Potreste parlarvi della partitura coreografica, soprattutto in relazione alla gestione del peso in relazione al suolo?*

**M.C. P.:** Il nostro approccio al movimento è caratterizzato, tra gli altri, da una profonda analisi del funzionamento della meccanica corporea, soprattutto per ciò che riguarda il suo funzionamento da un punto di vista anatomico; il sistema locomotore e muscoloscheletrico in primo luogo. Il sistema di locomozione è in relazione costante con l'ambiente, compone il movimento a partire dalle forze fisiche che gli sono applicate e, dunque, con la gravità. I movimenti e gli spostamenti del corpo nello spazio sono in qualche modo il risultato di una caduta costante verso il suolo, rediretti grazie a momenti di sospensione e di raddrizzamento. Questo approccio implica l'appropriazione di movimenti "naturalmente" propri ai differenti segmenti corporei, la successiva inversione delle loro funzioni. Così, un movimento ordinario, sarà isolato o estratto dal suo contesto. Certi parametri che gli appartengono saranno dunque modificati: si interverrà per esempio sul suo grado di tensione, di rilassamento, sulla velocità d'estensione; ognuna di queste modificazioni costruisce il nostro intimo vocabolario operativo. Il corpo è tuttavia, nonostante questo processo di de-costruzione delle sue funzioni, considerato nella sua globalità, in una dimensione che potremmo definire *olistica*. Se modifichiamo una parte del tutto, il tutto si riorganizza. Ma, nonostante questo, ogni parte del corpo può anche essere considerata come materia autonoma e indipendente, governata da leggi proprie.

*Sono particolarmente interessato, in questo orizzonte di senso, alle relazioni che intercorrono, da un punto di vista fisiologico, tra la costruzione del movimento coreografico e il funzionamento del sistema nervoso. Credo che*

*questa relazione sia uno dei punti più importanti sul quale le tecnologie di captazione del movimento intervengono per permetterne l'espansione del potenziale gestuale. Potreste parlarne?*

**M.C. P.:** Il nostro approccio al movimento è basato anche sulla nozione di compito (*tache*). Al momento della rappresentazione i performer si attivano affinché possano essere realizzati una serie di compiti predeterminati. Questo modo di lavorare dove la visualizzazione e l'azione si combinano, là dove l'intenzione del performer si attualizza nel presente, questo va nel senso di un approccio percettivo, di un lavoro basato sulla sensazione e sulla visualizzazione. Il sistema nervoso è corpo e spirito al contempo. È materia e matrice allo stesso tempo, è piano e azione. È responsabile della raccolta di informazioni percettive provenienti dall'ambiente esterno, responsabile dell'elaborazione nel centro di analisi interno al cervello e poi è responsabile dell'invio dei messaggi correttivi e di adattamento del comportamento.

Siamo affascinati dall'idea che il cervello, tanto quanto sia materia o sostanza, sia anche un vero e proprio "corpo", e che il corpo, come la macchina, possa essere attraversato da un sistema di telecomunicazioni. Gli sviluppi tecnologici nelle telecomunicazioni hanno trasformato le nostre relazioni con gli altri esseri umani, spesso distanziandoci da questi e diminuendo il contatto *diretto*. Per alcune persone questo è un aspetto di disturbo. Adesso è possibile, oltre che agire, tele-agire: noi possiamo vedere e ascoltare o parlare a distanza. Questo influisce profondamente sulla percezione che abbiamo di noi stessi. I nostri corpi hanno limiti oggettivi, di tutti i tipi; la tecnologia diviene, in alcuni casi, un'estensione del corpo. Siamo stupiti dal fatto che, una volta in azione, il corpo ha la possibilità di assimilare gli strumenti. Dal combinare la coreografia con un ambiente *media* che reagisce, noi vogliamo provocare una situazione creativa dove possiamo continuare la nostra investigazione su come l'inanimato prenda vita e su come il corpo si definisce in altre direzioni.

*Quali sono, da un punto di vista tecnico, i sistemi di captazione che utilizzate e come funzionano in lavori come Schème II o Recombiant?*

**M.K.:** I danzatori, ognuno attrezzato con sensori e microfoni *wireless*, sono collocati a un ambiente mediatico. Ognuna delle loro azioni ha un impatto su tutti gli elementi all'interno del sistema. La presenza e il movimento dei performer sono collegati a un network e mappati su parametri non lineari. Questo trattamento permette all'ambiente di essere sensibile e retroagire, in cui sono relazioni tra gli elementi possono diventare più importanti degli stessi elementi. Noi usiamo una telecamera live come un attrezzo di registrazione per

il corpo nello spazio. I microfoni senza fili catturano il suono e le voci dei danzatori durante l'esecuzione della performance. Con i loro movimenti i performer modificano e distorcono i suoni e le immagini, cambiando camera oppure inquadrature e punti di ripresa; tutti questi dati sono registrati e manipolati in tempo reale. Questo sistema incorpora, in modo tangibile, la presenza vivente dei danzatori, le immagini virtuali, le proiezioni mobili e il *soundscape*. Connessi e complementari, il movimento del performer, il suono e l'immagine sono interdipendenti. Con *Recombinant* noi intendiamo esplorare le nuove forme di espressività attraverso la relazione tra il corpo fisico e la sua riproduzione mediatica. Ci interessa indagare lo spazio intermedio tra il mondo *virtuale* e quello *reale*.

*Vorrei legare questo intervento al concetto di presenza del corpo. Nel vostro lavoro qual è la relazione tra il corpo fisico e la sua riproduzione in video?*

**M-C. P.:** Il corpo fisico è il motore di questo processo. In tutti gli interventi scenici in cui utilizziamo la riproduzione del corpo, noi lavoriamo a partire dagli stessi concetti a livello digitale e a livello gestuale: le azioni parallele sono riprodotte a partire da punti di vista molteplici.

*In Schème II e in Recombinant ma anche in altri vostri lavori, voi lavorate sulla dimensione del doppio. Potreste parlarmi del vostro interesse, da un punto di vista operativo, per le figurazioni e per i processi di materializzazione del corpo? Penso all'ombra e al doppio del corpo per esempio.*

**M. K.:** In *Recombinant* organizziamo delle vere e proprie *anticamere virtuali* dove il presente, il passato, il reale e l'immaginario sono confusi. Il movimento e la voce dei performer rivela e trasforma l'invisibile in visibile. Il corpo dei performer sembra scomporsi, dislocarsi; le loro memorie sembrano cancellarsi. Gli spettatori accedono a un mosaico di punti di vista, di trasparenze, di strati diversi d'immagine e di suono. Il corpo dei performer appare anche a loro multiplo. Essi si rispecchiano in estensioni meccaniche, ma anche di carattere mediatico. L'installazione forma una rete, una macchina che organizza il tempo, un sistema auto-poetico al quale tutti partecipano.

Nel nostro lavoro il linguaggio del corpo e l'ambiente mediatico vengono sviluppati insieme senza una struttura concettuale limitata: il luogo dove il performer è localizzato, la qualità della presenza fisica, lo spazio e il tempo costituiscono la performance. La fonte delle immagini e dei suoni arrivano sia dal performer che dallo spazio stesso. Le sequenze del suono sono create dall'ambiente della stanza e dai corpi dei danzatori. Il suono che proviene dalla

danza è registrato e manipolato interattivamente tramite il sistema dei sensori. Le proiezioni sono composte da immagini provenienti dai performer, dallo spazio della performance, da parti del corpo virtuale e da rappresentazioni virtuali di altri spazi. Queste immagini virtuali, se schematizzate o strutturate realisticamente, vengono proiettate, anche sovrapposte, a intervalli di tempo. A volte queste proiezioni sono fisse, e in altri momenti cambiano le loro posizioni. Il nostro scopo è quello di lavorare su un ritmo che richiede allo spettatore uno sforzo di carattere percettivo notevole. In questo orizzonte di senso anche il suono e l'immagine vengono modificati e manipolati dalla presenza del corpo, dunque possiamo affermare, come tu indichi, che il lavoro coreografico è effettivamente *figurato* da un intervento dei media. Il comportamento fisico dei danzatori è continuamente mediatizzato. Il corpo è così dislocato, smembrato; l'identità è trasgredita, e i ricordi, le memorie sono cancellate. Il corpo diventa multiplo, si riflette nella estensione dei media. Esso forma un network, un tipo di macchina vivente oltrepassando i suoi propri limiti, risuonando in altri luoghi.

*Nelle vostre performance, c'è un lavoro sulla moltiplicazione e la dislocazione della percezione del performer e dello spettatore, fino alla dimensione interattiva di Puppet (2005-06). Potreste parlarmi di questo aspetto?*

**M.C. P.:** Con il progetto *Recombinant*, soprattutto con la sua versione finale realizzata in collaborazione con lo ZKM di Karlsruhe, l'integrazione del pubblico nello spazio d'azione, ci ha portato sul terreno di quella che potremmo definire una sociologia/coreografia *delle folle* che per noi rappresenta una nuova materia artistica. Nel contesto di *Entre-Deux* (2002-2004) abbiamo impiantato uno spazio di rappresentazione (un container) in un luogo pubblico. A partire dal loro arrivo nella zona del porto vecchio di Montréal, i visitatori sono in relazione con questa grande cassa in metallo. Per semplice curiosità la gente ci chiede di poter visitare l'installazione. Coloro che passeggiano nella zona del vecchio porto non sono chiaramente un pubblico che potremmo definire *tipico*, che frequenta le gallerie e gli eventi dell'arte contemporanea. Al contrario si tratta, in prevalenza, di famiglie che non hanno molti contatti con questo tipo di interventi.

Con *The Puppet(s)* ci lanciamo maggiormente in una relazione profonda con il pubblico, giocata tra loro, i performer e l'ambiente virtuale. In effetti la nozione di prossimità e di tocco e la relazione tra lo spazio pubblico e lo spazio privato sono le componenti principali di questo progetto. In un ampio contesto di interdisciplinarietà e di co-creazione, *The Puppet(s)* tende a decostruire le strutture coreografiche tradizionali, organizzandole piuttosto in modo non

lineare. La grande singolarità di questa proposta artistica risiede soprattutto nella possibilità che i visitatori siano invitati a interagire e entrare in relazione diretta con gli interpreti. In effetti, lo spettatore può influenzare, in modo significativo, la globalità della performance e può farlo a partire da due modi distinti: manipolando i sensori distribuiti nell'installazione o toccando il corpo del performer. Così i performer diventano un'interfaccia attraverso la quale si permette allo spettatore di fare ingresso nel lavoro. Attraverso i performer, lo spettatore sperimenta e visita l'ambiente interattivo in maniera ludica.

Il pubblico penetra dentro uno spazio circolare e interamente bianco, dal quale può entrare e uscire liberamente, senza imposizioni. Egli incontra in quello spazio due performer equipaggiati di sensori (di prossimità e di pressione), tre espositori sui quali sono collocati altri tipi di sensori, a infrarossi e di tipo magnetico, e due placche, sensibili al peso, fissate direttamente al suolo. Poste in punti strategici, si trovano molte telecamere di sorveglianza, tre monitor video e tre proiettori mobili. Scoprendo le proiezioni e il suono della nostra installazione, gli spettatori possono a poco a poco intravedersi, percepire la presenza di altri visitatori, così come assistere al compimento di diversi compiti da parte dei performer che includono, tra gli altri, la realizzazione di sequenze coreografiche. Uno alla volta, o in piccoli gruppi, gli spettatori possono manipolare i diversi sensori distribuiti sul corpo del performer, al suolo, così come sui tre espositori disposti nello spazio d'azione. Così facendo, possono manipolare in modo diretto sia la produzione dell'immagine che il suono. Nel momento che gli spettatori prendono coscienza del loro inquadramento da parte di una delle telecamere live, altri osservano in modo interessato lo sviluppo del movimento dei danzatori. L'intervento di ciascuno di loro è guidato e intervallato da momenti di pausa che possono permettere una presa di coscienza e di contemplazione dell'intero processo.

*A mio modo di vedere nel vostro lavoro c'è un processo di trasformazione che riguarda tutte le dimensioni della scena. Quali sono le modifiche subite dal concetto di rappresentazione?*

**M.K.:** Forti della nostra esperienza nei nostri rispettivi domini d'indagine, noi simuliamo e costruiamo diversi tipi di spazio e di situazioni in cui gli spettatori, performer e progettisti, sono sempre in diretta relazione. Noi cerchiamo quindi di interrogare e di ridefinire il ruolo e la qualità della presenza di tutte queste diverse componenti. Ogni luogo che visitiamo si iscrive in un contesto socio-culturale che gli è proprio. Noi vogliamo decodificare questi diversi tipi di spazio e adattarci alle loro caratteristiche fisiche, tentando così di generare una nuova prospettiva sulla loro connotazione sociale. Noi avviciniamo la nozione

di spazio sull'angolo del *qui ed ora* della presenza *live*. I nostri lavori attribuiscono lo statuto di performer agli interpreti allargandola anche allo spazio.

Il formato delle nostre performance è determinato da due parametri: la configurazione dello spazio e il ruolo del pubblico. Le forme esplorate sono pertanto le seguenti: scena frontale con pubblico seduto davanti, spazio con il pubblico collocato su due lati; spazio chiuso con la presenza di un solo spettatore alla volta e luoghi pubblici come porti. Spazi frammentati con un performer all'esterno del luogo di rappresentazione e il pubblico al suo interno; spazio aperto in cui il pubblico circola liberamente, oppure in uno spazio di tipo *tentacolare*, in cui il pubblico è in completa interazione con i performer e in cui le azioni sono sviluppate all'interno e all'esterno dell'edificio in cui ha luogo lo spettacolo.

La messa in situazione creata dal progetto *The Puppet(s)* è in grado di generare una serie di reazioni completamente diverse tra gli spettatori. È, per esempio, possibile di rifiutare l'interazione con i performer o con l'ambiente, ma anche di lasciare la sala senza partecipare. Posso, diversamente, scegliere di essere implicati nella performance, così come possono decidere quale grado e tipologia di interazione preferire, se ordinata o, viceversa, senza alcun criterio logico (almeno in apparenza). L'insieme di queste diverse reazioni costituisce chiaramente una delle parti più interessanti del progetto. Combinando la performance, la coreografia e gli interventi di carattere interattivo, in modo non lineare e co-creativo, crediamo di sperimentare con *The Puppet(s)* un nuovo orizzonte di senso per il nostro modo di lavorare. In questa maniera cerchiamo una diversa interazione, a tratti più articolata e profonda, tra il dominio della performance (*time based art*) e dell'installazione (*non time based art*). Con *The Puppet(s)* abbiamo cercato di creare uno spettacolo insolito, una esperienza ogni volta unica e irripetibile, oltre a interrogare la *responsabilità artistica* presso gli spettatori.

**Marie-Claude Paulin**, danzatrice e coreografa, e **Martin Kusch** artista multimediale, fondano **Kondition Pluriel** nella primavera del 2000 a Montréal. Marie-Claude Paulin ha sviluppato un personale approccio al corpo fondato sul

proprio background professionale nella danza contemporanea appoggiandosi agli studi e gli insegnamenti delle tecniche di educazione somatica e sviluppando la propria ricerca nella kinoantropologia, territori il movimento è analizzato a partire dal funzionamento del sistema nervoso. Ha lavorato, tra gli altri, con coreografi come **Benoit Lachambre** e **Meg Stuart**. Martin Kusch ha studiato storia dell'arte, filosofia e pittura a Berlino. Il suo lavoro è dedicato allo sviluppo di installazioni interattive, combinate con ambientazioni specifiche. È tra i fondatori di **ABF** e **NoName**, gruppi attivi sulla scena berlinese. Martin Kusch è inoltre docente presso il dipartimento di Visual Media all'università delle arti applicate di Vienna. Le loro performance sono basate sulla convergenza delle diverse discipline; la loro pratica artistica è fondata sull'ibridazione dei media, sul processo di creazione dell'immagine elettronica e sull'influenza che le tecnologie digitali esercitano sulla concezione del corpo e dello spazio. Tra le produzioni più importanti ricordiamo l'installazione coreografica *Schème* (2001) e *Schème II* (2002), ospitata nello stesso anno presso il "Centro Petralata" di Roma e il progetto *Recombinant "le corps techn(o)rganique"* (2003-2004) sviluppato in diverse tappe con il sostegno coproduttivo di importanti istituzioni Canadesi come il "Banff Center for the Arts", e internazionali come lo "ZKM" di Karlsruhe in Germania. Una tappa di questo progetto è stata ospitata in "Transcodex 02 organizzato da IKONA nella cornice di "Genova 2004 Capitale Europea della Cultura". Tra le loro ultime produzioni ricordiamo inoltre l'installazione coreografica e interattiva *The Puppet* (2005) e *The Puppet II* (2006). I loro lavori sono stati ospitati nei più importanti contesti internazionali dedicati all'interazione tra le forme sceniche e le arti elettroniche.

#### I.4. Conversazione con Ugo Pitozzi – TeatroDanza Skené,

*Nel tuo lavoro è molto importante il concetto di composizione. Questa nozione organizza tutti i livelli di ogni tuo intervento, dalla scrittura del movimento all'intero dispositivo scenico. Potresti soffermarti su questo aspetto?*

Vorrei partire da una semplice premessa: la composizione è, essenzialmente, il contrario dell'*assecondare*. E *assecondare* significa, soprattutto, imporre una propria e unica – incorruttibile e superficiale –, visione delle cose. Intendo riflettere sulla composizione a partire da quelli che ho definito lavori *palindromici* [Il palindromo dal greco *pálin* (indietro) e *drómos* (corsa), è una sequenza di caratteri che, letta a rovescio, rimane identica]. Mi riferisco dunque a un *corpus* multisegnico che si fa gesto e tempo, in cui il ritmo composto è la primissima decodificazione di un'opera che ha in sé il movimento; un corpus che usa tutte le sue estensioni possibili, non dogmatiche e neanche semplicemente tecniche, perciò necessariamente *composte*.

Comporre equivale a trovare, mediante una complessità di ricerche non lineari, fatta da accelerazioni e stasi, rischi e pericoli e acquietamenti. Investire su *energie scelte* intese come materia fluida ed instabile che si conosce solo alla fine della composizione o al raggiungimento di una sua propria forma, che comincia proprio col non riconoscersi come *stabile o finita*, permettendo alla composizione di protrarsi, di non finire e di rovesciarsi. La composizione è dunque una scrittura attenta, fondamentalmente *antianalogica*; questo perché le *analogie*, anche se solo poco evidenziate, tendono a creare un'immediata soddisfazione e stanchezza: il gesto compositivo di un'opera ci deve condurre, come in una vertigine, in un *tempo che dimostra* e non rappresenta. Così la composizione è essenzialmente scrivere il tempo contro tempi mentalmente semplificati-anestetizzati.

La composizione è il luogo dove le strutture visive moltiplicate nei gesti, i diagrammi e la matematica degli spazi, l'anatomia elastica, – fatti di interni/esterni (sempre plurali)– diventano continuamente *la poesia di un tempo-materia in continuo disfacimento*. Una frantumazione in brevi *paragrafi geografici*, fino a comporre una mappa. La composizione si lega a ritmi multipli, vertiginosi o semplici fino alla immobilità, e a una *mitologia della materia* in dilatazione e contrazione continua. Perciò il mio lavoro compositivo è creare gesti nei corpi (e, nel corpus totale dello spettacolo); disporre i corpi (fisici e virtuali) nello spazio per far emergere dalla loro relazione il *tempo o la seduzione dell'inatteso*. Una composizione palindomica appartiene all'ordine dell'istante e, al contempo, all'ordine della memoria e del ricordo. Scrive a questo proposito Agamben: “il ricordo restituisce possibilità al passato,

rendendo incompiuto l'avvenuto e compiuto ciò che non è stato. Il ricordo non è né l'avvenuto né l'innavenuto, ma il loro potenziamento [...]". [Giorgio Agamben, Bartleby la formula della creazione].

*Questa riflessione richiama la filosofia visiva di cui hai parlato altrove. Potresti ampliare questo principio?*

Credo che la danza d'autore, così come tutte le forme d'arte, sia il prodotto di un pensiero i cui risultati possano essere definiti pensiero visivo o filosofia visiva; dove il termine filosofia non è la rappresentazione scenica-espositiva del pensiero, ma la realizzazione, non lineare, di un pensiero ibrido che emerge attraverso i diagrammi confusi di un percorso che si fa viaggio inesausto. Soprattutto oggi, dove intorno alla danza d'autore che è un progetto artistico-corpo-corpus, si sono creati molti malintesi, equivoci e falsi; il bisogno ora è affermare con forza l'esigenza del *pensiero motore* come momento di non acquietamento e di rimappatura. Una "saggezza-esperienziale" altra rispetto alla filosofia, intersecata o forse parallela, ma che non è un pensiero rimasto all'infanzia, ma produce un altro mondo vissuto, un'altra sapienza, un'altra intelligibilità.

*Rimappatura è una delle nozioni chiave del tuo lavoro, come lo sono l'atlante, i concetti di mappa e geografia. Potresti soffermarti su questi aspetti? In altri termini a cosa rinviano questi termini quando investono il corpo e il movimento?*

Apprendo un atlante, la prima cosa che risulta evidente è la complessità di specifici-esperienze che convivono lì, in un tempo unico, perché non possono essere scissi l'uno dall'altro; vivono simultaneamente in un'informazione e in una superficie.

Credo che coreografare voglia dire esattamente questo: creare relazioni costanti tra segmenti di sapere che, a prima vista, possono apparire inconciliabili, ma che sono intimamente parte l'uno dell'altro. E' per questo che parlo di nuovi atlanti, e definisco la scrittura sul-nel corpo una mappa. La geografia delle mappe e degli atlanti è l'esatto contrario della paralisi, dell'assenza di vita e dell'autocitazione, che tende a creare un unico ordine geometricamente simmetrico, riportando tutto al proprio stereotipo. Ridurre la complessità al proprio stereotipo è il punto di partenza per negare la mobilità e l'inondazione improvvisa dei linguaggi; significa voler essere in un unico centro dove nulla sfugge, dove tutto si conosce a priori e dove tutto avviene *didatticamente* dentro la rappresentazione. L'Atlante-corpo al quale faccio riferimento è, al

contrario, il dialogo serrato di un corpo con il proprio *landscape* fatto di spazio e forze, memoria e non conoscenza: il paesaggio del corpo-movimento è il vasto spazio delle nature fisiche, delle geometrie, dei nodi sentimentali, delle immersioni, delle apnee inebrianti, delle illusioni, delle scoperte, delle evaporazioni. L'Atlante-corpo è un dato della solitudine non della consolazione.

I sensi di un corpo-atlante sentono: angoli, vuoti, ombre, linee infinite che espropriano i tempi conosciuti, pericolo e sfida, patine stratificate, calore e freddo intorpidito, manufatti e la memoria di altri manufatti, odori.... Il movimento abita queste dimensioni. Un qualsiasi dialogo tra corpo, gesto e composizione, comincia con la consapevolezza del proprio stare in un luogo-atlante senza mai un centro, e modificare sé e il luogo con azioni di aggiunta e sottrazione, con azioni di scelta e di inabissamento.

Un atlante si sfoglia, un corpo-atlante si viaggia.

*Restando alla riflessione sul movimento coreografico, parte della tua scrittura coinvolge il suolo. Questo particolare apre su una relazione per me molto importante, quella tra il movimento e la gravità. Potresti soffermarti su questi due aspetti, suolo e relazione tra movimento e gravità?*

Nel mio *corpus* coreografico il corpo fisico viene spinto attraverso molti limiti. E' un corpo di materia porosa e ha la concretezza di un disequilibrio; la certezza di un adeguamento e di una resistenza all'ambiente che lo ospita, il rischio di trovare gli equilibri necessari per tutti i suoi frammenti *attivi*. E' un corpo piegato, pericolosamente in piedi, in attesa e attivo in più gesti che si rideterminano di continuo. Un corpo che si fa energia. Un corpo forza: questa per me è la visione essenziale. Questa è la condizione necessaria per cominciare a lavorare con la gravità, che è l'essenza primaria di un corpo, che è lo stesso *peso* dell'anima.

Identità, svuotamento, volontà, raffigurazione, decostruzione, decontestualizzazione, stupore sono l'equivalenza di questa forza che ci attraversa dal centro profondo al cielo profondo e viene respinta sul medesimo asse in direzione opposta, per consentirci di vivere come noi conosciamo la vita, vale a dire un moto perpetuo di attraversamento di materia e spirito, portando il corpo a milioni di continui riassetamenti, *che sono il mio vero e intimo soggetto coreografico*.

Questa è una delle prime istanze da tenere presenti in una composizione coreografica: il corpo di materia e il corpo d'anima in un unico corpo di energia. Variare i modi di riassetarci nella forza di gravità, l'equilibrio, la massa e la simmetria, l'alto e il basso, la terra e il salto presuppone il variare di

una visione codificata del centro e ci si pone in uno spazio germinante. Variare questo *sensu* è trovare una chiave all'esplorazione polifonica del corpo danzante: alterare per poi ridisegnare, anatomizzare l'alterato in un paesaggio mobile di vasti spazi *sensibili* e pensieri geometrici, questo stesso procedimento è anche utilizzato per le videoinstallazioni e la creazione musicale di ogni composizione.

*Sei stato tra i primi artisti, in Italia, a lavorare con proiezioni di video in scena. Tu stesso sei un videoartista. Potresti soffermarti sulle necessità e le soluzioni che questo tipo di operatività hanno portato al tuo lavoro di composizione coreografica?*

*Amnesia Hotel* (1983/84) per la produzione Spaziozero-Roma, è stato forse il primo spettacolo di danza d'autore in Italia ad usare un video, con una proiezione di 10 metri per 9, della durata di un'ora e dieci: tanto quanto lo spettacolo. E da quel momento l'inserimento delle immagini *video* è stato un presupposto necessario della mia creazione, oltre che un progetto fondante di composizione. Creare coreografie ibridate come un nuovo *corpus palindromico* presuppone un paziente lavoro sul tempo. Un tempo privilegiato che si espone necessariamente come condizione esterna al soggetto; questo tempo si apre ad una dimensione che non rimanda ad una consolidata esattezza o alla pura ripetizione, ma a ciò che ancora non è flusso. Un tempo che monta contro altri tempi, sospendendoli. Lavorare in questa direzione significa *togliere il corpo del danzatore dal centro dell'azione*, traslocare nell'azione un tempo altro, che ha a che fare con il mutamento e un continuo spiazzamento dello spazio e delle sue componenti; è questo che crea un frammento.

Il frammento esteso diventa segno primario, portatore di senso aperto a cui altro senso può essere aggiunto o tolto. L'essenza di questo tempo riscrive continuamente il dimorare nel-del corpus palindromico nello spazio che è contenuto da altro spazio che a sua volta si rinomina in altre temporalità. Frammenti-frammenti. In questo modo, poco esatto, nasce la molteplicità di azioni (la creazione), in cui la logica della successiva (azione) frammenta e discontinua la precedente. Così nella mia creazione, l'immagine finale *palindromica* che è nel tempo, non è mai rappresentazione, non veicola significati ma ferisce e crea ferite, spossa, insinua spaesamento e senso dell'errore. E' quasi una fatalità dei gesti che trasmigrano da un punto indistinto a un altro, creando connessioni di senso. Alla fine il tentativo è quello di far affiorare un'immagine silenziosa e rovesciata.

Ceremony of innocence (2000-2001), *per citare un tuo lavoro, si basa sulla dismisura, sul rapporto micro-macro tra il corpo fisico della danzatrice e i corpi in video. Potresti parlare della loro relazione?*

E' il compimento del processo che abbiamo delineato. Tutto il lavoro si basa sul ridefinire continuamente, per tutta la durata dello spettacolo, i tempi non esatti e asincronici e gli spazi tra *micro* e *macro* che sono, se preferisci, come il silenzio tra due pensieri. In *Ceremony of Innocence*, non mi interessa altro.

Mi interessa un tempo (una miriade di tempi-una miriade di spazi) che non si sincronizzano tra loro e con il desiderio, condizione questa che è forse la prima conoscenza del dolore e delle innumerevoli, possibili, invenzioni del filtrarsi attraverso un altro tempo. Il gesto coreografico di *Ceremony of Innocence* si impianta e si apre nel corpo fisico e virtuale attraverso un silenzio; un gesto duro e compatto, frammento di *frammenti* desideranti che ricrea in sé le proprie leggi e il proprio linguaggio. Questo avviene a partire da pochi elementi fondanti, sempre ricorrenti e filtrati attraverso una costante e assidua perdita del *trovarsi*. Una delle frasi più belle sulla danza viene da uno scrittore: “il gesto sprofonda nello spazio così che il corpo possa riposare e sprofondare nel tempo in-esatto del gesto”

*Ti chiedo questo per condurti, in chiusura, verso un'altra riflessione; quella che rinvia alla nozione di presenza. Da Fornication avec l'onde (1996) a Ombre (2004), passando da Epopeteia (1999) e Ceremony (2000-2001), a Corpus-Rekombinant (2004-2005), il tuo lavoro interviene profondamente nella produzione di figurazioni o gradazioni di presenza (ombre, doppi, tracce di movimento) che considero soluzioni intermedie tra la presenza e l'assenza. Potresti approfondire questi aspetti?*

La sezione performativa del mio ultimo ciclo di lavoro, *Corpus Rekombinant* – lavoro realizzato per Genova Capitale Europea della Cultura 2004 – è denominata *dimensione con proporzione misteriosa: l'ombra*; questa si sviluppava attraverso un tracciato segnato da alcune domande:

“Se lavoriamo sull'intermittenza della luce, accendendola e spegnendola, troviamo le stesse ombre?

L'ombra ha uno spessore?

L'ombra appartiene a qualcosa?

L'ombra è la mancanza di luce o una luce diversa? è l'inversione della luce? nell'assoluto buio esiste l'ombra? Quante nozioni esistono dell'ombra?

La voce ha un'ombra?

L'ombra può essere al tempo stesso una cosa unitaria e senza struttura, piatta e tridimensionale, l'ombra è soggetto o oggetto?

L'ombra è tempo?

Due ombre distinte possono unirsi per dare l'idea di un'ombra unitaria e tuttavia restare distinte?"

Lavorare a partire da questi interrogativi significa affrontare una creazione come spazio all'interno del quale si lasciano tracce, ombre, simulacri e immagini interpretabili o sfuocate; questo sta a significare che lavorando sul tempo *contro* il tempo non posso che trovare sedimenti di macerie, non ben riconoscibili, ma visibili dal pubblico in tempi dai respiri semplici. Forme di *inutilità*, come Massimo Cacciari ha avuto modo di definirle:" perché l'inutile ha la sua propria grandezza e la sua propria potenza nell'essere appunto inutilizzabile, nessuna potenza può toccarlo, nessuna forza può asservirlo".

È necessario essere un'*estensione*, che manifesta prepotentemente la sua presenza dentro il mondo del flusso non fluito, così da poter essere *commovente*..

Presenza-non presenza-assenza posso anche rispondere: corpus palindromico-frammento, "un luogo della *datità* dove si compenetrano tra il non essere ancora e l'essere già oltre, una intimità di ciò che ancora non fluisce. Pura latenza dei possibili".( J.L.Nancy)

**Ugo Pitozzi** è coreografo e videorattista; è tra i fondatori della nuova danza d'autore italiana nata negli anni ottanta. Studia composizione coreografica contemporanea a Milano e Roma. A Berlino e Francoforte tecnica Laban con Joanna Egerszegi; tecnica contemporanea con William Forsythe; principi del lavoro di Mary Wigman con Erika Thimey e composizione coreografica con Gerhard Bohner. Segue inoltre laboratori di composizione coreografica e creazione contemporanea con: Merce Cunningham, Meredith Monk, Rosalia Chladek, Simone Forti. Studia a Parigi con Jerzy Grotowsky. Tra il 1983-84 incontra e segue per 8 mesi, ritenendole fondamentali, le lezioni ed il lavoro di Steve Paxton e Lisa Nelson. Comincia il suo percorso artistico con la compagnia Ugo Pitozzi – Air Mail fondata a Roma nel 1977 e nel 1983 da vita, con Simonetta Cola, a Teatrodanza Skené. Lavora da sempre sull'ibridazione della danza contemporanea con altri linguaggi artistici e filosofici, sul corpo estremo, sulla frammentazione e l'androginità del corpo umano, sulla

decostruzione scenica attraverso le nuove tecnologie. Ha firmato più di 40 coreografie ed interventi di arte installativa. Ugo Pitozzi firma inoltre regia e coreografia dell'opera contemporanea *Vite Immaginarie* di Marco Tutino, Teatro Vittorio Emanuele di Messina; con Musica Esperimento e il Festival Internazionale Musica per Roma firma coreografia, regia e scene di *El Cimarron* del compositore Hans Werner Henze. Pitozzi è stato direttore del centro Petralata per l'arte contemporanea (Roma 1999-2000) e per 4 anni direttore di una delle 3 Residenze Multiculturali Regione Lazio/progetto pilota nazionale. È inoltre stato direttore artistico di importanti eventi dedicati all'interazione tra le arti e le nuove tecnologie tra i quali ricordiamo "Transcodex 01" (1999), "Il corpo eccentrico" (2000) e di Trascodex 02 all'interno della cornice di Genova 2004 – Capitale Europea della Cultura. Tra i suoi lavori ricordiamo *Amnesia Hotel* (1983-84), *A terrific insularità of mind* (1995), *Fornication avec l'onde* (1996), *Epotheia* (1999), *Ceremony of Innocence* (2001) e *Corpus Recombinant* (2004-2006). I suoi lavori sono stati presentati nei festival nazionali e internazionali più importanti, da Roma, Milano, Francoforte, Berlino, Parigi e Montréal.

## I.5. Conversazione con Myriam Gourfink,

*Se sei d'accordo partirei con una riflessione sulla partitura di Contrandre (2004), per poi snodare la riflessione su diversi passaggi chiave del tuo personale percorso artistico.*

Per parlare di *Contrandre* potremmo cominciare con il dire che è una partitura; essa nasce *a priori* e in effetti è assimilabile a un'armonia che va sviluppandosi. Anche il pubblico è integrato nel dispositivo coreografico. Gli sono stati però assegnati spazi precisi, entrando in una relazione, per così dire, diretta con le performer. Ho cercato di costringere, con questo dispositivo, il pubblico ad assumere una postura, cercando di intervenire direttamente sulla sua modalità di disposizione, cercando di portarlo verso un'esperienza di tipo spaziale, più che mostrargli semplicemente una condizione. A livello della partitura, invece, volevo che le danzatrici non eseguissero soltanto una partitura, ma la sentissero profondamente, in modo intenso. Questo è stato ottenuto grazie alla struttura stessa della partitura; la sua apertura ha permesso questa penetrazione *intensa* della coreografia, traducendola da un punto di vista corporeo.

*Potresti soffermarti su questa struttura?*

La partitura è composta da 18 griglie, 18 momenti fissati ma che non sono scritti completamente. Questo significa che nella scrittura di questi momenti ci sono dei vuoti al loro interno che sono riempiti dall'interprete. Questa *discrezione* controllata può essere percepita attraverso l'utilizzo di captori applicati al corpo della performer. In questo è necessaria una precisazione: sono solo alcune informazioni che mi interessano, quindi delle tracce; questo significa che non è tutto il movimento della performer a interessarmi ma solamente ciò che rinvia all'interpretazione della parte non scritta della partitura. Per *Contrandre* si trattava, nello specifico, di tutti quei movimenti che fanno riferimento all'intima interpretazione e che sono, in ultima, *disfunzionamenti* nell'esecuzione. Questi ultimi vanno a riempire le griglie prestabilite. Quindi ciò che veramente mi interessava non era tanto la tecnologia come questione spettacolare, ma come un interprete può sviluppare il seguito della sua partitura, guidarne la sua specifica costruzione; come può procedere nel tempo in funzione proprio di questo disfunzionamento del movimento.

*Il processo che hai appena delineato subisce però delle variazioni significative con il passaggio alla tua ultima produzione, This is my house (2006). Potresti parlarne?*

Per *This is my house* il processo di lavoro è molto diverso ed è più complesso. In effetti ci sono tre assi possibile per la partitura ed è sempre il gruppo e l'analisi delle relazioni del gruppo che fanno procedere la partitura. Abbiamo sviluppato questo grazie alla collaborazione con l'IRCAM di Parigi, facendo diversi piani di ricerca per capire esattamente che cosa significava e che cosa comportava il fatto di, per esempio, poter ottenere informazioni sul livello della respirazione, e cosa vuol dire non farlo, quali conseguenze comporta. Per *This is my house* i tre assi ai quali abbiamo accennato sono stati in funzione della relazione del gruppo; al loro interno ci sono dei *momenti* con una drammaturgia e dunque questi momenti possono essere cambiati o riempiti, ma ci sono molte più operazione di combinazioni possibili rispetto a *Contraindre*, da un gruppo, oppure da singoli o ancora da coppie o trio di performer, e così via pensando tutte le combinazioni possibili anche a livello di gruppo. E questo ha reso più complessa, per forza di cose, anche la scrittura della partitura.

*Hai introdotto il termine momento, ti chiederei, se possibile, di circoscriverne il senso d'impiego.*

Sì questo è un punto piuttosto importante. Preferisco, nella mia scrittura coreografica, parlare di *momenti* invece che di *frasi*. La parola *frase* rinvia a qualcosa che implica una successione o uno sviluppo, il *momento* no, appartiene all'ordine dell'istante. I momenti sono anche delle situazioni di partenza e di arrivo. Un momento è un elemento semplice come la respirazione, un pensiero o una postura, ma può essere anche un insieme di elementi, una combinazione. I momenti sono quindi come delle *preposizioni*, degli insiemi minimi, pensati per l'interprete. Quest'ultimo, a sua discrezione, può decidere di interpretarli nell'ordine e secondo le modalità che gli sono opportune in un dato momento, cioè in una condizione specifica. Così un momento, per esempio, può essere il passaggio di un pensiero, sostenuto da una respirazione particolare, che si sposta da un punto di concentrazione del corpo a un punto di concentrazione nello spazio.

*A questo punto, sulla scia di una serie di precisazioni di carattere terminologico, è necessario riflettere anche su un altro aspetto, quello che ti ha portato a parlare di postura piuttosto che di posizione in danza.*

Si effettivamente è così, per me la *postura* è un'attitudine. Questo è un insegnamento che ho mutuato dallo yoga: *essere nella postura*. È dunque un modo di porsi, a ogni livello. Il problema della posizione è invece un altro, quello della sua *rigidità*, quello che rinvia a una idea di forma, sostanzialmente prestabilita, che è necessario ritrovare; una nozione di competenza nella forma. In effetti a livello della danza se impiego il termine *posizione* mi riferisco a una direzione nello spazio; se dico *posture* essa rinvia a una posizione del corpo. Se dico invece *attitudine* penso a una qualità che si sviluppa nel tempo.

*Potresti parlarmi della differenza tra dispositivo e situazione?*

Dal mio punto di vista in *Contrandre* ci troviamo più in una situazione, letteralmente *in situ* e tutta la costruzione dello spazio sembra ruotare attorno a questo. Ci sono due individualità nello spazio che lavorano alternativamente in risonanza ma anche separatamente, questo fa sì che *Contrandre* sia un ambiente all'interno del quale lo spettatore deve prendere una decisione, deve cioè scegliere se osservare l'una o l'altra oppure decidere di privilegiare a volte l'una e a volte l'altra, oppure coscientemente, decidere di seguire solamente una delle due performer. Questo implica una perdita, una perdita della visione globale e complessiva del lavoro, quella che io definisco una perdita di informazioni spettacolari. E questa idea di perdita di informazioni non riguarda esclusivamente il corpo della performer. Non si può avere completamente accesso al corpo della performer; per questo preferisco anche il vestito alla nudità. Dal mio punto di vista la nudità rinvia a qualcosa di estremamente occidentale, una forma di esplicitazione e di desiderio di comprensione totale, questo non mi interessa. Con la mia pratica mi interessa l'integrazione dei piani, quindi la possibilità di poter perdere delle informazioni; non conoscere tutto è un'attitudine molto interessante, qualcosa che l'oriente ci ha insegnato. Mi interessa quindi mettere in risonanza le diverse dimensioni della perdita da parte dello spettatore, sia da un punto di vista delle tecnologie, perché là non c'è nulla da vedere, nessuna spiegazione.

*Potresti parlarmi del dispositivo per quanto riguarda i due lavori: Contraindre e This is my House.*

Essi sono veramente molto differenti. Per *Contrandre* ho lavorato su due individualità, due partiture in risonanza generate a partire dalla danzatrice stessa. Dunque due diverse modalità. Quindi la questione era, primariamente, di avere a che fare con un dispositivo nel quale lo spettatore doveva confrontarsi non con una dimensione ma con una individualità. Con *This is my*

*house* è esattamente l'opposto, tutto esiste in funzione dell'insieme. È la relazione che è in gioco con lo spettacolo. Sono evidenziate le caratteristiche e i codici *classici* di uno spettacolo, una tra tutte la frontalità.

*Qui c'è una questione molto importante alla quale ti chiederei di fare riferimento, vale a dire la questione della composizione del movimento rispetto al tempo. Penso alla lentezza, che è una caratteristica specifica del tuo pensiero del movimento.*

Per me la costruzione del movimento nasce da un incontro tra il lavoro sul suolo e il lavoro sulla respirazione. Se non si lavora a questo secondo livello, il movimento risulterebbe molto meno fluido. E il lavoro sul suolo, che è anche una delle caratteristiche fondanti della danza contemporanea – processo di lavoro che ho appreso con Odile Duboc – , permette un'articolazione del movimento più rapido. Legare questi due aspetti permette di avere una presa su ogni parte del corpo. L'esplorazione del peso, la lentezza, il respiro: sono tre fattori che riguardano il pre-movimento, cioè le nostre risorse motorie più nascoste, più profonde; questi pre-movimenti permettono di avviare dei micromovimenti, dei microcambiamenti di direzione, generando una quantità di gesti che prendono in considerazione ogni millimetro di spazio, ogni millimetro di corpo, di pelle, di cellule, di vita. Si tratta di un lavoro di posture che i micromovimenti deformano gradualmente e modificano nel tempo attraverso lo spostamento; azioni nutrono il passaggio da una postura all'altra. È a questo livello che si gioca tutto, quando l'interazione continua tra gli elementi (peso, lentezza, respirazione) diventa esplorazione all'interno del corpo e dello spazio...

*...possiamo parlare, a questo punto, di un lavoro sul corpo che piuttosto che privilegiare la forma privilegia invece un lavoro sulle intensità interne al movimento?*

Sì, in realtà si tratta di un lavoro sulla dimensione *cellulare*. È un lavoro che riguarda tutti i tessuti, le differenze di qualità tra i diversi tessuti, o le modalità di respirazione in relazione al peso, rispetto alle qualità delle articolazioni fino alle qualità di tensione o rilassamento delle fasce muscolari. Tutto questo rinvia a un processo globale. È un dialogo costante tra tutti questi aspetti. Gran parte del mio lavoro sul movimento nasce a partire da alcune zone precise del corpo, soprattutto legate alla sfera genitale. Ci sono molti appoggi sul perineo. Sulle dissociazioni tra gli appoggi e le forze, sulle perfezioni diverse. È l'esplorazione di una *geografia* di sensazioni estremamente ricche. Ciò che mi interessa è una linearità del movimento. È un problema di ritmo: non mi

interessano – generalmente – movimenti intervallati, interrotti. Ciò che cerco è una linearità, una tensione continua senza interruzioni ritmiche. Non è una dinamica quella che cerco, la dinamica ha più a che vedere con delle fratture quindi con un ritmo. Mi interessa piuttosto esplorare i diversi piani e le diverse qualità *interne* a uno stesso andamento lineare (dunque temporale)...

*...possiamo parlare di una modulazione interna a questa linearità, piuttosto che di una dinamica?*

Si esattamente, si tratta di una *modulazione*. Sono modulazioni all'interno della linearità. Mi interessano i passaggi tra una forma e un'altra, non la forma in sé. Non concepisco molto la danza nei termini di forma, preferisco i passaggi, e questi passaggi sono scritti allo stesso livello del corpo. La scrittura coreografica di cui mi servo può sottolineare una respirazione, l'apertura di un braccio o una postura o qualche appoggio, ma il corpo non può essere compreso in una scrittura rigida che tende a una esaustività. La partitura è piuttosto una pista, qualcosa che l'interprete esegue ma lo fa come attenendosi a una traccia. Ci sono cose sottolineate come in alcuni strati – indicazioni di grado e qualità di tensione muscolare, oppure più formali, come il passaggio da un'azione o un'altra – mentre altre sono aperte. In qualche modo possiamo dire che mi interessa scrivere delle *operazioni*, e non solo gli elementi di arrivo o di partenza.

*Quindi la scrittura di questi passaggi serve per scrivere le relazioni tra un momento e un altro...*

...tra un *momento* e un altro, esattamente...e i *momenti* sono fatti di operazioni e non di forme fisse. E la linearità temporale è la stessa. Ma le azioni che la definiscono possono cambiare. E non solamente a livello dei movimento ma anche all'interno di un movimento specifico.

*Vorrei passare all'utilizzo dei captori. Potresti parlarmi del loro impiego, sia per ciò che concerne Contraindre sia per This is my house?*

Per *Contraindre* si tratta di capire che cosa, a partire da una partitura aperta, una performer ha generato e a partire da queste una nuova partitura aperta. I sensori del movimento sono posti sulle articolazioni e fondamentalmente sono impiegati per captare quello che prima abbiamo definito il *disfunzionamento* o il livello di interpretazione creato direttamente dalla performer. Essi servono per ottenere informazioni, in un dato momento, sulla qualità della tensione

muscolare; o se il movimento è fluido, nella costruzione del gesto. In *This is my house* la questione è un'altra, i captori non sono impiegati per analizzare il funzionamento di un singolo corpo, ma per captare le relazioni di gruppo. E questa prospettiva modifica radicalmente il senso delle informazioni che si possono ottenere. In questo caso la captazione ha il ruolo simile a una terza partitura. È necessario trovare una dimensione organica nel passaggio tra queste diverse partiture. Vale a dire tra la danza, ciò che è captato e ciò che, infine, viene restituito sotto forma di informazioni. Quindi ho scritto la partitura per la captazione, che è scritta così sottilmente e con un gran numero di risonanze con la coreografia e la sua partitura. Tutto è concepito come organico. Questo sistema permette, a un dato momento, di poter captare certe informazioni e non altre, perché fa senso nel flusso della partitura. In certi casi si ottengono informazioni solo dalla famiglia dei captori di respirazione, per vedere la loro funzione di unisono a un dato momento della partitura, se il gruppo respira o meno all'unisono. È un modo di ricevere dati diversi soprattutto a favore di una costruzione drammaturgica che si dispone su un doppio livello, vale a dire il suo sviluppo durante l'esecuzione e la drammaturgia a venire.

*Hai utilizzato anche captori per la costruzione sonora?*

Non in questi due progetti. L'ho usato in una funzione analoga in un altro progetto, *L'écarlate* (2001) che è la prima *pièce* progettata all'IRCAM con la collaborazione di Frédéric Voisin. A partire da questo progetto abbiamo cominciato il lavoro su LOL, il sistema informatico che mi accompagna nella composizione. LOL è un software di composizione che analizza le classi della notazione Laban: da un lato ci sono le parti del corpo, dall'altra le classi di movimento; ogni parte di corpo è valutata attraverso ogni classe di movimento, questo secondo la valutazione personale di ogni singolo coreografo. Dunque questo permette un gran numero di combinazioni per sviluppare la mia prospettiva poetica. Per realizzare *L'écarlate* questo processo è stato rovesciato. Le due interpreti sono portate a fare delle scelte in funzione della durata: il tempo è flessibile e ogni danzatrice sviluppa il movimento senza alcuna connessione temporale con l'altra, seguendo il proprio tempo definito all'interno di una scala di possibilità. Le danzatrici definiscono quindi due diverse dimensioni temporali, accostate l'una all'altra, parallele ma non sincroniche. Dall'altra parte la concezione del movimento è fluida. Questa partitura coreografica, in cui la concezione del tempo e del movimento è relativa, fornisce materiali d'analisi a Laurence Marthouret, danzatrice specializzata nell'analisi e nella scrittura del movimento, impegnata a

trascrivere in tempo reale l'esecuzione delle performer e l'evoluzione dello spettacolo. Questo rilevamento oggettivo di dati, captori umani dunque, viene poi trasmesso a Frédéric Voisin che, attraverso il trattamento informatico, stabilisce delle connessioni tra danza e musica. Così anche ciò che avviene nella danza genera, in tempo reale attraverso un dispositivo informatico e secondo un campo di possibilità decise dal compositore Toeplitz, un'interpretazione della partitura musicale.

*Vorrei continuare a indagare il processo di lavoro con LOL. Prima hai affermato come il punto di partenza sia offerto dall'analisi del movimento fatta da Laban. Potresti parlarne?*

Ho cominciato a lavorare con LOL perché avevo un'idea preconcreta, vale a dire che tutti i sistemi di scrittura del movimento sono, prima di tutto, sistemi di notazione che passano per l'analisi funzionale del movimento, ma sembrano privi di qualsiasi possibilità compositiva. LOL è nato dunque dalla notazione Laban e da un progetto informatico di Voisin. Egli ne ha tratto i punti salienti affinché potesse prendere forma una composizione, dei calcoli, dei processi. LOL è, prima di tutto, una questione di calcoli e processi, soprattutto combinatori. Questo mi ha permesso di aprire il campo delle possibilità, cioè di pensare che, anche con qualcosa di concreto come il movimento di un corpo, non c'è nulla di impossibile, almeno per il pensiero. Non imprigionare il corpo nell'ordine del possibile ha quindi permesso di incontrare nuove dimensioni, qualità, tensione, immaginare spazi coreografici diversi, da occupare soprattutto a livello temporale. Per rimanere allo spazio faccio solo un esempio: il problema dell'analisi di Laban è la divisione limitata dello spazio. Siamo in una situazione in cui il corpo è *posto* nello spazio, in modo molto brillante, senza dubbio. Ma i suoi sviluppi spaziali sono limitati alla figura della cinesfera. Per esempio non prevede la possibilità, per me interessante, di lavorare con il corpo del performer *fuori* dallo spazio. So che sembra paradossale, ma ciò significa pensarlo in uno spazio immaginario. Per me la danza è *proiettare* il mio spazio. Questo è possibile con LOL. Quindi LOL fa esplodere il sistema Laban. Con LOL posso dividere lo spazio in tutte le dimensioni che voglio, e questo cambia radicalmente la percezione dello spazio da parte del performer. Secondo le indicazioni fornite, la percezione cinestetica dello spazio sarà completamente diversa. Questo perché la danza è per me una continua relazione che si intrattiene tra due dimensioni, la realtà e un *altrove* che continuamente la modifica intervenendo su di essa. Questa relazione con l'astratto, l'immaginario mi interessa. Fatta questa precisazione, devo dire che senza il sistema Laban non sarebbe esistito questo processo di lavoro; ciò che

abbiamo cercato di fare è stato quello di espanderne le possibilità per adattare i risultati di queste operazioni alle esigenze della composizione.

*Hai utilizzato anche degli schermi in scena, credo per This is my house. Potresti parlarne?*

Si tratta di schermi LCD applicati in alto sul palcoscenico. All'interno del dispositivo sono piazzati in due modi diversi, attorno ai performer e sopra le loro teste, fluttuanti nello spazio.

*In che relazione stanno con lo sviluppo della partitura?*

La relazione è complessa e si sviluppa per piani. È una proiezione. Una prima partitura è data a partire dall'introduzione delle danzatrici. Il computer riconosce quante danzatrici sono in una frase ripetitiva e quante sono in una esecuzione libera della frase. A partire da questa valutazione fornisce un asse di partenza. C'è dunque un primo momento già scritto che è proposto. L'esecuzione di questo momento fornisce la materia per una valutazione da parte dei captori (respirazione, giroscopio, flessione). A partire da questo si costruisce la partitura per il momento successivo. In effetti l'azione delle performer sta nell'interpretare e nell'eseguire ciò che vedono sullo schermo, ma possono anche proiettare (grazie ai captori) ciò che è parzialmente scritto.

*Ti ho chiesto di precisare questo aspetto del lavoro perché hai parlato, in diverse occasioni, di una presenza all'atto. Mi interessa questo aspetto che riguarda la presenza. Per me la questione è quella di pensare la presenza del corpo in movimento in relazione alla possibilità di captarne alcuni aspetti sotto forma di informazioni. Potresti affrontare questo aspetto per ciò che riguarda il tuo lavoro?*

Questo è davvero un aspetto molto interessante, credo sia più visibile all'interno di un progetto come *This is my house*, semplicemente perché si lavora non su un unico performer ma sulla presenza del gruppo. Si tratta pertanto di una presenza che si articola a partire da un gruppo, di una *coesione*. Il fatto di avere, in alcuni passaggi del lavoro, una risonanza interna – che può essere una respirazione comune – permette anche di rinviare a spostamenti più fluidi. Mi interessa definire la loro relazione in termini di *risonanza*. È un termine chiave del mio lavoro. Quindi legherei il concetto di *presenza* a quello di *risonanza*. Mi interessa lavorare sulle risonanze che si delineano tra le presenze, *presenze all'atto*, ma anche presenza all'altro. Questo termine –

risonanza – lo preferisco anche al termine connessione. Non si tratta di connettere, ma di mettere in risonanza le cose. La risonanza è una forma di non compromissione; sono in risonanza ma mantengo al contempo la mia autonomia. Questo, se credi, è anche un allontanamento da una visione della danza emersa con la *post-modern dance* americana degli anni settanta del secolo scorso, soprattutto con la *contact improvisation* e con la figura di Steve Paxton, in cui la parola d'ordine era connettere. Questo però implicava, dal mio punto di vista, una eccessiva *proiezione* esterna al corpo; ciò che mi interessa, utilizzando la captazione, è proprio quella di costruire una idea di risonanza.

*È come se si spostasse la relazione dalla presenza dei performer allo spazio; in altri termini a entrare in risonanza non sono i corpi in quanto tali ma le loro reciproche cinesfere, e questo disegna una nuova tipologia di spazio per la presenza del gruppo di cui parli.*

Esattamente, c'è una relazione. Si tratta anche di una questione di coesione. E lo spazio di *This is my house* si costruisce proprio a partire dal grado o dalla qualità della risonanza tra le performer.

*Una ipotesi: seguendo questo processo di lavoro fatto di décalage successivi, potremmo parlare di un passaggio tra il concetto di presenza, legato ancora ai corpi dei performer, a una presenza dello spazio tra i performer?*

Sicuramente, c'è uno spazio che è costituito dall'intersezione e dal prolungamento del proprio spazio interiore verso l'esterno, e questo per me è la danza, una forma di prolungamento di sé nello spazio, quindi spazio interiore in relazione a uno spazio dato. Il prolungamento è nei due sensi, una costruzione geometrica immaginaria tra due corpi, sul mio corpo proprio, con lo spazio sonoro.

*Risonanza, spazio del suono; nel tuo lavoro c'è una dimensione che mi interessa molto ed è legata a una forma: quella del concerto. Alcuni dei tuoi dispositivi sono apparentemente interventi coreografici ma l'immagine non è il senso ultimo del lavoro. In altri termini il movimento è concepito per costruire lo spazio sonoro della performance. Questo significa pensare la possibilità delle tecnologie nel doppio senso: da un lato come funzioni di amplificazione ma anche, inversamente, come funzione di riduzione. Ridurre a suono per esempio.*

Questo è un aspetto che ho affrontato per *L'écarlate*. Il dispositivo informatico nascondeva la danza, ciò significa che la danza aveva luogo *dietro* il dispositivo informatico, questo semplicemente perché l'idea era quella di generare un concerto dopo i quaranta minuti di danza. Tuttavia, prendendo le informazioni a questo necessarie proprio dalla danza stessa. Gli spettatori sono stati spettatori di una *laboratorio*, assistendo a venti minuti di composizione sonora ottenuta a partire dal movimento. Come dire: fermare gli occhi e attivare l'udito.

*Ciò che qui m'interessa è la possibilità di spostare il concetto di presenza per attribuirlo non più al corpo in movimento ma al suono. Presenza del suono. Riduzione di tutti i dati per produrre il suono.*

È qui necessario pensare il concetto di presenza rispetto a un elemento: il tempo. Ancora cerco una strada diversa rispetto a quella della *post-modern dance* fatta da istantaneità, essere presente, non pensare a nulla. Non sono per nulla d'accordo; la presenza per me è l'insieme di ciò che io ho fatto, quindi di una dimensione passata, e di ciò che io *proietto*, quindi il futuro. Sono presente solamente se sono responsabile dell'atto. Non posso essere responsabile se sono nell'istante. Devo necessariamente proiettare nel futuro assumendo il passato. È per questo motivo che trovo molto difficile generare la musica direttamente dal movimento. Mi viene difficile pensare la relazione diretta tra un gesto e un risultato immediato. Mi interessa invece ciò che Toeplitz mi ha proposto, cioè esattamente un processo inverso, quello di essere *strumentista*, dunque di interpretare una partitura musicale già scritta con il corpo. Lo spazio diventa così la nostra *gamma* strumentale, ogni millimetro di spazio cambia il suono. C'è un gioco stretto tra noi, i movimenti e la partitura sonora.

*Avete utilizzato dei captori in questo lavoro?*

Non abbiamo utilizzato semplicemente una videocamera. È stato un vero progetto musicale.

*Ciò che mi interessa è pensare nella direzione di una forma virtuale ma nei termini di un potenziale.*

*L'Écarlate* è stato esattamente questo: la danza è un potenziale musicale. È stato anche il mio primo lavoro con l'IRCAM e ho dunque voluto pensare questo intervento come un concerto. E qui c'è ancora la questione della perdita di cui abbiamo parlato: si *perdono* le informazioni, quasi inevitabilmente.

Perdere informazioni è una forma di responsabilità. La questione è stata anche quella di costruire un dispositivo che non era un dispositivo di danza ma un dispositivo da concerto.

*Un passaggio, in chiusura sulla composizione.*

Credo che la composizione, in senso generale, non abbia nulla a che vedere con il creare coincidenze. È piuttosto un processo di creazione di risonanze, creare strutture coerenti che risuonano tra loro, anche a tempi variabili.

**Myriam Gourfink** si forma presso il conservatorio nazionale di Musica e Danza di Angers, in Francia. Dopo aver vissuto negli Stati Uniti nel 1992 torna in Francia e comincia a interessarsi alla danza contemporanea. Dal 1995 al 1997 frequenta la scuola di Yoga; la pratica di questa disciplina la porta a riflettere su nuove modalità per il concepimento il movimento in danza. Negli anni successivi approfondisce lo studio della notazione coreografica Laban e scopre l'informatica come possibile supporto alla composizione. Questa scoperta influenzerà in larga parte la messa in opera di processi coreografici concepiti a partire dalla realizzazione di un software sperimentale chiamato LOL e progettato con la collaborazione di Frédéric Voisin programmatore presso l'IRCAM di Parigi. Dal 1999 collabora in modo stabile con il compositore e musicista Kasper T. Toeplitz la cui visione musicale si intreccia con l'estetica della coreografa. Le partiture elaborate da Myriam Gourfink si basano sulla visualizzazione interiore del movimento, e si caratterizzano per una attenzione estrema al volume corporeo in relazione allo spazio, concepito come insieme di traiettorie costituite da punti invisibile legati tra loro. La sua danza valvola inoltre sulla struttura stessa del tempo, attraverso una modulazione del movimento caratterizzato da una lentezza quasi ipnitica. L'uso

della concentrazione applicata al copro dà origine a microrespirazioni e a micromovimenti, elementi chiave di una personalissima ricerca coreografica legata ai concetti di spazio pieno e vuoto. La danza di Myriam Gourfink si sviluppa principalmente a livello del suolo, in modo orizzontale, con il pubblico disposto in modo *ambientale* e mai gerarchico. Tra le sue collaborazioni principali quella con Odil Duboc, coreografa di punta della scena Francese e internazionale. Tra i suoi lavori ricordiamo *Überengelageit* (1999), *Glossolalie* (1999) realizzato con la collaborazione del coreografo Jérôme Bel, *Too Generate* e *L'écarlate* (2000) ma anche *Rare* (2002) *Contraidre* (2004) e il recente *This is my house* (2006).

## I.6. Conversazione con Cindy Van Acker – Compagnie Greffe,

*In Corps 00:00 (2002) ma anche in Balk 00:49 (2003) ci sono due tipologie di movimento: da un lato il movimento volontario della composizione coreografica, dall'altro il movimento involontario elettricamente stimolato (e in Balk 00:49 oltre a questo aspetto c'è anche un altro tipo di movimento involontario, dovuto a una forma di ipertensione muscolare). Potresti parlarmi di questa doppia presenza del movimento e della loro relazione?*

In *Corps 00:00* il movimento involontario, regolare e invariabile, esiste prima della scrittura del movimento volontario, ne costituisce quindi la base sulla quale quest'ultimo si articola. La partitura del movimento volontario è dunque stata composta a posteriori, con il movimento involontario elettrostimolato già in azione sul corpo. I due tipi di movimento formano così una entità che restituisce il movimento globale scelto per questa sezione della coreografia.

Per *Balk 00:49* abbiamo lavorato diversamente, rifiutando le limitazioni imposte dalla macchina. Ciò ci ha permesso di scrivere una partitura fatta da impulsi elettrici variabile utili alla costruzione del movimento involontario. In questo caso, contrariamente alla partitura per *Corps 00:00* le due partiture sono state composte separatamente. Questo ha permesso di delineare due diverse partiture per un unico corpo, con un risultato *ottenuto*, come frutto di un processo, e non scelto come nel precedente lavoro.

Fisicamente, per far sì che il movimento involontario si realizzi, bisogna distendere i muscoli che sono attivati dagli impulsi. Viceversa, mentalmente, si deve essere contemporaneamente sia in una partitura che nell'altra. Il mio corpo è stato segnato dal lavoro con gli impulsi elettrici; in maniera naturale e fisica, con l'aiuto del controllo mentale, ho cercato di ricreare un movimento che superasse la volontà, questa volta senza l'intervento della macchina. Concretamente si parte dallo stesso principio di "dosaggio" tra la distensione e il controllo muscolare. In *Balk 00:49* questo movimento involontario *secondo*, cui ti riferisci, è il frutto dell'applicazione dei principi precedentemente delineati: vale a dire la conseguenza di una ipertensione di certi muscoli e il rilassamento, la distensione di altri. I movimenti vibratorii ottenuti nei tessuti distesi, si sottrae, per questa via, al controllo mentale e alla volontà.

*Potresti parlarmi, da un punto di vista tecnico, della realizzazione di questo movimento involontario?*

Il movimento involontario è originato a partire da un dispositivo messo a punto da Jacques Falquet e consiste in una macchina, guidata da un micro-computer,

che emette una serie di stimolazioni elettriche su una serie di elettrodi posizionati sul corpo della performer; questi elettrodi permettono la stimolazione dei diversi muscoli interessati, originando la vibrazione che permette il movimento involontario delle membra. Si tratta in realtà di una macchina commerciale di elettrostimolazione che è stata lavorata attraverso un dispositivo complementare per poterne estendere le possibilità di intervento.

*In questa cornice di riferimenti sul doppio del movimento, potresti parlarmi del concetto di tempo che caratterizza la tua scena? Penso qui a una dimensione di tempo zero alla quale possono essere sommate diverse dimensioni temporali. Dal mio punto di vista il tuo movimento coreografico va nella direzione di un lavoro cronofotografico. Questo perché mette in gioco la relazione tra il tempo lineare e una velocità d'esecuzione di tipo ascensionale o progressiva.*

In *Corps 00:00* la relazione tra il movimento e il tempo è simile a quella che provoca in me la sensazione che non ci sia più tempo. È come se il tempo fosse sospeso. Invece nel momento coreografico in cui i movimenti sono eseguiti con velocità ascensionale, ho la sensazione di attraversare il tempo, ho l'impressione di poter essere io a controllarlo e farlo avanzare. *Corps 00:00* è una *pièce* fuori tempo, non si fa altro che passare attraverso la linea del tempo. Diversamente per *Balk 00:49* il tempo è, potremmo dire, ultra-presente. C'è stato un lavoro particolare e intenso sulla sua elasticità. I movimenti sono stati composti con la coscienza del tempo, come se ogni singolo momento fosse captato. Il tempo è inscritto nei movimenti della partitura per quanto riguarda *Balk 00:49*. Durante la *pièce* io sono così cosciente dello svuotarsi del tempo da renderlo a tratti *pesante*. Credo inoltre che questo sia l'effetto di una operazione di intervento sull'elasticità del tempo. Il tempo in questa *pièce* è stirato, siamo in una dimensione temporale *distesa*.

*C'è un intimo rapporto, nelle tue coreografie, da Corps 00:00 a Balk 00:49 passando per Fractie (2003), con il suolo o, in modo più preciso, con il fondo della scena. Penso all'apertura di Corps 00:00 per esempio, in cui il corpo lavora cercando, al rovescio, una verticalità sulla parete di fondo. Potresti soffermati su questo aspetto?*

Ci sono due componenti distinte, vale a dire la gestione dello spazio da un lato e il linguaggio corporeo dall'altro. In *Corps 00:00* il fondo della scena riguarda questi due aspetti che, per tutta la durata della *pièce*, rimangono profondamente legati l'uno all'altro. All'inizio del lavoro il corpo è in appoggio sull'angolo tra il muro e il suolo. La qualità del gesto dipende quindi dalla relazione con il

muro di fondo; il corpo non ha nessuna libertà senza questo appoggio. Più tardi, in un passaggio successivo, il corpo si stacca dal muro, acquista una certa autonomia, gli appoggi non riguardano altro che il suolo, così come lo stato di corpo che evolve di conseguenza. Il corpo si mette in piedi: vediamo un essere umano che, dopo una caduta, ritrova uno stato più organico e...poi ritorna verso il fondo nero della scena. Così ci sono andate e ritorni continui; a ogni avanzamento il limite è respinto, il corpo viene sempre più avanti verso il proscenio: esso è più autonomo, sempre più autonomo, fino ad arrivare a una concentrazione totale sul solo volto della performer.

Per ciò che concerne *Fractie*, progetto che conta cinque studi complessivi, il rapporto tra spazio e linguaggio è molto diverso ma non per questo sono meno legati. Ogni studio ha una sua collocazione nello spazio che è stato designato in funzione del vocabolario coreografico ottenuto. Il vocabolario di movimento, rispetto alla sua scrittura, si è sviluppato a partire da una situazione corporea precisa. Invece, per quanto riguarda *Balk 00:49*, il linguaggio coreografico ha un carattere più *acquatico* e *vegetale* e questo per tutta la durata della *pièce*. Non è più questione di fare i conti con un soggetto in posizione eretta, il corpo sembra disumanizzarsi, non è organico, più di quanto lo sia una materia con appoggi estremamente variabili al suolo. Il lavoro è composto come un tragitto nel corso del quale gli spostamenti sono parte interamente del linguaggio coreografico. *Balk 00:49* è uno spostamento di lungo respiro con situazioni di modificazione.

*Vorrei portare la tua riflessione sulla questione della caduta. La caduta è qualcosa che sta in stretta relazione con il peso. In Corps 00:00 ci sono due tipi di cadute. C'è una caduta evidente verticale; ma c'è anche una dimensione più sottile della caduta, vale a dire quella interna al movimento. L'immagine che ho del movimento di Corps 00:00 è quella di una ragnatela. Nella tua costruzione coreografica sono messe in gioco tutte le periferie del corpo: mani, piedi, gomiti, ecc. La caduta nel gesto è per me una modalità di gestione del peso dentro il movimento, portare il peso da una estremità all'altra. Potresti soffermarti su questo aspetto, prendendo particolarmente in considerazione il lavoro sul movimento presente nel quadrato, nella prima parte del lavoro?*

Al di là del peso c'è, nella caduta, un controllo mentale estremo. Quando il corpo cade, si hanno dei riflessi, il corpo si organizza per rattrappirsi. La caduta che ho voluto ottenere cancella, per quanto possibile, ogni riflesso, lasciando cadere il corpo con il peso indirizzato sui piedi. Attraverso il pensiero dirigevo il corpo contro il suo istinto, se così potremmo dire.

Detto questo il parallelo che delinei è molto interessante. In effetti è proprio una questione di spostamenti interni di peso da una estremità all'altra che producono il movimento nella sequenza del quadrato. Questa sequenza è stata creata con le mani e i piedi come su *balance* e dividendo il peso del corpo tra le quattro parti. Dove e come il corpo può trovare la sua libertà in un quadrato così stretto? Spostando il suo peso da una mano all'altra ma anche all'interno del corpo, millimetricamente fino a sollevare un piede, il corpo stesso trova la sua libertà all'interno di una cornice così costringente. Andando a cercare i limiti del corpo, fino alle ossa, fino all'interno delle articolazioni, possiamo scambiare le parti del corpo o le direzioni per andare altrove. Nella resistenza contro le leggi di gravità, lavorando tra l'elasticità e la potenza, si giunge fino al limite estremo della forza, rischiando la caduta. È a questo punto del lavoro che la luce si fa sempre più intensa, come a voler aspirare il corpo verso l'alto, sollevandolo; le mani e i piedi ancorati al suolo, resistono. Questa sequenza è un esempio di come le costrizioni fisiche esteriori, l'obbligo formale di rimanere nel quadrato poggiando solo sulle mani e sui piedi, e la volontà del corpo si confrontano. Solo alla fine della sequenza posso liberare il corpo da questa costrizione e passare alla fase successiva.

*C'è un altro punto dello stesso lavoro in cui interviene sul movimento in modo veramente interessante: nella sequenza inerente il rettangolo posto al centro della scena. I movimenti procedono secondo uno spostamento a spirale orizzontale e non verticale. Ogni articolazione (mani, piedi, ginocchia) fanno da perno per un movimento che si sviluppa secondo la figura della piega. Quando acceleri l'esecuzione di una sequenza coreografica, non agisci solamente trasformando il movimento, ma anche modificando il punto coreografico (momento) in linea. In questo caso sembra che tu faccia proliferare l'insieme della partitura. Potresti parlarmi di questa accelerazione progressiva nell'esecuzione del movimento?*

Io cerco di aumentare la qualità del movimento, per cercare una trasformazione progressiva del movimento globale e creare così una percezione, nello spettatore, che riceve allo stesso tempo l'informazione del riconoscimento del movimento eseguito e l'evoluzione/trasformazione di questo movimento. Egli sa che si sta facendo la stessa cosa ma non vede la stessa cosa...in più egli comprende che sta continuando a vedere la stessa cosa in modo diverso a seconda dello spostamento del corpo in senso inverso. È come una predizione: sappiamo che qualcosa accadrà ma non sappiamo con certezza *come* questa cosa accadrà...Tecnicamente significa opporre una grande resistenza al cambiamento. Malgrado la velocizzazione e l'accelerazione del movimento,

dobbiamo mantenere intatta la compostezza dell'esecuzione: questo si ottiene mantenendo una estrema precisione negli appoggi, nella qualità d'esecuzione dei movimenti... Si cerca ogni più piccolo movimento che si è prodotto nell'esecuzione lenta e si ha sempre l'intenzione di riprodurli uno dietro l'altro. È in questo grande movimento di resistenza che il *punto* si trasforma in *linea* poiché l'esecuzione è sempre più rapida, più fluida.

*A mio avviso sia in Fractie che in Balk 00:49, accanto a uno spostamento a spirale c'è anche un movimento coreografico il cui andamento è circolare. Potresti soffermati su questo aspetto?*

In *Fractie* ogni studio è connotato da una situazione corporea specifica. Questa situazione può evolvere, ma non cambia, è una regola stabilita in partenza. Molto semplicemente si articola un movimento circolare di questo corpo *in situ*. Sono molto attratta dal movimento a spirale, ho l'impressione che la vita sia fatta di spirali. Ma credo che la ragione per la quale sono attratta da questa forma di movimento è perché essa può sorgere: non ha inizio né fine, può prendere tutte le direzioni, o meglio, cambiare direzione e rimanere comunque leggibile, senza essere persa. Quando si sviluppa uno spostamento a spirale – che è costituito, in parte, da movimenti circolari – questo diventa davvero inebriante perché si perdono i riferimenti dello spazio e passiamo da una spirale all'altra. Per *Balk 00:49* in modo più specifico, questo contribuisce allo studio sulla dimensione temporale, questo ci permette di *dimenticare* dove ci troviamo, in quale dimensione.

*In Fractie, Balk 00:49, ma anche in Corps 00:00 c'è un profondo rapporto tra il movimento e la composizione sonora; una sorta di risonanza che rinvia alla dimensione di sospensione e doppiamento, già presente nel rapporto tra il movimento volontario e quello involontario elettrostimolato. In questa cornice è in gioco, ancora una volta, un concetto di carattere temporale. Potresti parlarmi, in ultima, della relazione tra il suono e il movimento?*

Io parto da un lavoro di composizione del movimento che a volte si sviluppa in silenzio e a volte opera in parallelo con la costruzione della partitura sonora da parte del compositore. Ma, devo dire, che il più delle volte compongo il movimento in silenzio, per la semplice ragione che non vorrei che la velocità o il ritmo o ancora il carattere del movimento siano influenzati oltremodo dal *soundscape*; in altri termini devo poter identificare il movimento che cerco senza influenze esterne. Così, una volta definito un movimento, esso può aprire l'immaginario del compositore che può proporre una sonorità. A partire da

questo, proseguiamo separatamente, ritrovandoci poi, in un secondo momento, discutendo degli sviluppi possibili. Più un movimento è chiaro, più il suono che va con questo si disegna. Ed è in questo momento che sento di dover passare la parola al compositore...

Dunque, ricapitolando, devo proporre un movimento chiaro ma non impermeabile. Nella successione dei movimenti, avanzando nella partitura globale della *pièce*, faccio molta attenzione da lasciare spazio alla composizione sonora. Le cose che si percepiscono per gli spettatori, sia che si tratti di impulsi elettrici sia che si tratti di linguaggio, corporeo, del suono o la disposizione dei performer sulla scena, sono informazioni che sono state scelte per essere là in un momento dato; sono là per evocare immagini, aprire l'immaginario e creare associazioni nel cervello degli spettatori. È proprio in questo che coloro che creano il suono devono avere la possibilità d'intervenire: un suono proposto in un dato momento può influire fortemente sulla percezione del movimento. È così che si sviluppa un grande e al contempo sottile lavoro che riguarda l'insieme dello spettacolo. Il suono, come la luce, deve avere uno spazio fondamentale, una vita propria. L'opera prende la sua ampiezza di respiro solo se si uniscono tutte le diverse partiture. È questo spazio che lascio aperto nel momento in cui scrivo la partitura corporea, è questo spazio che bisogna riequilibrare incessantemente insieme, dopo aver inserito il suono, la luce, il movimento. La danza senza il suono esiste, chiaramente; il suono aggiunge però uno strato, una sorta di *rilievo*, acuisce il movimento ma può anche alterarne la percezione. Gli elementi come il suono, la luce e il movimento, devono sostenersi l'un l'altro, ma non devono essere, in nessun modo, in un rapporto di tipo illustrativo. È per questo che parlo di una loro *risonanza*.

**Cindy Van Acker**, coreografa e danzatrice di origine belga, vive e lavora a Ginevra, in Svizzera. Ha studiato danza ad Anversa sotto la direzione di Jos Brabants e in seguito ha lavorato con importanti istituzioni come il Ballet Royal des Flandres, ma anche con importanti figure della danza internazionale come Laura Tanner, Hestelle Héritier e Myriam Gourfink. Nel 1999 ha fondato a Ginevra la *Compagnie Greffe* che dirige attualmente. Il corpo è allo stesso tempo soggetto e luogo della ricerca della coreografa. Nel suo percorso di

coreografa ha realizzato lavori come *Cops 00:00* (2002) la cui articolazione è fondata sulla relazione tra un movimento coreografico “volontario”, ottenuto mediante lo sviluppo di una partitura, e un movimento “involontario” ottenuto mediante una serie di impulsi elettrici inviati da un elettrostimolatore ai muscoli della danzatrice. Altri lavori sono *Fractie* (2003), un progetto di composto da cinque *solo* e che costituisce il materiale a partire dal quale ha realizzato nello stesso anno *Balk 00:49*. L’aspetto radicale del lavoro della Van Acker, la composizione minimale di ogni suo intervento riesce a creare un’atmosfera e un’intensità del movimento che disegna il proprio spazio. Tra gli ultimi lavori ricordiamo *Pneuma 02:05* una *pièce* concepita per otto danzatori, si presenta come una tappa importante nella scrittura coreografica di Cindy Van Acker, attraverso la quale si propone di moltiplicare le forme a partire da una giustapposizione di corpi. Attualmente lavora a un progetto *Kernel* che debutterà nel giugno prossimo, realizzato in collaborazione con il *sound artist* Mika Vainio dei Pan Sonic.

## I.7. Conversazione con Gabriella Giannachi – Exeter University (UK)

*Comincerei con una domanda di carattere generale. Con Virtual Theatres [London, Routledge, 2004] tocchi, a diversi livelli, un punto per me centrale sul quale ti chiederei di tornare: quello della dimensione virtuale. Potresti toccarne l'aspetto etimologico dal quale prendi spunto?*

Etimologicamente la parola 'virtuale' indica semplicemente un qualcosa che è stato costruito dal *vir* ovvero da noi esseri umani. Per questo il *virtuale* implica inter-testualmente una serie di problematiche filosofiche, etiche e tecnologiche di fondamentale importanza per la storia del pensiero umanista e post-umanista, in quanto segnala specificamente un qualcosa che noi stessi abbiamo creato; in altre parole un qualcosa oltre o al di là del cosiddetto mondo *naturale*. C'è naturalmente un profondo legame fra il virtuale, la *techne* e l'*arte*; di questo aspetto ha parlato molto bene Oliver Grau nel suo libro *Virtual Art* [Cambridge, The MIT Press, 2004]. Nell'epoca delle nuove tecnologie la parola *virtuale* viene spesso usata per indicare un qualcosa di simulato, nel senso baudrillardiano della parola. In *Virtual Theatres* uso la parola deliberatamente in modo ambiguo, designando sia opere d'arte prodotte tramite simulazione, sia forme transgeniche o di vita artificiale, o addirittura mixed reality (ovvero di realtà mista) che, strettamente parlando, non fanno parte del mondo simulato, o per lo meno non del tutto.

*Quale è questa dimensione sulla scena contemporanea?*

Credo che la scena contemporanea, sia nel senso artistico, sia nel senso della vita di tutti i giorni, non è separabile dalla dimensione virtuale proprio perché non è più scindibile dalla mediazione della tecnologia. Il virtuale fa quindi oramai parte del cosiddetto mondo naturale, a lui si integra costituendone una dimensione, anche profonda. All'interno della nostra quotidianità possiamo incontrare il virtuale a livello medico o di science-fiction (il cyborg), post-umano (il transgenico), artistico (spesso mettendo in moto interessanti meccanismi di spettacolarità) o a livello di *augmentation* tramite la *mixed reality* come possiamo vedere per esempio nell'affascinante opera di Steve Benford, Professor of Collaborative Computing al Mixed Reality Lab dell'Università di Nottingham o in *Presencia*, un ambizioso progetto al quale stiamo collaborando gestito da un consorzio di quindici università europee che stanno studiando la presenza dal punto di vista tecnologico e neurologico in un contesto misto, di fusione fra il reale e il virtuale che, inevitabilmente, riguarda

anche la scena performativa. Vedi, a questo proposito, i materiali presenti all'indirizzo <http://www.cs.ucl.ac.uk/research/vr/Projects/PRESENCIA/>.

*Rimarrei al concetto di presenza, cercando di approfondirne alcuni aspetti. Con altri hai ideato e lavori al The Presence Project avviato dall'Università di Exeter, in Inghilterra in collaborazione con altre università, tra le quali quella di Stasford negli USA. Qual è dunque la definizione di presenza alla quale guardate? Quali sono i parametri che la circoscrivono, con e oltre l'intervento tecnologico?*

L'idea alla base del *Presence Project* è di osservare un gruppo di professionisti del teatro, dedicati, fra l'altro, a tipi di teatro molto diversi fra di loro: Tim Etchells, Mike Pearson e Fiona Templeton (performance), Phillip Zarrilli (teatro interculturale a kalarippaiattu), Bella Merlin (method acting) e Vayu Naidu (affabulazione). Tramite workshops, interviste e uno studio approfondito del lavoro di questi performers, abbiamo tracciato una specie di mappa di significanti della presenza – non parlo naturalmente di significanti in assoluto, ma solo di significanti all'interno dell'opera di questi interpreti. Abbiamo trovato delle corrispondenze molto interessanti fra queste definizioni, anche in rapporto a ulteriori parametri che, parallelamente, stiamo cercando di identificare in diversi tipi di interventi artistici che hanno a che fare con la tecnologia come la video art di Tony Oursler o Gary Hill, o la telepresenza di Paul Sermon e Ken Goldberg, la performance tramite new media di Lynn Hershman, e The Builders Association, o la *mixed reality* e i pervasive games di Blast Theory. Ad esempio dal 28 Settembre al 21 Ottobre 2006 ho scritto un blog, o diario, sul nostro website in cui ho cercato di analizzare i vari modi in cui *Day of the Figurines* (Blast Theory/Mixed Reality Lab) è stato presente *pervasively* all'interno della mia vita per un periodo di 24 giorni. Mantenere questo diario così pubblicamente è stato per me un'esperienza molto interessante che mi ha permesso di studiare il rapporto fra immersione (*immersion*), concatenamento (*engagement*), pervasività (*pervasiveness*) e presenza all'interno di questa straordinaria opera. In gennaio è iniziata la terza fase del progetto sulla presenza che ha a che fare con un ulteriore approfondimento di questi studi all'interno del mondo simulato, ma non posso divulgare a questo punto quello che faremo nella *CAVE* o per *Presencia* – bisognerà aspettare qualche anno. Dalla live performance al mondo della mediazione e infine al mondo simulato o virtuale della *CAVE* dove collaboriamo con Mel Slater, Professore di Virtual Environments all'University College London – questo è il nostro itinerario all'interno del quale stiamo studiando tipi di presenza e parametri molto diversi fra di loro.

*La mia impressione è che la presenza non coincida solamente con il corpo. La scena stessa è una forma di presenza sensibile, un campo in cui si aggregano altre, diverse, presenze. L'intervento tecnologico non fa altro che accentuare notevolmente questo aspetto. Dal tuo osservatorio, è possibile accettare questa definizione di presenza estesa alla scena? Come se diventasse la scena stessa, grazie alle interfacce, una cosa che sente, quindi un ambiente?*

Certamente. L'ambiente, o *environment* in cui ci troviamo, è sicuramente un aspetto fondamentale all'interno dei meccanismi che mettono in moto una determinata qualità di presenza. Mel Slater sostiene che la presenza è interessante solamente quando il cervello percepisce segnali da almeno due ambienti diversi. In dicembre è uscito, sulla rivista *Performance Research*, un testo firmato da me e da Nick Kaye in cui abbiamo esplorato proprio queste problematiche.

Riguardo la questione dell'ambiente, è piuttosto evidente che le tecnologie intervengano, in modo anche radicale, nel modificare l'aspetto spazio-temporale della scena. Questo ha, inevitabilmente, una ripercussione sul concetto e sui diversi tipi e modi in cui la presenza si può manifestare. Nel diario che ho scritto su *Day of the Figurines* di Blast Theory, noto proprio questa moltiplicazione delle dimensioni spazio-temporali, sulle quali, tra l'altro, ho parlato in un recente articolo che ho scritto con Steve Benford. Cito Steve, che è il direttore scientifico del progetto che ha prodotto *Day of the Figurines*, per meglio sottolineare questo pensiero: *In case of games that are played out in the real and in the virtual, the challenge is to make the players visible both in the real and in the virtual space.* ["Nel caso i giochi che sono giocati fuori nel reale e nel virtuale, la sfida è di rendere i giocatori visibili, sia nello spazio reale che in quello virtuale." Cfr., Benford and Capra, 2005: 27]. Questo passaggio ti fornisce, anche se brevemente, una delle questioni di partenza: la complementarità e la simultaneità degli spazi. Inoltre, come puoi notare, la moltiplicazione di piani spazio-temporali, tipica della *mixed reality*, produce anche una moltiplicazione di presenze che, per quanto riguarda *Day of the Figurines*, ad esempio, ha implicato una serie di fenomeni di sdoppiamento dei quali abbiamo diffusamente parlato nel nostro testo.

*Passerei al corpo. Con l'intervento tecnologico si ha la possibilità di moltiplicare all'infinito i segni della sua presenza. È possibile far comunicare, come sulla scena della coreografa del Québec Isabelle Choinière-Corps Indice, due luoghi separati (in questo caso una scena a Montréal e l'altra a Tokyo) e mettere in relazione, davanti al pubblico nelle rispettive sale, la*

*presenza fisica di una con le tracce infografiche dell'altra. Oppure, continuando, potremmo parlare di figurazioni della presenza; qualcosa che si dà, rispetto al referente, per prossimità: tracce di movimento come sulla scena di Apparition (2004) di Klaus Obermaier. Quale valenza assume qui il concetto di presenza? E' possibile parlare in termini di gradazione, cioè facendo interagire, simultaneamente, diversi gradi di presenza del corpo?*

Mi sembra un punto interessante quello di lavorare sulle gradazioni, ma forse è un aspetto che tu introduci per la prima volta, sul quale dovresti essere tu a parlarmene. Non so tanto se si possa parlare di una moltiplicazione infinita della presenza; credo si debba fare i conti con una certa limitazione di questi aspetti. Paul Sermon all'interno del suo lavoro sulla telepresenza parla di tre spazi e normalmente, per quanto riguarda VR (realtà virtuale), si parla di due spazi. In *Day of the Figurines* io credo si possano identificare almeno tre spazi, ma forse anche di più a livello diciamo intersettivo o, come giustamente dici tu, di traccia.

*Passerei a un altro punto, qual è la relazione tra presenza e rappresentazione?*

Si può parlare di presenza sia per il teatro rappresentativo, sia per la performance che evita di utilizzare i meccanismi della rappresentazione. Si tratta di meccanismi molto diversi, ma naturalmente in forti rapporti di dialettica. Il lavoro dei Bella Merlin, ad esempio, e' tutto incentrato sullo studio della presenza all'interno di una cornice rappresentativa anche di segno post-stanislavskiano, per intenderci. Tuttavia è necessario passare oltre e sondare, come stiamo facendo con il progetto *The Presence Project*, tutta una serie di aspetti e dimensioni correlate, come la differenza fra carisma, aura, presenza e doppio...

*Si pone qui una questione centrale: quella del processo percettivo che le tecnologie contribuiscono a mettere in campo, sia per il performer che per la ricezione da parte dello spettatore. Potresti soffermati su quelle che sono, secondo te, le principali caratteristiche di questo rinnovato dominio percettivo?*

I meccanismi di percezione cerebrale della presenza sono estremamente complessi e posso riferirti al lavoro di Mel Slater ma anche di Paul Vershure che è docente di Neuroinformatica all'Universitat Pompeu Fabra in Barcellona . A questo proposito puoi visitare anche i siti legati al progetto *Pressencia*. Detto questo il concetto, prima esplorato, di ambiente ci permette di rintracciare

diverse forme di modificazioni della percezione. Sia per quanto concerne il lavoro del performer, la sua sensibilità nel percepire le diverse articolazioni interne al movimento, sia per quanto concerne lo spettatore. La costruzione di un ambiente modifica in modo notevole l'assetto percettivo, soprattutto con l'utilizzo, tecnologicamente indotto, dell'immagine immersiva. È evidente che ci sono altri modi di alterazione della percezione, penso soprattutto al carattere tattile di certi interventi. Questo permette all'utente-spettatore di intervenire nel tessuto drammaturgico di un evento o di una installazione determinandone l'andamento. Questo avviene grazie alla progettazione di interfacce sempre più complesse. In questo senso anche il concetto di presenza, soprattutto riferita allo spettatore, diventa un punto centrale di riflessione.

**Gabriella Giannachi** è Senior Lecturer in Drama presso il Center For Intermedia dell'Università di Exeter (UK) dopo aver ricoperto lo stesso incarico presso l'università di Lancaster. Si interessa di questioni inerenti la relazione tra la scena contemporanea e le arti multimediali. È autrice di diversi studi inerenti la performance tecnologica, tra questi ricordiamo *Staging the Post-avant-garde: Italian Experimental Performance after 1970*, realizzato in collaborazione con Nick Kaye (Frankfurt, Oxford and New York: Peter Lang, 2002); *On Directing*, in collaborazione con Mary Luckhurst (London: Faber and Faber and New York: St Martin's Griffin, 1999) e *Virtual Theatres. An introduction* (London, Routledge, 2004). Collabora con diverse riviste internazionali tra le quali ricordiamo "Contemporary Theatre Review". Dallo scorso anno dirige con prof. Nick Kaye (Exeter University), prof. Mel Slater (University College London), prof. Michael Shanks (Stanford University, USA), il progetto *The Presence Project* teso a investigare il concetto di presenza nelle arti performative e multimediali.

## I.8. Conversazione con Emanuele Quinz:

*Vorrei riflettere, in prima istanza, sul concetto di presenza del corpo. Comincerei da una questione generale parlando del rapporto tra corpo reale e corpo virtuale. Penso al virtuale non come ad una forma di de-realizzazione del corpo fisico, ma come ad una sua dimensione intrinseca. Potresti soffermati su questo passaggio?*

Il concetto di virtuale è un concetto piuttosto ambiguo. Se leggi l'analisi di Pierre Levy, egli sostiene che il virtuale non è il potenziale, però il virtuale è la matrice delle potenzialità. Il virtuale, nella dimensione tecnologica, rimanda ad un elemento che è suscettibile di essere attivato, pertanto non esiste. Il secondo punto per me problematico è la dimensione materiale-immateriale, corporea o incorporea del virtuale. Il virtuale spesso è l'incorporeo, quindi il linguaggio è virtuale, quindi il concetto è virtuale: è utile questa distinzione? Se rimaniamo nell'ambito del corpo l'immagine è virtuale? Per me non lo è. Essa è una rappresentazione, ha una sua materialità che è dettata dal supporto. Forse con il virtuale intendiamo un'immagine possibile ma lo è fino a quando non entra nell'orizzonte del materiale. Ho il timore che questo concetto sia il retaggio di una filosofia anni novanta emersa intorno alle tecnologie. Per quanto riguarda la mia posizione, non vedo opposizione tra reale e virtuale. Tuttavia ritengo sia più utile parlare di una soglia di materialità e di una di immaterialità; è necessario riflettere intorno a dei livelli. Altro punto centrale, dal mio osservatorio, è quello sulla rappresentazione. In Deleuze il virtuale è un alone immateriale che sta intorno al reale. Cos'è questo alone immateriale? Prendiamo il corpo. Il corpo è un oggetto materiale, appartenente al mondo delle cose, sul quale si riversa un tessuto di proiezioni intenzionali, affettive o di altro genere. Tutta quest'aura fa il valore dell'oggetto, del corpo in questo caso, per me il virtuale non è altro che il valore che ha un oggetto. Il corpo è preso in questa rete di vettori per cui il virtuale c'è sempre ed è costituito da strati attorno al reale.

*Intendo qui spostare l'attenzione, collegandomi alla precedente domanda, su un processo: considerare la virtualizzazione di un corpo come attualizzazione, sempre locale, di una intensità, vale a dire come proiezione di una forma in divenire. Potresti parlarmene?*

Dobbiamo sempre fare attenzione a un punto proprio perché questo è vettorializzato, quindi dovrebbe avere un punto di origine ed uno di arrivo. Il corpo non è un oggetto qualunque, non è un oggetto X – Merleau-Ponty lo ha

mostrato in modo magistrale – ma soprattutto è un punto di partenza di vettori, di vettori virtuali, di proiezioni. Il corpo è un nucleo di emissione, di irradiazione di vettori. In questo senso quando il gioco si inverte esso è destinatario ed emittente. Il corpo è l'unico oggetto ad avere questo statuto. Quello che è interessante è quando la macchina può diventare un punto di emissione, soprattutto a che condizioni lo può diventare: noi filosoficamente impostiamo tutto a partire dal soggetto, che è propriamente umano. Ciò che impone la macchina, e qui è ciò che è interessante, è che si appropria di attributi e caratteri del soggetto, ciò è una questione che va al di là del corpo. Nel corpo viceversa può avvenire il contrario. Per la prima volta la macchina informatica, che permette questo, si auto controlla, ha una forma di coscienza, sensibilità, si attribuiscono alla macchina attributi del soggetto. Parliamo appunto di dinamiche di vettorializzazione che la macchina ha contribuito a creare.

Animale e macchina sono due forme di disumanizzazione. Due poli di disumanizzazione, da un lato verso la super materialità – l'animale – in cui tutto è pura funzione e dall'altro lato la macchina, in cui tutto è pura funzione, ma lo è in modo immateriale. Deleuze parla di questo, dello scollarsi del soggetto dall'uomo. Il soggetto in realtà non c'è, non sussiste, esistono solo dei processi di soggettivazione, si inserisce in questo una dimensione temporale, e pluralitaria. La questione del corpo va letta in questa concezione. Il pensiero filosofico sulle tecnologie è stato veramente così povero che non ha permesso di sviluppare e riattualizzare la terminologia. Il virtuale di cui parla Deleuze non ha nulla di tecnologico. Tutto sta nella cibernetica. E il volume di Dupuy *Aux origines des sciences cognitives* [Paris, La découverte, 1994] mette in risalto questo debito nei confronti della cibernetica. Qui si fa accenno all'inversione teorica: all'inizio l'idea era molto semplice: che il computer funzionasse come un cervello, dopo qualche tempo si sono resi conto che il cervello umano funziona invece come una macchina. Questo problema delle due polarità tra corpo e macchina, riguarda la tecnica. Lyotad ha speso pagine di rilevante importanza in questa direzione.

*Hai fatto riferimento, in altre occasioni, al rapporto che si instaura tra un corpo mediato / immediato. Questo è un aspetto che mi interessa molto, anche rispetto alla produzione del gesto. Potresti ampliare questa distinzione, magari con alcuni esempi?*

Ho scritto questo a partire da una considerazione di Walter Benjamin in cui confrontava due sistemi, il modello della performance con il modello dell'arte mediatici dell'epoca, cioè il cinema. L'idea era che essi si opponevano: da un

lato l'attore era in presenza e condivideva lo spazio-tempo con lo spettatore, dall'altro il cinema rompeva questo meccanismo, proprio perché tra il momento in cui si filma e il momento in cui si vede sono separati, c'è una frattura. L'interfaccia, cioè il sistema di mediazione tecnica, spezzava quello che era uno dei caratteri fondamentali dell'arte, vale a dire il qui e ora; da qui la perdita dell'aura. Con le tecnologie interattive si torna, a mio modo di vedere, ad uno stato di immediatezza: arriviamo al paradosso, più le interfacce si moltiplicano e diventano sofisticati, più si tocca uno stadio di immediatezza, lo spettatore può interagire con il movimento del danzatore. Si recupera così una forma di *hic et nunc*, tuttavia molto diverso da quello dello spettacolo *live*. Si tratta di strati, di filtri, che separano e intervallano questa relazione. Questo crea una moltiplicazione delle temporalità. Oggi le tecnologie permettono di stratificare e moltiplicare i processi: in questo abbiamo una dissipazione anche degli aspetti del corpo che può essere preso in una molteplicità di stratificazioni spaziali, temporali. Può essere in tante temporalità e spazialità diverse, siamo anche di fronte ad una forma di pluralizzazione della soggettività, un corpo plurale.

*Con l'introduzione di alcune tecnologie è possibile traslare il corpo sotto diverse forme, in immagine ma anche in suono. Questo permette, in linea di massima, anche un riassetto di carattere percettivo. Potresti parlarne brevemente?*

Gli esempi sui quali possiamo soffermarci sono veramente molti. In breve, questi processi permettono di *esternalizzare* certe tracce riguardanti il movimento che, diversamente, rimarrebbero inesplorate. Si parla inoltre di certi processi o di certe parti del corpo; la questione radicale è la seguente: in un processo di questo tipo, questo corpo rimane umano? Esso non diventa mai totalmente immateriale, ma questa immaterialità è un vettore, non è uno stato. È come il virtuale di cui prima abbiamo precisato alcuni punti; anch'esso è un vettore, tutto deve essere pensato in termini di vettorialità, processi e dinamiche. Non si può fare una topografia ma è necessario fare una dinamica degli stati di corpo.

*In Transforms [giornate di incontri organizzati al Centre National de la Danse – CND di Parigi nel gennaio 2005] affronti un passaggio, dal mio punto di vista centrale, e cioè parli del digitale come di uno stato aggiuntivo della materia. Potresti spingere oltre questo concetto?*

Bene. Qual è la definizione di digitale? la migliore, dal mio punto di vista, è questa: il digitale corrisponde ad uno degli stati della materia. Solido, gassoso, liquido e digitale. Pensa ai processi di conversione della materia, ci sono dei sistemi, delle dinamiche che permettono di passare la materia da uno stato ad un altro. Esattamente quello che succede grazie all'interfaccia. Tuttavia la natura di questo stato è difficile da valutare, il digitale è uno stato della materia paradossale, perché è sostanzialmente immateriale, perché è un codice che ti permette di codificare qualunque tipo di informazione. Le interfacce sono quei sistemi che permettono di trasformare il materiale in immateriale. Anche se Paul Virilio sottolinea come tutto, anche il concetto, ha un fondo di materialità [si veda *l'espace critique*, Paris, Galilée, 1993]. Quello che è interessante è relativo ai processi di trasformazione e pertanto il ruolo dell'interfaccia.

*Cosa significa, tecnicamente ed esteticamente, digitalizzare un corpo?*

Attenzione, lo stato digitale è uno stato intermediario, bisogna capire qual è la funzione di questo stato; digitalizzare un corpo significa trasformarlo in dati, ma questi dati hanno sempre un'uscita, quindi pluralità di uscite, immagine, suono, ecc. Problematico è quando si lavora digitalizzando non tanto il corpo quanto la persona, il suo versante di significati, digitalizzare le intenzioni e così via. Questo stato della materia ci permette di operare continue trasformazioni. Il problema è allora cosa resta, cosa non possiamo digitalizzare. Anche rispetto alla dimensione del corpo, cosa non è ancora digitalizzabile? Ed è lì che forse la *presenza* può darci un aiuto.

*Tornerei qui a un punto da te introdotto, quello dell'interfaccia. Potresti soffermarti su questo punto?*

Le interfacce sono strati; le interfacce sono, inoltre, delle funzioni. Qualcosa ha una funzione di interfaccia. *Fare interfaccia* significa separare e unire al contempo; non solo mettere in connessione ma anche separare per definire. Le interfacce hanno diverse funzioni: sono *canali*: pertanto hanno componenti di conduzione; sono *filtri*: e selezionano alcune informazioni a svantaggio di altre. O ancora sono *membrane*: separano due diverse entità.

*Se il carattere dell'interfaccia è quello di delineare relazioni, potremmo parlare del gesto (coreografico-teatrale che fonda lo spazio nel quale si dispiega) come di un'interfaccia? Quale eco produce nella ricaduta che ha in un'interfaccia più ampia come quella della scena?*

Non considererei propriamente il gesto un'interfaccia; piuttosto direi che l'interfaccia richiede un gesto. L'interfaccia è qualcosa che sta in mezzo. L'interfaccia è qualcosa di sottile, non è un oggetto e non è un concetto, ma una funzione, tengo a sottolineare questo aspetto. C'è qualcosa che ha una funzione di interfaccia, siamo sempre nella direzione di una riflessione inerente i processi. La funzione dell'interfaccia è per me quella dell'intersoggettivo, abbiamo un intersoggettivo quando abbiamo un'interfaccia; il linguaggio che ci permette di stabilire una relazione tra due soggetti è un'interfaccia e ci permette di relazionarci. La relazione tra soggetto e oggetto non passa per un'interfaccia. L'interfaccia è qualcosa che si pone tra due soggetti.

*Rispetto all'interfaccia hai parlato di principio di trasparenza / opacità. Mi interessano questi concetti. È possibile, con gli stessi parametri, costruire un corpo trasparente sulla scena mediante le tecnologie?*

Dipende da che figurazione ha l'interfaccia, se è organo di cattura dipende allora la questione quella della sensibilità, quanto distante vede, che definizione del dettaglio. Rimane sempre lo stesso principio, qual è la funzione? Quella di mettere in connessione due elementi.

*In questo senso la questione reale e urgente è un'altra: come si modifica il concetto di rappresentazione in questo contesto? La mia impressione è che, con l'introduzione delle interfacce e con le qualità operative introdotte dal codice digitale, si passa da una dinamica rappresentativa a una di carattere trasformativo. Condividi questo passaggio?*

La questione della rappresentazione deve essere rivista sotto gli aspetti da te evidenziati, è un pò quello che dicevamo prima rispetto all'alone virtuale. Questo alone è ciò che fa che la rappresentazione di un corpo non sia una rappresentazione qualunque. Che il corpo non è un oggetto qualunque, oppure quando lo diventa, lo diventa a scapito o in virtù di un processo di inversione, reificazione. Quello che è interessante è pertanto focalizzare l'attenzione sulle strategie di alterazione dell'assetto rappresentativo: qual è la funzionalità di un corpo trasparente. La dimensione problematica viene esattamente da questa moltiplicazione che si è creata e che è stata portata da una macchina.

*Verrei ora, in chiusura, a un altro punto della tua riflessione, quello inerente la relazione tra le tecnologie e lo spazio. Potresti parlarmi delle modificazioni che le tecnologie introducono e del passaggio, a mio avviso capitale, tra il concetto di spazio e quello di ambiente?*

Alla diffusione delle tecnologie digitali corrisponde un territorio della creazione e della percezione artistica che esibisce il passaggio da una componente spaziale determinata, la geometria dello spazio dato – fisico – al concetto più qualitativo di ambiente; qualitativo perché carico di senso. In questo senso con il concetto di ambiente o *environment* avviene una cosa veramente interessante: lo spettatore prende parte, in modo diretto, al processo di realizzazione e creazione estetica dell'opera. Vengono meno alcuni caratteri che hanno definito, fino a ora, la scena tradizionale: la frontalità e la linearità. Infrangere la frontalità significa moltiplicare i punti di emissione e di ricezione. Strettamente legato a questo, infrangere la linearità significa sottrarre l'opera alla consequenzialità degli eventi. Nel passaggio all'ambiente queste due polarità si incontrano. Esso è, in altri termini, uno spazio *inglobante* e immersivo. Il soggetto è *dentro* l'ambiente. In più l'ambiente non è solo lo spazio che circonda un soggetto, ma tutto un complesso di condizioni fisiche e relazionali nel quale il soggetto si trova, agisce e si definisce.

**Emanuele Quinz**, Critico e curatore di Arte Contemporanea, insegna Estetica dei nuovi media all'Università di Parigi VIII e all'Accademia di Belle Arti di Brera a Milano. Fondatore e presidente di Anomos, è responsabile della rivista internazionale *Anomalie Digital\_Arts*. Ha curato diversi volumi tra cui *La scena digitale* (con A. Menicacci, Marsilio, Venezia, 2001), *Du corps à l'avatar* (2000), *Digital Performance* (2002) e *Interfaces* (2003) ed è direttore di diversi progetti di ricerca ed esposizioni tra cui *Invisibile*, Siena, Palazzo delle Papesse, 2004, con L. Marchetta. *First Fashion Italian Roots*, Bruxelles, 2004; *Entrance*, Bolzano, 2005.

## I.9. Conversazione con Scott Delahunta;

*Vorrei iniziare da una considerazione inerente il movimento del corpo. Tu parli, in altri contesti, della dimensione cognitiva del movimento. Questo è per me un aspetto importante. Potresti spingere oltre questa riflessione?*

Per approfondire, al di là della mia risposta, questi particolari aspetti, puoi riferirti all'articolo che riporta alcuni dettagli rispetto agli scambi che hanno segnato il progetto *Choreography and Cognition* realizzato in collaborazione con Wayne Mc Gregor, coreografo della formazione londinese Random Dance Company. [vedi anche [www.choreocog.net](http://www.choreocog.net)]. Gli scienziati cognitivi che hanno lavorato su questo progetto furono profondamente ben informati riguardo ai processi mentali. Essi furono sorpresi dal rendersi conto che, in particolare, nel processo creativo di Wayne e dei suoi danzatori, questi ultimi erano profondamente impegnati sia in processi mentali tanto quanto fisici. Ciò ci aiuta a dire qualcosa circa la comprensione generale dei processi cognitivi della danza rispetto a non danzatori. Questa comprensione generale dice che la danza ha una struttura principalmente non verbale, più fisica, somatica e basata sul corpo, e meno *cognitiva* o cerebrale sul piano del processo concettuale e speculativo. Comunque, nel processo di creazione della danza, i coreografi e i loro danzatori hanno costantemente utilizzato – oltre ad averle *processate* – mentalmente immagini, testi e istruzioni, per portare il loro “pensiero coreografico” nella *pièce*. Nelle prove, in studio, a un certo punto del processo di creazione (così come avviene in alcuni coreografi come Wayne Mc Gregor, Siobhan Davis, William Forsythe e Emio Greco) è possibile osservare i danzatori concentrati sui loro appunti, seduti in un angolo pensano e guardano il materiale e si raccolgono in cerchio raccontando le loro esperienze: sviluppano così un vocabolario di parole riguardanti la *pièce* che si sta delineando, e allo stesso tempo essi sviluppano un vocabolario di movimento.

*Sono interessato, da un punto di vista fisiologico, alla costruzione del movimento coreografico. Credo che sia il punto in cui le tecnologie contribuiscono a espandere il potenziale gestuale, per esempio attraverso le motion capture. Potresti parlarmi di questo aspetto?*

Se comprendo a fondo la tua riflessione inerente l'espansione del potenziale gestuale dal punto di vista fisiologico, ti direi che i movimenti che vengono fatti in relazione alle tecnologie come le *motion capture* non subiscono una trasformazione fisiologica in un modo particolarmente interessante; o meglio, intendo dire che – a certi livelli – i sistemi stessi contengono i movimenti fisici.

Quello che posso dire è piuttosto riferito alla dilatazione dello spazio da parte dei gesti immaginati (e proiettati) e l'incremento della consapevolezza del gesto attraverso il *feedback*. A questo proposito vorrei parlarti di tre progetti che vanno in questa direzione:

a)- il primo fu la ricerca per il laboratorio *realtime and networked: sharind the body* realizzato presso il Monaco Dance Forum nel 2002. In questo laboratorio hanno collaborato specialisti ed esperti di *motion capture* e elaborazione 3D dell'immagine, con coreografi e danzatori per un periodo di quattro giorni. [un utile resoconto è consultabile al sito: [www.sdela.dds.nl/mcrl/index.html](http://www.sdela.dds.nl/mcrl/index.html)]. In qualsiasi modo la connessione che farei non riguarda molto il laboratorio, che fu troppo breve per arrivare a qualcosa di più che non fossero solo le intuizioni che si possono leggere nel resoconto, ma soffermarmi sulla ricerca di uno dei partecipanti, sviluppata in collaborazione con Nik Haffner, Thomas McManus and Bernd Lintermann [[www.timelapses.de](http://www.timelapses.de)]. Questo fu un progetto di tre anni durante il quale essi lavorarono su "alcune proprietà dei media versus corpo nel tempo e nello spazio". Quello che cerco di dire è che questo lavoro mostra uno spazio espanso per il gesto immaginato, per la creazione artistica. Tempo, abbastanza per un processo interattivo di ricerca, pratica e riflessione, sono alcune delle caratteristiche importanti di questo metodo.

b)- un secondo laboratorio di ricerca è quello del Monaco Dance Forum nel dicembre 2004, chiamato *Tech Lab: Extending perception*. Alcuni di questi laboratori furono co-organizzati con Parigi, e furono basati soprattutto sulla ricerca di Armando Menicacci. La nostra proposizione fu di radunare un *teams* di ricerca provenienti da Amsterdam, New York e Parigi, comprendendo danzatori e media artisti, esperti acustici e tecnologici, specialisti nell'analisi del movimento e d'integrazione multisensoriale. Lo scopo: esplorare come i sistemi di tecnologia interattiva possano essere impiegati per creare un ambiente *feedback*, usando segnali sonici e visuali, per un danzatore o performer addestrato che potrebbe incrementare così il suo livello di consapevolezza e percezione del corpo. Il Laboratorio ha incorporato le metodologie sperimentali e i modi di pensare disegnati dalle scienze. Il lavoro fu diviso nelle seguenti quattro aree: 1. Fare un'analisi dei tempi di anticipazione e reazione del performer; 2. Disegnare connessione tra i diversi modelli di percezione e consapevolezza del corpo; 3. Interrogare il ruolo dell'immaginazione-intenzione in relazione alla percezione; 4. Adattare e testare i vari sistemi tecnici per supportare queste interrogazioni. Come nel 2002 questa fu una sessione breve e intensiva che diede alcune linee guida per orientare la ricerca su questi aspetti. Per esempio: esso chiarì come un team di

ricerca di questo tipo necessita della presenza di qualcuno che abbia conoscenze diffuse in ambito fisiologico. Siamo stati fortunati nel lavorare con Hubert Godard, specialista nell'analisi del movimento, con una spiccata esperienza che gli proviene da una importante ricerca condotta presso l'Istituto di ricerca sul cancro di Milano e dall'essere il direttore del Département Danse de l'Université de Paris VIII. Punto iniziale dei nostri esperimenti fu il concetto di *pre-movimento*, così come articolato e presentato dalle ricerche di Hubert Godard.

c)- Il terzo progetto che intendo mettere qui in rilievo è, ad ogni modo, più semplice tecnicamente: esso consiste nel fare una traccia digitale del danzatore da trasportare in un video giocato in tempo reale. Il risultato è un prototipo di software creativo [[www.thesystemis.com/rotosketch](http://www.thesystemis.com/rotosketch)] disegnato e costruito con un piccolo set organizzato intorno ad alcune caratteristiche come la velocità variabili e playback all'indietro del video; linea di durata e di spessore, trasparenza oltre alla possibilità di salvare il bozzetto finale, risultato dell'applicazione di questi parametri al disegno. Il danzatore può registrare una frase di movimento materiale e poi riportarlo sul computer e operare direttamente su di esso. Egli può usare queste poche e semplici caratteristiche per esplorare le differenti relazioni tra l'azione e la traccia lasciata dal movimento. Noi – io in collaborazione con il programmatore di software Zechary Liebermann – abbiamo fatto una recente sessione presso lo studio londinese di Siobhan Davies nel giugno 2006. Ciò che uno dei danzatori ha da dire circa il lavoro con il software, da una buona indicazione del perché io includo questo alla tua domanda sull'espansione del potenziale gestuale: dal momento che ciò che noi facciamo è di aumentare ed estendere fisicamente le tracce del gesto, attraverso l'azione del disegno, ed espandere lo spazio per gesti immaginati e proiettati. Ecco la dichiarazione di Sarah Warsop, danzatrice di Davies: “[...] nel trasferire le informazioni all'interno di un medium diverso è possibile vedere o ri-vedere quello che è stato fatto. Essere capace di porre il movimento al di fuori e guardarne il ritmo, la struttura e la forma (forma come cosa mobile e come cosa statica), potrebbe permettere al movimento di ritornare arricchito di nuove informazioni. L'atto del bozzetto, sebbene ancora fisico, permette alla mente di fare diverse associazioni e quindi le opzioni scelte potrebbero essere inusuali e imprevedute”.

*Prendendo spunto da questa osservazione vorrei portare qui la riflessione sulla presenza del corpo. Le tecnologie contribuiscono, in modo radicale, alla modificazione della dimensione spazio-temporale della scena. La scena diventa dunque un luogo molteplice, in cui si danno a vedere diverse presenze: potresti*

*soffermarti sulla relazione tra il corpo fisico sul palco e le tracce che questo lascia sullo schermo, per esempio nel lavoro Apparition (2004) di Klaus Obermaier, al quale hai collaborato?*

Io non saprei se l'uso delle proiezioni sul palco sono così significanti in sé, anche se qui ci stiamo riferendo alle ultime tecnologie. Ciò che è importante è la loro integrazione, il loro essere parte di un coerente e rigorosa drammaturgia scenografica. Storicamente potresti considerare come Josef Svoboda e Alvin Nikolais hanno contribuito, con le tecnologie a loro disposizione, a modificare radicalmente l'ambiente scenico. In questo senso a me interessa il lavoro fatto da *Station House Opera* [http://www.stationhouseopera.com/Current/roadmetal.html]. Questo è una relazione costruita tra lo spazio dello schermo e il palco, senza nessun utilizzo di software per la gestione di immagini in tempo reale. Il lavoro di un giovane artista, direi, con una intelligenza analoga è il lavoro *Still Life with Man and Woman* di *Andrea Bozic*. [http://www.willmsworks.net/en/collab\_detail.php?w\_id=18]. Questo lavoro fa uso di stratificazione di immagini video in tempo reale che si meschia con immagini pre registrate, che servono alla narrazione, sullo schermo si vedono figure umane, oggetti e spazi famigliari.

Artisti come Obermaier con *Apparition* [http://www.exile.at/apparition/], *Carol Brown* con *SeaUnSea* [http://www.carolbrowndances.com/current\_projects.html], *Mark Coniglio/Dawn Stoppiello* con *16 Revolutions* [http://www.troikaranch.org/16revs/] e *Marc Downie/Trisha Brown* con *how long does...* [http://www.openendedgroup.com/artworks/howlong/howlong.htm] stanno

andando in un'altra direzione e stanno creando dei lavori per la scena che portano il movimento danzato all'interno di una nuova relazione con forme di animazione astratta e/o grafici in movimento. Questi spesso non sono preregistrati ma le immagini sono proceduralmente guidate (nel senso di animazione procedurale creata in tempo reale). In un passo che scrissi per la dichiarazione di *Apparition*, mi sono rifatto a questo come a un "sistema in tempo reale per generare processi visuali" costruito a partire da processi computazionali che modellano e simulano il mondo reale della fisica. Le proprietà cinetiche, inerenti a queste simulazioni, hanno ispirato la nostra opinione riguardo il sistema interattivo e contestualmente la possibilità di pensare che questa è molto più che la semplice estensione del performer, ma è, in termini performativi, un partner potenziale. Il comportamento indipendente dei modelli fisici, per esempio, non è *controllabile* dal performer, ma può

essere influenzato dal suo movimento. Gli artisti fino a ora citati sono profondamente interessati ad approfondire le relazioni e le intersezioni tra sistemi software/hardware con i performer sulla scena. Questi artisti (Obermaier, Brown, Coniglio, Downie) propongono di dar vita a una insolita corrispondenza artistica tra movimento reale e virtuale; suggerendo nuovi territori per lo sviluppo concettuale ed estetico del lavoro coreografico.

*È possibile tracciare una relazione tra il processo cronofotografico di Marey e il processo delle motion capture? Potresti soffermarti sui principali punti di contatto tra queste due prospettive di analisi del movimento?*

Si chiaramente è possibile farlo. Verso la fine del XIX secolo Marey e Muybridge furono dei pionieri nell'ambito della registrazione e dell'analisi del movimento. A entrambi va anche il merito di aver contribuito allo sviluppo delle tecniche fotografiche che hanno condotto, successivamente, alla scoperta del cinema. Io non ho avuto il tempo di continuare questa ricerca storica che ho cominciato in un articolo precedente [<http://www.daimi.au.dk/~sdela/bolzano/>] dal momento che gli studi sulla locomozione umana non cominciano con le *motion capture* ma risalgono almeno al 1800. Germania e Francia sviluppano questo prevalentemente in ambito militare. Una volta ho scritto un breve testo inerente il lavoro di due pionieri tedeschi della biomeccanica: i fratelli Weber. Essi, nel 1836, pubblicano *Mechanik der Menschlichen Gehwerkzeuge* (Meccanica dell'apparato di locomozione umano); cito dal primo capitolo: "una complessiva e approfondita teoria della cinematica dell'apparato di locomozione, non può che essere basata su una sperimentazione sistematica".

**Scott Delahunta**, ricercatore, si occupa dell'impatto dei nuovi media e delle tecnologie dell'informazione sulla danza. Membro fondatore di Writing Research Associates, lavora alla School for New Dance Development di Amsterdam, al Laban Centre di Londra e gestisce, insieme a Mark Coniglio e Scott Sutherland, il sito web Dance & Technology Zone. Ha pubblicato diversi articoli e collabora stabilmente con diverse riviste internazionali. Nel 1996 ha curato, con Ric Allsopp, il volume *The connected body? An Interdisciplinary Approach to the Body and Performance*. Ha collaborato con diversi artisti tra i quali Klaus Obermaier e Wyne Mc Gregor coreografo della Random Dance Company di Londra, con il quale ha avviato una collaborazione su un progetto

inerente la dimensione cognitiva dell'atto performativo. Ha partecipato a numeri convegni internazionali, all'IRCAM e presso altre Istituzioni, partecipando anche al simposio internazionale *UnderSkin* all'interno della scorsa edizione della Biennale di Venezia – Sezione Danza. Ha diretto inoltre il workshop danze e nuove tecnologie dell'ultima edizione del Monaco Dance Forum (Principato di Monaco, dicembre 2006).

## I.10. Conversazione con Paul Kaiser,

*Vorrei iniziare con il chiederti alcune precisazioni inerenti il processo di lavoro che hai chiamato Hand Drawn space; chiedendoti, inoltre, di soffermarti sulle relazioni tra il tuo lavoro e il disegno, fino alla sua animazione sullo schermo. Potresti soffermarti su questo aspetto?*

*Hand drawn space* prende avvio da un interesse, che ormai sviluppavo da alcuni anni, nel realizzare mondi tridimensionali in cui tutte le immagini e i movimenti provenivano da un tratto grafico, come se lo spettatore potesse essere messo all'interno di un ambiente disegnato, vederne le cancellature o i dettagli conservati. Mentre l'improvvisazione grafica si sviluppa, nuove linee vengono tracciate, e le vecchie sono cancellate o sbarrate, mentre una scena succede all'altra. Non siamo distanti da un processo di tipo cinematografico, si tratta di diverse inquadrature: riprese da vicino, primi piani, o visioni lontane, campi lunghi. La soluzione alla quale guardavo, era la possibilità di restituire ai disegni la loro dimensione originaria: il tempo. Questo significa, in altri termini, dare loro una forma di animazione. Per un certo periodo sia che Shelly Eshkar abbiamo pensato di realizzare questo progetto in collaborazione con Bob Wilson – ero affascinato dai suoi quaderni di disegni – ma per diverse ragioni ciò non è stato possibile. Quasi nello stesso momento, Michael Girard e Sisan Amkraut, amici californiani e bravissimi programmatori informatici, stavano lavorando a un software per l'animazione delle figure; osservando i loro risultati, mi venne l'idea di usare dei movimenti di danza per fare i disegni. Grazie a un comune amico, parlai di questo progetto a Merce Cunningham. Merce fu subito incuriosito dalla possibilità di lavorare con figure di movimento. Fece molte domande, ma alla fine accettò l'idea. Era stimolato da quanto gli stavamo proponendo. Così nacque la versione installativa di *Hand-drawn Spaces* (1999). Il processo si sviluppò quindi in questo modo: Merce Cunningham scrisse alcune frasi coreografiche che sono state eseguite da alcuni suoi danzatori e sono state poi catturate attraverso l'applicazione di sensori sul loro corpo. Le differenze di altezza, di sesso e di stile dei movimenti non erano più riferibili ai singoli danzatori dai quali provenivano i dati, essi venivano intercambiati e interrelati gli uni agli altri. Le tracce del movimento ottenute sono state coreografate, in un secondo momento, da Cunningham stesso in uno spazio virtuale da noi creato sui parametri offerti dal software progettato da Michael Girard e Sisan Amkraut. Ci interessava una forma di danza concepita per il computer, anche se i movimenti di questa danza dovevano essere realistici, senza effetti che violassero l'anatomia umana. Lo scopo, come già accennato, era quello di creare uno spazio disegnato a partire

elusivamente dal movimento dei danzatori disegnati; montati e ricombinati in sequenza da Merce Cunningham. In una certa misura era come entrare nella mente di Cunningham; ricostruire non uno spazio che era semplicemente una replica del reale, ma uno spazio mentale.

*Da un punto di vista installativo, come avete operato per rendere percepibile questa forma di inabissamento della percezione?*

Abbiamo semplicemente pensato alla possibilità di immettere gli spettatori all'interno della danza; in un luogo ambiguo, a metà strada tra la scena fisica e la mente cui prima facevo riferimento. Abbiamo pertanto inserito gli spettatori all'interno dello spazio, circondandoli con le proiezioni delle figure in movimento su tutte e quattro le pareti dello spazio. In seguito ripiegammo invece su un allestimento a trittico, con uno schermo centrale affiancato a 45° da altri due più piccoli.

*Potresti parlarmi di Biped (1999)? Quali sono le principali differenze tra Hand-Drawn Spaces e Biped nell'utilizzo delle motion capture?*

Da un punto di vista tecnologico abbiamo utilizzato sistemi a captazione ottica; posso dire inoltre che tra i due lavori non ci sono differenze rilevanti. Tuttavia per *Hand-Drawn Spaces* abbiamo avuto la possibilità di lavorare su un archivio di tracce di movimento molto più ampio rispetto al lavoro per *Biped*. In questo lavoro, concepito da Merce Cunningham per il palcoscenico e non per una *installazione coreografica* come era invece per *Hand-Drawn Spaces*, egli ci ha concesso un numero limitato di tracce di movimento, questo perché la partitura per i danzatori non era ancora definitivamente scritta. Abbiamo avuto pertanto la possibilità di lavorare con alcuni dei danzatori della compagnia di Cunningham, catturando movimenti da loro brevi sequenze. Detto questo, tornando alla tua domanda, la principale differenza tra questi due lavori credo stia proprio nella collocazione finale. Da un lato l'installazione, che non prevedeva l'intervento di danzatori fisicamente presenti, dall'altro una vera e propria performance, su una scena, davanti a un pubblico. Da un lato solo la composizione coreografica virtuale, dall'altro la relazione tra questa e il corpo fisico dei danzatori. Anche per *Biped*, come già per *Hand-Drawn Spaces*, ci interessava lavorare sulla figura disegnata dalla luce partendo da un punto per giungere alla massima astrazione, come del resto accade in alcune sequenze del lavoro. Da un punto di vista scenico coprimmo, grazie alla collaborazione dell'ingegnere delle luci di Merce – Aaron Copp – l'intero palcoscenico con un telone trasparente sul quale avremmo proiettato le nostre figure. Dietro alle

nostre proiezioni si esibivano i performer. Anche in questo caso Merce Cunningham propose l'organizzazione delle proiezioni secondo un ordine casuale.

*Tra Biped e Ghostcatching (1999), realizzato con Bill T. Jones, sembrano esserci due modi diversi nell'utilizzare le motion capture. Potresti parlarmi del tuo lavoro in relazione al diverso utilizzo che hanno fatto Cunningham e Bill T. Jones delle tecnologie?*

Forse, anche in questo caso, non parlerei di vere e proprie differenze nell'utilizzo della strumentazione, quanto piuttosto nell'approccio diverso avuto da Cunningham a da Bill T. Jones. Tecnicamente il processo di *motion capture* era lo stesso, una serie di sensori applicati al corpo del performer. Con Bill T. Jones lavorammo una giornata a San Francisco, in uno studio attrezzato, proprio nello stesso periodo in cui lavoravamo con i danzatori di Cunningham. Jones ci interrogò a lungo su questo processo di cattura del movimento. Ci disse che stavamo *catturando fantasmi*, da qui viene quindi il titolo del lavoro (*Ghostcatching*). La danza di Bill T. Jones era molto diversa da quella di Cunningham; la sua non era angolare ma fluida, era quindi questione di fluidità, ondulazione e palpitazione dei muscoli. Se con Cunningham si andava verso l'astrazione, Bill T. Jones la interrogava in tutti i suoi passaggi, gli interessava restituire una certa concretezza. Noi eravamo quindi molto interessati al movimento di Bill T. Jones perché il suo approccio era *distaccato*, elusivo; molto del suo movimento non venne captato con il sistema ottico [ le *motion capture* qui utilizzate, come visto in precedenza, funzionano con sensori ottici e non magnetici], dal momento che gran parte del suo stile coreografico tende a definirsi attraverso micro-movimenti che coinvolgono sia l'apparato muscolare che ogni singolo tessuto. Così noi abbiamo "suggerito" questi movimenti attraverso le *figurazioni* grafiche realizzate da Shelley Eshkar, anche se ciò non venne poi effettivamente registrato dai sensori.

*Da Ghostcatching vorrei passare ora a Houw long... (2006). Da Bill T. Jones a Trisha Brown. Di questo progetto realizzato con la coreografa mi interessano molto le modificazioni delle figure in movimento, che sembrano diventare linee architettoniche nello spazio. Potresti soffermati su queste caratteristiche?*

*Houw long...fu invece differente da tutti gli altri progetti perché, con il *visualscape* realizzato per questo lavoro, possiamo reagire e interagire, in*

tempo reale, con la coreografia che si stava dispiegando sul palco. Il lavoro può quindi essere guidato, in modo autonomo, attraverso un programma di intelligenza artificiale. La principale differenza tra questo e i precedenti lavori sta nel fatto che questo cerca di creare un equivalente visuale della coreografia – visibile sulla scena – così che piuttosto di introdurre figure virtuali all'interno della struttura coreografica, come facemmo in alcune sequenze di *Biped*, stavamo a osservare la relazione tra i danzatori reali sul palco, diagrammando il sistema di movimento. Ne deriva una *pièce* concepita come una sorta di architettura concettuale dato che si riferisce non ai danzatori individuali, ma all'intero spazio che essi creano con il loro movimento collettivo.

*Ti chiederei di soffermarti sulle diverse relazioni, presenti nei progetti di cui abbiamo parlato, tra il corpo in scena e la sua traccia riprodotta sullo schermo. Mi interessa molto questo aspetto, perché si crea, tra il performer e la sua traccia, una relazione propriocettiva e cinestesica. Potresti parlare di questa relazione nei tre diversi progetti?*

In *Biped* le figure virtuali possono essere percepite, *toccate* o sentite come se fossero proiezioni dei danzatori. Questo si verifica in particolare quando i movimenti performativi e le frasi di *solo* che vengono catturati attraverso il processo delle *motion capture* coincidono, o almeno corrispondono, con il performer sulla scena. Dico questo perché la proiezione delle sequenze di *motion capture* sono montate da Merce Cunningham sulla base di un principio di aleatorietà, così come avviene per le frasi o le sequenze di movimento reale in scena. Perciò è per puro *caso* che possano trovarsi a coincidere, sulla scena, la sequenza reale e la sua *figura di luce*. In questo senso, quasi all'inizio della *pièce* la performer Jeannie Steele eseguì un *solo* e, nello stesso tempo, partì la proiezione della stessa sequenza di movimenti astratti. Jeannie dichiarò, in seguito, che l'impressione era come di aver danzato *dentro se stessa*.

In *Houw long...* le proiezioni virtuali hanno meno a che vedere con la presenza individuale dei danzatori. Esse hanno invece più a che vedere con i modelli, disegni o motivi, che emergono dalla partitura coreografica stessa o, come prima ricordavo, dalla relazione spaziale tra i danzatori.

Così, mentre le proiezioni di *Biped* sono molto più saldamente connesse ai performer sulla scena, le astrazioni geometriche di *Houw long...* si rivolgono all'intera costruzione spazio-temporale di cui i performer ne sono solo una parte.

*Restando alle relazioni spaziali, l'utilizzo delle tecnologie interattive cambia, e in un certo senso moltiplica, l'organizzazione spazio-temporale della scena in modo radicale. Potresti parlarmi di questo aspetto?*

In *How long...* abbiamo cercato di lavorare in stretta connessione con l'ambiente intelligente, lavorando su due parametri: da un lato sulla sua capacità di memorizzazione, dall'altro sulla sua capacità di proiettare un'aspettativa. Credo che questo approccio sia una partenza radicale, o almeno che esso funzioni autonomamente; possiamo anche sostenere che, un buon disegno delle luci, per esempio, permette di prevedere gli ultimi momenti di un atto e richiamare i primi...

*È corretto tracciare, in ultimo, una relazione tra gli esperimenti scientifici di Marey con la cronofotografia e il processo di raccolta dati attraverso la motion capture? Quali sono i principali punti di contatto?*

Certamente, il lavoro di Marey è stato molto importante per noi. Il sistema di scrittura del movimento ideato da Marey è il precursore diretto delle odierne *motion capture*. L'unica differenza, in realtà, al di là dall'intento e dalle finalità necessariamente diverse, rimane il fatto che la cronofotografia è un processo analogico, mentre le *motion capture* si appoggiano su un processo di tipo digitale. Detto questo, molti dei risultati raggiunti da Marey, sia da un punto di vista scientifico sia estetico, non sono mai stati migliorati.

**Paul Kaiser**, Laureato alla Wesleyan University nel 1978, ha iniziato come regista sperimentale e ha proseguito nell'insegnamento utilizzando il multimedia. Nel 1994 ha fondato la compagnia Riverbed che lavora nell'ambito dell'arte digitale. Nel 1996 Kaiser è il primo artista che lavora con l'interattività a ricevere la John Simon Guggenheim Memorial Foundation Fellowship. Dall'autunno del 1999 tiene un corso su Digital Film presso la Wesleyan University. Diverse sue opere sono state realizzate per importanti coreografi come Merce Cunningham, ricordiamo qui *Hand-Drawn Spaces* (1998), *Biped* (1999), con Bill T. Jones *Ghostcatching* (1999) e la recente collaborazione con Trisha Brown per la realizzazione di *How long...* (2005). Paul Kaiser vive e lavora a New York.

## I.11. Conversazione con Nicole e Norbert Corsino

*Vorrei introdurre questa conversazione con una riflessione di carattere generale. Voi lavorate per le vostre creazioni su un limite interessante, quello che riguarda la continuità tra la dimensione reale e quella virtuale. A proposito di questa relazione parlate da un lato di realtà aumentata, mentre dall'altra parlate di una fiction aumentata. Potreste precisare questi due concetti?*

Partiremo da una osservazione: cosa fare quando si è soli, globalmente immobili nello scorrere del tempo? La risposta che diamo ha a che fare con la dimensione spaziale; progettare un prolungamento di sé nel tempo e nello spazio per esempio producendo qualcosa che sia altro da sé. In questo senso la soluzione *tecnica* adottata dai primi organismi viventi, per esempio i batteri, è stata quella dell'auto-riproduzione. Questa soluzione risolve due problemi complementari: uno spostamento della crescita della popolazione e una estensione, consequenziale, del territorio occupato. Le prime cartografie batteriche erano allo stato primo.

Questo spostamento spazio-temporale pone le premesse di un modo basilico e ricorrente all'interno delle società organizzate che tendono così a realizzare il processo tecnico: vale a dire stabilire delle linee di convergenza tra l'essere qui e ora e altrove in un altro momento. Questa è anche la dimensione che Carlo Ginzburg rintraccia come fondamento della struttura narrativa nell'uomo. Raccontare è allora parlare qui e ora con una certa autorevolezza di quello che si è vissuto o si è visto là, in quel momento altrettanto determinato. Autorità nel senso originario del termine: essere autore di è essere all'origine di. La narrazione sarebbe allora una bi-localizzazione autorizzata.

Per un organismo il funzionamento biologico assicura una continuità d'esistenza assorbendo anche le più piccole disfunzioni in un dato tempo. Il suo prolungamento verso l'esterno, in relazione diretta con l'ambiente, necessita di una *fiction* (finzione) una perturbazione sufficientemente grande per aumentare la capacità del sistema, che in seguito lo integra e può continuare a sopravvivere. È per questo che parliamo spesso di una relazione di questo tipo: ontologicamente funzionare è fingere. Funzionare, da un punto di vista biologico, significa immaginare (creare *fiction*) da un punto di vista tecnico. La tecnica è quindi una trasformazione fondamentalmente politica nel tempo e nello spazio; politica perché si tratta di organizzare in società un sistema di relazioni con l'ambiente esterno e creare condizioni d'esistenza decenti. Questo lungo preambolo, è servito, inevitabilmente, per rispondere in modo preciso

alla tua domanda: la realtà è aumentata (*réalité augmente*) dalla immaginazione che, in ritorno, si carica di una nuova dimensione di realtà (*fiction augmente*).

*Questo processo di continua trasformazione e de-localizzazione implica da un lato il corpo, ma dall'altro lo spazio. Voi avete introdotto, nei vostri lavori, il concetto operativo di topologia dell'istante. A cosa vi riferite precisamente?*

Vedere la danza significa afferrarla, nello stesso istante, all'interno di differenti spazi di rappresentazione.

La percezione del movimento può essere letta nella trasformazione continua di tutti questi istanti. Comprendere a fondo la natura di questa continuità significa vedere la danza e il movimento che la compone come *topologie dell'istante*. Il termine matematico *topologia* concerne essenzialmente trasformazioni continue di struttura nello spazio (omeomorfismo). Le discontinuità o interruzioni, come le chiamava Henry Poincaré, rappresentano essenzialmente dei salti, delle rotture o passaggi da una forma di continuità a un'altra. Questa nozione applicata al tempo permette di accedere a dimensioni di temporali differenti, caratterizzate da un proprio ritmo interno. Il momento di questo cambiamento appare ed è matrice di intervento per il coreografo o il compositore per esempio.

*In Totempol (1994) avete lavorato sulla contiguità, nella stessa banda video, di due spazi-ambiente, uno reale e uno virtuale, di sintesi. Potreste soffermarvi sulla loro relazione?*

*Totempol* o il passaggio all'altro. Abbiamo utilizzato poco il processo di lavoro di composizione tramite *Life Forms*, durante un soggiorno di residenza a Vancouver, in Canada. Nella situazione in cui ci trovavamo ci interessava essenzialmente lavorare a una *fiction* in relazione al luogo specifico che ci ospitava. Una delle fonti principali per questo progetto è stato il volume di Levy-Strauss *Histoire de lynx* [Paris, Plon, 1991]. Nel pensiero Amerindo il dualismo *lynx et coyote* deve la sua ispirazione, attraverso miti e filosofie, per l'apertura all'altro. La gemellarità originaria di *lynx et coyote* si realizza nell'accettazione della loro differenza, piuttosto che nella prospettiva dello stesso, come invece avviene nel mito greco di *castor e pollux*. La solidarietà originaria si vede nella differenza dell'altro: essa stabilisce una solidarietà a un livello più profondo che l'identificazione. La proiezione di sé verso l'altro; qualcosa o qualcuno ritorna a sorpassare il riconoscimento per mettere in evidenza le diversità che stanno alla base della ricchezza del comportamento, questo per vedere il mondo diversamente. Il passaggio all'altro – seguito dalle

trasformazioni di cui l'arte totemica rappresenta una delle modalità in cui si realizza – si presenta come un precipitato di forme che si affiancano le une e le altre in una lettura verticale. Questa struttura grafica sospesa nel tempo, libera del movimento tra lei e noi. La danza si opera essenzialmente attraverso una relazione con lo spazio. Essa non esiste che in relazione al territorio che traccia e descrive. Sorge nello spazio della visione, si fonda nei corpi, e riappare su territori sconosciuti. È esattamente attraverso questo prisma che abbiamo concepito la relazione tra i due spazi per *Totempol* dove appaiono veri interpreti, disposti in modo contiguo rispetto ai loro spettri.

*La mia impressione è che, in topologia dell'istante, affiori una nuova idea di tempo. C'è una proliferazione di spazi, ma c'è anche una proliferazione di tempi. Potreste parlarmi della relazione che il tempo intrattiene con il corpo e con lo spazio nei vostri lavori?*

Lavorare sul tempo è lavorare sulla trasmissione: simultanea e differita.

Il corpo al risveglio: bisogna restare vigili e opporre una certa resistenza. Questa resistenza permette di mettere in relazione il corpo allo spazio nel tempo dell'opera. Resistere è essenzialmente opporre un peso. Una gravità necessaria che incombe sulla memoria vivente. La memoria ha dunque, per noi, un peso. Essa è sensibile alla gravità. Posso assegnarle una massa corporea, allo stesso titolo delle ossa, dei muscoli, della pelle o del pensiero. La mia memoria viva è così contenuta nel mio corpo. Essa fa parte della sua integrità e si manifesta in tutti gli atti che svolge. Riflettere, danzare, pensare e parlare sono atti che producono memoria. La memoria può dunque accrescere la sua massa; una parte di questa memoria, inclusa nella massa del mio corpo, è sensibile alla gravità, e un'altra è legata a una certa assenza di peso. Questa memoria in assenza di peso troverà la sua concrezione, nella sua trasmissione agli altri, incontrando un altro peso. Essa apparterrà a coloro che la porteranno e la tradurranno. Ogni memoria diventa sensibile quando la sua massa subisce una gravità, nel senso fisico del termine. In questa dimensione, la memoria è la parte visibile del tempo.

La mia memoria è il mio peso più il peso delle mie tracce potenziali.

*Prendendo spunto da questa riflessione vorrei affrontare un aspetto importante della vostra produzione, vale a dire il lavoro sul movimento. Nella relazione tra il movimento del corpo fisico e la sua immagine virtuale c'è, come in Totempol (1994) o Captives 1<sup>er</sup> mouvement (1998), un diverso lavoro sulla mutazione del peso. Potreste parlarmi della loro trasposizione-trasformazione da uno spazio reale allo spazio virtuale ?*

Cominciamo dal concetto di mobilità.

I danzatori detengono una vera e propria scienza del movimento, che chiede di essere applicata a domini coestensivi come la musica e l'immagine in movimento, così come a certi processi della scienza: la realtà virtuale, l'automatismo e la biomeccanica per esempio. Questa applicazione evita il dominio della congiunzione *e* o dell'accollaggio a partire dal fatto che si vuole associare la danza e la coreografia a categorie differenziate: opera-danza, danza-teatro, musica e danza, danza e nuove tecnologie... Questa scienza del movimento si concretizza nella possibilità di creare delle *fiction* e di trovare forme di sviluppo non lineari. Tutti i nostri sensi funzionano pienamente, su un piano neurofisiologico, in azioni e progetti di movimento. Salvo casi limite di predazione o di paura, la fissazione è un caso particolare del nostro sistema di percezione. Inventare dispositivi di rappresentazione che favoriscono la mobilità del vedere, dell'intendere e del toccare, è ciò che interessa indagare. Gli strumenti digitali, soprattutto nella ricerca del tempo reale, lo permettono. Interattivo e mobile, esso apre altri orizzonti per il corpo e apre altre strade all'immaginazione della danza. Lo spettatore, come l'attore, è un navigatore all'interno dello spazio fisico e dello spazio rappresentato. Quale che sia il numero di dimensioni spaziali di rappresentazione, il suo corpo è il passaggio obbligatorio per la ri-cognizione. Il performer può essere clonato in scenografie virtuali, evolvere all'interno di uno scenario composto da partiture complesse; essere rilassato oppure seguire il movimento dal suo attacco iniziale verso trasformazioni digitali lontane. In entrambe queste dimensioni la sua prensione tattile, visuale e uditiva viene così a essere riscritta.

*Da Totempol a Captives 2<sup>nd</sup> mouvement (1999) avete utilizzato diverse tecniche, da Life Forms alle motion capture per l'elaborazione 3D dell'immagine. In relazione a questo aspetto, come si trasforma, nei vostri lavori, il concetto di presenza e di rappresentazione del corpo?*

Prendiamo in considerazione una questione importante; quella della carta che orienta lo spostamento in una città o in una sua area particolare. Essa indica: io sono qui. Il viaggiatore cerca nella città una carta a partire dalla quale possa essere in grado di seguire (e ricostruire) ogni suo spostamento. Dopo un primo, veloce, sguardo iniziale in cui non vede niente, può leggere una scritta che dice: "Voi siete qui", benvenuto. A partire da questo spazio egli ricrea, per mezzo della carta, lo spazio reale all'interno del quale si trova. In questa situazione ci si confronta con un paradosso costante nell'esperienza dell'uomo:

quella di situare il suo corpo in un territorio e riferirsi al contempo a un sistema d'immagini che costruisce una rappresentazione mentale della realtà. Esso è, al contempo qui, al di qua della rappresentazione, nella realtà, e nella rappresentazione, in un simulacro di questa realtà. Raddoppiamento e distanza. La danza si iscrive anche in questo fenomeno di bi-localizzazione. Essere *qui* e *altrove*, allo stesso tempo, nella durata del gesto e in una forma di controllo mentale di questa azione. Questo furto del tempo – e i danzatori sono sempre ladri di tempo – che alcuni considerano a torto come effimero, corrisponde anche e soprattutto a una particolarità dell'immagine in movimento. La possibilità di vedersi, di rappresentarsi, è una cosa che il corpo continuamente chiede e richiede, e le durate di riapparizione differiscono secondo le tecniche utilizzate. Il corpo stesso può essere oggetto di sparizione passando per interfacce digitali, e questo torna a porre la questione iniziale dalla quale siamo partiti: io non sono là (0) oppure io sono là (1).

*Per rimanere alla questione della relazione presenza-assenza del corpo. In un passaggio di Captives 1<sup>er</sup> mouvement, chi osserva viene a contatto con uno spazio di visibilità in cui l'immagine solarizzata permette la sparizione del corpo alla vista e, al suo posto, l'apparizione di un'impressione figurativa del solo movimento, che rimanda a una vibrazione nello spazio; oppure subisce un passaggio di materializzazione liquida che produce un corpo-ombra, visione in negativo in cui il corpo è un vuoto attorno al quale si aggrega lo spazio.*

Rispondiamo citando Didi-Hubermann: “La danza di Loie fuller faceva ben più che disegnare curve: erano piuttosto superfici in movimento [...] che, per la loro voluttà, creavano un volume complesso in perpetua espansione o trasformazione: una sorta di *scultura cinematografica e fluida* sempre imprevedibile, sempre rinnovata. La conseguenza sarà allora la stessa che nelle esperienze cronofotografiche: il corpo tende a sparire a favore dell'espansione visuale che produce il movimento.”

Così per il nostro lavoro: la danza continua anche se il corpo scompare.

*In Captives 2<sup>nd</sup> mouvement si delinea, in video, la presenza di tre dimensioni del corpo riprodotto : un clone del corpo, l'ombra del clone e il diagramma, più una dimensione di corpo matrice fuori schermo, che non è visibile. Potreste soffermarvi sulla loro relazione ?*

È qui che navigare in 3D acquisisce appieno il suo significato. Per il semplice fatto di spostarsi seguendo le tre dimensioni euclidee (spazio + tempo), lavorando sulle variazioni di velocità, di accelerazione, una *cinematica inversa* è riconosciuta dai nostri captori fisiologici (*propriocezione*). Il corpo è, ancora una volta, il punto di passaggio della propria ri-cognizione. Per rinviare ancora a Henry Poincaré, potremmo dire che lo spazio matematico è videotattilmente sensibile: tre dimensioni sono sufficienti per navigare nell'universo diretto (quello in cui si è collocati fisicamente) o in quello differito (virtuale), spazio-temporalmente. Queste quattro dimensioni sono necessarie e sufficienti, vanno comprese come delle differenze di dimensione tra gli iperspazi di dimensione finita, di cui non conosciamo nulla, ma che si percepiscono grazie a questi salti unitari da  $n$  a  $n+1$ . Detto altrimenti, noi siamo già in un iperspazio nel quale 3 (o 4) proiezioni involutive bastano a servirci da riferimento. Non si tratta solo di una visione intellettuale, ma anche di una visione del corpo, ed esse vengono ad aggiungersi al dibattito attuale nell'ambito delle scienze cognitive, sull'opposizione tra matematica sensibile e matematica formale. A questo titolo, il gruppo degli spostamenti (nel senso matematico) sarebbe già prestampato nel cervello di ogni animale.

**Nicole e Norbert Corsino**, coreografi e registi marsigliesi, sperimentatori nel campo della videodanza e delle installazioni multimediali, in cui la danza è protagonista. Le loro opere sono state presentate nei più importanti festival internazionali vincendo anche diversi premi. In *Totempol* (1994) integrano nel loro lavoro sequenze analogiche e digitali, ottenute con *Life Forms*. Hanno inoltre realizzato diversi lavori tra i quali ricordiamo *Captives 1<sup>er</sup> mouvement* (1998) e *Captives 2<sup>nd</sup> mouvement* (1999) i movimenti reali dei danzatori sono stati applicati a cloni virtuali grazie a un processo di lavoro con *motion captures*.

## I.12. Conversazione con Franck Bauchard,

*Vorrei cominciare con una questione relativa alla relazione tra la scena e le tecnologie. In particolare vorrei insistere sulla questione dello spazio, affrontando il concetto di ambiente. Non uno spazio geometrico ma piuttosto uno spazio di relazione. Potrebbe soffermarsi su questo aspetto?*

A partire dagli anni sessanta quella di ambiente è diventata una nozione cardine nella riflessione sull'arte in generale e anche, pertanto, per l'arte scenica. A influenzare in parte queste riflessioni credo siano state in primo luogo le analisi di McLuhan sulla funzione e l'impatto dei media, vecchi e nuovi, sulla società e le sue pratiche. Egli, in realtà, ha messo in luce come tutti gli *artefatti* creano, in modo più o meno cosciente, un ambiente, o perlomeno contribuiscono a delinearlo. Questo fa sì che si delinei, in opposizione a una operazione contraria che egli chiama *contro ambiente*, per permettere un certo distanziamento che favorisca una migliore percezione di questo. Ambiente e contro ambiente, in cui quest'ultimo contribuisce a rendere evidenti le modificazioni introdotte dal primo termine. Credo, pertanto, che questa sia una nozione ricca anche e soprattutto per la scena. Il teatro, in questa direzione, sarebbe una forma di *contro ambiente*, così da rendere visibile e percepibile l'ambiente stesso, renderlo operativo. Da qui la relazione tra i media in scena, la loro drammaturgia.

*Ad interessarmi è qui la relazione che è possibile intrattenere, a livello percettivo, con l'ambiente, anche e soprattutto da parte dello spettatore. Potrebbe soffermarsi su questo aspetto?*

Credo che il ruolo del teatro contemporaneo sia quello di essere, proprio in questo senso, una *macchina di visione* e di pensiero. Penso che da un punto di vista percettivo, faccia sempre parte di una riflessione che riguarda l'illusione. Le macchine, già del diciannovesimo secolo, sono state macchine di costruzione di illusione, poi, successivamente, si è cominciato a utilizzare la scena come momento di attualizzazione politico-sociale. Si pensi a Piscator, e la presenza in scena di proiezioni che rendono la scena *attuale*, la attualizzano rispetto a eventi politici, storici. Si pensi inoltre all'importanza del cinema e delle relazioni che questo ha instaurato con la scena, anche e soprattutto da un punto di vista scenografico. Continua a essere formulata la stessa questione *storica* del teatro, il suo essere un luogo privilegiato per una messa in relazione di diversi media tra loro. Un ambiente *intermediale* pertanto. Questo permette

di costruire delle nuove realtà che, in ultima, non sono altro che forme di interrogazioni permanenti. Sono ambienti scenici di questo tipo quelli realizzati da Jacques Polieri e poi da Josef Svoboda, per esempio; ambienti che modificano l'assetto dello spettatore, e intervenendo sulla sua *qualità* di visione intervengono sulla sua percezione dell'opera. Un lavoro che mi ha molto interessato su questo aspetto è l'ultima performance di Heiner Goebbels, *Eraritjaritjaka* (2006), che interroga, in modo radicale, la relazione dei diversi media in scena. Il dispositivo di questo lavoro è molto interessante perché ha a che vedere con un lavoro su diverse dimensioni temporali, c'è il tempo della scena, ma c'è, soprattutto, il tempo reale della videocamera che segue il personaggio. Proiettando questi *fuori scena* sulla scena, porta dentro questa un tempo altro, passato, contribuendo a mischiare le temporalità e le percezioni. Questa operazione, messa in relazione al lavoro di Piscator, mi sembra molto importante, non tanto nella messa in scena, quanto nell'operazione, perché il mondo è, in entrambe gli interventi, integrato sulla scena. Nel caso di Piscator sottoforma di immagini diapositive o film, per Goebbels sotto forma di immagine video.

*Questo utilizzo delle immagini riprodotte può essere pensato come un testo all'interno della drammaturgia. Mi interessa pensare la relazione delle immagini sulla scena secondo due processi compositivi diversi: da un lato per una funzione puramente scenografica, dall'altro per la loro partecipazione allo sviluppo del tessuto drammaturgico.*

Sono perfettamente d'accordo con te su questo aspetto. Effettivamente è interessante vedere come le diverse tecniche vengono integrate nel processo della costruzione drammaturgia di un lavoro. In questa direzione mi sembra si muova Cadem Menson e il suo Big Art Group [*Dead set#2* (2006)], integrando un dispositivo ricco di media per costruire una drammaturgia direzionata verso una feroce critica sociale. È un lavoro che avviene completamente all'interno del processo di costruzione dell'immagine. Ci sono qui diversi livelli di costruzione dell'immagine, da un lato l'immagine che vediamo sul palcoscenico, dall'altra l'immagine che è riprodotta sugli schermi e che è la risultante di un trattamento, in tempo reale (ma non solo), dell'immagine del palco. Per l'osservatore si tratta di assistente; al contempo, al farsi e disfarsi di diversi livelli di immagini. Da un lato si vede e si *partecipa* all'immagine reale, ma poi si assiste anche alla sua manipolazione per il video, svelando così tutti gli interventi di manipolazione che le immagini subiscono in un intervento mediatico e che costituiscono, inoltre, il sistema di informazione televisivo.

*Diverse immagini significa, inoltre, spazi diversi. Questo mi porta a discutere di una questione correlata, quella inerente la presenza del performer in rapporto alla sua riproduzione. Oppure, in modo più radicale, della sua presenza ottenuta attraverso un processo di rete.*

Penso che, in generale, qui si tratti di una convergenza di spazi diversi in un unico spazio che è quello teatrale. Le presenze quindi convergono, è come se si cercasse di delineare una azione unica che passa attraverso il dispiegamenti di diversi media e, legato a questo, attraverso diversi spazi che, in ultima, sono *luoghi* di segno in cui queste presenze sono convogliate. È come se la presenza del performer sulla scena fosse un punto di intersezione, il punto di passaggi di questa azione che si sviluppa su piani e con media diversi. La qualità della presenza dipende inoltre dal dispositivo che si è progettato. Credo si tratti, piuttosto, di un gioco sulla distanza, o meglio, sulla distanziamento e sul ridimensionamento di questa distanza. Tutto ciò è impiegato soprattutto per ricreare incessantemente la scena percettiva complessa. Creare un caos che è necessario interpretare.

*Dal suo osservatorio, è possibile pensare una relazione tra la presenza fisica e riprodotta? La questione per me è quella di pensare le modificazioni interne alla presenza, le sue gradazioni. Quale tipo di rapporto si crea?*

Oggi si tende a feticizzare la presenza fisica dell'interprete. E in questo c'è una differenza radicale tra la scena teatrale e la scena coreografica. Effettivamente credo si tratti soprattutto di gradi di presenza diversi e che la presenza fisica sia, per così dire, il massimo grado di questo processo. La questione è sempre la stessa, cosa vuol dire essere presente? Avere un'immagine nella quale lo spettatore può interagire crea un nuovo tipo, una nuova qualità di presenza che, in questo caso, è direttamente riferita allo spettatore, al suo ruolo in relazione al dispositivo dell'opera in cui interviene. Da un punto di vista scenica credo non si possa pensare a una opposizione assoluta tra una presenza fisica e riprodotta; ma forse è utili, come dici, riflettere sulle differenze interne tra queste dimensioni. Questo ha anche a che vedere con la questione dell'immediatezza in cui una presenza si dà in scena. In secondo luogo una questione importante in questa direzione riguarda molti processi drammaturgici che convogliano la presenza non tanto su ciò che concerne le dimensione fisica dell'attore o del performer, quando i suoi mondi interni: un modo per rendere visibile e udibile una geografia interna del performer. Cercare di mostrare i processi interni, le sue sensazioni. La cosa equivale alla possibilità di riprodurre il cervello sulla scena, oggi potrebbe essere possibile, questa è una questione delicata. Ci sono

molti lavori che possono essere pensati in questo modo. Dall'altra ci sono presenze di altro tipo, molto più legate a una funzione narrativa, allora qui il grado di presenza cambia nuovamente. Robert Lepage lavora ancora in un modo diverso, forse qui la presenza può essere legata alla finzione; al fatto che l'attore è colui che fonda e che sviluppa gli spazi. Questo nel teatro di Lepage è piuttosto evidente. Ma torniamo al teatro come macchina di visione, una macchina di visione che è una macchina percettiva. Forse una eccezione a questo è *Elsinor* (1995), dove effettivamente si gioca piuttosto sulla dinamica di dissociazione tra il corpo dell'interprete e le sue immagini. Lì c'è un discorso sulla presenza altrettanto interessante.

*Una domanda per restare alla questione della presenza. Il virtuale. Qual è la dimensione virtuale della scena?*

La questione riguarda soprattutto alcuni aspetti della realtà virtuale (VR), la capacità di agganciare la rappresentazione teatrale a queste dinamiche di sviluppo in tempo reale. Ma oggi non è la realtà virtuale che interessa alla scena. Tuttavia ciò che è più utilizzato oggi, soprattutto nella danza, sono gli strumenti come le *motion capture* che portano a una forma che potremmo definire di *presenza aumentata* attraverso l'intervento sui dati ottenuti dal movimento del corpo.

*Il virtuale – e la sua risposta va in questa direzione – si manifesta sulla scena come un potenziale: potenziale gestuale da un lato oppure, a livello globale, come generatore di trasformazioni a livello scenico. Ecco allora ritornare la definizione precedente di ambiente.*

Tutte le tecnologie fanno della scena contemporanea un luogo della *potenza*. La scena può dispiegare una serie infinita di relazione a questo aspetto. È un luogo all'interno del quale possiamo sperimentare la costruzione, da un punto di vista drammaturgico, di una serie complessa di dimensioni che riguardano la scenografia ottenuta a partire da tecnologie applicate al corpo, fino ai video che modificano, come già ricordato, i diversi assetti percettivi.

*Chiaramente queste operazioni sono rese possibili dall'introduzione, in scena, di interfacce. A queste ha dedicato numerosi sui interventi. Potrebbe qui ritornare, in sintesi, sugli aspetti principali?*

L'interfaccia è, tecnicamente, un dispositivo di traduzione: da un linguaggio analogico a uno digitale. Quindi apre problematiche, per così dire, interne a un orizzonte di tipo informatico. Credo che sia quindi un dispositivo di scrittura.

Di fatto l'interfaccia si afferma come il processo al cuore della composizione teatrale contemporanea. È quella che permette alla scena di divenire *intelligente*. Ci sono dunque diversi approcci al concetto di interfaccia in scena: da un lato il dispositivo materiale dell'interfaccia serve da mediatore tra il computer e gli strumenti periferici come le telecamere; mentre il secondo tipo di interfacce riguarda piuttosto la creazione di oggetti o presenze digitali a partire dalla captazione del movimento. L'interfaccia si situa dunque tra elementi di diversa natura e ne favorisce la relazione, permettendone lo sviluppo della rappresentazione.

*Veniamo allora all'ultima osservazione: sulla base di quanto discusso in precedenza, le sembra corretto, alla luce dell'intervento tecnologico in scena, passare da un concetto di rappresentazione a quello, ai miei occhi più idoneo e convincente, di trasformazione?*

Sì, credo sia corretto. La scena contemporanea, soprattutto quella che si avvale di dispositivi tecnologici, cerca un'esperienza da poter attraversare piuttosto che una rappresentazione. Far vivere allo spettatore una esperienza sensoriale e percettiva. Credo sia questo uno degli aspetti più importanti della scena attuale. Non parlerei più di una rappresentazione di un mondo, qualunque esso sia, ma piuttosto di un attraversamento di questo mondo. Le tecnologie possono condurci in questa esplorazione al contempo reale e virtuale, materiale e sensoriale.

**Frank Bauchard**, dal 1995 pubblica regolarmente saggi e testi inerenti la relazione tra la scena e le tecnologie, prima su *Du Théâtre La revue*, e successivamente sulla rivista *éc/arts* di cui è consigliere editoriale per la sezione teatro. Gli ha realizzato anche diversi testi per volumi dedicati a questo argomento, tra questi possiamo citare *Les écran sur la scène* sotto la direzione di Béatrice Picon-Vallin. È inoltre membro del Centre International des écrivains du Théâtre – La Chartreuse ed è Ispettore per il teatro al Ministero della Cultura della Repubblica di Francia. Vive e lavora a Parigi.

### I.13. Conversazione con Joe Kelleher,

*Vorrei partire con una domanda generale sulla presenza. Nel testo che hai scritto per Contemporary Theatres in Europe ti soffermi su questo concetto. Potresti ritornare, con qualche esempio, per delineare alcuni tratti principali della presenza sulla scena contemporanea?*

In quel saggio mi riferisco a motivi di imitazione che potrebbero rinviare a una *metonimia* piuttosto che a una *metafora*. Voglio dire che, un determinato modo di stare sul palco, sembra tracciare una continuità con il mondo che rappresenta, piuttosto che sostituirsi a esso. Un esempio che possiamo prendere dalla scena contemporanea potrebbe essere quello di un attore che, per determinate caratteristiche di postura, abbigliamento, modo di parlare, non sembra intenzionato a *convincere* con l'esattezza di una imitazione, ma assumendo una certa distanza, come se dovesse essere esso stesso una parte del reale da rappresentare. Questa è comunque sempre una cosa difficile da ottenere. Ciò richiede abilità specifiche – una *tecnica* – e una certa audacia. Ho un ricordo specifico – dicevo – rispetto a questo aspetto sulla scena contemporanea. Mi riferisco a una recente produzione del *Julius Caesar* presso il Barbican Center, a Londra, e diretto da Deborah Warner. In questo lavoro si fanno molti riferimenti all'attuale guerra in Iraq, portando persino una folla reale sulla scena di circa duecento persone. Questa folla, chiaramente, rappresentava i londinesi contemporanei, anche se questo esempio non mi convinse molto. È come se essi fossero impegnati, nei panni di attori di un *Giulio Cesare*, a rivendicare qualcosa d'altro, un altro che è anche un *altrove* dal punto di vista temporale.

Tuttavia, anche nel caso di alcune formazioni che sono molto più abituate a esprimersi attraverso un effetto *metonimico* – sto pensando in particolare ai Forced Entertainment che sono marcatamente finti, ma come tali non sono intenzionati a convincere con la loro finzione – c'è una distanza o un pathos che in se stesso sembra ammettere quella distanza. Dopo tutto *metonimico* non è probabilmente la parola corretta per designare questo aspetto. C'è qualcosa che la eccede, come un effetto in rilievo, in cui la *presenza* è un effetto di un certo riconoscimento da parte della figura in scena – l'attore – che c'è un mondo di pressioni reali in qualche luogo, una serie di tensioni espresse e traslate dalla forma della scena; o meglio, che la scena non elude ma rappresenta. Rappresentare nel senso di *prendere parte a* come una bolla in un bicchiere di liquido partecipa al volume all'interno del quale è contenuto: galleggiando, cioè, all'interno del bicchiere. Quando essa arriva alla superficie rimarrà sospesa per un istante al di sotto della superficie, per poi scoppiare.

*Sempre in quel saggio però la questione che affrontavi era anche un'altra, e riguardava certe figure ed effetti di presenza.*

In particolare mi riferivo a una produzione di Alvin Hermanis e della Riga Company, in cui la maggior parte dell'azione performativa avveniva all'interno di teche di vetro. Di tanto in tanto, benché gli attori uscissero dalle teche – in un luogo che sembrava di rilassamento al lato della scena – nel quale compivano azioni “normali” come fumare, bere e sfogliare alcune riviste. Così si poteva assistere a una divisione della scena in cui gli attori potevano uscire dal ruolo e dalla finzione per ritornare alla loro esistenza reale, anche se *condizionata* da una situazione rappresentativa, e mi domandavo: è possibile che questa sia la presenza?

Direi, a questo proposito, che il Wooster Group ha perfezionato ormai da molto tempo questo meccanismo. Essi hanno adottato questo con il sistema della semi-oscurità non demarcando in modo netto la parte posteriore e i lati dello spazio performativo. In questi spazi *intermedi* gli attori erano come raggelati dal fuori-scena, ancora in vista presenti a noi in *se stessi* fuori dalla rappresentazione.

Tornando a Hermanis invece, nella sua produzione, l'uscita – a differenza di quella del Wooster Group – è *preparata* perché le loro chiacchierate si compongono con linee di tensione che possiamo, in ultimo, rinviare al dramma di Gorky.

Tuttavia fino a ora ho accennato a una coppia di tropi della presenza. Uno che rimanda – attraverso la postura – alla relazione tra l'attore in scena e la figura fuori-scena per rivendicare la loro appartenenza al mondo contemporaneo, mentre la scena stessa ne risulta divisa. L'altro che marca una divisione della scena stessa tuttavia organizzata in modo tale da rendere confuso il suo ruolo rispetto alla totalità della scena della rappresentazione.

Tuttavia entrambe questi tropi potrebbero suggerire, così come io li ho posti, come una fenditura aperta all'interno della stessa presenza. E, tornando a Hermanis, quella fenditura è proprio quella che è presente nel dramma di Gorky e che Hermanis rende visibile sul piano dell'organizzazione dello spazio scenico e che riesce a riportare anche nei termini della presenza umana attraverso un gesto ironico, una figura disegnata sull'aria, una idealizzazione che non è eguagliata dalle varie presenze che compaiono in scena. O così sembrerebbe. Da un punto di vista della storia, l'umano deve ancora apparire, teatralmente, come abbiamo già visto, la presenza umana è, in tutti i modi, divisa e rinviata. Questo rinvio sembrerebbe essere confermato da questo gesto, questo logos...che postula la presenza umana come una specie di ideale

aspirazione. Tuttavia, proprio mentre l'ideale è stato eloquente, ci sono sulla scena tutti gli altri personaggi, che stavano lì – nascosti – e che continueranno a stare lì.

*Un altro punto da toccare, rispetto a questo discorso, riguarda un passaggio che hai precedentemente accennato, quello della sparizione, possibile, della presenza. Potresti soffermarti su questo aspetto?*

Il passato, sebbene il passato *inimmaginabile*, è come un'orda vitale. Tutte le nostre presenze sono alimentate, in una certa misura, da ciò che sbiadisce, dall'immagine; oppure in una forma di immaginazione che conserva le *forme* delle cose come erano. Rileggendo il saggio oggetto della tua prima domanda, mi sono reso conto di una differenza evidente di cui prima non avevo sufficiente chiarezza; una divisione che riguarda due dimensioni sensoriali, quella del *vedere* e quella dell'*udire*. Una illusione uditiva della presenza ha uno stato di composizione differente rispetto a una virtualità ottica. Questo – per ovvi motivi – perché il suono è sembra lo stesso tipo di cosa, per lo spazio è indifferente che esso sia emesso da uno strumento o registrato, o sintetizzato; mentre un'immagine è sempre una forma di *traduzione* – testuale, concettuale... - è sempre un testo. Mi ricordo anche di tentativi per superare questo effetto di traduzione, penso all'effetto presenza che può avere un ologramma.

*Legato a questo argomento ci sono, sulla scena contemporanea, tutta una serie di strategie (dalla produzione di ombre ai "fantasmi", ma anche le spettrografie sulla scena della Raffaello Sanzio lo sono) che sembrano costruire forme intermedie tra la presenza e l'assenza. Potresti parlarmene?*

Vorrei fare qui un breve elenco di strategie e di effetti per rispondere a questa domanda. Suppongo, tuttavia, che questo elenco sia contingente e anche arbitrario. Contingente perché legato alla mia esperienza e memoria, arbitrario perché credo – in ampia parte – che questo possa essere riferito allo spazio intermediario cui ti riferisci. Detto questo ho dei dubbi se fosse possibile posizionare questo o quell'effetto più vicino alla *presenza* – allo spettro – dato che questo deve essere considerato come avente un livello o grado più grande di *assenza*. Credo che questo sarebbe il primo punto da sollevare rispetto a questa domanda. Questo significa, dato che posso partire dall'idea di un effetto, di una forma intermedia tra presenza e assenza, ma che è difficile misurare in tali termini. Prendiamo per esempio le *spettrografie* realizzate da Carloni e Franceschetti per il ciclo della Tragedia Endogonidia della Societas Raffaello

Sanzio. Se comprendo in maniera esatta la tua riflessione, qui non c'è nessun argomento di questo tipo da poter affrontare a un livello tecnico. C'è semplicemente una divisione, un'analisi, delle costituenti lunghezze d'onda o di qualunque effetto di luce o suono, e quella divisione produce un'esperienza percettiva che ha certi parametri e non altri. Noi vediamo ciò che è dato essere visto, e udiamo – analogamente – ciò che deve essere udito. Questi effetti stanno *dicendo* qualcosa in nostra presenza, mostrano dei personaggi che si rivolgono a noi. Si tratta di percepire queste presenze; tuttavia queste presenze o personaggi, sono trucchi di luce o effetti sonori. So che non sto dicendo nulla che non sia sottinteso nel tuo “forme intermedie”, ma, infatti, l'*apparente*, ciò che appare, in questo caso è tutto.

Posso però aggiungere un paio di precisazioni che spingano in avanti il nostro discorso. Uno sarebbe l'estensione di un effetto *apparente*; ciò vuol dire che oltre all'effetto di una presenza apparente – una bestia urlante, una figura in preghiera – in queste tecniche spettrografiche potrebbe anche esserci anche una allusione specifica all'interiorità o all'esteriorità della scena. Esse potrebbero essere anche forme di racconto della figura in scena, relazionarsi direttamente con una dimensione interna alle figure.

Il secondo commento segna una distinzione tra una strategia e un effetto. Proiezione e forma che riguarda anche il lavoro dell'attore. E mi riferisco a un incontro tra la dimensione dell'attore sulla scena che si relaziona, incontra l'immagine video. Ciò mi riporta al mio elenco di effetti. E precisamente agli effetti-schermo presenti nel lavoro del *Wooster Group*. Per esempio l'uso del film di Richard Burton che fanno nel loro recente *Hamlet* (2006). Fondamentalmente il film si vede proiettato sullo sfondo della scena, e gli attori lo manipolano di modo che, invece di lavorare a partire da un testo, apprendono una serie di movimenti direttamente dal film, sviluppandoli attraverso un sistema di ripetizione. Gli attori vivi sembrano prendere, piano piano, il posto degli attori sullo schermo. Nel frattempo le immagini allo schermo sono state trattate attraverso un processo di dissolvenza delle figure in video così da rendere evidente la loro sostituzione da parte degli attori in scena. Tuttavia queste *sfumature* stanno dicendo qualcosa anche in relazione al ricordo, sulla memoria culturale, in quel ricordare collettivo che una sala impone. Come nei ricordi, questi personaggi entrano e escono senza la nostra autorizzazione. Nel frattempo – mentre gli attori continuano questa loro continua imitazione/sostituzione – noi prendiamo coscienza di questa *zona intermedia* tra presenza e assenza che si sta articolando sotto i nostri occhi. Ciò che si delinea è una sorta di contingenza archeologica; ma nello stesso tempo c'è anche una *presenza* del testo. Questo passaggio interno tra presenza e assenza è anche una questione interna al testo. Ci sono dei punti dell'*Amleto* di

Shakespeare in cui è Amleto stesso ad interrogarsi sulla questione della sua propria assenza, immaginando la sua sottrazione da se stesso, il suo venir meno, attraverso una sostituzione in immagine del suo proprio dissolvimento: (“Oh, that this too, too solid flesh would melt...”; “oh se questa mia carne troppo dura si sciogliesse...”). E potremmo leggere gli spettri sullo schermo come immagini di quel dissolvimento? Un dissolvimento che, ancora, è *dimostrato* cioè progettato emesso, dato in immagine, così che possa essere esteriorizzato e abbandonato.

**Joe Kelleher** è docente di Drammaturgia, teatro e performance alla Roehampton University di Londra e membro della compagnia londinese PUR. Con Nicholas Ridout ha curato la pubblicazione *Contemporary Theatres in Europe* (London – New York, Routledge, 2006). Suoi saggi recenti sono apparsi su numerose riviste internazionali quali “Francija”, “Performance Research”, “Performing Arts Journal” e “Art’O”. Nel 2005, nella cornice della Biennale di Venezia diretta da Romeo Castellucci, ha curato con Nicholas Ridout il seminario di studi interno. È inoltre autore di numerosi scritti sul progetto *Tragedia Endogonia* della Societas Raffaello Sanzio raccolti all’interno di *Idioma, Clima, Crono* (Cesena, La casa del Bello Estremo, 2002-2004). Attualmente è in fase di pubblicazione un volume interamente dedicato al lavoro della Societas Raffaello Sanzio realizzato con la collaborazione di Nicholas Ridout presso i tipi di Routledge.

**I.14. Conversazione con Romeo Castellucci – Societas Raffaello Sanzio,**

*Vorrei soffermarmi, inizialmente, sul disegno compositivo che sostiene l'intero progetto della Tragedia Endogonidia (2002-2004), Questo implica un intervento su materiali eterogenei in sede di montaggio. Potresti parlarmene?*

Il montaggio è parte essenziale del concepimento di un lavoro, a tutti i livelli, cominciando dalla sua realizzazione fino alla sua profanazione davanti a un pubblico. Il montaggio è una forma di tensione sotterranea che rimane percepibile. Per affrontare questo aspetto cercherò di parlare del lavoro sugli appunti. In effetti, già a questo punto, si verifica una prima forma di *selezione*. Quando si parla di montaggio si tratta di organizzare una struttura, e questa parola ritornerà più volte nel corso della conversazione. Si parte sempre da una *massa*, da un numero e da una quantità di immagini che, per diverse ragioni, hanno attraversato la mia sensibilità; qualcosa che precipita, a ogni istante, all'interno del mio tessuto sensoriale, nel mio sistema nervoso. In una prima fase di lavoro sono simile a un oggetto trasparente che si lascia *attraversare* da materiali eterogenei e da sensazioni. Non faccio altro che trascrivere. Sono una macchina che non scrive ma che *trascrive*. Non si tratta di inventare: si tratta piuttosto di mettersi in ascolto, il più aperto possibile. Si tratta di pensare la natura degli eventi che mi vengono incontro: mi riferisco alla qualità particolare di una luce, al riverbero di un suono o a un movimento, alla materia e al grande mondo della superficie attraverso la quale le cose ci percuotono. È un lavoro che si sviluppa, in prevalenza, sulla superficie. Tutti questi elementi precipitano nei quaderni di appunti e vanno a formare una materia incandescente e caotica. Questo non comporta ancora un atteggiamento critico nei confronti dei materiali. Si tratta piuttosto di un processo di *trascrittura* di ciò che esiste già altrove e che qui viene convocato. Quando il quaderno è pieno, e qui si tratta veramente di una quantità, il problema successivo è quello di leggere e rileggere questi materiali ma, ancora una volta, non in senso critico. La questione è un'altra, da questi quaderni emerge qualcosa che, nel rileggere, mi percuote; e a percuotermi è un certo ritmo. Ogni singolo passaggio di questi quaderni ha una durezza, una densità particolare. Su questa pulsazione sento di dovermi soffermare perché lì c'è qualcosa che mi riguarda. In seguito, quando emergono i legami tra questi elementi – come una elettrolisi che si sviluppa a livello profondo – si creano dei nodi. A legare questi nodi sono delle linee invisibili non descritte. È come se ci si trovasse di fronte a una situazione in cui alcuni nodi sono descritti fin nei minimi dettagli, ma i loro legami sono sconosciuti, non sono *tracciati*. La cosa interessante è vedere come il passaggio invisibile tra un nodo e un altro diventa un'*immagine*; se è

vero che gli appunti nascono da una materia flagrante, è anche vero che ciò che li fa emergere, la *forza* che li stacca dal fondo, è qualcosa di completamente invisibile e immateriale. Si instaura qui un rapporto tra materia e antimateria; tra loro passa una *corrente*. Si tratta allora di tracciare queste linee, disegnare queste costellazioni.

*C'è un punto che mi interessa particolarmente: la questione dell'immagine. Esiste, dal mio punto di vista, un'immagine visiva ma anche un'immagine di tipo sonoro. Il loro tratto distintivo è l'affiorare, il loro tempo è l'impermanenza. La prima parte di B.#03 Berlin (2003) va in questa direzione. Potresti soffermarti su questo passaggio?*

Nel caso del lavoro di Berlino la funzione del velo in PVC è quella di confondere l'immagine rispetto al suo sfondo; renderla intercambiabile, facendo diventare lo sfondo un'immagine e viceversa. Questa è la cosa più vicina a quanto prima dicevo rispetto a una certa qualità *intermittente* delle immagini. Qualcosa *appare* ma lo fa solamente mentre svanisce, consegnandoci qualcosa che non è più un'immagine, ma una sensazione. Attraverso la materia, le luci, il suono e il PVC che permette la sfocatura, non c'è *niente da vedere*, si verifica un impedimento. E questo impedimento diventa immediatamente una forma di interrogazione sullo sguardo, sul che cos'è guardare. È un'immagine tangibile, come se lo sguardo si fosse congelato per un momento. L'immagine, infatti, si dilegua, non precipita mai in un oggetto da consegnare, dissolvendosi in quella traiettoria invisibile di cui prima parlavo. Forse questa *immagine* è qualcosa che sta *tra* altre due immagini: in un montaggio ci sono sempre almeno due immagini, l'immagine e la successiva; la terza immagine è quella che manca, quella che invoca la presenza dello spettatore. Per questa ragione lo spettatore è la chiave di ogni lavoro. In ogni modo, rispetto alla prima parte di Berlino, questo *difetto* dello sguardo si ottiene sfocando i bordi dell'immagine, facendoli vibrare. A livello del montaggio è stato fatto un lavoro di sovrapposizione e non di contrappunto, come spesso avviene in relazione al suono. A sua volta anche questo era dilatato, sfuocato, con pochi dettagli e bordi sfrangiati.

*Questo passaggio è per me molto importante. In qualche modo il vedere e l'ascoltare sono in realtà un intra-vedere e un intra-ascoltare. In questo episodio il soundscape è come se entrasse nel visualscape e portasse l'immagine al suo dissolvimento.*

Il suono concepito da Scott Gibbons ve esattamente in questa direzione. In questa sequenza c'è un rapporto che non prevede confini delineati tra il suono e l'immagine, come se uno contenesse l'altro, si rovesciasse nell'altro, senza la possibilità di notare il punto di congiunzione. La scena diventa una sorta di *figura geometrica paradossale*, come le scale di Maurits Cornelis Escher. Questo perché entrambi gli elementi, visivi e sonori, *pulsano* e, in questo caso specifico, lo fanno alla stessa velocità. Non è un caso che questa scena, dallo sguardo miope, trova il suo fulcro nell'esposizione del sesso femminile. È evidente l'aspetto erotico di questo velo che scherma la scena. L'erotismo allontana i corpi piuttosto che avvicinarli. Nell'erotismo è implicita una promessa che non sarà mai realizzata. È stato quindi necessario trasferire questo orizzonte di riferimento nel lavoro con le luci, sul suono e sulla materia.

*Questa precisazione, inerente la relazione tra i diversi elementi, mi porta a introdurre la questione della forma; più esattamente il rapporto che intercorre tra la forma e la materia. Dal mio punto di vista la forma è qualcosa che emerge da una serie di tensioni interne che riguardano, in primo luogo, le intensità. Potresti soffermarti su questo punto?*

Per affrontare questo passaggio è necessario tornare al quaderno degli appunti, perché è da là che si cominciano a individuare le prime forme. La *forma* è, prima di tutto, qualcosa che non si inventa; la forma è dunque contro il simbolo, mentre il materiale è il *conduttore* della forma, non ancora la forma. Potrei citare, in modo inevitabile, Aby Warburg. Ogni forma ha un suo percorso, un suo alveo, è come una corrente che possiamo solamente attraversare. La forma può essere colta solo in un momento determinato, è qualcosa che ha a che vedere con la precisione. La necessità è quella di poterla cristallizzare in un momento definito per poi inscrivere in un'altra forma di proporzioni più grandi, come quella di uno spettacolo. La *forma* è qualcosa che si *contiene* in continuazione. Ed è vero che c'è un antagonismo tra la *forma* e la *forza*. La forma cerca, come la massa, di opporsi alle forze, cerca di mantenere il suo stato in mutazione. Ma al contempo uno spettacolo ha il compito di far passare una forza e una intensità, ma questa deve passare necessariamente, e in modo preciso, dentro una forma. C'è quindi tensione continua tra l'intensità e la forma.

*In questa situazione potremmo parlare delle figure della Tragedia Endogonia come delle forme attraversate da intensità?*

La figura raccoglie in sé il lascito del personaggio. Dal personaggio si è passati alla figura; là dove una figura può essere anche un oggetto, un animale. Gli elementi inermi possono essere figure gravide di conseguenze da un punto di vista scenico. Lavorare con le intensità e con le forze significa pertanto sollecitare la forma, mandarla in risonanza, in una vibrazione che la rende vivente.

*Entrambe le dimensioni qui delineate sono cariche di tempo; probabilmente si tratta di tempi che pulsano a velocità variabile. Di fronte a un lavoro sono le forme del tempo che costruiscono lo spazio. Potresti soffermarti sulla dimensione temporale della Tragedia?*

La dimensione del tempo è essenziale. La sommatoria delle dimensioni visive e sonore di un lavoro si compone come in un *uovo* e disegna un tempo privato per ogni spettatore. Tra tutte quelle citate, il tempo è l'ultima sostanza sulla quale è necessario concentrare l'attenzione. La scena modifica sempre il tempo e la sua percezione. In questo senso la collaborazione con Gibbons è fondamentale. Attraverso il suono e il movimento, il tempo può inaugurare una nuova realtà, così come lo fa una forma. Il teatro non partecipa al tempo della realtà; è evidentemente un luogo parallelo. Il teatro deve invece *produrre* del reale, e il reale è, a sua volta, immerso nel tempo, è fatto di tempo; si tratta di capire questo tempo, di coglierlo e renderlo percepibile. Il teatro soppianta la realtà, sospende le sue leggi, le sostituisce.

*In precedenza hai accennato al movimento. Ti chiederei qui una cosa specifica. Il lavoro sul gesto sottratto all'enunciazione; potremmo parlare di una sospensione del senso del gesto?*

Il gesto riguarda, a un primo livello, due punti tracciati nel tempo e nello spazio. Il gesto su cui mi capita di lavorare è a sua volta una forma. Il gesto inaugura un problema di carattere formale. I gesti delle figure sono spesso messi a nudo; gesti nudi che non rinviano ad altro che al segmento che tracciano nell'aria tra due punti. Questa traiettoria fa parte di una geografia che si estende a altre situazioni; lo stesso piccolo gesto si propaga. Uno stesso segmento che va da un punto a un altro dello spazio è, probabilmente, una forma miniaturizzata di un'intera sezione di spettacolo che da una parte si muove verso l'altra. Si tratta di individuare una geometria spaziale che, ben inteso, è uno *spazio mentale* che si costruisce nel cervello dello spettatore. Su un altro versante è attraverso il gesto e il movimento che si *crea* un volume, una prospettiva. Può essere una prospettiva vertiginosa o bidimensionale. A

caratterizzare una scena non è quindi la *scenografia*; ciò che interviene efficacemente sul corpo e sulla mente dello spettatore è invece il *volume* e la sua capacità di contenimento. Un volume si lascia penetrare in tutti i sensi, si lascia immaginare. Un volume, ancora una volta, non è un oggetto da consegnare. Potrei anche individuare un esempio che contraddice questa affermazione, la stanza di C.#11 Cesena (2004); tuttavia, a ben vedere, questa stanza è una trappola. Una scenografia così codificata e narrativa è una trappola, e lo è perché da questa immagine deve partire il *vortice* che apre sul nero indistinto; la porta della stanza non apre semplicemente su un fuori, bensì sull'abisso. Quindi il vero volume a cui l'architettura della stanza allude è quello delle tenebre, che a sua volta rinvia a una caduta vertiginosa, così come accade per il vento che l'accompagna.

*In precedenza, a proposito dell'immagine, facevi riferimento a tutta una gamma di variazioni luminose: le trasparenze, il diafano, l'ombra. Anche questa riflessione sul volume mi porta a farti una domanda sulla camera d'oro di C.#01 Cesena (2002) e di A.#02 Avignon (2002). Potresti parlargliene?*

La camera d'oro ha, evidentemente, un riferimento *metafisico*. Ha a che vedere con una idea bizantina dello spazio. Una idea monarchica dell'architettura. Anche qui le combinazioni sono infinite perché un qualsiasi oggetto – e questo vale anche per la camera di marmo di Br.#04 Bruxelles (2003) –, posto in un volume del genere, lo carica di un significato di volta in volta diverso. La camera d'oro permette di collocare al suo interno le forme per farle implodere. La camera d'oro, a sua volta, è una forma. La caratteristica straordinaria dell'oro, al di là dalle implicazioni iconografiche, è il suo essere *riflettente*, con caratteristiche percettive straordinarie che annullano lo spazio. Pur essendo molto profonda, a seconda della qualità d'intervento delle luci, è stato possibile ottenere due risultati diametralmente opposti: da un lato la percezione di uno spazio completamente piatto, dall'altro, cambiando la posizione del corpo luminoso, si otteneva, da un punto di vista percettivo, uno spazio infinito. L'oro ha, inoltre, la possibilità di annullare gli angoli. Ma non è una camera degli specchi, perché l'oro è opaco, *incendia* l'aria che contiene, la mette in vibrazione. Quando si vede l'immagine posta al di sopra di un corpo riscaldato, si vede un elemento vibratile il cui contorno è indefinito. Questo accade anche nella camera d'oro. Al suo interno qualsiasi cosa trova il suo centro, aggrega e si espande con un impressionante effetto eco. Trasforma l'oggetto in icona, circoscrivendo lo spazio intorno al volto in modo tale che l'osservatore possa precipitare *dentro* il mondo che sta osservando. Questo effetto immersivo, naturalmente, vale anche per lo spettatore. Prolungando la riflessione in una

visione più generale, devo dire che tutti gli spettacoli sono potenzialmente delle camere d'oro, se osservate secondo il loro potere d'attrazione.

*Tu hai parlato della camera d'oro, ma hai citato anche un altro volume importante, la camera di marmo di BR.#04 Bruxelles, che però ha una caratteristica diversa da quella della stanza d'oro. La sua qualità percettiva è un'altra. Potresti parlarne?*

Si è vero, anche in questo caso si tratta di un volume, ma è un volume diverso. Se per la camera d'oro la sua caratteristica è quella di incendiare le figure, nella stanza di marmo, la qualità stessa della materia agisce in senso opposto, come se le figure in essa contenute si *raffreddassero*. Tuttavia in entrambe i casi è come se le figure propalassero quello stesso volume, che, in definitiva, non è altro che uno spazio mentale.

*C'è, inoltre, un contrappunto sonoro che rimarca le caratteristiche di cui parli: nella camera d'oro la sonorità elaborata da Scott Gibbons accompagna l'infuocarsi delle figure al suo interno; mentre dall'altro la stanza di marmo è immersa in un silenzio che, a suo modo, è assordante. Questo mi porta a fare una riflessione sul concetto di presenza. A questo proposito hai parlato di presenze oggettive. Potresti tornare su questo aspetto?*

Si tratta, nel teatro, di puntare tutto sulle presenze oggettive e scartare le altre, quelle soggettive e biografiche. Queste non possono funzionare. Devono essere figure che ci attraversano, continuamente, e quelle della tragedia sono anche figure combinate. La persona anziana con la barba di *BR.#04 Bruxelles* è combinata e messa in risonanza con una camera di marmo. In questa situazione lo vediamo indossare un bikini: si tratta di tre elementi accostati e la loro combinazione diventa una vera e propria immagine enigmatica. Un altro elemento importante, che contribuisce a delineare la presenza di queste figure, è la luce; in alcuni casi si utilizza per far sbalzare la figura, in altri per confonderla. La superficie dei volumi propaga, inoltre, certi tipi e qualità di luce e non altre. Nella camera d'oro, per tornare agli esempi di cui abbiamo discusso, abbiamo utilizzato una luce a incandescenza, mentre nella stanza di marmo la luce utilizzata è quasi esclusivamente il neon. Una luce fredda che si accende o si spegne, non ci sono punti di passaggio. Una luce drastica che annulla le ombre, così come fa l'oro. Attraverso due *tecnologie* diverse l'effetto era molto simile. Perdere le ombre significa da un lato avere il marmo come piedistallo che scontorna la figura contro lo sfondo vuoto; dall'altra l'oro che intrappola la figura come lava colante e la incornicia in una prospettiva

rovesciata. Questo per dire che anche le superfici, le luci, le ombre (o la loro mancanza) sono forme di presenza.

*Se le figure sono presenze oggettive, nel panorama generale della Tragedia Endogonia si delinea anche una geografia di figure intermedie. Per essere più specifico, a mio modo di vedere, le spettrografie realizzate da Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti rientrano in questo discorso. Se da un lato le figurazioni, così le chiamerei, sono varianti interne della presenza oggettiva, le spettrografie sono varianti esterne ad esse.*

Se con il termine *figurazioni* ti riferisci a una continua trasformazione interna alle figure, credo possa essere corretto. Osservando tutte le *presenze* che hanno attraversato il palco, individuando entrate e uscite - perché di questo si tratta, una luce entra in scena ed esce di scena così come un suono - e riconsiderando le figure dalla prima che appare, la schiena di un capro, all'ultima, le figure geometriche di *M.#11 Marseille* (2004), posso affermare che si tratta della stessa cosa, o meglio, del percorso di certe figure che hanno attraversato, di volta in volta, il corpo di un infante, certe macchine o il corpo delle spettrografie. È come una parabola tesa dal primo episodio all'ultimo; questo perché la *Tragedia* è un sistema che parte da un punto per arrivare a una completa astrazione. Si tratta di affrontare lo scandalo della scena, in tutte le sue dimensioni. Chiaramente all'interno di questo *Atlas* di figure ci sono dei collegamenti, a volte molto specifici; trasformazioni di una stessa figura che diventa altro e poi altro ancora. Ci sono, tra le figure, forme fondamentali come la madre, l'uniforme, il prete o la legge; sono le stesse *forme* che ritornano con sembianze diverse. Oppure, viceversa, certe figure sono delle ramificazioni di una stessa figura fondamentale.

*Questo segna un pò l'andamento generale del progetto, incluse le crescite come esplosione di un particolare aspetto o figura di un episodio.*

Un Episodio contiene quello successivo e quest'ultimo non può che partire dal punto di caduta del precedente, disegnando così un andamento *organico* che comprende al suo interno anche le crescite. La Tragedia Endogonia si organizza nello spazio e nel tempo come un sistema, un apparato, e questo produce un'eccedenza che può essere condensata nell'immagine della spora. L'andamento *organico* produce resti. Questi resti producono a loro volta delle *crescite*, azioni intensive caratterizzate da brevità e da un andamento circolare che espande o condensa azioni estratte da episodi cui esse rinviano, anche

nominalmente. Le crescite sono quindi altre situazioni che permettono alle figure di trasformarsi assumendo nuove sembianze.

*Questo passaggio richiama quanto abbiamo detto rispetto alla relazione tra le forme e le forze. Si tratta di dare consistenza a questo passaggio interno alle figure, che coinvolge anche le spettrografie.*

In *BN.#05 Bergen* (2003) c'è una sequenza in cui la figura è collocata al centro della scena come nella pittura rinascimentale; in questo caso specifico si tratta di una bambina immobile. Davanti alla sua testa è disposto lo schermo che accoglie le spettrografie. Queste ultime sono come un ingrandimento di ciò che sta avvenendo dentro la testa della bambina e l'occhio dello spettatore precipita dentro questo magma informe. In modo analogo, quando entra la figura con il cappello rosso e con il filo incandescente – utilizzato per toccare l'orecchio della bambina – viene inequivocabilmente restituita l'immagine del suo apparato uditivo. Cervello e udito sono dunque proiezioni, ingrandimenti. Sono come un disegno esplosivo in cui si vedono le varie parti che si amplificano.

*Mi interessa, tornando all'immagine della costellazione che hai tracciato all'inizio, poter visualizzare questi passaggi intermedi, dare loro, paradossalmente, una consistenza. La nozione di figurazione credo si collochi all'interno di questa logica: dare consistenza al passaggio interno alle figure. Detto questo capisco perfettamente che è una logica paradossale. È difficile dare consistenza a ciò che la nega. Ma forse questo è uno degli interrogativi che *La Tragedia Endogonidia* ci consegna.*

Tocchiamo così un punto ineffabile. D'altra parte lo spettatore si deve rendere conto che non si tratta di surrealismo, non c'è una scrittura automatica per cui io incontro le cose e le metto insieme. C'è invece una logica della struttura profonda ed è, ancora una volta, una legge endocrina; inaugura la sua legge, inaugura una legge che non conosci, ma che deve *venire*. Questo ricade nella sfera intima dello spettatore. Non a caso possiamo parlare di tutto, ma non di questo. Non è questione di segretezza, ma è questione di *ineffabilità*, che è la forza del teatro.

*Concordo sull'impossibilità di descrivere, ma questo è il nucleo che fa senso, l'interrogazione irriducibile, l'enigma come l'hai chiamato. E non si tratta semplicemente di risolverlo. La questione è quella di fare dell'incandescenza il punto d'avvio per un concetto che si faccia carico dell'interrogazione, e a partire da questo disegni una linea di fuga.*

L'immagine del teatro è la *Sfinge*. È un enigma con pericolo di morte. Il magnetismo del teatro è questo pericolo di morte che si può sentire, si può *risentire*. Questo ha un'implicazione intima ma, devo dire, anche estetica. Qui devo citare, anche se non vorrei abusarne, Artaud quando, riferito alla *domanda* del teatro, afferma che il problema non è tanto quello di rispondere a questa domanda ma piuttosto di *bruciare* la domanda. Ancora una volta questo incendio, questa combustione è la cosa importante, e questo implica lo spettatore, necessariamente. Il processo della *Tragedia*, al di là dalle differenze oggettive, ricalca la meccanica della tragedia attica, che è una grande macchina interrogante a cui non si può rispondere. È una domanda che mette in crisi lo spettatore, è una *scepsi*. Un'interrogazione radicale del ruolo dello spettatore, come entità politica.

*Questo processo tende a dissolvere, o meglio, a mettere in crisi il concetto di rappresentazione...*

...esatto, non la dissolve, ma la mette in crisi. La rappresentazione vive per strati trasparenti, può essere assolta a un primo livello, ma è possibile andare anche oltre. La rappresentazione è composta di strati che si lasciano penetrare...Ciò che di una scena mi cattura sono le cose che fanno piazza pulita della rappresentazione e presentano il teatro come interrogazione su se stesso, come se il teatro fosse concepito per la prima volta; non uno spettacolo, bensì il teatro in sé. E questo trascina in un altro tempo, con le sue leggi, in un altro spazio. Ed è anche la dimensione dell'altrove, inaugurata dall'interrogazione. Ciò significa fare i conti con qualcosa di siderale in cui si *avverte* una legge che ancora non si conosce.

*Passerei qui alla relazione che si instaura tra la scena e la tecnologia. Tecnologia per me significa logica della tecnica, o meglio, delle tecniche. In questo senso anche la camera d'oro è pura tecno-logia.*

Anche il teatro è una tecnologia che si fonda su meccanismi di tipo retorica. Ogni volta che si parla di tecnologie si intende qualcosa di disumano, qualcosa che sostituisce in tronco l'umano, senza riserve. È dunque necessario sentire fino in fondo questa minaccia. È interessante convogliarla, sfruttare la sua energia disumanizzante. La macchina, come all'opposto l'animale, è disumanizzante. La figura si trova dunque schiacciata tra queste due dimensioni, perché è al contempo pura funzione e puro corpo esposto. In alcuni casi le operazioni delle macchine sostituiscono l'umano, e lo fanno con autorità

e autorevolezza. Pensa alla macchina che insegna il linguaggio all'infante in *BR.#04 Bruxelles*. La macchina è qui pura funzione, può eseguire solo quell'operazione e non altre. Le tecnologie non sono scenografie. Esse hanno una forza spiritica, animistica, producono operazioni *fantasmatiche*; a un certo punto la macchina svanisce, si consuma nella pura funzione. E la funzione diventa determinazione di un comportamento.

*Questa componente fantasmatica delle tecnologie è interessante perché, dal mio punto di vista, è indotta dal digitale. Per me il digitale è uno stato (paradossale) della materia, perché permette di convertire, al pari del solido o del liquido, qualsiasi elemento in altro...*

...il digitale è il *si* e il *no*. Non c'è mediazione. Questo è una forma condensata di linguaggio. Non abbiamo mai utilizzato interfacce digitali per l'organizzazione della scena. È un sistema troppo autoritario che non siamo riusciti a piegare. In questa direzione abbiamo anche avviato, qualche anno fa, un progetto in collaborazione con l'IRCAM, sia per quanto riguarda la voce che per ciò che riguarda l'utilizzazione di una tecnologia di mappatura del palcoscenico ottenuta con raggi invisibili in grado di catturare e trasformare il movimento. Abbiamo provato con molte interfacce diverse, dalla temperatura all'umidità, sul suono, sulla pressione. È come un sistema parallelo che si sovrappone a quello mentale, e a un certo punto c'è stato un tentativo di incontro che è diventato uno scontro e abbiamo deciso di abbandonare. La bellezza di lavorare con la tecnologia è farla diventare invisibile. È più importante l'operazione che la macchina permette rispetto alla macchina in sé. La tecnica deve diventare una *supertecnica* nel senso dell'invisibilità. È una *operazione* e non una *presenza*...

*..ma, giustamente, permette il manifestarsi di alcune forme di presenza, come le figurazioni di cui prima cercavo di tracciarne il profilo.*

Esatto, ma mi disturba un certo feticismo dimostrativo della tecnologia. E devo dire che è un modo riduttivo di lavorare con queste; mentre quando la tecnologia svanisce allora emergono i *fantasmi*. E questo è fondamentale. Se la tecnologia si rivela non porta a nessun risultato *necessario*. Mi interessa la tecnologia come *spirito* e come potenza *fantasmatica*. In questo senso si muove esattamente il lavoro di Scott Gibbons per la costruzione sonora. Scott ha lavorato, insieme a Chiara Guidi, sulla dimensione vocale attraverso un processo, la sintesi granulare, per modificare e costruire il suono a partire dalla voce e da altri elementi concreti.

*In questa cornice si colloca il lavoro sull'alfabeto, che diventa poi, attraverso il lavoro di Scott Gibbons, il soundscape della Tragedia Endogonidia, oltre a essere il materiale di lavoro, realizzati con Chiara Guidi, per i due interventi specificatamente dedicati al suono e alla voce: la Crescita VIII – Roma (2004) e la sua formalizzazione nel The Cryonic Chants (2006). Potresti parlarmi, in chiusura, dell'alfabeto?*

Il testo per tutto il progetto della *Tragedia* e nello specifico per l'alfabeto, venne creato mediante un sistema combinatorio di fonemi provenienti dalle sequenze proteiche estratte dal corpo di un capro. Le sequenze delle lettere di ogni amminoacido delle proteine scelte, sono state poi disposte sul pavimento. Il capro è quindi stato lasciato libero di muoversi sul diagramma delle lettere. La sequenza dei fonemi generata in questo modo è stata letta come un vero e proprio testo. Una volta fissati i parametri di questo sistema, il resto del processo non dipendeva più dalle nostre mani. Il testo che il capro ha scritto è dunque indipendente dalla nostra volontà, è solenne e inviolabile. A partire da questo è stato costruito il materiale, vocale e sonoro, sul quale Scott Gibbons e Chiara Guidi hanno operato per la realizzazione del concerto *The Cryonic Chants*.

**Romeo Castellucci** è fondatore, insieme a Claudia Castellucci e Chiara Guidi della Societas Raffaello Sanzio, una delle realtà italiani più rappresentative in ambito nazionale e internazionale. Formazione nata nei primi anni ottanta, il loro lavoro è caratterizzato da un importante impianto visivo e da una ricerca costante sulla dimensione fisico-materica della scena. Il loro lavoro è da sempre indirizzato verso una radicale interrogazione dello statuto della rappresentazione. Una stessa radicalità accompagna l'interrogazione sullo sguardo dello spettatore, mettendone in discussione il ruolo rispetto alla comunità di riferimento. Tra i loro lavori più rappresentativi ricordiamo *Santa Sofia* (1986), *Amleto* (1992), *Orestea* (1995), *Giulio Cesare* (1997), *Genesi* (1999) e il progetto triennale della *Tragedia Endogonidia* realizzato con una coproduzione internazionale che ha visto la Societas impegnata nella realizzazione di undici episodi in altrettante città europee. I loro lavori sono stati coprodotti e ospitati in prestigiosi teatri e festival in tutto il mondo. Nel 2005 Romeo Castellucci è stato direttore del 37. Festival Internazionale del Teatro – Biennale di Venezia.

**I.15. Conversazione con Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti**

*Siete tra i videoartisti più apprezzati, avete lavorato anche con diversi artisti della scena contemporanea come la Societas Raffaello Sanzio, per la quale avete realizzato una serie di spettrografie. Potreste parlare del processo di composizione cominciando, se siete d'accordo, con B.#03 Berlin (2003)?*

La spettrografia di B.#03 Berlin è costituita da un campo di impulsi luminosi e sonori che interagiscono con il corpo e con la mente di un'attrice che sembra averli immaginati, uno scambio tra interiorità e exteriorità, tra generante e generazione.

Le luci che potremmo definire, più propriamente, delle allucinazioni, trovano corrispondenze tra materie simili alla roccia, alla ragnatela, alla pelle vista dall'esterno o dall'interno. Sono squarci sui temi della paura, dell'espiazione e della decomposizione; il loro intreccio luminoso alimenta una tensione propria alle favole e agli incubi. Il buio diventa un labirinto invisibile che nasconde l'uscita e ostacola il risveglio.

*Come è stata realizzata tecnicamente?*

Questa opera è stata realizzata nel nostro studio, illuminando con una micropila piccole superfici opportunamente preparate e filmandone i riflessi con inquadrature molto ravvicinate. A teatro è sorprendente vedere questi bagliori ingigantiti incombere nel vuoto come guardiani prigionieri di uno stato di coscienza, di una violenza istituzionalizzata.

*Passerei alla spettrografia realizzata per BN.#05 Bergen (2003). Potreste soffermarvi sulle sue caratteristiche?*

La spettrografia di BN.#05 Bergen nasce invece da una ricerca di bidimensionalità; è una forma di scrittura basata sul contrasto. La bidimensione confonde i termini cinematografici di piano e di campo e quindi il rapporto tra figura e sfondo, tra individuo e società.

Le macchie in movimento riconducono all'impressionismo, il momento conflittuale tra pittura e fotografia la cui contrapposizione dialettica ha definito nuove forme di linguaggio che hanno cominciato ad occuparsi dei dettagli nei passaggi temporali. Tecnicamente è la rielaborazione di una nostra ripresa effettuata durante una burrasca, un luogo topico dell'inconscio.

*Nell'episodio M.#10 Marseille (2004), sono riunite entrambe. A quale necessità risponde e quale effetto provoca la loro associazione sulla scena dello stesso episodio?*

Lo spettacolo sembra soggiogare i limiti della scena e le spettrografie trascinano lo spettatore in un oltre. In particolare la spettrografia di Bergen si completa con la figura di spalle l'ombra nera che sul palco intona un canto melanconico, trasfigurata nell'enigmaticità di un oracolo e del suo responso. A noi ci è apparsa una consegna tragica, perché esatta e ineluttabile.

*In realtà esiste una terza spettrografia, Calia (2005), realizzata a margine della Tragedia Endogonidia. Anch'essa presentata, con le altre due, nei vostri interventi installativi. Potreste parlarne?*

*Calia* è la reiterazione del linguaggio della violenza nell'educazione, la mistificazione di una scrittura che tenta di cancellare e riformare i corpi e i caratteri. La stratificazione di cancellazioni che sembrano contraddire la perentorietà dei dogmi, delle regole, delle formule. È una scrittura in negativo che prevede la propria autocancellazione.

La pietra nera della lavagna può ricordare il vuoto siderale ma anche, più semplicemente, una lapide.

La polvere del gesso allude invece alla consumazione di una incomunicabilità che ha imparato a usare la negazione e l'invisibilità come supporto.

*Nelle spettrografie, così come nel vostro lavoro complessivo, c'è una tensione tra il vedere e l'intra-vedere. Una risonanza articolata sull'affiorare e sull'impermanenza dell'immagine. Potreste parlarne di questa dimensione impercettibile?*

Giacomo Leopardi scrive che il linguaggio è tanto più poetico quanto più è vago. Osvaldo Licini crea angeliche associazioni tra esseri erranti, erotici, eretici. Paolo Volponi vede che le nebbie si impigliano e stanno con noi per delle settimane. Forse ci siamo smarriti nell'immensità di queste visioni marchigiane, dove il visibile e l'invisibile si fondono, dove i bianchi e i neri, come nelle fotografie di Mario Giacomelli, non danno mai il grigio ma si raggiungono all'infinito.

*Ad affiorare sulla scena è anche una relazione sottile: quella tra gli spettri da voi evocati e le figure. Una sorta di de-locazione, di moto a levare le*

*accomuna. Potreste soffermarvi sulla relazione spettrografie-figure in scena?*

È noto che sulla scena vige una relazione visiva primordiale simile a quella animale, per cui una figura che sulla scena resta perfettamente immobile tende a scomparire, a non esistere, salvo poi resuscitare con un qualunque movimento, anche minimo.

Nei rapporti figura e sfondo indaghiamo la non esistenza, l'assenza come forma mimetica nel vuoto. La figura non si muove per entrare nello spazio visivo ma lo crea con il suo movimento.

Le figure esistono proprio perché sono viste; esse hanno un carico di umanità maggiore di quelle che sembrano esistere di vita propria, perché stabiliscono un rapporto diretto e profondo con l'osservatore.

Gli animali amati dagli uomini acquisiscono un'esperienza umana proprio perché sono visti dagli uomini e li osservano.

*La mia percezione è che, a tratti, voi lavoriate sull'immagine come in negativo, vale a dire sul rovescio dell'immagine, costruendo un vuoto attorno al quale si aggregano le figure che evocate. Potreste parlarmi di questa messa in presenza dello spazio nell'immagine, o meglio, dell'immagine come costruzione di spazio?*

Il nostro lavoro è un esercizio di *credulità*. Questo riposa nella definizione di figure in contatto con l'indefinito; sullo scarto di osservazioni sovrapposte e contrarie. Uno sguardo che torna, che ha la proprietà del rimbalzo.

L'esperienza sensoriale ci permette di riconoscere le cose anche in condizioni di nebbia, buio, ma se si invertono i principi della visione, al negativo appunto, è sconcertante trovare l'abisso in uno spazio perfettamente illuminato, l'infinito in uno spazio finito.

La reazione istintiva, immediata, è il tentativo di aggrapparsi a qualunque cosa, con lo stupore doloroso di uno sradicamento.

In questa situazione si scoprono sostegni interiori insospettabili e se ne prende coscienza.

*La pratica del disegno e dell'animazione sono un punto importante del vostro lavoro. Mi interessa la relazione tra disegno e la traccia video.*

Il disegno è un mezzo per fissare in una forma un'idea che altrimenti se ne andrebbe da qualche altra parte o da qualcun altro. L'animazione è il movimento di questa forma, ma può anche essere la forma di un movimento, l'idea stessa che va a muovere una forma priva di significato.

Le idee come le stelle possono essere fisse o mobili. In un cielo notturno possiamo vedere corpi che non esistono più da millenni, da prima che noi nascessimo e avessimo occhi e strumenti per osservarli. Contemplando un'esplosione atomica possiamo notare la crescita perfetta e naturale di una forma ordinata e riproducibile che racchiude caos e distruzione estrema. La distanza sensibile disegna i confini del nostro corpo.

*Vorrei soffermarmi in chiusura sul Ciclo Filmico (2001-2004) che avete realizzato a partire dagli episodi della Tragedia Endogonidia. Quali sono i punti principali sui quali avete operato nel passare dall'episodio scenico alla sua memoria videografica?*

Quando si applica un sistema sopra ad un altro ci si scontra inevitabilmente con i problemi principali di ogni traduzione: la perdita immediata di qualcosa, l'introduzione ponderata di cose che non erano esattamente così. Abbiamo cercato di non offrire la resistenza di un filtro, di un ostacolo o di un riparo. La nostra maggiore preoccupazione si è concentrata nella possibilità di eliminare la percezione di una regia. La sensazione che chiunque potesse già sapere cosa stava per accadere. La scena da noi riportata quasi sempre non ha quinte e vive chiusa in se stessa, lo sguardo resta sempre all'inseguimento e raramente gioca d'anticipo. Lo sguardo è veramente quello di tutti, dello spettatore, dell'attore come del regista, dell'animale o dell'inanimato. Si immedesima attraverso corpi e distanze ma non appartiene veramente a un corpo, a un tempo o a un luogo. Analizzando le riprese e osservando una logica di montaggio che tenesse uniti i vari episodi in un'opera unica, abbiamo evidenziato alla fine un processo che ricorda molto quello della metempsicosi, una teoria religiosa che fonda la propria soteriologia sulla liberazione dal ciclo delle trasmigrazioni mediante l'annullamento della individualità.

**Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti** hanno studiato cinema d'animazione e pittura a Urbino e lavorano insieme dal 1995 alla creazione di video e installazioni. Dal 1999 collaborano con la compagnia teatrale Societas Raffaello Sanzio. Principali riconoscimenti: Grand Prix de la Ville de Locarno, Videoart Festival 1996: Primo Premio (Urbino memoriale, video dedicato a Paolo Volponi); TTV Performing Arts on Screen, Riccione 2002: Primo Premio (Genesi. From the Museum of Sleep, video tratto dall'opera omonima di Romeo Castellucci). Attività didattica: I.S.A. Scuola del Libro - Accademia di Belle Arti, Urbino. Un cofanetto DVD del *Ciclo Filmico* è in preparazione presso le Edizioni RaroVideo.

**I.16. Conversazione con Ginette Laurin – O Vertigo,**

*Vorrei aprire questa conversazione partendo da una questione che riguarda le figurazioni del corpo. Nel progetto La résonance du double (2004) ma anche in cortometraggi come Traccia (2004), le diverse gradazioni di presenza che mette in opera implicano un interesse per le figurazioni del corpo (ombre, angeli, fantasmi, tracce). Esse sono soluzioni intermedie tra la presenza e l'assenza. Sono disposizioni di tracce e segni della presenza. Potrebbe approfondire questo aspetto, toccando particolarmente il tema del doppio e del fantasma?*

In senso stretto il doppio non è altro che la replica di un oggetto. Ma nella sfera umana ci sono diverse dimensioni di doppi: riflessi e ombre ne sono un esempio, così come l'eco e la *risonanza* che dà il titolo al progetto realizzato per il *Musée d'Art Contemporaine* de Montréal. In quanto coreografa, lavoro con e sul corpo, sulle sue molteplici dimensioni; è il mio principale strumento di espressione. Le differenti figurazioni del corpo cui fai riferimento, soprattutto nel mio lavoro inerente le installazioni coreografiche, si articola principalmente attorno a diversi temi: quello della memoria, e questo implica una riflessione sul tempo; ma anche quello del corpo nello spazio o, ancora, della sua traccia come prova tangibile del suo passaggio. L'invisibile è così assolutamente più eloquente del visibile; una trama che deve emergere, anche lentamente. Essa rinvia a diversi stadi come la solitudine, la morte oltre a sottolineare la finitudine della condizione umana. Il doppio funziona quindi come un modo per sfuggire a questi concetti di interruzione attraverso una *risonanza*, un'eco o una continuità nell'unisono di uno stesso movimento, nella rassomiglianza di due esseri; nella traccia (che ci lascia credere che un essere invisibile segna ancora lo spazio-tempo) o in un cambiamento continuo, senza inizio né fine. Mi interessa molto l'aspetto *visivo* dei lavori, mi interessa guidare e catturare lo sguardo dello spettatore sulla scena.

*Traccia è per me rivelatore in questa cornice di riferimenti, perché è una sorta di vibrazione di segni di presenza nello spazio. Potrebbe approfondire l'idea operativa che sottende questo lavoro?*

Ho lavorato a lungo con un astrofisico; i nostri incontri hanno sempre riguardato la possibilità di cogliere le relazioni che passano tra un movimento del corpo umano e quello di organismi molto più grandi, come gli astri per esempio. Ora, è altrettanto vero che gli astrofisici osservano e analizzano le particelle infinitesimali per comprendere e ricostruire il movimento degli astri e

delle galassie. Detto questo sono particolarmente affascinata dall'indagine e dai metodi scientifici, soprattutto quelli di visualizzazione del movimento delle particelle molto piccole; non posso non constatare come questo loro movimento assomigli molto a quello del corpo umano, soprattutto per la simmetria e per i movimenti curvilinei. La tecnica utilizzata per il cortometraggio è per lo spettacolo è la stessa: filmare una performer vestita completamente con abiti neri e con in mano due piccole lampade per ogni mano. La ripresa di Oana Suteu ha dunque intercettato e fissato su un supporto queste tracce. In un secondo momento queste tracce sono state proiettate sul *tulle* trasparente posizionato davanti alla performer. Mentre eseguiva la presenza coreografica, cercava di sincronizzarsi con la proiezione del *movimento luminoso*.

*Potrebbe parlarmi del passaggio che si verifica tra Passare (2004), il lavoro per la scena, e Traccia, il cortometraggio, che espande questo particolare, come rendendolo autonomo dalla scena?*

Nello spettacolo *Passare* ho utilizzato il video in diretta per alcune sezioni di lavoro; la camera nascosta captava una azione e restituiva un'altra prospettiva o un'altra percezione del corpo in movimento, moltiplicandone i punti di vista, come un prisma. Ho utilizzato anche il video per la proiezione di immagini e sequenza pre-registrate, quindi appartenenti a un altro tempo. *Traccia* è tratto pertanto dalla creazione coreografica di *Passare* ma è pensato e costruito per il lavoro video realizzato da Oana Suteu.

*Per ciò che riguarda le figurazioni del corpo, c'è una questione molto importante da sottolineare: quella inerente al tempo. C'è un tempo (e quindi uno spazio) per la presenza fisica, ma c'è inoltre uno spazio-tempo per le figurazioni. Potrebbe parlarmi della loro relazione facendo riferimento alla sua produzione?*

Nei mie lavoro mi interessa molto riflettere intorno alle relazioni che si istituiscono tra la presenza reale, fisica del performer, e una presenza virtuale. Ciò che mi interessa è permettere allo spettatore di confrontarsi, da un punto di vista percettivo, con la *forza* di un'assenza resa però tangibile da una traccia. Lavorare sulla dimensione del fantasma – come ho fatto nell'istallazione coreografica *La résonance du double* – va in questa direzione. Il costume è presente, ma è vuoto; pertanto non rimane altro che la memoria del corpo e della sua forma. Davanti a questo costume, una proiezione mostra la performer che lo indossa; questo segna una presenza virtuale della persona rinforzando, in

qualche modo, l'assenza e il vuoto. Il tempo è quindi parte determinante di questo processo di lavoro, è necessario *marcare* il tempo, renderne visibile da un lato e sensibile dall'altro il suo passaggio.

*Passerei, in ultima, a una questione inerente il movimento: in lavori come Passare, il movimento ha un andamento frammentato e fluido, mentre in Traccia ha invece un andamento circolare e modulare, sia verticale che orizzontale. Potrebbe tracciare una relazione tra questi due lavori e la sua ultima produzione, Angels (2006)?*

La sezione di *Traccia* compresa all'interno del lavoro scenico *Passare* è stata creata a partire dalla stessa immagine filmata in una camera a gas che riproduceva il *big bang*; le particelle si incontravano provocando così un movimento circolare e simmetrico che assomigliava ai movimenti del corpo umano. Mentre per *Angels* il lavoro sul movimento è stato totalmente diverso, si trattava di avvicinare intimamente il lavoro di ogni danzatore come in uno zoom e di rivelare ogni sua essenza e particolarità. Una forma di intervento ravvicinato, che tende all'evidenza del particolare. Come in un processo fotografico, mi interessava captare un istante di movimento; e questo è anche un modo per lavorare sulla rappresentazione stessa di quel movimento. Una foto è al contempo una pseudo-presenza e, per tornare al discorso precedentemente affrontato, è una sorta di segno dell'assenza. Perseguo, nel mio lavoro, un processo compositivo del movimento nel quale la prossimità con il corpo fisico, affettivo e fisiologico dell'interprete è pressoché costante. Devo inoltre aggiungere che sono profondamente affascinata dal *passo a due*; direi, meglio, che il *duo* è al centro della mia ricerca; sono affascinata dall'idea di armonia e di sincronia, di complicità o di simbiosi in una frase coreografica. Nel mio lavoro coreografico i corpi si supportano attraverso una dinamica di gestione della gravità; il *duo* serve quindi a moltiplicare la carica fisica o emotiva che si dispiega in un movimento.

**Ginette Laurin** è danzatrice, coreografa e direttrice della Compagnia O Vertigo. Dopo aver studiato balletto, danza jazz e moderna, il mimo e la ginnastica, nel 1977 dà vita alla formazione *Groupe Nouvelle Aire*. Ginette Laurin ha collaborato a diverse performance firmate da importanti coreografi come Edouard Lock, Daniel Lèveillé, danzando anche per il pioniere della danza contemporanea del Québec Jean-Pierre Perreault. Il suo talento le ha

permesso di portare il suo lavoro in diverse parti del mondo, dall'Europa al Medio Oriente,

Ginette Laurin intraprende la sua carriera da coreografa nel 1979 con *Sept fois passera*. Nel 1984 fonda la sua compagnia O Vertigo, con la quale dà vita a opere di grande interesse, performance fisiche e rischiose come *Olé* e *Crash Landing*. Nel corso degli anni la compagnia ha presentato il suo lavoro nei più importanti festival internazionali di danza e performance, come il festival de Bagnolet (France) o il Festival International de nouvelle danse (Montréal). Tra le opere principali ricordiamo *Luna* (2001), *Passare* (2004), *Anges* (2006) e l'installazione *La résonance du double* (2004) realizzata presso il Musée d'Art contemporaine de Montréal. Ginette Laurin ha realizzato anche alcuni cortometraggi *Passare*, *Traccia e Coppia* (tutti del 2004) con la collaborazione della videomaker Oana Suteu.

### I.17. Conversazione con Oana Suteu

*Lei ha lavorato per la realizzazione video di Passare e per il cortometraggio Traccia (2004) della coreografa Ginette Laurin. Come videomaker ha realizzato diversi lavori, tra i quali possiamo ricordare M form Motion (2003) nel quale ritroviamo un analogo interesse per temi come il doppio o la traccia. Trovo che questi temi siano una strategia per interrogare la presenza del corpo del performer sulla scena contemporanea, al di là degli strumenti impiegati per la realizzazione dei diversi interventi. Come avete lavorato, con Ginette Laurin, a partire da questi temi, nella realizzazione del cortometraggio per Passare (2004) e nella realizzazione di Traccia?*

Il concetto di traccia deriva da un'idea di passaggio che aveva, effettivamente, segnato alcuni miei precedenti lavori. Un esempio è *M for Motion* poiché in questo cortometraggio seguo dei corpi in movimento giustapponendoli a immagini e suoni che rinviano a elementi naturali come il vento, l'onda e lo scorrere dell'acqua, costruendo una continuità tra l'uno e gli altri. Questo mi ha dunque permesso di creare associazioni che convergono poeticamente verso l'idea di una dinamica così come esiste (o può esistere) in natura. L'ispirazione per il cortometraggio riposa pertanto sull'idea che la materia è in permanente movimento e che le traiettorie, che siano micro o macroscopiche, hanno attributi simili. Ginette Laurin, dal canto suo, aveva già sperimentato questi aspetti in modo magistrale con il lavoro *Luna* (2001) e credo che in questo abbia visto il potenziale di sviluppo di alcune prospettive e tematiche da introdurre in un nuovo contesto creativo al quale ho avuto il piacere di collaborare. Questa esplorazione, durata più di quattro anni, consisteva in una andata e ritorno tra la costruzione coreografica e l'*équipe* tecnica di cui facevo parte. Per il cortometraggio *Passare* l'idea di partenza era quella di esplorare, in laboratorio, la modalità attraverso la quale un uomo anziano e un bambino interpretavano lo stesso movimento. Si trattava, in primo luogo, di un esperimento per i danzatori di *O Vertigo* per avvicinarsi in modo diretto alla dimensione umana del gesto. Tuttavia questo aspetto del lavoro mi ha offerto un equivalente cinematografico sul quale poter intervenire.

*Da un punto di vista tecnico-realizzativo, come ha lavorato per raggiungere questo risultato?*

Per la trasposizione di questa coreografia ho scelto di lavorare su un doppio binario, da un lato ponendo l'attenzione al gesto, dall'altro lavorando sulla dimensione temporale che questo gesto costruiva. Attraversare il tempo

dunque. Ho lavorato tecnicamente con la telecamera posizionata in modo ravvicinato ai performer; la disposizione della luce ha reso la trama (*texture*) della pelle molto presente; l'introduzione di lenti focali lunghe mi ha quindi permesso di lavorare a partire da alcuni dettagli del corpo: le dita e le rughe del volto per esempio, invisibili a meno che occupiamo lo spazio intimo di prossimità a un soggetto. Il montaggio parallelo mi ha permesso di relazionare e instaurare un passaggio simbolico, tra l'infanzia e la vecchiaia. Per aumentare e sottolineare questa dimensione simbolica ho utilizzato anche delle proiezioni su *plexiglass*. Esse fanno da contrappunto al gesto. Così la presenza del corpo nello spazio è trattata da un punto di vista metaforico, e la componente temporale non è perfettamente definita. Anche i costumi sono stati creati per rispecchiare questa totale sospensione nell'intemporalità. La presenza effettiva dei corpi nello spazio-tempo è dunque una delle preoccupazioni che si sono delineate durante la lavorazione, ma ciò che ci interessava veramente era la relazione possibile tra l'espressione di un movimento di una persona anziana e lo stesso movimento in un ragazzo; la pura bellezza di avere una differente attitudine nei confronti del tempo che passa.

*Lei ha lavorato anche per la versione scenica di Passare (2004) coreografata da Ginette Laurin. In quel caso voi avete lavorato sia sulla riproduzione dei corpi che sulla traccia del movimento. Potrebbe soffermarsi sulle differenze che intercorrono tra le tracce di movimento che sono presenti in una sezione di Passare e il lavoro per il cortometraggio Traccia?*

Per quanto riguarda la traccia luminosa non ci sono rilevanti differenze tra i due progetti. Ma il cortometraggio ha qualche elemento in più se consideriamo il lavoro sulla struttura temporale della traccia. Per ottenerla, da un punto di vista tecnico, abbiamo lavorato su due versanti. Da un lato abbiamo fatto delle ricerche sulle possibili captazioni del movimento; nel corso di queste ricerche ho trovato un modo di imprimere il movimento che mi permetteva di lavorare sulle tracce del gesto pensato e coreografato da Ginette Laurin, e lavorare successivamente con quest'ultimo in un trattamento in tempo reale. Ho quindi optato per una ripresa della partitura coreografica attraverso l'utilizzo di *flash* tenuti tra le mani dalla performer. In seguito ho realizzato la traccia in tempo reale lavorando sulla persistenza dell'immagine. La traccia del movimento sembra inoltre avere un ritmo e una dinamica differente rispetto a quella del movimento. Tuttavia questa impressione è creata dalla distanza che separa la danzatrice dal *tulle* che abbiamo utilizzato come superficie di proiezione delle tracce.

**Oana Suteu** è una videomaker residente a Montréal. Il suo lavoro è particolarmente caratterizzato da un'attenzione rivolta al movimento e alla sue tracce. Tra le sue produzioni ricordiamo *M for Mouvement* del 2003 e i cortometraggi *Passare*, *Traccia* e *Coppia* realizzati nel 2004 in collaborazione con la coreografa Ginette Laurin della compagnia O Vertigo. Con la stessa coreografa ha collaborato alla realizzazione della parte video della performance *Passare* (2004). I suoi lavori sono stati presentati in importanti rassegne internazionali di carattere cinematografico e in gallerie d'arte.

**I.18.** Conversazione con Klaus Obermaier,

*Vorrei inaugurare questa conversazione con una considerazione sull'utilizzo delle tecnologie in ambito performativo. La loro introduzione modifica radicalmente lo spazio tempo della scena, Potresti soffermarti su questo aspetto?*

In particolare per *Vivisector* (2003), l'organizzazione dello spazio e della dimensione temporale furono questioni centrali per la realizzazione dell'intera *pièce*: fino a che punto la qualità del movimento del mondo virtuale influenza e interviene sulle sequenze di composizione del movimento umano? Questa fu l'interrogazione di fondo che mosse la mia ricerca. Per esempio l'influenza dei video game mi condusse a progettare altre connessioni interessanti; la prima delle quali riguarda le modalità attraverso le quali è possibile intervenire per rompere la linearità del movimento, cosa che è difficile e naturalmente impossibile da realizzare per un danzatore in scena. Un altro interrogativo che ha attraversato il lavoro riguardo le diverse possibilità per superare il *continuum* spazio-temporale. Questa questione non è difficile se si procede a un lavoro di carattere cinematografico, oppure lavorando su una ripresa video, ma è quindi necessario rintracciare questa possibilità in relazione alla scena, e qui il compito è chiaramente più complesso. È per questo che in *Vivisector* abbiamo utilizzato un sottotitolo che letteralmente dice: *intervento nel corpo traspirante*, così da poter sottolineare che si tratta di una performance live in cui i piani spaziali, fisico e virtuale, si intersecano ripetutamente, determinandosi l'un l'altro.

*Questo da un punto di vista spaziale, ma rispetto alla costruzione temporale? Potresti parlarmi della relazione tra l'immagine reale e l'immagine virtuale?*

Nei lavori di carattere performativo, il tempo è sempre la questione centrale sulla quale interrogarsi. Siamo abituati al tempo virtuale costruito attraverso i film e le opere video, ma io sono interessato a lavorare questa dimensione particolare attraverso la scena, con i performer reali. E sono esattamente queste le questioni che ho cercato di affrontare con la realizzazione del mio solo usando principalmente la proiezione del corpo e le luci di un video. Senza dubbio il tempo è la componente fondamentale per la costruzione di ogni immagine. Detto questo ciò che mi interessa particolarmente è la relazione sottile che si determina tra il corpo virtuale e quello fisico. Capire quale, esattamente, è la loro relazione. Può essere una questione di gradi. Forse di continuità tra l'uno e l'altro. Certo è che non sono due entità distinte, ma

relazionate e relazionali. Mi interessa la tensione interna a questa relazione, tensione che cerco di rendere visibile, come facendola affiorare.

*Credo che nel tuo lavoro sia presente una certa attenzione verso l'impermanenza. Mi interessa concentrare l'attenzione su una dimensione effimera della scena. Potresti soffermarti su questi aspetti?*

Credo che l'argomento che tu proponi sia in realtà molto importante, perché è una questione, quella dell'effimero, che cerco di osservare e rintracciare sia per quanto riguarda il lavoro scenico sia per ciò che concerne la produzione filmica o video. Naturalmente sulla scena faccio uso di proiezioni, che siano interattive o meno, tuttavia è necessario che queste interagiscano profondamente con lo spazio scenico a livello della drammaturgia. Posso citarti un esempio in questa direzione: l'acqua che scorre sulla superficie di *Œdipus* (2004). Entrambe queste realizzazioni si sommano alla dimensione effimera. Mi interessa molto la citazione di Norbert Wiener: "In ogni caso una cosa è chiara, l'identità fisica di un individuo non è basata sull'identità della sostanza di cui è fatto...l'individualità del corpo è più una fiamma che una pietra, più una forma che un particolare della sostanza". In questa direzione la virtualità è interessante solo ed esclusivamente se io ho una relazione con la realtà; e questo deve coinvolgere il corpo umano che, in questo schema di riferimento, diventa una interfaccia. In quanto tale il corpo disegna un processo relazionale che, in qualche modo, esce dal soggetto per accedere a un processo di soggettivazione. Per la realizzazione di *Apparition* (2004) abbiamo utilizzato il tempo reale "contenuto". Ogni componente non è pregressa rispetto allo sviluppo della scena, si realizza nello stesso tempo, non ci sono fotografie o video; è, per così dire, una scena essenziale. Tutto è contenuto nel computer sottoforma di codice.

*Di Apparition esistono due versioni, sono intervenuti dei cambiamenti in esse?*

Non ci sono rilevanti differenze tranne una maggiore consapevolezza di alcuni processi impiegati. *Apparition 2* porta queste tracce e mostra le esperienze che abbiamo via via realizzato dopo un anno di *tour*, utilizzando il sistema interattivo che sta alla base del lavoro per la costruzione della relazione tra il corpo del performer e la proiezione. I cambiamenti reali sono resi effettivi da una maggiore articolazione della partitura coreografica. Questa è veramente diversa, anche per l'arrivo di un danzatore veramente eccellente nella costruzione del suo movimento.

*In Apparition c'è un passaggio sul quale vorrei soffermarmi: il movimento coreografico produce una traccia che raddoppia il movimento e lo fa apparire come una vibrazione nello spazio. Potresti parlarmi della relazione che si instaura tra il movimento e la sua traccia?*

Il sistema tempo-reale per generare il carattere visuale di *Apparition* è stato progettato e costruito a partire da processi computazionali che simulano e modellano il mondo reale, fisico. Questi processi sono molto importanti dal momento in cui questi ricostruiscono il movimento secondo i procedimenti digitali, facendo concorrenza a quello di un reale danzatore.

Tecnicamente la camera a infrarossi, basata sul sistema *motion tracking* – che permette il tracciamento di un movimento – usa una complessa visione algoritmica per estrarre i contorni e le forme mobili del performer dallo sfondo al fine di fornire contestualmente l'informazione aggiornata per una proiezione del corpo, come pure nei calcoli quantitativi di certi *motion* dinamici, per esempio velocità, direzione, intensità e volume. L'informazione derivata da questi calcoli è assegnata dinamicamente alla figura generata dal visore in tempo reale, esse vengono poi proiettate direttamente dietro il corpo e/o come una proiezione di sfondo su larga-scale.

*Sono interessato, da un punto di vista fisiologico, alle relazioni che si costruiscono tra il movimento coreografico e il sistema nervoso. Credo che questo sia uno dei punti più interessanti sui quali le tecnologie possono intervenire per incidere sul potenziale gestuale. Per la progettazione di Apparition hai lavorato con Scott Delahunta, potresti parlarmi di questa collaborazione?*

*Apparition* è basato su un sistema interattivo generato in tempo-reale, che non è solo un'estensione del performer, ma piuttosto un *performance partner*. Le due principali aree di ricerca, il sistema come performer-partner e lo spazio cinetico immersivo, hanno fornito un *framework* per il materiale in via di sviluppo che è strettamente collegato al sistema interattivo. Non viene dunque assunta nessuna gerarchia di sistemi e le scelte che vengono fatte massimizzano connessioni associative, metaforiche, attraverso processi di volta in volta computazionali, emozionali e corporei. Scott fu coinvolto nel processo preparatorio del lavoro, nei termini di una discussione continua e di ricerca per i materiali; da questa collaborazione emerge una cosa importante: abbiamo deciso di abbandonare tutte le facili risoluzioni, le tecnologie esistenti che sono, in realtà, troppo lente o che permettono operazioni troppo banali, sviluppando un terreno di indagine nuovo, originale, all'interno del quale abbiamo anche delineato e progettato

nuovi strumenti sui quali lavorare. È indubbio il fatto che ogni intervento tecnico riscriva, a livello cognitivo, il modo di riorganizzare la sua relazione con il corpo, soprattutto per via del ritorno di immagine attraverso un processo di *feedback*.

*In D.A.V.E (2003) e in Apparition c'è un processo trasformativo che coinvolge tutte le componenti della scena. Potresti parlarmi, in chiusura, del concetto di rappresentazione e delle modificazioni che questa subisce sulla scena?*

I miei interessi principali sono concentrati alle relazioni che i processi creativi possono instaurare con le tecnologie e, al contempo, nell'affievolire e ridurre al minimo i confini tra reale e virtuale. Quindi, in questo senso, la trasformazione è il processo necessario da seguire. Per questa ragione ho creato ambienti scenici che permettono un elevato grado di flessibilità. Nulla è fissato e come ho dichiarato insieme a Scott Delahunta: Quale coreografia emerge quando il software è il tuo partner?

Quando lo spazio-immagine virtuale e reale ha in comune la stessa fisica?

Quando tutto ciò che si muove in scena è sia interattivo che indipendente?

E ogni forma, danzante o immobile, può essere trasformata in una proiezione cinetica della superficie?

**Klaus Obermaier**, musicista e artista austriaco, ha ideato numerosi lavori nel settore multimediale spaziando dalla video art ai progetti web, dalla composizione musicale alle installazioni interattive create per festival di fama internazionale come Ars Electronica di Linz, Intermedium/ZKM e Singapore Arts. Ha inoltre collaborato con i danzatori del Nederlands Dans Theater e DV8. Tra le sue opere ricordiamo *D.A.V.E.* (2003), *Vivisector* (2003) e *Apparition* (2004) realizzato con la collaborazione di Scott Delahunta. Klaus Obermaier insegna presso la Facoltà di Design e Arti dello IUAV di Venezia.

**I.19.** Conversazione con Isabelle Choinière,

*In diversi interventi hai parlato, rispetto al tuo lavoro, di corpo sonoro, che non è altro che un divenire sonoro del corpo; potresti soffermarti su questo aspetto particolare della tua produzione?*

Quando parlo di *corpo sonoro* mi riferisco in prima istanza a un corpo che è generato in tempo reale dalle danzatrici, quindi rientra perfettamente in un concetto di *coreografia allargata* che sto sviluppando con questi ultimi progetti. L'introduzione di questa nozione cerca un punto di mediazione tra tutti gli elementi che compongono il lavoro, sia da un punto di vista strettamente *mediatico*, inerente i dispositivi informatici, ma da un punto di vista scenico; questo per pensare in altro modo la composizione coreografica. Il *corpo sonoro* è dunque un'emanazione del corpo reale, come un doppio che ne costituisce una *vibrazione* a partire dalla quale si va a comporre l'intera partitura. Ciò che è estremamente interessante, in questa prospettiva, è che lavorando sul corpo sonoro si può intervenire – rinnovandolo – sull'aspetto sensoriale che porta da un lato a rinunciare a schemi compositivi già sperimentati, mentre dall'altro, in stretta relazione con questo, permette un approfondimento verso la costruzione di un gesto continuamente rinnovato e, oserei dire, rinnovabile. In questo quadro la sensorialità si riorganizza, l'esteriorità che è mediatizzata permette un rinnovamento della percezione del gesto e del movimento che si dispiega nello spazio. Questo ci permette di uscire dalla sclerosi coreografica. Questo è, dal mio punto di vista, uno degli aspetti più importanti del lavoro sulle tecnologie: rinnovare il proprio assetto percettivo per generare nuove partiture gestuali. La tecnologia deve rinnovare l'esperienza della corporeità e, in stretta relazione a questo, lavorare sulla sua dimensione sensoriale. Quindi lavorando sulla dimensione del *corpo sonoro*, il senso è quello di intervenire in un processo di rinnovamento della sensorialità che passa per un lavoro, strettamente interrelato, sul gesto. Siamo in una modalità per *de-gerarchizzare* il corpo. Quello che si intrattiene tra la performer e la tecnologia non è una relazione eterna, ma quest'ultima deve fondersi nel processo di lavoro performativo.

*A questo proposito hai parlato di una dimensione espansa del corpo. Riferendoti a questo hai affrontato la questione del fantasma. Questo per me ha una stretta relazione con il concetto di presenza. Puoi soffermarti su questo aspetto?*

La nozione di *fantasma* è un punto centrale contenuto in una più ampia riflessione che investe il concetto di virtualità e i suoi aspetti. Cos'è la virtualità, o meglio qual è la dimensione virtuale del *fantasma*? Quest'ultimo ha la stessa consistenza di un angelo, qualcosa che, al contempo, è là ma può anche non esserlo. La virtualizzazione è spesso intesa come una forma di *disincarnazione* del corpo, ma per me, attraverso il mio lavoro con le tecnologie, considero la virtualizzazione come un lavoro sulla dimensione *potenziale* del corpo; quindi il fantasma è l'espressione più autentica di questa dimensione, è qualcosa o qualcuno che arriva e parte, senza posa. Il *fantasma* ci riguarda in due modi, sia da un punto di vista fisico, che da un punto di vista strettamente psichico. Mi interessa pertanto la sua *prossimità* rispetto al corpo, la sua relazione con l'assenza. Si crea così una *tensione* tra queste dimensioni differenti. E nei miei interventi come *Communion* (1995-96) e *La démente des Anges* (1998-2002) non faccio altro che continuare a esplorare questa tensione in due modi diversi: lavorando sull'invenzione di nuove realtà e secondo le diverse espressioni di corpo virtuale sottoforma di immagine, suono, luce. Quindi, con il *corpo sonoro* possiamo creare una vera e propria *presenza*, anche coreografica, attraverso la quale posso organizzare la dislocazione dei corpi nello spazio, e attraverso di questo partecipare a un rinnovamento dell'assetto sensoriale, dunque dell'esperienza.

*Si tratta dunque di diversi livelli di virtualizzazione...*

...sì, intendo definire diversi livelli di virtualizzazione sui quali lavoro, da un lato intervenendo sulla dimensione della concentrazione dei danzatori e la possibilità di generare una *fantasmagoria personale*, che sia elargita, in una continua risonanza del corpo. Ci sono quindi diverse dimensioni di invisibilità che parlano della corporeità a un altro livello.

*Possiamo parlare del corpo come di una matrice, di una pluralità di queste figurazioni?*

Se parliamo di matrice dobbiamo capire che il corpo rinvia sempre a qualcosa, che fa senso; per me il corpo è il generatore di questa esperienza di rinnovamento sensoriale. È dunque interessante lavorare anche sulla *distanziamento* del corpo, come può esserlo un lavoro sull'immagine o sul suono, che sono completamente staccati dal corpo. È questa la direzione che mi interessa indagare nel mio lavoro. Per me il corpo è un catalizzatore di una pluralità di sensi. Dunque un rinvio. In cui il *senso* del suono deve essere rinviato all'esperienza del corpo che, a livello sensoriale, è multipla.

*Sono interessato alla costruzione dello spazio. Potresti soffermarti sulla relazione che si instaura, da un punto di vista spaziale, tra il corpo fisico e il fantasma sonoro, di cui abbiamo precedentemente parlato?*

Questa è una questione che ho affrontato in diversi modi, da un lato attraverso la realizzazione – grazie a una *équipe* di informatici – di dispositivi interattivi, dall'altro attraverso l'approccio concettuale allo spazio. A uno spazio *relativo*, e questo fa senso rispetto alla virtualizzazione, perché questa astrae lo spazio, crea quello che definiamo un *ambiente* virtuale, quindi la dimensione, simile a quella di un fantasma, rimanda a una costante fluttuazione in questo spazio. Quello che cerco di comporre attraverso la coreografia è una relazione non tanto *formale* con lo spazio, quanto *relativa*, vale a dire che sta in relazione all'esperienza del corpo, referenziale dunque. Se vuoi siamo in una forma di *astrazione* della dimensione cartesiana dello spazio, privilegiando invece una nozione corporea dello spazio che, in ultimo, è una relazione *relativa*: relativa rispetto alla danzatrice stessa ma anche in relazione all'organizzazione dello spostamento nello spazio dell'intero gruppo di performer. I danzatori, come in questo ultimo progetto *3eme création, phase 2* (2006), ridefiniscono a ogni momento la loro relazione reciproca con e nello spazio, generando, di conseguenza, il *soundscape* del lavoro.

*Da un punto di vista del dispositivo, tecnicamente come è stato realizzato?*

Per il dispositivo abbiamo lavorato essenzialmente con microfoni senza fili; questi microfoni captano il respiro delle danzatrici per elaborarlo successivamente. Questo ha sviluppato un principio di *propriocezione sonora* o di *sinestesia sonora* che partecipa alla complessità della dinamica del corpo collettivo della partitura coreografica; questo ha una risonanza con il concetto di corpo sonoro del lavoro; un livello di complessità, potremmo dire, ancorato nel principio del movimento. Mentre al suolo abbiamo posizionato sensori interattivi in grado di captare le vibrazioni del movimento. Entrambe queste onde sonore si propagano compenetrandosi e la forma di organicità del sistema che può essere dinamizzata e amplificata, crea un nuovo tipo di propriocezione sonora. Se la prima forma di captazione è legata al soffio o alla dinamica di certi gesti, tutto il lavoro al suolo è testimone di nuove dinamiche gestuali che passano per un nuovo livello del corpo, stò parlando in particolare dell'articolazione delle parti inferiori, come le gambe. Potremmo dire che ci sono diverse dimensioni sonore che si compongono organicamente nella dimensione del *corpo sonoro*. Quest'ultimo quindi non può essere direttamente

riferito a un solo corpo, ma piuttosto a una complessità, a una massa di corpi, un *corpo collettivo* fatto da diverse dimensioni tra le quali la captazione del soffio o del movimento al suolo, ma anche legato alla dimensione della spazializzazione.

*Potresti soffermarti sulla temporalità che caratterizza il dispiegamento del movimento nel lavoro da te citato?*

Mi interessa delineare un nuovo tipo di temporalità, soprattutto per quanto riguarda il movimento; mi interessa una certa lentezza che sfiora l'immobilità, che dà l'idea di un tempo che non passa, come sospeso. Questo è inserito, nei miei lavori, all'interno di una più ampia strategia di degerarchizzazione della struttura del corpo, in cui l'interesse generale è intercalato in un movimento collettivo fatto di diversi contatti, divisioni. Mi interessa un altro tipo di temporalità, se vuoi collettiva, perché non è legata a un solo corpo e dunque all'articolazione di un solo movimento, ma piuttosto alla costruzione e alla relazione di cinque movimenti e temporalità completamente differenti le une dalle altre, che possono andare all'unisono ma anche diversificarsi, incontrarsi e separarsi. Quindi l'aspetto al quale mi interessa guardare è quello di una temporalità complessiva e questo comporta il lavoro in *risonanza* tra temporalità diverse.

*Ne La démente des anges hai lavorato con una presenza corporea in rete. Vale a dire con quella che potremmo definire una forma di presenza a distanza. Potresti soffermarti, anche da un punto di vista tecnico, sulla realizzazione e le implicazioni estetiche di questo lavoro in relazione a quanto detto fino a ora sulla presenza?*

Per fare questa performance ho lavorato con diversi ricercatori informatici, uno tra questi si chiama Marc Lavallée, inventore della videoteca di Montréal, e con Thierry Fournier che aveva lavorato con L'IRCAM a Parigi. Insieme abbiamo sviluppato un sistema che permette di trattare informazioni catturate in tempo reale via rete internet. A livello temporale abbiamo progettato un sistema che si articolava su due diverse regie, nelle quali la prima controllava anche la seconda. Quindi abbiamo operato con un particolare software che correggeva ogni possibile *décalge* che avrebbe potuto ritardare la trasmissione dei dati via rete. Si trattava quindi di un correttore di tipo temporale. Questo è importante nel momento in cui a essere trattati sono dati provenienti dal movimento e dal corpo, perché in questo tipo di trattamento ogni ritardo nella trasmissione dei dati incide profondamente sulla qualità del movimento che viene visualizzato.

Per esempio se il trattamento dei dati è intervallato o ritardato, il risultato visualizzato sarà un movimento piuttosto meccanico, mentre se il flusso dei dati è costante e regolare, la visualizzazione ne restituirà un flusso decisamente più organico. Abbiamo dunque lavorato sulla dimensione mnemonica, sulle tracce e sulla dimensione del rinvio. A livello della *presenza* mi ha interessato molto lavorare con un corpo fisico in relazione a una sua espressione mediatizzata. Questo processo di lavoro ha portato a riflettere sulle diverse strategie per poter rendere presente il corpo mediatizzato. Questo ha implicato l'utilizzo di proiezioni e, dunque, l'utilizzo di dimensioni spaziali completamente diverse e simultanee. Uno spazio reale davanti al pubblico, e uno spazio lontano, molto lontano – in un'altra città o continente – o viceversa, in una stanza accanto, ma tuttavia presente attraverso la proiezioni di *fantasmi* provenienti da quello spazio. Abbiamo cercato così di mettere in relazione, anche da un punto di vista coreografico, queste due diverse e distinte presenze. Si è dunque trattato di un lavoro di composizione simultanea. Ci sono due tipi di raddoppiamento, se così possiamo dire; da un lato ci sono i due corpi reali, distanti l'uno dall'altro, in due spazi fisici separati (e tutti i diversi livelli della composizione, sonori, gestuali, visuali sono tutti concepiti in rete). Poi ci sono le due dimensioni virtuali dei corpi delle performer, anch'essi distanti tra loro, ma interscambiati. In ogni spazio troviamo dunque una copia formata da un corpo reale e la dimensione mediatizzata, le tracce, di un corpo distante. A questo livello si deve necessariamente aggiungere la captazione della mia immagine reale più quella mediatizzata dell'altra performer. Questo crea una *confusione di dimensioni reali*.

*Anche la presenza, in questo senso, partecipa a un processo costante di moltiplicazione, penso alle tracce per esempio...*

...in effetti credo che ne *La démente des Anges* ci siano diverse dimensioni di presenza. Si ci sono le tracce, ma sono soprattutto tracce di carattere luminoso – corpi di luce – che amplificano una regione e lasciano scoperte altre, creando *buchi neri*; dei corpi neri che avvolgono e contornano i corpi luminosi. C'è anche una presenza sonora e una strettamente performativa. Le voci e i gesti delle interpreti sono captate da una serie di microfoni e sensori piazzati sui loro corpi, e questi dati sono trasferiti in rete. È quindi come se le due interpreti generassero e si scambiassero in tempo reale il suono e le immagini che provengono dalla disposizione dei movimenti. Possiamo quindi vedere e sentire ogni interprete, *presente* nello spazio dell'altra. La cinestesia del corpo reale si assembla elettronicamente attraverso il concatenamento di tre livelli di rappresentazione del corpo che, in realtà, sono anche tre livelli temporali

diversi: il corpo fisico (presente), il corpo mediato/video (passato) e il corpo virtuale (futuro).

*Sono interessato, a questo punto, a riflettere su una questione a mio modo di vedere centrale: quella che riguarda il passaggio da un concetto di rappresentazione a uno di trasformazione. Questo perché se abbiamo la possibilità di lavorare a diverse dimensioni, non si tratta più di rappresentare qualcosa, ma bensì di trasformare qualcosa in qualcosa d'altro.*

Questo è un aspetto molto interessante, e credo che sia possibile. Forse è un processo che può essere acquisito da chi ha una certa esperienza con le tecnologie. Dico questo perché il livello al quale faccio riferimento è quello di riuscire a comprendere e ascoltare tutti i passaggi e le trasformazioni sensoriali che le tecnologie consentono di veicolare, e questo ha diversi livelli di intervento. Nel lavoro di interprete, per esempio, devi andare – per comprendere questo – a fondo di alcuni processi di carattere *propriocettivo* e essere in grado di permettere alle tecnologie di integrare questo processo di espansione sensoriale. A questo punto allora la trasformazione continua, alla quale mi sembra tu alludi, diventa la dinamica sotterranea di un lavoro performativo in ambito tecnologico. La concentrazione e il rischio, in quanto interprete, sono importanti. Tuttavia questo può essere fatto anche senza la tecnologia.

*Come se esistesse un processo più complesso in cui è un logos a dispiegarsi ancor prima che intervenga una techné, intesa qui nel senso ristretto di tecnica e non nell'accezione più ampia che possiamo comunque attribuirle. Intendo dire: come se ci potesse essere un processo di pensiero digitale senza che il livello della praxis implichi il digitale come codice informatico.*

Sì, credo sia in questa direzione. In primo luogo tutta la tecnica è tecnica del corpo, nel senso in cui questa amplifica la sua struttura reale e immaginaria. La tecnologia come mi interessa tende a rendere più complesso e ad arricchire il processo di trasformazione perché permette di accedere a sensazioni che, diversamente, sarebbero ignorate. Faccio un esempio non performativo in senso stretto – scenico – ma in senso ampio: il carnevale di Salvador, in Brasile. Si trattava di una dimensione assolutamente particolare, con un'energia circolante di altissima intensità, in grado di convogliare tutto in un flusso di trasformazione perpetuo, e parlo quindi di una sensorialità *eccessiva*. Come se la tecnologia spingesse oltremodo un processo di apprendimento *intimo* delle cose e a maggior ragione della dimensione sensoriale del corpo. Resta il fatto

che, anche da un punto di vista strettamente performativo, quello che rilevi è un punto interessante perché permette di fare uno scarto a livello della percezione sensoriale. E il discorso diventa ancora più interessante – e acquista tutto il suo valore – a patto che non sia dato come rigido, quindi che non sia riservato solo all'intervento delle tecnologie, anche se queste vanno in quella direzione, senza dubbio.

*Pensare la tecnologia come un potenziale tecnologico...*

...si ma a patto di fare una netta riflessione su un punto: vale a dire che, a certi livelli, un discorso sul *potenziamento* o, viceversa, sulla *riduzione* risente ancora di un modo cartesiano di guardare alle cose. Penso che sarebbe corretto parlare di un arricchimento, piuttosto che in termini di un aumento o diminuzione. Questo perché il dire *più* o il dire *meno* rinvia a una serie di riferimenti che sono in relazione alla tua personale esperienza quotidiana del reale, quindi si tratta di un *più* o di un *meno* rispetto a un referente reale. Ma il rinnovamento delle esperienze sensoriali ti portano a sperimentare nuove dimensioni, per così dire, di reale. La differenza è sottile, ma decisiva. È come se lo stesso concetto di *reale* si modificasse. Si tratta di pensare in altro modo.

Isabelle Choinière è una tra le coreografe più interessanti del panorama performativo e coreografico di Montréal, in Québec (Canada). Dopo aver lavorato, come danzatrice, con figure di rilevante importanza, fonda la compagnia Le Corps Indice nel 1994 una compagnia di danza consacrata all'esplorazione della performance e delle nuove tecnologie. Ha ottenuto diversi riconoscimenti internazionali oltre ad avere avuto la possibilità di produzioni concepite in residenza; tra le principali ricordiamo: la Fondation Danaé (Pouilly, France) e il Centre International de Création Vidéo (CICV) (Hérimoncourt, France). Le sue performance sono state ospitate da eventi internazionali come l'*International Symposium of Electronic Art* (1995), *Synthèse 97* (Bourges, France) e il *International Dance and Technology Conference* (Dallas, Texas). Con le corps indice Isabelle Choiniere ha realizzato tre progetti performativi: *Le Partage des peaux I* (1994), *Communion (Le Partage des peaux II)* (1995-1996). Tra i suoi progetti recenti ricordiamo *3eme création, phase 2* (2006), realizzato in residenza presso le Centre des Arts di Enghien-les-Bain in Francia.

I.20. Conversazione con Roberto Paci Dalò – Giardini Pensili,

*Partirei da una riflessione generale che riguarda il concetto di composizione. Questo organizza tutti i livelli, visivi e sonori, di ogni tuo intervento. La composizione ha a che vedere con la drammaturgia, e quindi con il montaggio. Potresti parlarmi di questo aspetto?*

Penso alla parola *composizione* riferita a più parametri, al di là della dimensione puramente acustica, sonora e musicale. La musica, com'è noto, è solo una piccola parte all'interno dell'immenso mondo *sonoro*. Spesso si tende a confondere le due cose, usando la parola musica come sinonimo del termine suono. Potremmo allora affermare che il *suono* contiene in sé, in modo formalizzato, una *musica*. La musica è allora un momento o una condizione del suono. Parlando del suono ci riferiamo quindi all'intera gamma dell'udibile, ed è necessario, in questo senso, pensare a un processo compositivo che incorpora il *rumore* e l'intero *soundscape*. Inoltre, a un primo livello, quando si parla di composizione nell'opera scenica, si rinvia, come giustamente ricordi, a un intervento che coinvolge il montaggio di tutti i piani. La composizione non può non riguardare, su entrambe i versanti, una riflessione sul *tempo* e sulle sue diverse dimensioni. È questione, come direbbe Tarkovskij, di *scolpire il tempo* di ogni intervento, sia performativo che installativo o sonoro. A un secondo livello il termine composizione, rinvia alla relazione, o meglio, all'equilibrio tra i diversi materiali della messa in scena; questo fa sì che anche uno spettacolo generato a partire da un testo non sia succube di quest'ultimo. In definitiva, parlare della composizione, significa riferirsi alla *forma* complessiva attraverso la quale si dispiega un'opera. Quando Cage cita Coomaraswamy che dice che l'imitazione della natura è nel suo processo, non si tratta dell'imitazione della *forma*, bensì della sua struttura portante, qualcosa di molto più complesso della semplice *visibilità* esteriore. Comporre ha quindi a che fare con l'assunzione di responsabilità nei confronti di un processo.

*In un orizzonte di senso strettamente legato alla composizione possiamo collocare un altro aspetto importante del tuo lavoro; l'archivio. Archivio di immagini e di suoni che, composti, costituiscono il piano estetico di ogni intervento.*

In fondo l'archivio è un testo. Operare all'interno di un archivio significa operare sui materiali in senso drammaturgico. La *selezione* è l'operazione cardine di questo processo. Ma anche in questo caso la drammaturgia non è

necessariamente legata alla *stesura* di un testo, piuttosto rimanda alla *tessitura* di una scena. È un lavoro che ha a che vedere con la memoria e le sue stratificazioni. L'archivio ha quindi un'importanza assoluta, mi piace riferirmi ad un archivio perchè significa, innanzitutto, avere a che fare con materiali sconosciuti, obsoleti o dimenticati. Penso, per esempio, al lavoro creato a partire dall'archivio del museo della guerra di Rovereto realizzato da Gianikian e Ricci Lucchi, in cui le immagini di repertorio diventano qualcosa di assolutamente nuovo se organizzate secondo una logica organica. Tutto ciò diventa ancora più importante nel momento in cui si delinea l'incontro/scontro con la rete, che è di fatto un enorme *database*. La creazione di un *database*, e quindi l'organizzazione e la ricerca dei materiali, consente in seguito la realizzazione di altre operazioni.

Passando alle singole componenti della tua domanda, è necessario sottolineare che l'immagine, rispetto al suono, è molto meno definita, infatti il suo grado di aderenza al reale è molto diverso: nel primo caso una voce registrata resta lo stesso oggetto, fatto della stessa sostanza, nell'altro, mi riferisco ad una foto di un volto o a un film, si tratta di qualcosa che può al massimo evocare l'oggetto di partenza. Per questo motivo lavorare su voci del passato, come per esempio avviene per la voce di Mussolini in *Italia anno zero* (realizzato nel 2004 insieme alla compositrice austriaca Olga Neuwirth) è qualcosa che trascina immediatamente chi ascolta in un universo preciso. Mi capita in continuazione di lavorare su materiali già utilizzati; è lo stesso principio che governa l'uso delle parole nella scrittura; mi riferisco in particolare ad Heiner Müller che riscriveva in continuazione i propri testi, a partire da materiali già esistenti. L'archivio piano piano cresce ed è continuamente modificato dalla creazione di nuove operazioni. Le opere che ne derivano hanno però dei fili conduttori che le uniscono: i materiali stessi. Emerge, allora, la forza di questi materiali, che fanno in modo che un suono o una voce attraversino, nell'arco degli anni, diversi lavori presentandosi sotto forma di tracce.

*Potresti parlarmi dell'utilizzo dell'archivio in un lavoro come Animalie (2002)?*

*Animalie* nasce a partire da un testo di Giorgio Agamben, *L'aperto. L'uomo e l'animale*. Questo testo è, per sua natura, non rappresentabile. Per me quindi l'unica modalità di avvicinarlo è quella di affrontarlo in modo speculativo: vale a dire leggere il testo a partire dalla composizione di un altro testo che a questo si rapporti. *Animalie* è quindi un commentario. Ho scelto delle parti del testo come geografia di riferimento, soprattutto tra le più evocative da un punto di

vista teorico; in seguito è stata registrata la voce di Giorgio Agamben e questi frammenti sono stati elaborati attraverso il processo della sintesi granulare.

*Un livello di organizzazione del materiale che, in qualche modo, è reso possibile solamente grazie al processo di molecolarizzazione proprio del digitale. Potresti soffermati su questo aspetto?*

L'elaborazione avviene per via di una scomposizione e di una ricomposizione successiva del suono, operata a partire da frammenti minimi. All'interno di questo processo la cosa rilevante è che non ho lavorato con suoni unicamente sintetici; il risultato della sintesi granulare dipende solo dai materiali impiegati e dai parametri qualitativi imposti al programma. Un file della voce di Giorgio Agamben, di circa quattro secondi, viene processato attraverso la sintesi granulare per dar vita a quattro minuti di suono. È chiaro che in questi quattro minuti accadono, da un punto di vista acustico, una quantità di cose che trascendono il materiale originale.

*Tuttavia il materiale originale, in questo caso la voce di Agamben, diventa una sorta di matrice di cui il suono finale ne porta, per così dire, una memoria alla quale non smette di rinviare.*

Sì, in parte può essere descritto in questo modo. Ed è per questo aspetto che, anche in precedenza, mi soffermavo sulla questione della *memoria*. In un certo senso il *soundscape* di *Animalie* è costruito su una traccia della voce di Agamben che, in sé stessa, è irriconoscibile. Una cosa interessante e casuale, derivata dal trattamento della materia sonora, è che partendo da alcuni parametri applicati alla voce è stato possibile produrre suoni che evocano *voci* di animali; succede così che il testo di Agamben, trattato con la sintesi granulare, appare in scena non riconoscibile, ma al suo posto emergono le voci degli *oggetti* del discorso. L'animale viene evocato attraverso la voce dell'autore che, a sua volta, si fa bestia. Il lavoro fatto per *Animalie*, grazie al processo della sintesi granulare, è principalmente orientato alle altezze del suono, così da poter espandere oltremodo le possibilità di diffusione dell'onda sonora. L'impressione è come se si stesse entrando, secondo un processo per gradi, dentro l'immaginazione di Agamben, in un percorso concepito attraverso tutte le modulazioni che dalla gran della sua voce portano al suono finale. Questo ha fatto sì che lo spettro acustico della performance fosse una paradossale *polaroid* acustica di Agamben.

*Il soundscape sembra allora assumere in sé l'intero sviluppo scenico, a discapito del visualscape e del trattamento dell'immagine...*

...si tratta di una scena acustica che assorbe tutti gli aspetti, fino ad avere un impatto percettivo e sensoriale sullo spettatore molto maggiore rispetto a quanto possa esserne capace un'immagine. La cosa importante, da un punto di vista teatrale e drammaturgico, è che il suono, apparentemente astratto, agisce su parametri che sono molto più legati al corpo rispetto di quanto lo sia l'immagine. È come se l'immagine fosse sempre *esterna* al corpo, arrivi sempre dopo, come se mantenesse sempre una certa distanza oltre ad avere una scarsa capacità immersiva; mentre il suono è immediato e penetrante, *scopico*, investe direttamente la sensorialità. Si tratta di una cosa molto fisica che ha una spiegazione tecnica precisa: una serie di frequenze provocano determinate vibrazioni e risonanze. Queste vibrazioni risuonano a un doppio livello: sul piano dell'architettura spaziale e sul piano corporeo.

*Tuttavia anche il visualscape è determinato a partire da un processo di digitalizzazione dei dati. Potresti soffermati ora sull'orizzonte visivo di Animalie?*

Le immagini proiettate sono create sostanzialmente in diretta, utilizzando un software creato da Tom Demeyer mentre ancora lavorava con la Fondazione STEIM, un centro di ricerca e sviluppo di strumenti per la realizzazione di performance a carattere elettronico, con sede ad Amsterdam. Questo sistema permette di catturare le immagini che provengono dal palcoscenico per modificarle in tempo reale e poterle rimandare, su un grande schermo posizionato in prosenio, in determinate sequenze della performance.

*Oltre a un intervento visivo e sonoro, in Animalie c'è un lavoro sul movimento ripetuto. Quest'ultimo sembra rinviare, nella sua articolazione, alla tessitura di una ragnatela, instaurando così una continuità con il modo animale così com'è dato nel testo di Agamben. Potresti soffermarti sul movimento?*

Ci sono due fasi di movimento, da un lato la prima parte è affidata a una struttura ricorsiva, segnata dalla ripetizione di alcuni moduli e velocità. Essa è composta da movimenti serrati che provengono dalle arti marziali. Effettivamente fanno pensare a un orizzonte animale; in ogni modo non sono movimenti semplicemente decorativi. Hanno piuttosto a che fare con un lavoro sulle intensità e le energie. Mentre la seconda parte fa da contrappunto alla prima. La ragnatela, cui fai riferimento e che in parte è associabile al

movimento della performer, non disegna uno spazio amorfo, bensì uno spazio attraversato da tensioni; lavora su degli assi portanti, come in un'opera di ingegneria. Questo è importantissimo da un punto di vista strutturale; il movimento è un equivalente di questo processo, per lo meno dal punto di vista del rigore dell'organizzazione interna.

*Vorrei tornare al suono e, in particolare, al lavoro sulla voce. Distingueresti, nella tua produzione, due modalità di intervento sul suo spettro acustico. Da un lato lavori per dispersione come nell'intervento sulla voce di Agamben per Animalie; dall'altro però individueresti una struttura ripetitiva e, a tratti, ipnotica. Questo secondo aspetto è invece presente in Stelle della Sera (2005). Potresti parlarne?*

Il testo di Agamben è, come noto, un testo certamente non teatrale. Mentre i due testi, composti da Gabriele Frasca per *Stelle della Sera*, sono estratti da un suo lavoro più complesso articolato in cinque parti. Essi sono, invece, appositamente pensati per la messa in scena. Uno dei due è, inoltre, un testo composto in endecasillabi nascosti; perciò, anche se questi ultimi non sono apparentemente riconoscibili, l'endecasillabo ha una forza metrica tale da poter imporre un ritmo all'interno del quale è possibile intervenire. Vengo allora alla tua riflessione: il segreto di questi testi è la dinamica d'*implosione* che essi nascondono. Sono talmente carichi di immagini evocate, da creare un cortocircuito tale da trascendere il testo. E questo testo diventa davvero un dispositivo per la *trance*. Sono testi pensati e scritti in modo tale che tendono a disintegrarsi in un *flusso* vocale.

*Possiamo legare i due lavori, pur così diversi, in una ricerca sulla vocalità oltre il puro significato della parola?*

Ciò che li lega è la nozione di *trance*. L'idea e il desiderio di costruire una macchina che intervenga sulla percezione, indipendentemente dai materiali di partenza. Il lavoro può nascere da una suggestione visiva, da un testo o da una sonorità. La *trance* instaura una serie di relazioni con altri concetti come quello appena ricordato di *percezione* ma anche con altre parole chiave come *sensorialità*. Tutto questo concorre a creare qualcosa che, come il teatro, a che vedere con l'*extra ordinario*. Nell'ottobre 2006 abbiamo creato, presso il teatro Valli di Reggio Emilia, *Organo magico* *Organo laico* un allestimento legato al teatro-musica. Questo lavoro rientrava in un più ampio progetto di intervento, commissionato a diversi compositori, su un oggetto, un organo a canne collocato permanentemente in quinta sul palcoscenico. Cosa abbastanza inusuale

per un teatro d'opera inaugurato nella metà dell'Ottocento. È stata dunque organizzata una regia a partire da questa componente musicale, come se si trattasse dell'allestimento di un'opera. In questo lavoro, realizzato in collaborazione con Roberto Fabbi, siamo intervenuti costruendo un *testo* a partire dalle diverse partiture pensate e scritte per l'organo. Da un lato abbiamo lavorato sulla messa in scena, dall'altro utilizzando la nostra sensibilità e i nostri strumenti specifici. Abbiamo affrontato il Teatro Valli come un *oggetto trovato*, operando sulla sua struttura come in un *site specific*. Abbiamo dunque *ascoltato* lo spazio, così come facciamo per un hangar o un edificio industriale o per qualunque altro spazio non convenzionale.

*Come avete gestito la relazione spaziale tra immagini e suoni?*

In primo luogo abbiamo disposto il pubblico tra il palco e la platea, inserendolo nelle due *location* tradizionalmente separate. Abbiamo inoltre coperto di *tulle* bianco l'intero perimetro dei palchi, a tutti gli ordini, e questi sono diventati schermi da proiezione semi trasparenti. La struttura del teatro, o meglio, il suo scheletro architettonico, rimaneva semi-visibile ma allo stesso tempo l'*ambiente* diventava immersivo. Anche tutti gli interpreti di questo lavoro erano semi-visibili, nel senso che erano collocati in quinta, quindi visibili dal pubblico sul palco; mentre erano fisicamente nascosti al pubblico in platea, che li vedeva soltanto attraverso le proiezioni. Nell'ottica di un intervento *site specific*, abbiamo chiesto ai tecnici del teatro di *ricablare* tutto l'impianto di illuminazione del teatro al fine di poterlo gestire direttamente dalla *consolle* di regia, controllando così tutte le luci del teatro, dal *foyer* alle luci interne ai palchi. In questo modo abbiamo fatto letteralmente *pulsare* il teatro per tutta la durata dell'evento, trasformandone l'architettura in un vero e proprio *animale* reso tangibile attraverso il respiro della luce in contrappunto al suono.

*Entrambe i lavori citati mi portano a fare una considerazione inerente la drammaturgia dello spazio tecnologico: lo spazio geometrico, il suo volume, diventa un ambiente sensibile, per utilizzare un'espressione cara a Studio Azzurro. Potresti parlarmi della costruzione di questo ambiente in relazione a una drammaturgia dei media?*

La questione dei nuovi media riguarda soprattutto la necessità del loro intervento. Prendiamo in considerazione un processo di lavoro sul suono, e parliamo della sua spazializzazione in un ambiente. Il suono ha sempre un carattere immersivo; siamo sempre in un *oceano di suono*, come direbbe David Toop. Ciò significa costruire un ambiente sonoro all'interno di uno spazio dato

nel quale collocare, grazie alla disposizione degli altoparlanti, il pubblico. Il suono è gestito attraverso un particolare software in modo che si sposti nello spazio. Questo procedimento porta a disporre il pubblico, poniamo, di fronte a una scena bidimensionale ma contemporaneamente – così come in alcuni lavori di Bob Wilson realizzati in collaborazione con Hans-Peter Kuhn – all'interno della scena acustica. La possibilità di lavorare sulla moltiplicazione dei punti di diffusione permette, dunque, di operare su un archivio composto anche da pochi elementi che si moltiplicano nella loro diffusione spaziale. Lo stesso suono, quando si dispone nello spazio, crea immediatamente una complessità percettiva altra.

Rispetto all'immagine, per Organo magico\_Organo laico, la tecnologia dello sguardo era legata alla semi-visibilità degli interpreti. L'utilizzo della videoproiezione in tempo reale, elaborata in regia, e di tutte le telecamere utilizzate per riprendere la messa in scena, necessitava, quasi esclusivamente, dell'intervento di strumenti digitali. Il digitale, inteso come processo, facilita la creazione di ambienti immersivi sia per quanto riguarda il suono che l'immagine. La proiezione video è fondamentalmente luce, ma una luce che crea e definisce uno spazio. L'utilizzo di queste tecnologie mi permette di creare ambienti sensoriali, percettivi, sfruttando componenti immateriali. Tuttavia su questa nozione sarebbe necessario fare delle precisazioni, perché nulla è più materiale di un suono...

*...potresti spingere oltre questa distinzione? In questa direzione sarebbe necessario fare chiarezza su un punto altrettanto frainteso: quella tra reale e virtuale per esempio...*

...su questo punto non c'è dubbio, mi sembrano esempi assolutamente precisi sui quali sviluppare delle riflessioni. Cominciamo prendendo in considerazione la questione aperta: materiale e immateriale. Prendiamo due esempi. Comunemente si tende a credere che la luce, così come il suono, siano componenti di carattere immateriale. Tuttavia il suono è una cosa che crea una materialità impressionante, così come, d'altra parte, la luce. Pensiamo solamente al lavoro di precisione, basato su leggi fisiche, che permettono a un suono di propagarsi e a una luce di diffondersi. Entrambi lavorano, in modo altrettanto determinante, sulla costruzione degli spazi; si pensi a tutte le *risonanze* che un suono produce o può produrre, o sulle diverse *gradazioni* che una luce disegna. Questo dipende anche dalla relazione che questi elementi instaurano con l'ambiente fisico in cui sono inseriti. Mi riferisco alla diversità di *riverbero* che può avere un suono in un teatro all'italiana, o in un ambiente industriale, oppure una luce su una superficie opaca o trasparente, o ancora alle

dimensioni o alle frequenze... Dunque è proprio a partire da questi esempi che sarebbe necessario abbandonare la distinzione tra materiale e immateriale. Su questi presupposti, come indichi, sarebbe necessario decostruire l'opposizione tra virtuale e reale, pensandole come dimensioni o livelli di un unico processo in continua trasformazione.

*La riflessione intorno al riverbero del suono o alle gradazioni della luce, così come il movimento, mi portano a riflettere sulla relazione che si instaura, in scena, tra la presenza e l'assenza degli enti. Non credo si possa parlare di una dimensione unica, presente o assente. Ma è necessario pensare tutte le figure intermedie a questa polarità. In Cieli altissimi retrocedenti (1998) e in Animalie (2002) c'è un rapporto tra il corpo fisico e la sua riproduzione che si iscrive in questo ambito. Potresti soffermarti sulla loro relazione?*

Da un punto di vista drammaturgico il fatto di decidere sulle possibilità fisiche di materializzazione di un corpo mi sembra un processo interessante. L'interprete, così come appare sulla scena, attraverso l'impiego di tecnologie può diventare altro da sé. Questo pone un problema. Il punto è: che cosa è e di quale natura è quest'altro che si determina? Può essere qualcosa che ha a che vedere con la personalità multipla. Lavorare sulla voce, per esempio; far sì che una voce maschile possa diventare femminile. Questo è stato un punto di svolta per il lavoro di Laurie Anderson. Sono particolarmente interessato a questa modalità di intervento. Attraverso diversi dispositivi è anche possibile evocare una voce di qualcuno che non c'è più.

Per quanto riguarda il corpo, e la relazione con la sua riproduzione, credo si possa parlare di un processo analogo. Bisogna prima stabilire di cosa si tratta: se si tratta di lavorare su materiali già registrati, oppure manipolazioni in tempo reale; dunque il corpo si moltiplica, diventa *modulo*. Un altro livello da prendere in considerazione è quello della diretta, del *realtime* ma che porta in sé un processo di trasformazione. È una diretta che mette in moto qualcosa che l'avvicina a una post-produzione, come livello di complessità, ma che comunque si realizza lì, all'istante, condividendone fisicamente lo stesso spazio. I nuovi media agiscono in questo senso come una lente d'ingrandimento, amplificando o riducendo suoni, immagini, parole, fornendo punti di vista nuovi su cose apparentemente normali o infinitamente piccole per essere realmente percepite. Le tecnologie intervengono quindi per alterare la soglia di *percettibilità* degli enti.

Penso che la trasmissione a distanza dell'immagine possa offrire delle soluzioni interessanti. Di recente lo straordinario spettacolo *Eraritjaritjaka - musée des phrases* di Heiner Goebbels mi ha fatto riflettere su questo aspetto. Per gran

parte dello spettacolo venivano proiettate in sala delle immagini in diretta dell'attore che camminava per la città di Roma, fino a prendere un taxi ed entrare in casa. L'azione scenica era riportata nel teatro ma si svolgeva altrove. Questo uso della tecnologia mi ha particolarmente coinvolto, è stata una dimostrazione del fatto che si possono trascendere gli usi classici dei media e, grazie a un loro uso intelligente, è possibile veramente espandere la scena di là dai propri confini. Mi pare che questa sia un'ulteriore dimostrazione del fatto che è necessario pensare le tecnologie per le loro qualità specifiche e non rispetto alla loro interscambiabilità.

È inoltre importante comprendere la fragilità di un dispositivo. Mi interessa pensare a come le tecnologie intervengono non solo per espandere la scena, ma per ridurne la portata, per costruire spazi e ambienti *minimali*. Non mi interessa un utilizzo delle tecnologie unidirezionale. Fino a ora abbiamo assistito, e in taluni casi stiamo ancora assistendo, a una visione delle tecnologie che, in relazione al corpo, lo espande. L'idea è sempre di espansione. Mi interessa lavorare invece sulle mancanze e sulla sottrazione.

*Hai parlato, rispetto alle tecnologie, di un nuovo orizzonte percettivo. Qui la questione, dal mio punto di vista, non è quella di percepire la forma attraverso una rappresentazione, ma bensì evidenziare i passaggi interni che conducono alla forma stessa, disperdendo, di fatto, la sua componente mimetica. Potresti riprendere, in chiusura, il discorso sulla percezione?*

Mi riferisco, in primo luogo, a una triangolazione *percettiva* che relaziona costantemente lo *spazio* (inteso come ambiente fatto di suono, luce, odori, temperature, volumi, ecc.), l'interprete e lo spettatore. Questa triangolazione permette uno scambio costante di informazioni a diversi livelli che modificano incessantemente, sia le singole componenti che la relazione tra queste. Sono questi gli stadi di trasformazione ai quali fai riferimento, essi non sono altro che tensioni che organizzano, da un punto di vista compositivo, i materiali. Questo processo è quindi centrale, ma lo è altrettanto quanto lavorare con formati riconoscibili. E questo è dovuto, in gran parte, dall'*interfaccia* che si decide di privilegiare. Penso che quest'ultima sia di grande importanza, perché porta inscritto il livello di accesso al lavoro da parte del pubblico. Mi interessano interfacce accessibili. Questo non significa una semplificazione del linguaggio; piuttosto si lavora su diversi livelli, e la complessità si organizza in relazione a una percezione soggettiva e in continua modificazione. Una volta attraversata questa soglia d'accessibilità, è possibile lavorare in profondità, intervenendo sulle variazioni, anche minimali, indotte a livello percettivo e sensoriale.

**Roberto Paci-Dalò** è regista, artista multimediale e musicista. Direttore del gruppo Giardini Pensili da lui fondato nel 1985. La sua ricerca si sviluppa all'interno di un'area che va dalla realizzazione di interventi radiofonici a installazioni di carattere sonoro; dalla realizzazione di opere teatrali alla costruzione di palcoscenici virtuali come per il progetto *Itaca* commissionato dal Teatro di Roma diretto da Mario Martone (1999), passando per la realizzazione di film che, come nel caso di *Petrolio Mexico* (2004) sono stati presentati nella cornice del Festival internazionale del cinema di Locarno. Paci dalò riceve il premio DAAD (Berlino 1993). Ha insegnato all'Università di Siena e collabora con diverse università e accademie in Europa e Americhe. Tra le opere recenti ricordiamo *Italia anno zero* (2004), creato con Olga Neuwirth (Wien Modern, MaerzMusik Berlin e altri); *Kol Beck Living Strings* (WDR Colonia). Ha creato nel 2004 l'etichetta *L'Arte dell'Ascolto*. Paci Dalò è membro della Internationale Heiner Müller Gesellschaft di Berlino e direttore artistico del centro Velvet Factory (Rimini). Tra le sue ultime produzioni ricordiamo *Animalie* (2002), un commentario scenico a *L'aperto* di Giorgio Agamben, *Stelle della sera* (2005) realizzato a partire dai testi di Gabriele Frasca, *Organo magico\_Organo laico* (2006) realizzato per il REC – Festival di Reggio Emilia e *Cenere* (2006) presso il Teatro di Monfalcone.

**I.21.** Conversazione con Enrico Casagrande e Daniela Nicolò

*Vorrei cominciare questa conversazione con una riflessione sulla polisemia presenti nei vostri interventi. Come vengono elaborate queste componenti ibride nell'articolazione del lavoro scenico e drammaturgico?*

**E.C.** Cominciamo sempre con un'indagine articolata sui linguaggi. Il progetto *Rooms* (2001-2002) nasce dall'intenzione di indagare le potenzialità aperte dall'utilizzo di nuovi linguaggi, quindi di nuovi segni, che non coincidano necessariamente con il segno della tradizione "teatrale". In *Room*, il tempo sembra passare il mondo accade, ultima tappa del progetto *Rooms*, avviene lo smembramento definitivo dell'assetto narrativo che ci ha coinvolto nelle altre fasi, è l'esplosione, a tratti brutale, della corporeità e dell'individualità del performer all'interno di un contesto, di un contenitore in cui gli accordi tra i diversi livelli di visione e di ascolto sono totalmente sganciati tra loro. Ogni singolo elemento si definisce a partire da una sua propria direzione. *Splendid's* (2002) fa parte di un'operazione altra in cui il teatro è portato fuori dal teatro e collocato nello spazio di *transito* dell'albergo; *Twin Rooms* (2002) è invece un lavoro che si pone trasversalmente alle arti ma che è presentato, salvo alcune eccezioni, all'interno di strutture teatrali, molto spesso anche all'interno di teatri all'italiana in cui il rapporto tra macchina scenica e l'ambiente scenico è stridente, accentua, potremmo dire, lo spaesamento tra i due corpi.

*Approfittando del tuo riferimento riguardo lo spaesamento dei corpi una componente di *Twin Rooms* sulla quale vorrei concentrare l'attenzione è la duplicazione, o meglio la spaziatura che si produce tra il corpo sulla scena e il corpo in video. È molto interessante la spaziatura orizzontale che si viene a creare tra i due corpi, come se la duplicazione avvenisse sempre attraverso uno scarto laterale, mai vera duplicazione, ma continuità nel divenire dell'immagine?*

**E.C.** ...anche se ne abbiamo presentato una versione nella quale la proiezione era posta sopra la scena fisica, in questo caso era come se si producesse un doppio riconoscibile, mentre nella sua forma orizzontale...

**D.N.** ...sembra percorrere il senso della scrittura, perlomeno quella occidentale, ne ripercorre le dinamiche.

*Anche i diversi livelli di proiezione concorrono alla definizione di questa spaziatatura dei corpi.*

**E.C.** I livelli di proiezione sono molteplici, uno riguarda interamente il bagno, uno la stanza da letto e alcune telecamere a circuito chiuso sono posizionate all'interno di entrambe le stanze. A queste riprese "dal vivo" si devono aggiungere riprese preesistenti allo svolgersi dell'*evento*.

**D. N.** Questa è stata una scelta, per noi è stata la prima volta pur avendo sempre ragionato sul linguaggio video e cinematografico, da *Occhio belva* (1995) in poi la telecamera è sempre stata lo strumento fondamentale, l'occhio belva di cui parla Beckett nella sua intervista. È diventata una sorta di ossessione. Tuttavia è la prima volta che mettiamo un'immagine video in scena, la collocazione di questo doppio video è stata una scelta precisa perché solitamente è utilizzata in modo diverso, per esempio sopra o allo sfondo dell'attore, come qualcosa ridondante rispetto alla scena come l'effetto estetizzante provocato dalla proiezione sul corpo dell'attore. In *Twin Rooms* abbiamo appositamente scelto questa modalità perché in linea con la narrazione, dato che tutto il progetto nasce a partire da una riflessione sui possibili meccanismi della narrazione. Abbiamo creato un confronto lineare, un passaggio dalla scena materiale alla stessa scena ripresa e riprodotta orizzontalmente con un altro linguaggio.

*Questo conduce ad una doppia modalità di esposizione del corpo, in Twin Rooms la rielaborazione di un corpo visuale sembra divenire la vostra cifra compositiva. Potreste parlarci brevemente di questa peculiarità del vostro lavoro sul corpo?*

**E.C.** Riferendomi a *Twin Rooms* il punto di partenza del nostro lavoro è stata la necessità di dis-articolare la visione del tutto che necessariamente porta a trascurare i particolari. Questo è lo scarto che si crea anche tra il cinema e il video rispetto al teatro; si definisce un'analisi del particolare, la possibilità di entrare nell'immagine per mostrare quello che è generalmente impossibile vedere nella visione teatrale, cioè i singoli elementi. Per quanto riguarda il corpo dell'attore che nella scena teatrale è piena figura e nella ripresa video è ri-prodotto, apre una serie di considerazioni che concernono la riflessione sul primo piano e sulle dinamiche di dialogo tra gli attori. La focalizzazione è spostata sulla mappatura dei singoli particolari del corpo, si entra all'interno del *muscolo* dell'attore, si percorrono le sue estremità, l'involucro mostra la superficie che a sua volta è all'interno di un'altra superficie.

**D. N.** Con l'introduzione della telecamera in scena c'è sempre l'ossessione dell'essere *sovraesposti*; questo ha abituato anche gli attori a lavorare sulle diverse modalità di spogliazione, di svelamento. La messa a nudo della telecamera crea un doppio fuoco che va a sommarsi alla visione dello spettatore. L'utilizzo della telecamera interna alla cornice-scena deriva da una riflessione sull'opera di Bacon, quella dell'artista inglese è stata forse una delle suggestioni principali nella creazione dell'intera opera. La presenza di un voyeur sempre *interno* alla scena crea un'interazione tra l'attore, il pubblico e quella presenza estranea che in Bacon è l'uomo con la macchina fotografica; tutto ciò crea un ulteriore punto di tensione che problematizza la simmetria visiva e la comunicazione tra attore e spettatore. In tutto il progetto *Rooms* è molto evidente questa dimensione, questa presenza estranea spezza la corrispondenza recitativa, non si riesce più a definire con certezza se l'attore stia recitando per la scena o per la ripresa video.

*Qui si apre un ambito di riflessione a mio modo di vedere piuttosto interessante, le cornici, le une nelle altre, come se fossero inabissate, operano uno spostamento degli ambiti di senso, definiscono nuovi campi di lettura dell'immagine sia teatrale sia visuale, in breve spezzano la linearità dell'accadimento, della sua comunicazione.*

**E.C.** Si anche questo proviene dalla riflessione sull'opera di Bacon e più precisamente sulla lettura che ne ha dato Deleuze in *Francis Bacon. Logique de la sensation* [Paris, La découverte, 1988], in cui il corpo è sempre operante all'interno di una quadratura, incorniciato o chiuso in strutture che de-limitano lo spazio circostante. Questo ci permette di articolare, sempre in linea con la riflessione di Deleuze, il rapporto *figura-sfondo* e di intrecciare delle relazioni che il teatro generalmente non consente. La possibilità di relazionare la *figura* allo sfondo è sempre stata molto importante per il nostro lavoro, permette al corpo-*figura* di operare una confusione con lo sfondo, diventare "carta da parati", inabissarsi in esso.

**D. N.** Questo concerne anche la solitudine della *figura*...

**E.C.** ...rispetto alla solitudine della *figura* ma anche rispetto alla possibilità di contrapporsi ad un ambiente che in nostri precedenti lavori, e mi riferisco a *Catrame* (1996) e *O.F. Orlando Furioso impunemente eseguito da Motus* (1998), aveva la caratteristica di essere un ambiente "astratto" in cui il parallelepipedo o la figura geometrica perfetta, la croce di *O.F.* per esempio,

creavano un ambiente avulso dal reale. Partendo dall'*Orfeo* (*Orpheus Glace* 2000) e fino al progetto *Rooms* che ne è un'evoluzione, ci siamo voluti avvicinare all'ambiente interno, alla living room, con tutti gli elementi caratteristici che essa comporta e con tutte le caratteristiche del reale chiaramente contestualizzate nella fusione scenica, nello sdoppiamento tra la riconoscibilità del luogo e degli elementi che la compongono.

*Nella possibilità di percorrere i particolari del corpo attraverso la ripresa video è insita, a mio modo di vedere, una riflessione sul carattere aptico della visione, cioè una visione che si fa tattile in cui l'occhio stesso diviene il mezzo attraverso il quale toccare. Potreste soffermarvi su questo aspetto?*

**D. N.** Il dispositivo elaborato per *Rooms*, la telecamera che manda in diretta le riprese è utilizzata direttamente da un attore, rimanda molto a questo rapporto fisico, *tattile*, della relazione interpersonali, si elimina completamente quello che è il palco pensato come grande spazio vuoto articolato da un insieme di elementi; in questo caso specifico si entra dentro la scena, dentro la psico-fisica...

**E.C.** ...si entra dentro ma nello stesso tempo si scivola lungo la superficie del corpo, entrambi gli elementi sono estremamente connessi e legati alla riflessione di Baudrillard sulla pornografia, sul particolare come superficie riconoscibile solo perché appartenete allo statuto dell'icona. Andare ad indagare la superficie delle cose, poter mostrare una superficie più intima permette allo spettatore di accedere ad uno zoom ottico che gli permette di collocarsi all'interno del lavoro facendolo sbattere sulla superficie minima delle cose. Questo permette di operare un'analisi del particolare nell'orizzonte di senso della visione generale.

**D. N.** L'invito a penetrare nella visione deve fare i conti con quella che è la freddezza dell'immagine. L'immagine digitale raffredda, rende artificiale il corpo; il sudore o la lacrima dell'attore in scena trasposta in video diventa icona, qualcosa che nel *transitare* cambia senso ed incisione. È su questa *soglia* che abbiamo sempre cercato di lavorare, cercando da un lato la verità dello *stare* degli attori rispetto alla scena, ma dall'altro siamo perfettamente consapevoli del filtro operato dalla telecamera, un filtro che pone un ulteriore velo all'interpretazione.

*Potreste soffermarvi sulla costruzione dell'architettura scenica?*

**E.C.** La costruzione di ogni singolo lavoro avviene per accumulo, di sensazioni, di materiali, di frammenti, di letture ed immagini. Questo insieme eterogeneo di materiali, generalmente sezionato in base all'argomento più che rispetto ad una sceneggiatura o ad una drammaturgia, viene riversato nel lavoro degli attori. Ultimamente prediligiamo lo spazio narrativo alla creazione del "atmosfera", tutto deve però scaturire dall'utilizzo di strumenti diversi, su diversi piani compositivi, da quello attoriale a quello scenografico, da quello musicale a quello degli oggetti.

Tutto ciò avviene in una irrazionalità quasi totale. Per irrazionalità intendo una composizione a flusso, in senso combinatorio, una casualità che possa portare all'*apertura* di canali percettivi che possano permettere il *transito* di flussi pluridirezionali di senso.

**D. N.** Partiamo primariamente da una materia mobile che non è racchiusa in un copione, e soprattutto non è articolata a partire da una sequenza precisa. Le singole componenti emergono per combinazione, frutto comunque di un criterio di scelta. Qui è fondamentale il contributo dell'attore, la sua partecipazione creativa in seno alla creazione, non solamente a livello operativo.

*Tornando alla creazione delle immagini video per Twin Rooms, in che rapporto stanno rispetto alle immagini di artisti visivi come Sam Taylor-Wood, Sophie Calle o Tacita Dean?*

**E.C.** Il rapporto con Sam Taylor-Wood o altri fotografi è venuto lavorando sull'ambiente interno, sulla capacità di mostrare in immagini l'ambiente interno che andavamo a ricercare per i nostri lavori. In Sam Taylor-Wood ci interessa la spazializzazione di questo ambito, la possibilità di poter visualizzare il rapporto tra spazio e corpo in modo esteso, qui mi riferisco soprattutto alle fotografie o alle riprese panoramiche in cui si perde la cognizione del centro, altro elemento chiave che ci interessa analizzare. Si ritorna anche in questo caso al rapporto tra la *figura*-corpo e lo sfondo, il contenitore, questo ci è servito per individuare una spazializzazione degli elementi, oltre al lavoro teorico della stessa Taylor-Wood, che per altro apprezzo molto, sulla possibilità di rendere per immagini una narrazione che non esiste. L'installazione di panoramiche accompagnate all'audio permettono a colui che osserva di intuire una delle possibili storie. L'aver dato una sequenza e quindi una maggior estensione all'immagine, porta ad un tentativo di narrazione che si traduce, per l'osservatore, in un tentativo concreto di percezione dei rapporti interni all'immagine stessa. Analogamente lo stesso processo di accostamento alla

*figura* avviene nelle opere di Bacon; nel trittico, in cui la relazione sequenziale è interrotta, emerge attraverso il processo di relazione, un possibile senso narrativo.

**D. N.** Si cercano delle connessioni tra gli elementi che sono sostanzialmente *aperte*, ognuna definisce la cornice della propria narrazione. Questo è stato anche il processo che ha guidato la confusione degli elementi in *Rooms*, il definire uno *stare* come relazione tra le cose. Sono in definitiva linee di tensione che possono implicare una infinità di mondi possibili. La stanza d'albergo come microcosmo isolato, accelera questa percezione e moltiplica le possibili connessioni.

**E.C.** In questo contesto anche Cindy Sherman con i suoi *frames* da film, parti isolate di una storia, crea una disposizione degli elementi interni al *frame* che permettono di intravederne una possibile narrazione. Un'altra grande fotografa che ci interessa molto analizzare è Sophie Calle. Lei ha lavorato sugli interni degli alberghi, fotografando gli oggetti lasciati nelle camere dai clienti; andava alla ricerca dei particolari, dell'intimità di una stanza d'albergo, con la suggestione che questo ambiente possa essere conchiuso in se stesso, una chiusura che è anche un ritorno a se stesso come spazio standard definito dalle catene multinazionali. L'essere identico a se stesso è la cifra denotativa dello spazio d'albergo contemporaneo.

*Passerei qui a un'altra questione centrale, quella legata all'Ospite, il vostro lavoro dedicato a Pasolini. C'è un punto che mi interessa particolarmente, la figura del doppio, che sembra permeare, a diversi livelli, l'intero progetto e la costruzione scenica.*

**D. N.:** La tematica della frattura, presente in questo spettacolo, rinvia al concetto di doppio, un tema che ha toccato intimamente la vita di Pasolini. Dunque si tratta di una frattura che si apre in ogni personaggio. In *Petrolio* [Torino, Einaudi, 1992] questa divisione è esplicitata dalla doppia vita del protagonista. È una divisione che ha reciso il rapporto tra il corpo e ciò che si colloca al di fuori di esso, l'entità divina o altro. Ne *l'Ospite* (2004) Pasolini ha cercato di sanare questo assegnando al personaggio un tratto di ambiguità. Alla componente sacrale si associa dunque una forte componente erotica di cui l'ospite è portatore.

*Questa separazione, dal punto di vista scenico, ha una ripercussione su tutta la struttura del lavoro. Penso al trattamento del corpo in immagine per esempio.*

*Da un lato il corpo fisico entra in relazione con il suo doppio fantasmatico e riprodotto, articolando il lavoro a partire dall'intersezione di diversi piani.*

**E.C.:** Questo aspetto è molto importante, abbiamo costruito lo spettacolo per piani, per intersezioni che ci hanno portato a lavorare in parallelo sui diversi livelli dell'immagine e della narrazione. La pluralità dei formati dei video in scena e le diverse risoluzioni nella qualità specifica di ogni immagine, ne sono un chiaro esempio. Parallelamente, dopo aver concentrato – nei lavoro precedente – l'attenzione su ambienti interni, spazi chiusi e isolati, è stato necessario andare a cercare luoghi di confine, periferie urbane e *terrain vagues*, il nuovo deserto, come l'ha definito Pasolini stesso. In modo del tutto analogo ci siamo immersi nel deserto del Sahara per incontrare la figura di San Paolo presente negli *Appunti per un film su San Paolo*. Il deserto è presente anche in *Porcile* come immagine che disegna un confine e uno sdoppiamento.

*In quale orizzonte di riferimenti inscrivete il vostro il lavoro sull'Ospite?*

**D.N.:** In questo lavoro il riferimento all'iconografia di Bacon compare soprattutto in relazione al corpo nudo. Come in una forma di distacco sacrale, il corpo è stato filtrato da uno schermo, creando così una con-fusione per cui i corpi diventavano delle linee, delle traiettorie. Lo stesso intervento dell'illuminazione tende a rendere visivamente la spaccatura, la scissione.

**Motus**, formazione fondata da Enrico Casagrande e Daniela Nicolò, è tra le formazioni di punta della scena italiana. L'attraversamento di diversi domini artistici li ha portati a tracciare un proprio linguaggio scenico che incrocia influenze provenienti dalle arti visive a rimandi d'estrazione letteraria; importanti i riferimenti alla letteratura americana, ma anche a Pier Paolo Pasolini e a Jean Genet, oltre alla presenza costante di Samuel Beckett, vera e propria figura di riferimento della formazione riminese. Proprio a Beckett è dedicata la prima fase di lavoro della compagnia che sfociò, dopo alcuni interventi performativi, nella realizzazione de *L'Occhio Belva* (1995) ispirato all'ultima produzione letteraria e televisiva dello scrittore. Nello stesso anno cominciò l'elaborazione del nuovo lavoro, *Catrame*, dedicato a J.G. Ballard; lavoro ambientato all'interno di una scatola in plexiglas trasparente e completamente amplificata. Nel 2000 ha debuttato *Orpheus Glance* e contestualmente ha avuto inizio l'elaborazione del progetto *Rooms* che ha portato alla realizzazione di diverse tappe di carattere installativo e

performativo tra le quali ricordiamo *Vacancy Room* (2001), *Twin Rooms* (2002) e *Splendid's* (2002) realizzato a partire dall'omonimo testo di Genet. Nell'autunno 2002 la compagnia si dedica a una nuova fase di studio e documentazione in vista del nuovo progetto produttivo per il 2004 dal titolo *L'Ospite* dedicato a Pier Paolo Pasolini, preceduto da *Come un cane senza padrone* (2003). La formazione lavora inseguito a una serie di interventi performativi di diverso formato, tra i quali ricordiamo *Piccoli episodi di fascismo quotidiano* (2005) e *A Place* (2006) lavoro che nasce da una nuova frequentazione dei testi di Samuel Beckett. La loro ultima produzione è *Rumore Rosa* (2006), la cui eco rimanda alle figure femminili di Fassbinder.

## II. **Lexicon** dei principali termini informatici e nodi concettuali impiegati:

**Acusmatico:** Indica una situazione di puro ascolto, senza che l'attenzione possa derivare o rinforzarsi per mezzo di una visibilità della fonte di emissione. Il termine è stato impiegato per la prima volta da François Bayle.

**Affetto:** L'affetto è una delle caratteristiche che definiscono il piano tecnico (→**composizione**) e riguarda la relazione che una entità (o componente) visiva o sonora instaura con le altre. Gli affetti sono un divenire che eccede chi li attraversa. L'affetto consiste dunque nell'essere trascinati dentro potenze e sensazioni che ci eccedono.

**Altezza:** termine usato per designare le frequenze del suono (→**frequenza**). Un suono è detto più o meno alto a seconda che una frequenza è più o meno elevata. Nella sonorità elettronica questo processo non si verifica per via della scomparsa della periodicità di emissione. È quindi necessario parlare di una *texture* che rinvia alla densità di un oggetto sonoro costituito da un conglomerato di altezze.

**Ambiente:** L'*ambiente* è la risultante di un intervento che riscrive uno spazio geometrico (→**spazio**). Un *ambiente* può, inoltre, avere alcune caratteristiche, tra le quali ricordiamo l'*immersività* (→**immersione**). A partire dalla fine degli anni cinquanta, lo spettatore abita l'opera nello stesso modo in cui abita il mondo. È qui che si definisce l'opera d'arte come *environnement* (ambiente) un'opera sostanzialmente in tre dimensioni. Le opere integrano la presenza fisica dello spettatore e, con le tecnologie contemporanee, questo aspetto si amplia ulteriormente: l'artista costruisce situazioni *interattive* nelle quali l'opera d'arte reagisce all'azione dell'utente/spettatore (spett-attore). Vengono meno alcuni caratteri che hanno definito, fino a ora, la scena tradizionale: la frontalità e la linearità. Infrangere la frontalità significa moltiplicare i punti di emissione e di ricezione. Strettamente legato a questo, infrangere la linearità significa sottrarre l'opera alla consequenzialità degli eventi. Nel passaggio all'ambiente queste due polarità si incontrano. Esso è, in altri termini, uno spazio *inglobante* e immersivo. Il soggetto è *dentro* l'ambiente. In più l'ambiente non è solo lo spazio che circonda un soggetto, ma tutto un complesso di condizioni fisiche e relazionali nel quale il soggetto si trova, agisce e si definisce.

**Ampiezza:** Si applica all'intensità del suono. Si utilizza allo stesso modo il termine *dinamica* per designare l'intensità del suono o un gruppo di suoni e anche le sfumature di intensità come il *crescendo*, *decrescendo* o l'*accento*. In termini fisici, designa l'evoluzione di un segnale acustico o di altro tipo.

**Analogico:** L'analogico è un processo di registrazione di una vibrazione che, durante la trasmissione di un segnale, si trasforma in impulsi elettrici per essere poi cambiata in energia magnetica in vista di un trasferimento su banda o su disco, conservandone tutte le caratteristiche originali.

**Animazione 3D:** processo infografico che permette di rappresentare il movimento di un corpo digitalizzato in un'immagine in tre dimensioni.

**Ascolto ridotto:** è una nozione introdotta da Pierre Schaeffer negli anni Sessanta ed è ispirata alla nozione di riduzione fenomenologica di Husserl. Essa designa il partito preso d'ascolto che si concentra nell'osservare e nel descrivere i fenomeni sonori in sé stessi, nella loro qualità sensibile di massa, grana, durata, volume, indipendentemente dalla loro causa, dal loro senso e dai loro effetti fisici, psicologici e affettivi.

**Attrattore:** Un attrattore è una zona, una porzione di spazio che esercita un richiamo magnetico su un sistema, o una serie di sistemi, e sembra attrarlo irresistibilmente verso di sé. Un esempio di attrattore è il suolo soggetto alla forza di gravità.

**Attuale:** è la forma acquisita da una determinata configurazione virtuale (→**virtuale**). L'attuale non è simile al virtuale, ma gli risponde.

**Attualizzazione:** L'attualizzazione è un processo di creazione e di invenzione di una forma a partire da una configurazione dinamica di forze e finalità. Il movimento è una forma di attualizzazione di una dimensione virtuale (→**virtuale; fiction**). Questo processo si oppone alla virtualizzazione (→**virtualizzazione**).

**Aura:** l'aura è, secondo la definizione di Walter Benjamin, la convocazione, nello spazio tempo del corpo, di un altrove (→ **traccia**). Richiama una trascendenza.

**Avatar:** è un modello infografico animato costruito e realizzato sul modello dello schema scheletrico dell'uomo. (→**cinematica inversa**).

**Banda Passante:** spazio delimitato dalla frequenza più acuta e da quella più grave che possono essere registrate, riprodotte o manipolate da un sistema audio.

**Binary Ballistic Ballet:** è un sistema di coreografia interattiva (*interactive choreography system*) progettato nel 1995 da Michael Saup, programmatore dell'Istituto per i Nuovi Media di Francoforte; questo programma è stato utilizzato da William Forsythe per la realizzazione di *Eidos:Telos* (1995).

**Campo:** regione dello spazio che risente dell'influenza di una grandezza fisica (*sorgente di campo*: per esempio, una massa, una carica elettrica) e in cui un'entità sensibile a questa grandezza (*oggetto di prova*: un'altra massa, un'altra carica elettrica) subisce dei cambiamenti. Ogni punto di un campo è definito da una *intensità del campo*, che misura il valore della grandezza generatrice del campo in quel punto. Un campo definito da una grandezza che non cambia nel tempo è detto *statico*; altrimenti è *variabile*.

**Captore:** Un *captore* è un dispositivo che, sottoposto all'azione di una grandezza fisica – come possono esserlo la temperatura, la distanza o il peso – presenta una caratteristica elettrica. Essi sono in prevalenza utilizzati nell'ambito della robotica e dell'elettronica. Com'è possibile intuire, il loro impiego, da un punto di vista artistico, richiede una serie di modificazioni e adattamenti per poter essere correttamente integrati in un progetto di ricerca sul movimento coreografico, settore nel quale sono diffusamente impiegati. Esistono diversi tipi di captori: per questo rinviamo al cap. II.

**Character Studio:** *Character Studio*, concepito da Susan Amkrat e Michael Girard della società Unreal Pictures nel 1999. Esso è il primo software di animazione 3D dell'immagine (→**animazione**) a poter non solo imitare ma anche modellizzare (→**modellizzazione**) e manipolare coordinate di movimento registrate a partire dalla disposizione di corpi nello spazio. Paul Kaiser e Shelly Eshker l'hanno utilizzato per alcuni lavori realizzati in collaborazione con Merce Cunningham.

**Cinematica inversa:** [*reverse kinematics*] Il processo della cinematica inversa permette un approccio mirato per l'animazione di modelli 3D. Esso permette al coreografo di controllare gli arti del modello (→**avatar**) come se essi costituissero una connessione meccanica, o una catena cinematica.

**Cinestesia:** [derivazione: dal greco *kinesis* “movimento” e da *aisthesis* “percezione” – percezione del movimento]. Percezione consapevole della posizione o dei movimenti del proprio corpo attraverso la sensibilità muscolare e l’orecchio interno. Il livello cinestetico riguarda la comunicazione tra performer e spettatore (→**presenza**).

**Composizione:** Comporre significa delineare un processo di consolidazione di materiali eterogenei (visivi, sonori e percettivi) che producono un’architettura scenica complessa. La composizione si costruisce a partire dalle relazioni di due piani: quello *tecnico* inerente alle diverse tecniche performative e di dispositivo, e il piano *estetico* inerente alle sensazioni che attraversano i materiali (→**affetto; percepito**). Comporre significa pertanto lavorare sul tempo (→**tempo**) per costruire forme attraverso l’intervento sulle forze e le intensità. Caratteristiche molecolari delle componenti visive e sonore. Logica dell’integrazione tecnologica.

**Corporeità:** La *corporeità* è disegnata a partire dal concetto di *chiasma* elaborato da Merleau-Ponty e approfondito, negli studi teatrali e coreografici, da Michel Bernard e da Hubert Godard. Spingendo oltre queste posizioni, la presente ricerca mette in luce due operazioni simultanee, principalmente di carattere fisiologico e percettivo, che conducono alla *corporeità* così come enunciata. Esse sono: la *categorizzazione percettiva*, relazione che si instaura tra il corpo e l’ambiente circostante in vista della produzione di un movimento-gesto, e il *pre-movimento* che determina, sulla base della *categorizzazione percettiva*, lo schema posturale (agendo su muscoli involontari) che anticipa e rende possibile il movimento stesso. La corporeità può essere la matrice per le figurazioni della presenza (→**figurazioni; presenza; (gradazioni di) presenza**).

**Dispositivo:** Il dispositivo designa la modalità in cui la presentazione materiale di un’opera, le circostanze della sua diffusione si costruisce come un sistema. Il dispositivo crea l’illusione, è esso stesso la sua propria realtà. (→**situazione**).

**Esoscheletro:** è un insieme meccanico posizionato sul corpo, in cui i movimenti sono misurati da alcuni captori (→**captore**). I dati rilevati sono inviati in tempo reale (→**tempo reale**) a un computer e sono analizzati da un software sia al fine di poterne studiare il movimento sia per controllare la costruzione spaziale di un modello di sintesi in tre dimensioni.

**Esterocettivo:** rinvia a una organizzazione sensoriale ottenuta principalmente attraverso una esternalizzazione della *propriocezione* grazie alle nuove tecnologie di captazione del movimento. Con questo termine intendiamo riferirci alla possibilità, offerta a un performer, di rendere percepibile, sotto forma visiva o sonora, movimenti che normalmente non sono percepiti. Questo permette di riorganizzare, in modo complesso, la propria sensorialità sul modello del *feedback* (→**feedback**).

**Feedback:** Il *feedback* è l'effetto di ritorno. È una relazione che si stabilisce dal ricevitore del messaggio verso l'emittente.

**Fiction:** questo concetto rinvia a un sistema di simulazione o proiezione che opera contemporaneamente a tutti i livelli della corporeità (→**corporeità**). Il processo di *fiction* è il chiasma dei chiasmi: se il chiasma *parasensoriale* permette di meglio comprendere il funzionamento dei restanti (*intrasensoriale* e *intersensoriale*), tutti e tre trovano il fondamento comune in un processo di articolazione auto-affettivo di simulazione o di proiezione (*fiction*) che determina la corporeità visibile sul piano materiale e ne porta iscritti i diversi livelli di espressione. Michel Bernard racchiude questo complesso processo chiasmatico in una teoria *fictionnaire* della sensazione, utilizzata per meglio descrivere la dinamica creativa sottesa al processo che regola le relazioni tra il nostro immaginario e il sistema motorio. In altri termini per far sì che ci sia il movimento è necessario immaginare l'ambiente esterno, topologizzarlo e dinamizzarlo. È in questa rappresentazione dell'anatomia nell'ambiente esterno che permette al movimento di disporsi nello spazio. La *fiction* è anche la prima dimensione di virtualità del corpo (→**virtuale**).

**Fiction augmente:** significa letteralmente *aumento del carattere di fiction*. Rinvia a una serie di componenti che, nelle performance che fanno uso di tecnologie, aumentano la fiction con componenti della realtà come restituire a una figura di sintesi (→**avatar**) determinate caratteristiche delle realtà fisica; il peso, per esempio.

**Figura:** Quella di figura è una nozione operativa. La figura raccoglie, sulla scena teatrale, il lascito del personaggio. Dal personaggio si è passati alla figura; là dove una figura può essere anche un oggetto, un animale. Gli elementi inermi possono essere figure cariche di conseguenze da un punto di vista scenico. Nell'analisi la figura è segnata da quattro caratteristiche: è *un processo di soggettivazione* perché non è propriamente un soggetto individualizzato, ma una relazione; *qualunque* perché è intercambiabile;

*esposta* perché alla figura esposta non preesiste nulla di interno al corpo (un sé) che viene portato fuori, che viene svelato o mostrato; tutto il *senso* dell'esposizione sta nel fatto che è localizzato nel qui e ora della scena. La figura sulla scena sembra affermare che l'attestazione della sua presenza (→**presenza**), del suo stare esposta, vale come fondamento. Ultima caratteristica è il livello d'*espressione* che non rinvia ad altro che alla disposizione nello spazio (→**spazio**) di un segmento di corpo, spogliato da ogni significato.

**Figurazione:** Le figurazioni non sono altro che la produzione di figure intermedie tra la presenza (→**presenza**) e l'assenza. Esse emergono dal processo di *gradazione di presenza* (→**presenza (gradazione di)**).

**Frammentazione:** La frammentazione è la costruzione di una sequenza di movimento, la cui caratteristica principale è la scomposizione del corpo in segmenti la cui resistenza interna è ritmica e dinamica. Cfr. il lavoro coreografico di Forsythe.

**Frequenza:** si dice di un fenomeno periodico, e indica il numero dei cicli descritti da un'unità di tempo.

**Immersione:** L'immersione è la caratteristica di un ambiente (→**ambiente**) all'interno del quale il performer e lo spettatore si trovano coinvolti. Esistono, nel presente lavoro, diverse tipologie di immersione: la sonorizzazione o spazializzazione (→**spazializzazione**) di un suono in un ambiente è una di queste. L'immersione può avvenire attraverso caratteristiche di tipo visivo (→**visualscape**) e sonoro (→**soundscape**).

**Incrostazione:** L'incrostazione è la sovrapposizione di immagini animate elettronicamente. È una tecnica di suddivisione complessa, in cui la linea di separazione non è necessariamente una forma definita, ma può essere anche un oggetto che si sposta. Il segnale di suddivisione è praticato spesso in funzione del colore e della luce. Se si utilizza un colore saturo, comunemente un fondo blu per la lontananza che implica con le tonalità della carne dei soggetti disposti in primo piano. L'incrostazione video può anche essere ottenuta in diretta: se un performer è filmato su un fondo blu, una seconda sorgente d'immagine può essere inviata e trasformata in scenografia per il fondo.

**Installazione:** L'installazione permette all'artista di comporre una messa in scena degli elementi costitutivi della rappresentazione. Il termine rinvia a un

tipo di creazione che rifiuta di concentrarsi solo su un oggetto per considerare la relazione tra diversi elementi. L'installazione stabilisce un insieme di linee spaziali tra l'oggetto e lo spazio architettonico, e porta lo spettatore a prendere coscienza della sua disposizione all'interno di una *situazione* data (→**situazione**). L'esperienza dell'opera da parte dello spettatore ricopre un ruolo fondamentale; l'opera è un processo, la sua percezione si effettua nella durata di uno spostamento. Essere implicati in un percorso, implicati all'interno di un dispositivo, significa che lo spettatore partecipa alla mobilità dell'opera.

**Interattivo:** si dice di un sistema o di un ambiente (→**ambiente**) all'interno del quale è possibile che il sistema stesso interagisca con l'utilizzatore o lo spettatore.

**Interfaccia:** Tecnicamente l'interfaccia è un dispositivo che assicura la comunicazione tra due sistemi di diversa natura e che eseguono operazioni di gestione e transcodifica di un flusso, più o meno ampio, d'informazioni. La relazione che s'instaura tra i domini è quindi di carattere *interattivo* (→**interattivo**).

**Digitale:** Il *digitale* non è una tecnologia specifica ma un codice, quindi un sistema di regole che implica un insieme di pratiche eterogenee. Esso riguarda la trasformazione dei dati di qualunque tipo in sistema binario 0 e 1. Il *bit* è la più piccola unità d'informazione di questo linguaggio.

**Life Forms:** è stato sviluppato, fino alla sua versione attuale (4.01), come uno strumento di creazione coreografica. Esso fornisce un'interfaccia grafica, quindi interattiva, che permette di visualizzare sullo schermo il movimento immaginato all'interno di un'apposita griglia spazio-temporale. Sono tre le principali finestre del programma: *Figure Editor*, *Stage window* e la *time-line window*. *Life Forms*, concepito nel 1986 nel laboratorio di ricerca informatica e multimedia dell'Università Simon Fraser di Vancouver (Canada), sotto la direzione per professor Thomas Calvert, è uno dei pochi programmi concepiti appositamente per la danza. Il primo utilizzatore fu Merce Cunningham.

**LOL:** LOL – *Laban Orienté Lisp*, è un software di composizione utilizzato dalla coreografa francese Myriam Gourfink che deriva in parte dalla notazione Laban e dal Lips, linguaggio informatico utilizzato per LOL. Questo software è stato progettato nel 1999 con la collaborazione di Frédéric Voisin (informatico, assistente musicale e etnomusicologo dell'IRCAM di Parigi), e di Laurence Marthouret (coreografa, esperta di notazione Laban) oltre che dal compositore

e *sound designer* Kaspar Toeplitz. LOL è un software di composizione del movimento che permette di elaborare, attraverso lo strumento informatico, gli schemi corporei di coreografie ottenute sulla base della notazione Laban.

**Localizzazione:** la localizzazione **riguarda in primo luogo la figura** (→**figura**) e rimanda alla sua disposizione nello spazio della scena. In senso ampio questo termine è impiegato nel lavoro per indicare una caratteristica dello schema dell'azione.

**Mapping:** il *mapping* è un procedimento che consiste nel mettere in relazione una serie di dati tra loro. Da un punto di vista concettuale questo processo permette di stabilire alcune linee di congiunzione tra due entità di partenza, così da permettere un passaggio armonico e senza cesure tra i due.

**MAX:** è un ambiente visuale per la programmazione di applicazioni interattive che vengono gestite in tempo reale. Si usa generalmente per applicazioni musicali e multimediali interattive. *MAX* è stato progettato dall'IRCAM (Institut de Recherche Coordination Acoustique Musique) di Parigi negli anni ottanta.

**MIDI:** *Musical Instrument Digital Interface* è un protocollo realizzato nel 1982 che permette lo scambio di dati tra strumenti di musica elettronica. Esso permette la comunicazione tra il computer, il sintetizzatore e gli strumenti elettronici impiegati.

**Motion Traking:** è un sistema che permette di analizzare e immagazzinare, nella memoria di un computer, informazioni algoritmiche attraverso le quali è possibile estrarre il contorno di un corpo per poi poterlo manipolare.

**Modellizzazione:** consiste nella descrizione, comprensibile a un linguaggio informatico, della forma, movimento e caratteristiche di un oggetto o di un insieme di oggetti che definiscono un modello. Questo processo permette la costruzione, tra gli altri, di modelli in due dimensioni (2D) e in tre dimensioni (3D). Una modellizzazione comprende una parte definita *modellizzazione geometrica* e una definita *modellizzazione funzionale*.

**Multimodale:** si dice di qualunque funzione che possa permettere un utilizzo in diversi contesti. Si usa particolarmente in relazione alle interfacce.

**On-line:** si tratta generalmente di attività che avvengono via rete internet e si differenziano da quelle *off-line* che invece si sviluppano su altri supporti.

**Off-line:** si tratta di attività che, come i supporti CD-Rom, non si sviluppano attraverso la rete internet. Cfr. *Improvisation Technologies* di W. Forsythe.

**Overtones:** letteralmente *ipertoni* (→**tonalità**); nel linguaggio della musica elettronica rinviano a tonalità del suono molto alte.

**Percetto:** Il percetto è la seconda componente del piano estetico (→**composizione**) insieme agli affetti (→**affetto**); Il percetto è un insieme di percezioni o di sensazioni che sopravvivono e si trasformano lungo tutta la durata della scena. (→**trasformazione logica della**).

**Pixel:** Il pixel, il termine proviene da *elementi di pittura*, è il più piccolo elemento di uno schermo elettronico. La luminosità, il colore e la spia lampeggiante sono attributi suscettibili di agire su questa componente. La risoluzione dello schermo è determinata in funzione del numero di pixel accostati per linea, e dal numero di linee che compongono lo schermo.

**Potenziale:** [derivazione: dal tardo Latino *potentialis*, deriv. di *potentia* “potenza”]. Secondo la derivazione aristotelica prima e scolastica poi, il potenziale indica il momento precedente la piena e completa realizzazione e manifestazione di un ente. Il termine potenziale è qui contrapposto a quello di attuale (→**attuale/attualizzazione; virtuale**).

**Presenza:** Secondo la definizione data da Patrice Pavis nel *Dictionnaire du théâtre*, la presenza è la qualità di un performer capace di catturare l’attenzione del pubblico, qualunque sia il suo ruolo. “Avere presenza” è, all’interno del teatro, imporsi a un pubblico e essere dunque dotati di una qualità sottile che provoca immediatamente l’identificazione dello spettatore, dandogli l’impressione di vivere altrove. Tuttavia, a nostro modo di vedere, questa definizione deve essere maggiormente articolata, prendendo in considerazione il livello cinestetico (→**cinestesia**). Secondo il punto di vista presentato in questo lavoro, la presenza si istituisce, a un primo livello, per coalescenza e relazione tra le tensioni che attraversano un corpo da un punto di vista fisiologico e le dinamiche di fondazione dello spazio. Sono qui tre diversi livelli ad essere interrelati per definire la presenza: livello *cinematica* che rende conto del movimento e della disposizione dei vari segmenti nello spazio, il livello *dinamico* che restituisce informazioni sull’articolazione e le intensità

muscolari impiegate nel movimento e infine il livello *estetico* che rende conto del grado di aderenza del performer nell'esecuzione del movimento (essere nell'atto). Tuttavia, se la presenza fisica è definita da una unità di luogo e tempo, gli spazi tempo mentali sono multipli. E questo aggrava ulteriormente lo studio della presenza. A questo punto, è la tesi del presente lavoro, la presenza, oltre a definirsi per la relazione corpo-spazio, è determinata dalla qualità *fictionnaire* (→**fiction**) che un corpo è in grado di proiettare. In altri termini la presenza corporea non è altro che la sommatoria della presenza fisica (unità di spazio e tempo) (→**spazio; tempo**) e la proiezione *fictionnaire* che incessantemente proietta una corporeità (→**corporeità**) immaginaria nello spazio determinandolo. La qualità del processo di *fiction* permette di far passare, attraverso il disegno dello spazio, la qualità sottile e la trama di fondo sulla quale la presenza globale del performer si costruisce. In questi termini, la "qualità sottile" che caratterizza ogni presenza del performer dipende dalla qualità del processo di *fiction* che mette in opera nel disegnare il suo proprio spazio intimo; attraverso questo processo è possibile portare sulla scena un *altrove* di senso che cattura l'attenzione dello spettatore (→**aura**).

**Presenza (gradazione di):** Sulla scena contemporanea tra la presenza e l'assenza si interpongono una serie di dimensioni intermedie sempre più sottili e articolate che ci hanno portato a riconsiderare la relazione tra il *qui* e *ora* correlativamente alla separazione. *Le gradazioni di presenza* non eliminano, come erroneamente si è portati a credere, l'esperienza del corpo e del processo di sensazione in una supposta, quanto falsa, fuga verso l'astrazione fine a se stessa. Esse inaugurano sulla scena un nuovo ambiente (→**ambiente**) percettivo. Il punto di partenza di questa riflessione è che la presenza (→**presenza**) non è unitaria e non è unidirezionale. Ciò significa che una presenza è costitutivamente multipla e multidirezionale. Policentrica e rizomatica. È quindi necessario pensare le localizzazioni della presenza (→**localizzazione**); la voce ne è un segno. È inoltre necessario seguire, di volta in volta, i movimenti di delocalizzazione che attraversano la presenza e la eccedono rilocalizzandola su componenti specifiche (come la voce, il suono – corpo) di un tutto. Le gradazioni di presenza discusse qui sono di due tipi: *intensive* in cui le figurazioni (→**figurazioni**) si danno per prossimità immediata rispetto al referente; *estensive* in cui queste ultime si danno per divergenza rispetto al referente.

**Presenza a distanza (telepresenza):** Trasmissione di percezioni sensoriali, principalmente visuali e tattili, di una persona situata in un luogo la cui proiezione virtuale avviene in un altro spazio (→**spazio**). Questo permette a

quella figura di avere l'impressione di essere in un luogo e di comunicare e agire a distanza in tempo reale.

**Propriocettivo:** rinvia al funzionamento del sistema sensoriale organizzato sulla relazione dei diversi sensi tra loro. A partire dalla nozione di *chiasma* di Merleau-Ponty abbiamo disegnato seguendo l'analisi di Michel Bernard, diversi *chiasmi sensoriali: intrasensoriale, intersensoriale e parasensoriale*.

**Réalité augmente:** significa letteralmente *realtà aumentata*. Rinvia, in termini tecnologici, a un ambiente o situazione reale che introduce nella sua elaborazione elementi di immaginazione (che si concretizzano anche in componenti di sintesi), tanto da poterne aumentare la portata.

**Ricezione:** Riguarda l'insieme dei processi cognitivi, intellettuali ed ermeneutici che si svolgono nella mente degli spettatori.

**Sampling:** quello del *sampling* è un procedimento che consiste nel campionare un suono, vale a dire digitalizzandolo (→**digitale**), trasformando un segnale di tipo analogico (→**analogico**) in uno digitale per poter essere manipolato dal computer.

**Segnale:** Tutti i suoni sui quali si porta l'attenzione. Nello studio del *soundscape* (→**soundscape**) i segnali devono essere distinti dalla tonalità, nello stesso modo in cui, nello studio del *visualscape* (→**visualscape**), la figura (→**figura**) si stacca dal fondo nella percezione visiva per fluttuare nello spazio (→**spazializzazione**).

**Sintetizzatore:** apparecchio elettronico destinato alla creazione di suoni complessi a partire da oscillazioni elettriche semplici.

**Situazione:** rimanda a uno stato di cose determinato a livello della composizione (→**composizione**).

**Sonico:** Per sonico intendiamo un suono-corpo di origine organica che, inserito in un processo di sintesi, tende a disperdere e rendere irriconoscibile la sorgente d'origine pur mantenendone una traccia residuale, una memoria

**Sonografia:** La sonografia è il procedimento attraverso il quale è possibile tracciare il paesaggio sonoro (→**soundscape**).

**Sound sistem:** termine che designa il dispositivo (→**dispositivo**) necessario alla sonorizzazione di un luogo. Per estensione integra anche chi l'utilizza.

**Soundscape:** Paesaggio sonoro. Questo termine è stato introdotto dal canadese Murray Schafer, e rimanda alla presenza sonora di carattere ambientale. Nello specifico della nostra analisi il concetto è utilizzato per definire gli eventi sonori di qualunque intensità, genere o grado che avvolgono la scena dando vita a un ambiente (→**ambiente**) di carattere immersivo (→**immersione**).

**Spazializzazione:** (o costruzione cinetica dello spazio) la spazializzazione consiste nella disposizione di componenti visive e sonore nello spazio (→**spazio**). Generalmente la spazializzazione ha un effetto avvolgente e dunque è di carattere immersivo (→**immersione**). Esistono, secondo il musicologo François Bayle, due livelli di spazializzazione del suono: uno *interno* che concerne la costruzione temporale di un suono prima della sua fissazione su supporto. Questo rinvia a una architettura interna, una orchestrazione di timbri, tono (→**tonalità**) e piani di frequenza (→**frequenza; altezza**). Si interviene pertanto su diversi gradi di riverberazione e circolarità al fine di proiettare ambienti sonori; e uno *esterno* che concerne la disposizione, attraverso altoparlanti, del suono nello spazio.

**Spazio:** Questa nozione rinvia a una *drammaturgia dello spazio*. All'interno di questa cornice l'analisi svolta nella presente ricerca ha portato a formulare diverse tipologie di spazio a partire dalla riflessione sulla cinestesia (→**cinestesia**): da un lato il *topos*, lo spazio geometrico e misurabile; dall'altra il *luogo*, ambiente (→**ambiente**) di senso disegnato e costruito a partire dal movimento o dalla disposizione degli oggetti. La loro relazione può essere di due tipi: la *scena-palco*, che ristrutturava il *topos* attraverso le componenti sceniche della performance e la *scena-aumentata*, costituita dalla relazione tra il palco e la disposizione di schermi. A questa distinzione fondante seguono quattro modalità per la costruzione dell'ambiente: lo *spazio-volume*, lo *spazio-movimento*, lo *spazio-immagine* (→**visualscape**) e, infine, lo *spazio-suono* (→**soundscape**).

**Spettro:** forma di rappresentazione visiva del suono mediante un'onda che rende visibili i parametri del suono impiegato.

**Spettrografie:** La spettrografia è in fisica, l'insieme delle tecniche relative alla registrazione fotografica, grafica o elettronica di spettri ottici o di altre bande dello spettro delle onde elettromagnetiche (→**Spettro**). Per estensione, sistema

di registrazione del peso di ogni componente di una grandezza fisica variabile con continuità all'interno di un determinato intervallo (*spettrografia di massa*). Nel presente lavoro il termine spettrografia è utilizzato dai videoartisti Carloni e Franceschetti per rinviare ad alcuni video da loro realizzati per la scena della Societas Raffaello Sanzio. Rinvia dunque, letteralmente, a una produzione di *spettri*, fantasmi, attraverso il trattamento dell'immagine video.

**Streaming:** Lo *streaming* è una tecnica che permette il telespostamento e l'ascolto simultaneo di una scheda audio/video.

**Suono:** Suono e musica sono spesso accomunati in un unico orizzonte di senso. Tuttavia non sono la stessa cosa. La musica, com'è noto, è solo una piccola parte all'interno dell'immenso mondo *sonoro*. Il *suono* contiene in sé, in modo formalizzato, una *musica*. La musica è allora un momento o una condizione del suono. Parlando del suono ci riferiamo quindi all'intera gamma dell'udibile, ed è necessario, in questo senso, pensare a un processo compositivo che incorpora il *rumore* e l'intero *soundscape* (→**soundscape**). Un suono è caratterizzato da: altezza, intensità e timbro. L'*altezza*, in un suono puro, dove le vibrazioni siano cioè sinusoidali, dipende dalla frequenza delle vibrazioni (o dal suo inverso che è il periodo). I suoni corrispondenti alle basse frequenze sono chiamati suoni *gravi*, quelli corrispondenti alle alte frequenze *acuti*. Il suono con frequenza più bassa è detto *fondamentale*, gli altri sono detti *armonici* e sono multipli interi della frequenza del suono fondamentale. I suoni non puri risultano dalla composizione di quelli puri e la loro altezza è determinata dalla frequenza del suono fondamentale. L'*intensità* di emissione di un suono è definita come l'energia emessa nell'unità di tempo dalla sorgente sonora ed è proporzionale al quadrato dell'ampiezza della vibrazione della stessa sorgente. Il *timbro* di un suono viene determinato dalle armoniche che accompagnano il suono fondamentale e dipende quindi dalla forma della vibrazione. Un suono puro non possiede timbro, mentre quelli composti (per es., quelli prodotti dagli strumenti musicali) hanno un timbro caratteristico. Due suoni emessi da strumenti diversi che abbiano stessa altezza e intensità si distinguono sempre per il loro timbro, che dipende dalla forma dell'onda prodotta dallo strumento stesso.

**Tempo:** Anche la dimensione temporale si trova, nel presente lavoro, articolata secondo due modalità: da un lato esiste il *Chronos*, il tempo misurabile, dall'altra esiste il *rheuma*, il tempo flusso, la *durata*.

**Tempo Reale (trattamento in):** esecuzione di istruzioni di un programma da parte di un'unità centrale che si traduce in una serie di operazioni effettuate su dati o informazioni, tra il momento in cui questi sono entrati nel sistema informatico e il momento in cui sono usciti. Questo trattamento è realizzato in tempo reale, vale a dire in maniera (pressoché) immediata anche se, come abbiamo avuto modi di vedere nel corso del lavoro, rimangono ancora alcuni problemi a riguardo.

**Tonalità:** centro di gravità melodica o armonica verso la quale gli altri gradi di scala sono attratti e tendono ad avvicinarsi. È un principio di organizzazione interna.

**Traccia:** In questo senso la traccia non è altro che una gradazione di presenza (→**presenza – gradazione di –**) del corpo che si dà per prossimità immediata rispetto al referente.

**Trasformazione:** è la logica che sottende l'intero lavoro. Per trasformazione intendiamo qualcosa che si oppone alla rappresentazione. Sulla scena che integra nella sua composizione le tecnologie, non è più possibile parlare di rappresentazione di forme, bensì di trasformazione, costante, di intensità. La trasformazione è anche una caratteristica insita nel digitale (→**digitale**). La trasformazione segna il passaggio da una cultura scenica delle forme e degli oggetti a una cultura dei flussi e delle intensità.

**Transmodalità:** Si tratta della messa in relazione di pratiche mediatiche differenti e complementari che riguardano principalmente testi, suoni, immagini e che danno luogo non solo a configurazioni di tipo linguistico e visuale, ma anche a configurazioni più complesse di tipo audio-scripto-visive come possono essere i CD-Rom.

**Undertones:** *bassi toni* (→**tonalità**), nel linguaggio dell'elettronica rinviano a toni con caratteristiche penetranti e di basse frequenze.

**Unheimlich** – L' *unheimlich* è una forma di *spaesamento*, uno scollamento come accezione dell'altrove che non tende a soffermarsi su una dimensione astratta, ma si produce in una condizione di immanenza; l'altrove come *unheimlich* è quindi sempre in riferimento a qualcosa o a qualcuno. Non occupa una posizione *verticale* (non è l'al di là ad essere rilevante in questo contesto), bensì designa uno scarto, uno scollamento che si produce in modo orizzontale, ogni volta *a fianco*, come uno spostamento impercettibile. È

piuttosto una bordatura, un luogo che si produce in una condizione di non aderenza a sé, ciò che, in termini di occupazione dello spazio, non coincide perfettamente con il *proprio* e con *dove*. Lo scollamento prodotto dall'*unheimlich* condivide alcuni caratteri con il concetto di *areale* introdotto da Jean-Luc Nancy in *Corpus*, nella doppia accezione di una realtà attenuata, una sospensione, ma anche di una spazializzazione, l'estensione di un'*area* o di un perimetro. Qui l'altrove è sempre riferito ad un corpo che occupa (in modo intermittente) un luogo. Ha propriamente a che vedere con una condizione di "sfocatura percettiva", semplicemente perché non è il corpo a produrre l'altrove, ma la sua *localizzazione* (→**localizzazione**) in uno spazio che si dà, per così dire, in un tempo sospeso: poco prima o poco oltre la sua contingente presenza spaziale.

**Virtuale:** [derivazione: dal latino medioevale *virtualis*, der. di *virus* "virtù"]. Indica ciò che è in potenza (→**potenziale**) e non in atto. Il virtuale si oppone all'attuale (→**attuale**); esso è un complesso problematico, un nodo di tendenze e di forze che accompagna una situazione (→**situazione**) e che richiede un processo di trasformazione: l'attualizzazione (→**attualizzazione**). Il virtuale, dunque, non si deduce dal reale per elevazione, ma si estrae per continuità. Il virtuale non è mai un arrivo, ma un cammino e un processo. Nel presente lavoro sono stati rintracciati diversi livelli di virtuale: a livello *fictionnari* (→**fiction**) e concerne la proiezione della corporeità (→**corporeità**) nell'ambiente (→**ambiente**), a livello delle figurazioni (→**figurazioni**; **presenza (gradazioni di)**) e a livello dello spazio (→**spazio**).

**Virtualizzazione:** La virtualizzazione è una dinamica e può essere definita come il movimento contrario all'attualizzazione (→**attualizzazione**). Essa consiste pertanto nel passaggio dall'attuale (→**attuale**) al virtuale (→**virtuale**) elevando a potenza l'ente in oggetto. La virtualizzazione non è una forma di derealizzazione, ma un cambiamento di stato dell'ente. La trasformazione della presenza (→**presenza**) in figurazioni (→**figurazioni**) ne è un esempio.

**Visualscape:** Paesaggio visuale. Questa nozione è utilizzata per definire gli eventi visivi di qualunque intensità, genere o grado che si presentano sulla scena (→**figurazioni**) dando vita a un ambiente (→**ambiente**) di carattere immersivo (→**immersione**). Si parla inoltre di spazializzazione della dimensione visiva (→**spazializzazione**).

### III. RIFERIMENTI

#### III.1. Indice delle immagini fuori testo

1. Maria Donata D'Urso, *Collection Particulière*, 2005. Photocredits Eve Zheim.
2. Merce Cunningham, "Biped", animation: Paul Kaiser and Shelley Eshkar, 1999. Photocredits Stephanie Berger.
- 3-9. Peter Welz in collaborazione con William Forsythe, *Whenever on on on nohow on / airdrawing*, 2005. Still da video e fotografie e disegno. Photocredits Peter Welz.
10. Ugo Pitozzi, *Epotheia*, 1999, Photocredits: Roberto Carotenuto.
11. Kondition Pluriel, *Scheme II*, 2003. Photo: Susanne Sellinger. Courtesy: Kondition Pluriel.
12. Myriam Gourfink, *This is my house*, 2006. Photocredits: Remy Müller. Courtesy: Myriam Gourfink.
- 13-17. Cindy Van Acker, *Corps 00:00*, 2002. Photocredits: Dominic Chennell.
18. Etienne-Jules Marey, *Geometric Chronophotograph of the man in the black suit*, 1883.
19. Paul Kaiser, Shelley Eshkar, *Hand-drawn Spaces*, still, 1998. Photocredits: Paul Kaiser, Shelley Eshkar.
20. Merce Cunningham, *Biped*, animation: Paul Kaiser and Shelley Eshkar. Photocredits: Stephanie Berger, 1999. Courtesy: Paul Kaiser and Shelley Eshkar.
- 21-22. Paul Kaiser, Shelley Eshkar, *Ghostcatching*, still, 1999. Photocredits: Paul Kaiser, Shelley Eshkar.
23. Oskar Schlemmer, *Stäbetanz (La danza dei bastoni)* 1927.

24. Wolf Ka, *Man in|e |space.mov*, 2004-2006. Photocredits: Wolf Ka.
- 25-26. Kondition Pluriel, *Recombinant*, 2004-2005.  
Photocredits: Kondition Pluriel.
- 27-28. N+N Corsino, *Captives 2<sup>nd</sup> Mouvement*, 1999. Still da video.  
Photocredits: N+N Corsino.
29. Myriam Gourfink, *This is my house*, 2005. Photocredits: Remy Müller.  
Courtesy: Myriam Gourfink.
30. Myriam Gourfink, *This is my house*, 2005. Photocredits: Remy Müller.  
Courtesy: Myriam Gourfink.
31. Cindy Van Acker, *Corps 00:00*, 2002.  
Courtesy: Cindy Van Acker.
32. William Forsythe, *Improvisation Technologies*, 1999, ZKM.
33. Ugo Pitozzi-TeatroDanza Skené, *Ceremony of innocence*, part. video,  
2000. Photocredits: Roberto Carotenuto.
- 34- 40. N+N Corsino, *Captives 1<sup>er</sup> mouvement*, 1998, still da video.  
Photocredits: N+N Corsino.
- 41-42. Dumb Type, *Memorandum*, 2000. Photocredits: Kazuo Fukunaga  
Courtesy: Epidemic.
43. Klaus Obermaier, *Apparition*, 2004. Photocredits Klaus Obermaier.
- 44-47. Klaus Obermaier, *Apparition*, 2004. Photocredits Klaus Obermaier.
48. Giancarlo Cauteruccio – Krypton, *Corpo sterminato*, 1997.  
Photocredits: Krypton.
- 48-52. Ginette Laurin – O Vertigo, *Traccia*, 2004. Still da video di Oana  
Suteu.
53. Motus, *Twin Rooms*, 2002. Photocredits: Riccardo Persona.  
Courtesy: Motus.

54. Motus, *Twin Rooms*, 2002. Photocredits: Roberto Rognoni.  
Courtesy: Motus.
55. Alvis Hermanis, *By Gorky*, 2003. Photocredits: Gints Malderis.
- 56-59. Isabelle Choiniere – Corps Indice, *Communion*, 2002.  
Courtesy: Corps Indice.
- 60-61. Carloni e Franceschetti, *Spettrografie B.#03 Berlin*, 2003.  
Photocredits: Carloni e Franceschetti.
62. Carloni e Franceschetti, *Spettrografie BN.#05 Bergen*.  
Photocredits: Carloni e Franceschetti.
- 63-64. Merce Cunningham, *Biped*, 1999. Animation: Paul Kaiser and Shelley Eshkar. Photocredits: Stephanie Berger.
65. Societas Raffaello Sanzio – Scott Gibbons, *Crescita VIII – Roma*, 2004.  
Courtesy: Societas Raffaello Sanzio.
66. Roberto Paci Dalò – Giardini Pensili, *Stelle della Sera*, 2005.  
Photocredits: Carlo Ciavatti.
67. Societas Raffaello Sanzio, *A.#02 Avignon*, 2002. Photocredits: Luca Del Pia. Courtesy: Societas Raffaello Sanzio.
68. Societas Raffaello Sanzio, *BR.#04 Bruxelles*, 2003. Photocredits: Luca Del Pia. Courtesy: Societas Raffaello Sanzio.
69. Dumb Type, *S/N*, 1994. Photocredits: Emmanuel Valette.  
Courtesy: Epidemic.
70. Dumb Type, *Voyage*, 2002. Photocredits: Kazuo Fukunaga.  
Courtesy: Epidemic.
71. Motus, *L'ospite*, 2004. Photocredits: Riccardo Persona.  
Courtesy: Motus.
72. Wooster Group, *Hamlet*, 2006. Photocredits: Paula Court. Courtesy:

Festival d'Automne.

73. Societas Raffaello Sanzio, *B.#03 Berlin*, 2003. Photocredits: Luca Del Pia.  
Courtesy: Societas Raffaello Sanzio.

74. Skoltz\_Kolgen, *Fliux:/Terminal*, 2004. Photocredits: Skoltz\_Kolgen  
Courtesy: Skoltz\_Kolgen.

### III.2. Emerografia

AA.VV.

*Danse and Technology*, in “Ballet/Tanz Aktuell”, may 1997.

*Body.Con.Text*, in “Ballet/Tanz Aktuell”, special number, 1999.

*Théâtre et nouvelles Technologies*, n° 127, janvier-février, 1996.

*Visual performance*, in “The Drama Review”, n°58, 1973.

*Musique et perception*, “Inharmoniques”, n° 3, avril 1988.

*Composition et environnements informatiques*, Chaiers de l’IRCAM – Recherche et musique, n° 1, 1992.

*La composition assiste par ordinateur*, Chaiers de l’IRCAM – Recherche et musique, n° 3, 1993.

*Espaces*, Chaiers de l’IRCAM – Recherche et musique, n° 5, 1994.

*On Techne*, “Performance Research”, vol. 10, n° 4, december 2005.

Abramovic, Marina e Castellucci, Romeo,

*Di cosa è capace il corpo*, in “Art'O”, n° 11, aprile 2002.

Acca, Fabio,

*Scott Gibbons: l'essenza organica del suono*, in “Prove di drammaturgia”, n. 1/2005.

Agamben, Giorgio,

*Notes sur le geste*, in “Trafic”, n° 1, 1989.

*Le geste et la danse* in “Revue d'esthétique”, n° 22 «& la danse» (Dominique Noguez, éd.), Paris, Jean-Michel Place, 1992.

*Il gesto sospeso*, conferenza pronunciata durante *Pompei. Il romanzo della cenere*, 37. Festival Internazionale del Teatro diretto da Romeo Castellucci, Venezia, sabato 17 settembre 2005.

Alliez, Eric,

*Pour une phénoménologie réelle des images virtuelles*, in “Chimeres”, n° 27, hiver 1996.

Andrieu, Bernard,

*Une écologie du corps neurocognitif*, in “Quant à la danse”, n° 2, juin 2005.

Arvers, Fabienne,

*Myriam Gourfink ou le mariage subtil de la danse et de l'informatique*, in “Les Inrockuptibles”, 19-23 février 2001.

Balzola, Andrea,

*L'interfaccia del corpo sulla scena virtuale*, in “Sipario”, ottobre 1995.

*Per una nuova drammaturgia interattiva e sinestetica*, in “Catalogo Riccione TTV”, Riccione, 1999.

*L'ipertesto va in tecnoscena*, in “Hystrio”, ottobre-dicembre 2003.

Banes, Sally,

*The Art of Meredith Monk*, in “Performing Art Journal”, spring-summer 1978.

Banu, George,

*Théâtre et technologie ou Celui qui dit oui/celui qui dit non*, in “Chaiers du Théâtre Jeu”, n° 90, 1999.

Bardiot Clarisse, Coduys T.,

*Ne pas toucher*, in “Mouvement”, janvier/février 2005.

Bauchard, Frank,

*Vers une nouvelle scène: le cas d'Elseneur*, in “Du Théâtre”, 1997.

*Création théâtrale et technologie numérique*, in “*ec/arts#2*”, n° 1, 1999.

*Aux frontières du Théâtre*, in “*éc/arts*”, n° 2, 2001.

Bernard, Michel,

*Sens et fiction*, in “*Nouvelles de Danse*”, n° 17, octobre 1993.

Birringer, Johannes,

*Contemporary performance/Technology*, in “*New Theatre Quarterly*”, vol. 51, 1999.

*Algorithms for mouvement CD-Rom by William Forsythe & Jo Fabian*, in “*Performing Arts Journal – PAJ*”, n° 71, 2002.

*La danse et la perception interactives*, in “*Nouvelles de Danse*”, n° 52, 2004.

Bodine, Carole,

*Corps sonore et de silente*, in “*Mouvement*”, avril-juin 2001.

Bour, Martin,

*De l'interdisciplinarité dans les arts de la scène: autour du numérique*, in “*Les chaires du numérique*”, vol. 1, n° 4, 2000.

Brown, Trishia e Daglas, Dunn,

*Dialogue: On Dance*, “*Performing Art Journal*”, autumn 1978.

Cacciagrano, Adele,

*L'oblio del mezzo. L'arte immersiva di Kurt Hentschläger*, in “*Art'O*”, n° 20, primavera 2006.

Calver, Tom; Welman, Chris; Gaudet, Susan; Schiphorst, Tecla e Lee Carl,

*Composition of Multiple Figure Sequences for Dance and Animation*, in “*Visual Computer*”, Steidelberg, Springer Verlag, n° 7, 1991.

Camurri, Antonio, G. De Poli, D. Roccheso,

*Computer Music Instruction for Computer Engineering Studente*, in “*Computer Music Journal*”, XIX, 3, 1995.

- Camurri, Antonio, Ferrantino, Paolo,  
*Interactive Environments for Music and Multimedia*, ACM Multimedia System, 7, 1999.
- Chatelet, Gilles,  
*L'enchantement du virtuel*, in "Chimeres", n° 2, été 1987.
- Canevacci, Massimo,  
*videoscape*, in "àgalma", n° 1, giugno 2000.
- Digital Collage*, in "avatar", n° 1, marzo 2001.
- Post-media. Tecno-comunicazione, mutamento culturale*, testo tutt'ora inedito trasmessomi privatamente dall'autore.
- Canguillem, Georges,  
"Mort de l'homme ou épuisement du Cogito?", in *Critique*, n° 242, juillet 1967, (tr. it. di E. Panaitescu, in appendice a M. Foucault, *Le parole e le cose*, Milano, Rizzoli, 1980).
- Carbone, Mauro,  
*Carne*, in "aut-aut", n° 304, luglio-agosto 2001.
- Castellucci Claudia,  
*Le deiscenze di Carloni e Franceschetti*, dal catalogo "Expanded theatre", Riccione TTV 2004.
- Castellucci, Romeo,  
Intervento in "Riga", n° 8, Milano, Marcos Y Marcos, 1995.
- Alla deriva di un torrente sonoro*, in "Art'O", n° 2, giugno 1999.
- Il sipario si alzerà su un incendio*, in "Art'O", n° 18, autunno 2005.
- Charles, Daniel,  
*Chair et lyse*, in L'Arc, n° 64, 1976.
- Chiri, Sandrine,  
*Panorama des capteurs*, in "Nouvelles de Danse", 2004.

Choinière, Isabelle,

*Le partage de peaux – réflexion d'une danseuse sur son travail avec la virtualité*, in "Inter", n° 58, 1993.

*Espace synthétique, chair synthétique: à la recherche d'un nouveau rapport à l'organicité*, in "Inter", n° 63, 1994.

Cohen-Levinas, Daniel,

*Deleuze musicien*, in "Rue Descarts", n° 20, mai 1998.

Copeland, Roger,

*Postmodern Dance/Postmodern Architecture/Postmodernism*, in "Performing Art Journal", 1983.

Corinne, Florence,

*Le sens du mouvement. Interview d'Alain Berthoz*, in *Vu du corps – Nouvelles de Danse*, n° 48-49, automne-hiver 2001.

Corsino, Norbert,

*Vision, mouvement, vitesse*, in "Marsyas", n° 17, mars 1991.

*L'écran tatoué*, in "Revue d'esthétique", n° 22, 1992.

*Images lues*, in "Marsyas", n°34, juin 1995.

*Trahis par le chiffre*, in "Nouvelles de Danse", printemps 1996.

*La danse, Médium multiple*, in "Nouvelles de Danse", n° 40-41, automne-hiver 1999.

*Captives 2<sup>nd</sup> mouvement*, in "Anomalie digital\_arts", Anomos, 2000.

Costa, Mario e Lista, Giovanna,

*Art Multimedia*, in "Ligeia", numero monografico 45-48, luglio-dicembre 2003.

Couchot, Edmond,

*La synthèse numérique de l'image, vers un nouvel ordre visual*, in "Travers", n° 26, 1982.

*La mosaïque ordonnée ou l'écran saisi par le calcul*, in "Communication", n° 48, 1988.

Daskalova, Rossitza,

*Le corps indice: la démence des anges*, in "Vie des Arts", n° 189, vol XLVII, hiver 2002-2003.

Delahunta, Scott,

*L'appareil de locomotion: une épistémé technologique*, in "Nouvelles de Danse", 2004.

*Intimate contact*. Intervento scritto per *Tranformes International Symposium*, Centre National de la Danse – CND di Pantin, Paris, 14-16 janvier 2005.

*Choreographic Computations: motion capture and analysis for dance*, Conferenza pronunciata all'IRCAM di Parigi il 4 giugno 2006. Testo inviato direttamente dall'autore in forma privata.

De Marinis, Marco,

*Ricezione teatrale: una semiotica dell'esperienza?*, in "Carte semiotiche", n° 2, 1986.

Di Matteo Piersandra,

*Immagine e tempo* in "Art'O", n. 16, primavera 2005.

Dixon, Steve,

*Remediating Theatre in a Digital Proscenium*, in "Digital Creativity", Volume 10, n° 3, September 1999.

*Digits, Discourse and Documentation. Performance Research and Hypermedia*, in "The Drama Review", vol. 43, n° 1, 1999.

Doria Agnese e Pitozzi, Enrico (a cura di),

Materiali da *Pompei. Il romanzo della cenere* – 37. Festival internazionale del Teatro di Venezia, in "Art'O", n° 18, autunno 2005.

Dorinda, Neave,

*Meditations on Space and Time: The Performance Art of Japan's Dumb Type*, in "Art Journal", 3/11/2001.

- Doyon, Frédérique,  
*Corps à corps à dimensions multiples*, in “Le Devoir”, February 2003.
- Duguet Anne Marie,  
*Dispositifs*, in “Communications”, n. 48, 1988.
- Durland, Steven,  
*The Future in Now-Kyoto's Dumb Type*, in “High Performance”, #50,  
 vol. 13, n° 2, summer, 1990.
- Eco Umberto,  
*Ci sono le opere e ci sono i flussi. E possono convivere insieme*, in  
 “L'Espresso”, 14 marzo 1998.
- Edefalk, Ann-Sofi,  
*Ceremony of innocence: Project room*, in “Structures”, décembre 2000.
- Evola, Dario,  
*Il micro-teatro elettronico*, in “Farevideo”, 1993.
- Fadiga, Luciano; Fogassi, Leonardo; Gallese, Vittorio e Rizzolatti, Giacomo,  
*Visuomotor neurons: ambiguity of the discharge or 'motor' perception?*, in “International Journal of Psychophysiology”, n° 35,  
 2000.
- Johnson, Linda,  
*Application: Life Forms*, in “Dance Connection”, 2: 4, 1993.
- Kohler, Evelyne; Keysers, Christian; Umiltà, M. Alessandra; Fogassi,  
 Leonardo; Gallese, Vittorio e Rizzolatti, Giacomo,  
*Hearing Sounds, Understanding Actions: Action Representation in  
 Mirror Neurons*, in “Science”, vol. 297, 2 august 2002
- Fadini, Ubaldo,  
*La carne del virtuale*, in “il manifesto”, giovedì 1 novembre 2001.
- Fontane, Ghisha,  
*Entretien avec Myriam Gourfink*, 2 dvd, Archivi du Centre National de  
 la Danse – CND, Paris, 2003.

- Forsythe, William e Kaiser, Paul,  
*Dance Geometry*, in "Performance research", vol. 4, n° 2, summer 1999.
- George, David,  
*Quantum Theatre – Potential Theatre: A new paradigm*, in "New Theatre Quaterly", n° 18, vol. 5, mai 1989.
- Gravano, Viviana,  
*Eso-Skeleton*, in "avatar", n° 2, novembre 2001.
- Grazioli, Elio(a cura di),  
*John Cage*, in "Riga", n° 15, Milano, Marcos Y Marcos, 1998.
- Godard, Hubert,  
*A propos des théories sur le mouvement*, in "Marsyas", n° 16, décembre 1990.
- Le déséquilibre fondateur*, in numéro special d'art press, automne 1992.
- Le mouvement: de la décomposition à la recomposition*, in "Marsyas", n° 25, Mars 1993.
- C'est le mouvement qui donne corps au geste*, in "Marsyas", n° 30, 1994.
- Goumarre, Laurent,  
*L'art déceptif*, in "art press", n° 238, septembre 1998.
- Pour une esthétique de la posture*, in "art press", n° 282, septembre 2002.
- Corps fantôme*, in [http://www.ciegreffe.org/fr/01\\_corps.htm](http://www.ciegreffe.org/fr/01_corps.htm)
- Gourfink, Myriam; Marthouret, Laurence e Voisin, Frédéric,  
*LOL un environnement expérimental de composition chorégraphique*, in "ec/arts", n° 2, 2000-2001.

- Haffner, Nik,  
*Observing the Motion. An Interview with William Forsythe*, in  
*Improvisation Technologies*, ZKM - Kalsrhue, 1999.
- Hermanis, Alvis,  
*Per un terrorismo poetico*, in “Art’O”, n° 19, inverno 2005-2006.
- Hirsch, Nikolaus; Weisbeck, Markus; Forsythe, William,  
*Mimesis*, in “Ausdruck 7” a publication of Künstlerhaus Mousonturm,  
 Frankfurt, 2002.
- Holer, Anne,  
*à propos de BALK 00:49*, in “Mouvement”, mai-juin 2004.
- Infante, Carlo,  
*Teatro agli infrarossi*, in “Hystrio”, n° 3, 1992.
- Performance di fine millennio*, in “Sipario”, marzo 1997.
- Jackson, Marilyn,  
*Networking Choreographic Exploration*, ETC, Montréal, Janvier 2000.
- Ka, Wolf,  
 “From text to interface, Theatre and digital media”, COSIGN,  
 University of Teesside (UK), 2003, p. 43-47 in  
<http://www.cosignconference.org/cosign2003/papers/Ka.pdf>
- Kunst, Bojana,  
*Impossible body*, in “Performance Research”, n° 2, summer 1999.
- Kuypers, Patricia,  
*Des trous noirs. Un entretien avec Hubert Godard*, in “Nouvelles de  
 danse”, n° 53, 2006,
- LAB[au],  
*E.motion space\_the cinematic construct of electronic space*, “Arca”,  
 n° 187, Décembre 2003
- Leask, Josephine  
*Laboratory culture*, in “Dance Theater Journal”, January 2002.

- Limongi, Laure,  
*La chair du virtuel*, in “avatar”, n° 1, febbraio 2001.
- Loupe, Laurence,  
*La danse n'est pas un art fatalement éphémère*, in “Marsyas”, n° 19,  
septembre 1991.  
  
*Mouvements virtuels*, in “art press”, n° 12 numéro special, 1991.  
  
*Du partitionnel*, in “art press”, n° 23, novembre 2002.
- Loveless, Richard e Goodman, Lizbeth,  
*Utterance 6: Live and Media Performance – The Next Frontier*, in  
“Performance Research”, vol. 4, n° 2, summer 1999.
- Macri, Teresa,  
*Corpo ossesso*, “Estetica News”, n° 19, 1996.  
  
*Oltre le barriere fisiche: arte e nuove comunicazioni cibernetiche*,  
“Artel”, n° 20, 1995.
- Manovich, Lev,  
*Disatance and Aura*, in [www.manovich.net/texts](http://www.manovich.net/texts), 1996.
- Manzella, Gianni,  
*Uomo, che nome maestoso. A proposito del teatro di Alin Ermanis*, in  
“Art'O”, n° 19, inverno 2005-2006.
- Marin, Louis,  
*L'ange du virtuale*, in “Traverses”, n° 44-45, 1987.
- Marinelli, John,  
*Danser le chaos*, in “Nouvelles de Danse”, n° 53, 2006.
- Martisciello, Maurizio,  
*Unsettled line*, in “avatar”, n° 2, novembre 2001.
- Mayen, Gérard,  
*Myriam Gourfink, une différenciation critique*, in “Mouvement”, février 2004.

Menicacci, Armando,

*L'enseignement de la danse face au numérique : quelques réflexions*,  
"Nouvelles de Danse", n° 40-41, automne-hiver 1999.

*L'entrée du numérique en danse*, in "Les chaires du numérique", vol. 1,  
n° 4, 2000.

*[Nuovelles] espèces d'espaces*, in "Quant à la danse", n° 3, février  
2006.

Menicacci, Armando e Quinz, Emanuele,

*Étendre la perception?*, in "Nouvelles de danse", n° 53, 2006.

Martin, Andrée,

*The interactive choreography boom in Canada*, in "Ballet  
International/Tanz Aktuell", n° 8/9, 1997.

Monteverdi, Anna Maria,

*Attraversamenti*, in "Oltre 90", n° 37, maggio 2001.

*Il teatro delle interfacce, focus on Emanuele Quinz*, in [www.ateatro.it](http://www.ateatro.it)  
n. 37

*Lo stile multimediale. Multimedia from Wagner to virtual reality*, in  
[www.ateatro.it](http://www.ateatro.it) n. 42.10.

*Attraversamenti. Teatro e cinema in Rooms 969 dei Motus*, in  
[www.cut-up.net](http://www.cut-up.net).

*Teatro ex machina*, in "Hystrio", ottobre-dicembre 2003.

*Verso una nuova scrittura scenica*, da un convegno tenutosi a Parigi il  
24 ottobre 2003, su [www.scenes-digitale.info](http://www.scenes-digitale.info).

*Grafie, Animalie di Roberto Paci Dalò con un'intervista al regista-  
musicista* in [www.ateatro.it](http://www.ateatro.it) n. 64.54

*Una storia infinita una storia mandalica*, in "My media, osservatorio  
di cultura digitale.", n.4 ottobre/dicembre 2004.

- Il tecnoteatro di Giacomo Verde*, in “Catalogo Riccione TTV”, Riccione, 2004.
- Monteverdi, Anna Maria e Lanini Andrea,  
*Motus à la recherche*, in “My media, osservatorio di cultura digitale.”, n.7 luglio/settembre 2005.
- Norman, Sally Jane,  
*Les nouvelles technologies de l’image et l’art de la scène*, in “Danse et nouvelles technologies – Nouvelles de Danse”, n° 40-41, automne-hiver 1999.
- Novak Marcos,  
*Transmitting Architecture*, in “Architectural Design”, 65:11/12, 43-7.
- Ouaknine, Serge,  
*Le réel Théâtral et le réel médiatique*, in “Chaiers de Théâtre jeu”, n° 44, 1987.
- Paxton, Steve,  
*Contact Improvisation*, “The Drama Review”, march 1975.
- Perrier, Jean-Louis,  
*Un même effet vibratoire*, in “Mouvement”, n° 42, janvier-mars 2007.
- Perullo, Nicola,  
*Vedere il tempo. Riflessioni su Wittgenstein*, in “aut-aut”, n° 291-292, aprile 1999.
- Picon-Vallin, Beatrice,  
*Les avant-gardes théatrales et les technologies de leur temps*, da un convegno tenutosi a Parigi il 24 ottobre 2003, disponibile su [www.scenes-digitale.info](http://www.scenes-digitale.info).
- Pitozzi, Enrico,  
*Sonicità diasporiche. Conversazione con Scott Gibbons*, in “Art’O”, n° 16, primavera 2005.

*Tracciati sonori*, conversazione con Daniela Cascella, in “Art’O”, n° 18, autunno 2005.

*Dissezioni del corpo sonoro*, conversazione con Maurizio Martusciello aka martux\_m, in “Art’O”, n° 18, autunno 2005.

*Il collasso della linea da un punto di vista cellulare. You made me a monster di William Forsythe*, in “Art’O”, n° 19, inverno 2006.

*The Image Brought Close*, in (edited by) Joe Kelleher, “A Romance of Ashes: the 2005 Venice Biennale International Festival of Theatre”, in “Contemporary Theatre Review”, July 2006.

*Note per una fenomenologia dell’invisibile*, sul lavoro di Skoltz\_Kolgen, in “Art’O”, n° 20, primavera 2006.

*Superfici dinamiche*, in “Art’O”, n° 20, primavera 2006.

*L'impermanente trasparenza del tempo. Per un'estetica dell'effimero*, conversazione con Christine Buci-Glucksmann, in “Art’O”, n° 20, primavera 2006.

*Tecnologie della percezione. La scena secondo I Dumb Type*, in “Art’O”, n° 21, autunno 2006.

*Le regole dell'attrazione: meta-fiction e post-post-dramma*, in “Art’O”, n° 22, inverno 2006-2007.

Plassard, Didier,

*L'integrazione dell'immagine video sulla scena: l'esempio di Motus, una tavola rotonda sull'Ospite*, in [www.ateatro.it](http://www.ateatro.it) n. 71.15

Plourde, Élizabeth,

*Un ange venu du cyberspace*, in “Le chapiers de théâtre Jeu”, septembre, 2003.

Pradier, Jean-Marie,

*Le vivant et le virtuel*, in “Théâtre/Public”, n° 126, 1995.

- Rabant, Claude,  
*L'œil des anges, ou le corps potentiel*, in “Quant à la danse”, n° 2, juin 2005.
- Risset, Jean-Claude,  
*Musique, recherche, théorie, espace, chaos*, in “Inharmoniques”, n° 8-9, 1991.
- Quinto Gian Maria,  
*Altre totalità. Per una breve ricognizione filosofica sul cybersapzio*, in [www.lacritica.net](http://www.lacritica.net).
- Quinz, Emanuele,  
*Les strates de l'interface*, “Bil BO K”, magazine des errances contemporaines, n° 27, janvier 2006
- Quinz, Emanuele (a cura di),  
*Transformes*, 2 dvd, Centre National de la Danse – CND, Pantin (Paris), 14-16 janvier 2005.
- Santilli, Ruggero,  
*Estetica e psicocibernetica, alcune osservazioni sulle tecnologie della mente* in [www.lacritica.net](http://www.lacritica.net).
- Schiphorst, Tecla,  
*Merce Cunningham: Making Dance with the Computer*, in “Choreography and Dance - An International Journal”, 4: 3, pp. 79-98, (tr. it., di C. Bottiglieri, “Il movimento assistito al computer. Merce Cunningham et Life Forms”, in A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale*, cit., p. 163 sgg).
- Shaw Jaffrey,  
*Modalities of Interactivity and Virtuality*, in “Artistic Exchange”, ed. Thomas W. Gaehtgens, Berlin 1993.
- The Dis-Embodied Re-Embodied Body* in “Kunstforum, Die Zukunft des Körper I”, Vol 132, November 1995-january 1996.
- Sherburne, Philip,

*Sound Art / corps sonore: les leçons d'anatomie de la musique électronique – Sound Art / Sound Bodies: electronic music's anatomy lessons*, in "Parachute", n°107, 2002.

Sigmund, Gerard,

*Coreographic thinking*, in "Ballett International/Tanz Aktuell", numero annuale 2001.

Sipat, Sébastien,

*Entretien avec Isabelle Choinière*, in [www.artifice.qc.ca](http://www.artifice.qc.ca), mars 2002.

Societas Raffaello Sanzio,

*Idioma, Clima, Crono*, IX vol., Quaderni della Tragedia Endogonia, Cesena, Casa Del Bello Estremo, 2001-2004.

*Crescita*, in "Art'O", n.16, 2005.

Stiegler, Bernard,

*L'effondrement techno-logique du temps*, in "Traverses", n° 44-45, septembre 1988.

Suescun-Pozas, Maria,

*Interaction avec la machine*, in "Inter", n° 63, 1994.

Suquet, Annie,

*Piéger L'inédit*, in "Nouvelles de Danse", n° 40-41, automne-hiver 1999.

Sweigard, Lulu,

*Le mouvement imagine: un facilitateur ideokinetique*, in "Nouvelles de Danse", n° 28, été 1996.

Szentpal, Maria,

*La perception du mouvement*, in "Quant à la danse", n° 2, juin 2005.

Takatani, Shiro,

*Incontro con Shiro Takatani*, in "Troisième Oeil / Face au Présent", Paris, Centre Gorge Pompidou, 16 avril 2006. La registrazione di questo incontro è stata concessa da Anomos, organizzatori dell'evento,

dal Centre George Pompidou e da Epidemic agenzia dei Dumb Type in Europa.

Topin, Nicole,

*L'analyse du mouvement (ADM) une danse du regard: l'enseignement d'Hubert Godard*, in "Nouvelles de Danse", n° 46-47, printemps-été 2001.

Voisin, Frédéric,

*Le corps une représentation mentale*, in "Mouvement", avril-juin 2001.

Vergne, Anne-Sophie,

*Forsythe, révolution de principe*, in "Mouvement", n° 18, septembre-octobre 2002.

Youngblood, Gene,

*Simulacro digitale e virtualità dello spazio*, in "Cinema Nuovo", anno 36, n°2, (306), marzo-aprile 1987.

Weissberg, Jean-Louis,

*Télépresence, naissance d'un nouveau milieu d'expérience*, in "art press", n° 12, 1991.

*Virtualités réelles, une phénoménologie appliquée*, in "Chimères", n° 16, été 1992.

### III.3. Web Sites

Alva Noto (Germania) <http://www.alvanoto.com/>

Anomos, Parigi (Francia) <http://www.anomos.org>

Argos, Bruxelles (Belgio) <http://www.argosarts.org>

Ars Electronica Center, Linz (Austria) <http://www.aec.at>

Art'O (Italia) <http://www.art-o.net>

Ballet Tanz (Germania) <http://www.ballet-tanz.de/>

Banff Center, Banff, Alta. (Canada) <http://www.banffcentre.ca>

Brian Massum, Montréal (Quebec – Canada) <http://www.brianmassumi.com/>

Brunel University (UK) <http://people.brunel.ac.uk/bst/home.html/>

Centre national d'art et de culture Georges Pompidou, Parigi  
(Francia) <http://www.centrepompidou.fr>

Centre National de la Danse, Pantin - Parigi (Francia) <http://www.cnd.fr/>

Centre International de Philosophie, Parigi (Francia) <http://www.ciph.org/>

Centre pour l'image contemporaine, Saint-Gervais, Ginevra  
(Svizzera) <http://www.sgg.ch>

CICV Pierre Schaeffer, Montbéliard (Francia) <http://www.cicv.fr>

Compagnie Greffe, Ginevra (Svizzera) <http://www.ciegreffe.org/>

Corps Indice, Montréal (Québec – Canada) <http://www.corpsindice.com/>

Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti, Fano, (Italia) <http://www.carloni-franceschetti.it/>

Dance and Technology Zone <http://art.net/~dtz>

Dia Center for the Arts, New York (USA) <http://www.diacenter.org>

Dumb Type, Tokyo (Giappone) <http://www.dumbtype.com/>

Electronic Arts Intermix, New York (USA) <http://www.eai.org>

Fonds régional d'art contemporain, région Languedoc-Roussillon, Montpellier (Francia) <http://www.fraclr.org>

Forced Entertainment, Londra (UK) <http://www.forcedentertainment.com/>

Getty Museum, Los Angeles (USA) <http://www.getty.edu/museum>

Giardini Pensili, Rimini (Italia) <http://giardini.sm/>

Granular Synthesis (Austria) <http://www.granularsynthesis.info/>

In bilico, Paris (Francia)  
<http://www.lelabo.asso.fr/artistes/fiche.php?ref=donata&lang=fr>

Institut für Neue Medien, Francforte (Germania) <http://www.inm.de>

International Society for Presence Research  
<http://www.temple.edu/ispr/index.htm>

IRCAM, Parigi (Francia) <http://www.ircam.fr/>

Klaus Obermaier, Vienna (Austria) <http://www.exile.at/ko/>

Kondition Pluriel, Montréal (Québec – Canada)  
<http://www.konditionpluriel.org/>

Kurt Hentschler (USA) <http://www.hentschler.info/index.html>

Laboratoire d'art de Paris 8 / Artifices, Parigi (Francia) <http://www.labart.univ-paris8.fr>

Le Magasin, Grenoble (Francia) <http://www.magasin-cnac.org>

Le Métafort, Aubervilliers (Francia) <http://www.heartgalerie.fr>

Locus + (UK) <http://www.locusplus.org.uk>

London Electronic Arts, Londra (UK) <http://www.lea.org.uk>

Medialounge, Amsterdam (Olanda) <http://www.medialounge.net>

Mediamatic (Olanda) <http://www.mediamatic.nl/Magazine>

Merce Cunningham Dance Company, New York (USA) <http://www.merce.org/>

Metamkine (Francia) <http://metamkine.free.fr/>

Mille-Plateaux (Germania) <http://www.mille-plateaux.net/mp/>

MITT, Massachusetts (USA) <http://web.mit.edu/>

Mixed Media <http://www.mixedmedia.it/index.html>

Monaco Dance Forum, Monaco, (Principato di Monaco)  
<http://www.monacodanceforum.com/>

Motus, Santarcangelo – Rimini (Italia) <http://www.motusonline.com/>

Mouvement (Francia) [www.mouvement.net](http://www.mouvement.net)

Musée d'art contemporain de Montréal, Montréal, Québec  
(Canada) <http://media.macm.qc.ca>

Musée des beaux-arts, Montréal, Québec (Canada) <http://www.mbam.qc.ca>

Museum Moderner Kunst Stiftung Ludwig, Colonia  
(Germania) <http://www.museenkoeln.de/ludwig>

Museum of Contemporary Art, Los Angeles, (USA) <http://www.moca.org>

Museum of Modern Art, New York (USA) <http://www.moma.org>

Museum of Modern Art, San Francisco, (USA) <http://www.sfmoma.org>

Musique-recherche (Francia) <http://www.musiques->

recherches.be/home.php?lng=fr

Mutek, Montréal (Québec – Canada) <http://www.mutek.ca/>

Myriam Gourfink, Parigi (Francia) <http://www.myriam-gourfink.com/>

Network research <http://www.netzwissenschaft.de/index.html>

N+N Corsino (France) <http://www.nncorsino.com/>

Nouvelles de Danse (Belgio) [www.contredanse.org](http://www.contredanse.org)

Nox, (USA) [http://www.noxarch.com/flash\\_content/flash\\_content.html](http://www.noxarch.com/flash_content/flash_content.html)

NTT Intercommunication Center, Tokyo (Giappone) <http://www.ntticc.or.jp>

O Vertigo, Montréal (Québec – Canada) <http://www.overtigo.com/>

Palais de Tokyo, Site de création contemporaine, Parigi  
(Francia) <http://www.palaisdetokyo.com>

Palindrome (Germania) <http://www.palindrome.de/>

Pan Sonic (Finlandia) <http://www.phinnweb.org/panasonic/>

Paul Kaiser, New York (USA) <http://www.openendedgroup.com/>

Performance Research Journal (UK) <http://www.performance-research.net/>

Performing Presence, Exeter, (UK) <http://www.projects.ex.ac.uk/performing-presence/index.php>

Peter Welz, (Germania) <http://www.peterwelz.com/ex.html>

Pierre Lévy, Montréal (Québec – Canada)  
<http://www.ieml.org/francais/elements.html>

Presencia <http://www.cs.ucl.ac.uk/research/vr/Projects/Presencia/index.html>

Presence Project Exeter/Stanford (UK/USA) <http://presence.stanford.edu/>

Raffaello Sanzio, Cesena (Italia) <http://www.raffaellosanzio.org/>

Random Dance Company (UK) <http://www.randomdance.org/>

Rencontres internationales Paris-Berlin, Parigi (Francia); Berlino (Germania) [www.art-action.org](http://www.art-action.org)

Revue-Chimeres (France) <http://www.revue-chimeres.org/guattari/semin/semi.html>

Rhizome (Germania) <http://www.rhizome.org>

Robert Lepage, (Québec – Canada) <http://www.exmachina.qc.ca>

Scott Gibbon, Cicago (USA) <http://www.red-noise.com/>

Skoltz\_Kolgen, Montréal (Québec – Canada) <http://www.skoltzkolgen.com/>

Studio national des arts contemporains Le Fresnoy, Tourcoing (Francia) <http://www.le-fresnoy.tm.fr>

Synesthésie, Aubervilliers (Francia) <http://www.synesthesie.com>

The Forsythe Company, Francoforte (Germania) <http://www.theforsythecompany.de/>

The Thing, Vienna (Austria); Amsterdam (Olanda); Berlino (Germania); Francoforte (Germania); Bâle (Svizzera). <http://www.thing.net>

Video Data Bank : Video Art and Video Artist, Chicago, (USA) <http://www.vdb.org>

Villa Arson, Centre national des arts plastiques, Nizza (Francia) <http://www.cnap-villa-arson.fr>

Walker Art Center : Minneapolis, (USA) [www.walkerart.org](http://www.walkerart.org)

WebDeleuze (France) <http://www.webdeleuze.com/php/index.html>

Wolf Ka, Parigi (Francia) <http://wolf.ka.free.fr/>

World Wide Video Festival, Amsterdam (Olanda) <http://www.wwvf.nl>

Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe  
(Germania) <http://www.zkm.de>

### III.4. Bibliografia

AAVV,

*Artifices (Art à l'Ordinateur)*, Saint-Denis, 1990.

*Human Mouvement Understanding*, Norton Holland, 1986.

*Festival International de Nouvelle Danse*, Montréal, Parachute, 1985.

*NFrequenzen [HZ] / Frequencies [HZ]. Audiovisual Räume / audiovisual spaces*, Schirn Kunsthalle, Frankfurt, Hatje Cantz Verlag, 2002.

*La chorégraphie et les nouvelles technologies*, atti del seminario europeo, Pont-à-Moignon, Centre Culturel Des Prémontrés, 1992.

*Sonic Process*, Paris, Centre George Pompidou, 2002.

*The Artist's body*, New York, Phaidon, 1994.

Agamben, Giorgio,

*La comunità che viene*, Torino, Einaudi, 1990.

*L'aperto*, Torino, Bollati Boringhieri, 2001.

*La potenza del pensiero*, Vicenza, Neri Pozza, 2005.

Allsopp, Robert e Delahunta, Scott,

*The connected body?*, Amsterdam, Amsterdam School of Arts, 1996.

Asada, Akira,

*L'actualité de S/N*, in "Contemporary Arts Series", programma del primo festival di Arte di Kanagawa Arts Fondation, 1994.

Auslander, Peter,

*Liveness. Performance in a mediatized culture*, London – New York, Routledge, 1999.

Badiou Alauin,

*Petit manuel d'anesthetique*, Paris, Éditions du Seuil, 1998.

Balzola Andrea e Monteverdi Anna Maria (a cura di ),  
*Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.

*Storie Mandaliche*, Nistri-Lischi Editori, Pisa 2005.

Balzola Andrea e Prono Francesco (a cura di),  
*La nuova scena elettronica*, Torino, Rosenberg & Sellier, 1994.

Banes, Sally,  
*Tepichore in Sneakers*, New York, Hughton Mifflin Company, 1980,  
(tr it. di M. Collina, *Tersicore in scarpe da tennis*, Macerata,  
Ephemeria, 1993).

Barthes, Roland,  
*Le plaisir du texte*, in *Œuvres Complètes*, 3 voll., Paris, Éditions du  
Seuil, [1973], 1994-95, (tr. it. di L. Lonzi, *Il piacere del testo*, in  
*Variazioni sulla scrittura* seguite da *Il piacere del testo*, Torino,  
Einaudi, 1999).

*Roland Barthes par Roland Barthes*, in *Œuvres Complètes*, Paris,  
Éditions du Seuil, [1975], 1994-95, (tr. it. di G. Celati, *Barthes di  
Roland Barthes*, Torino, Einaudi, 1980).

Bartolucci, Giuseppe,  
*La scrittura scenica*, Roma, Bulzoni, 1968.

Battcock, Gregory e Nickas, Robert,  
*The Art of performance. A critical antology*, New York, Dutton, 1984.

Baugh, Christopher,  
*Theatre Performance and Technology: The Development of  
Scenography in the Twentieth Century*, New York, Palgrave McMillan,  
2005.

Bayle, François,  
*Musique acousmatique, propositions...positions*, Paris, Éditions  
Buchet/Chastel, 1993.

- Bellour, Raymond,  
*L'entre-images*, Paris, La differente, 1990.  
  
*L'entre-images II*, Paris, P.O.L., 1999.
- Benjamin, Walter,  
*Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Reproduzierbarkeit*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1972, (tr. it. di E. Filippini, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1991).  
  
*Ursprung des deutschen Trauerspiels*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1974, (tr. it. di G. Schiavoni, *Il dramma barocco tedesco*, Torino, Einaudi, 1999).  
  
*Das Passagen-Werke*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1982, (tr. it. di E. Filippini, *Parigi, capitale del XIX secolo*, Torino, Einaudi, 1986).
- Bentivoglio, Leonetta,  
*La danza contemporanea*, Milano, Longanesi & C., 1985.
- Bentivoglio, Leonetta (a cura di),  
*Il teatro di Pina Bausch*, Milano, Ubulibri, 1985.
- Berardi "bifo", Franco,  
*Mutazioni e cyberpunk*, Genova, Costa & Nolan, 1994.
- Bergson, Henry,  
*L'évolution créatrice*, Paris, Presses Universitaires de France, 1941 (tr. it. di F. Polidori, *L'evoluzione creatrice*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2002).  
  
*Matière et mémoire*, in *Œuvres*, Paris, Paris, Presses Universitaire de France, 1959; [Paris, Félix Alcan, 1896] (tr. it. di F. Sossi, *Opere*, Milano, Mondadori, 1986);  
  
*Durée et simultanéité*, Paris, Presses Universitaires de France, 1972 (tr. it. di F. Polidori, *Durata e simultaneità*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2004).

- Bernard, Michel,  
*L'expressivité du corps*, Paris, Jean-Pierre Delarge, 1976.
- "Les nouveaux codes corporels de la danse contemporaine", in Jean-Yves Pidoux (a cura di), *La danse, art du XX' siècle?*, Lausanne, Payot, 1990.
- Le corps*, Paris, Éditions du Seuil, 1995.
- De la création chorégraphique*, Paris, Centre National de la Danse, 2001.
- Berthoz, Alain,  
*Le sens du mouvement*, Paris, Éditions Odile Jacob, 1997.
- La décision*, Paris, Editions Odile Jacob, 2003
- Berthoz, Alain e Petit, Jean-Luc,  
*Phénoménologie et physiologie de l'action*, Paris, Éditions Odile Jacob, 2006.
- Birringer, Jonathan,  
*Media and Performance*, Baltimore, The John Hopkins University Press, 1998.
- Bistolfi, Mario (a cura di),  
*Scritti sul teatro di Oskar Schlemmer*, Milano, Feltrinelli, 1982.
- Bolter, Jay David e Grusin Richard,  
*Remediation, Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 1999, (tr. it. di A. Marinelli, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2002).
- Bonito Oliva, Achille,  
*Ubi Fluxus ibi motus*, Venezia, Marsilio, 1987.
- Borelli Maia, Savarese Nicola,  
*Teatri nella rete*, Roma, Carocci, 2004.
- Boulez, Pierre,

*Penser la musique aujourd'hui*, Saint-Amand, Éditions Gonthier, 1963  
(tr. it. di L. B. Saverio, *Pensare la musica oggi*, Torino, Einaudi, 1979).

Brecht, Stefan,

*The theatre of Vision: Robert Wilson*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1979.

Broadhurst, Susan (a cura di),

*Performance and Technology, practices of virtual embodiment and interactivity*, New York, Palgrave Macmillan, 2007.

Buci-Glucksmann, Christine,

*L'esthétique du temps au Japon*, Paris, Éditions Galilée, 2001.

*La folie du voir. Une esthétique du virtuel*, Paris, Éditions Galilée, 2002.

*Esthétique de l'éphémère*, Paris, Paris, Éditions Galilée, 2003.

Buci-Glucksmann, Christine (a cura di),

*L'art à l'époque du virtuel*, Paris-Budapest-Torino, L'Harmattan, 2003.

Buci-Glucksmann, Christine e Levinas, Michaël (a cura di),

*L'idée musicale*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Valenciennes, 1993.

Camurri, Antonio,

*EyesWeb. Toward Gesture and Affect Recognition in Dance/Music Interactive Systems*, in "Atti IEEE Multimedia Systems 99", Firenze, 1999.

Canevacci, Massimo,

*Sincretismi*, Genova, Costa & Nolan, 1995.

*Antropologia della comunicazione visuale*, Genova, Costa & Nolan, 1995.

Capucci, Pier Luigi,

*Il corpo tecnologico*, Bologna, Baskerville, 1994.

- Cargioli, Simonetta (a cura di),  
*Le arti del video*, Pisa, ets, 2004.
- Caronia, Antonio,  
*Il corpo virtuale*, Padova, Muzzio, 1996.
- Archeologie del virtuale. Teorie, scritture, schermi*, Verona, ombre corte, 2001.
- Carr, Cristoff,  
*On Edge, Performance at the end Twentieth Century*, New York, New York University Press, 1993.
- Carroll, Noël,  
"Post-modern dance and Expression", in *Philosophical Essays in Dance*, G. Fancher e G. Myers (a cura di), Brooklyn, Dance Horizons, 1981.
- Casagrande, Enrico e Nicolò Daniela,  
*Io vivo nelle cose*, Milano, Ubulibri, 2006.
- Cascella, Daniela,  
*Scultori di suono*, Camucia – Arezzo, Tuttle Edizioni, 2005.
- Castellucci, Claudia e Castellucci, Romeo,  
*Il Teatro della Societas Raffaello Sanzio*, Milano, Ubulibri, 1992.
- Castellucci, Romeo; Guidi, Chiara e Castellucci, Claudia,  
*Epopea della polvere*, Milano, Ubulibri, 2001.
- Epitaph*, Milano, Ubulibri, 2003.
- Celan, Germano,  
*Artmakers*, Milano, Feltrinelli, 1984.
- Chapple, Freda (a cura di),  
*Intermediality in Theatre and Performance*, Amsterdam – New York, Editions Rodopi B.V., 2006.
- Chion, Michel,

*La musique éleetroacoustique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1982.

*Le son*, Paris, Nathan, 1998.

*L'art du son fixes*, Fontaine, Éditions Metamkine, 1991 (tr. it. di M. A. Salvucci, *L'arte dei suoni fissati*, Roma, Edizioni Interculturali, 2004).

Chovel, Jean-Marc e Solomos, Makis (a cura di),  
*L'espace: musique/Philosophie*, Paris, L'Harmattan, 1998.

Colombo, Fausto,  
*Ombre sintetiche*, Napoli, Liguori, 1990.

Copeland, Roger,  
*Merce Cunningham. Modernizing of Modern Dance*, London-New York, Routledge, 2004.

Corsino, Norbert e Nichole,  
*Ma vache s'affolle, mon mouton tremale et mon maïs mute. Corps/machines/territoires*, atti del colloquio del CICV Pierre Schaeffer, 15-16 ottobre 1999,

Corvin, Manuel,  
*Poliéri. Une passion visionnaire*, Paris, Adam Biro, 1999.

Costa Mario,  
*Il sublime tecnologico*, Roma, Castelvechi, 1998.

*L'estetica dei media*, Roma, Castelvechi, 1999.

Couchot Edmond e Hillaire Norbert,  
*L'art numérique*, Paris, Flammarion, 2004.

Cox, Christoph e Warner Daniel,  
*Audio Culture*, New York – London, Continuum, 2004.

Craig, Gordon,  
*On the art of the theatre* London, William Heinemann, 1912 (tr. it., di F. Marotti, *Il mio teatro*, Milano, Feltrinelli, 1971).

- Cruciani Fabrizio e Falletti, Clelia (a cura di),  
*Civiltà teatrale del XX secolo*, Bologna, Il Mulino, 1986.
- Debord, Guy,  
*Commentaires sur la société du spectacle*, Paris, Lebovici, 1967, (tr. it. di G. Agamben, *Commentario sulla società dello spettacolo e La società dello spettacolo*, Milano, Sugarco, 1990).
- De Kerkhove, Derek,  
*Brainframes*, Utrecht, Bosch & Keuning-Bso/Origin, 1991, (tr. it. di B. Bassi, *Brainframes*, Bologna, Baskerville, 1993).
- The Skin of Culture*, Toronoto, Somerville House Books Limited, 1995  
 (tr. it. di M. T. Carbone, *La pelle della cultura*, Ancona-Milano, Costa & Nolan, 1996).
- DeLanda, Manuel,  
*Intensive science and virtual philosophy*, London, Continuum, 2002.
- Delahunta, Scott,  
 “Periodische Konvergenzen: Tanz und computer / periodic convergences: Dance and Computers”, in S. Dinka, M. Leeker, (a cura di), *Tanz und Technologie / Dance and Technology*, Berlin, Alexander Verlag, 2002.
- “Separate spaces: some cognitive dimensions of movement”, in *Species of Spaces*, London, Proboscis, 2004 (ebook series). Lo stesso testo è reperibile all’indirizzo <http://diffusion.org.uk/>
- Deleuze, Gilles,  
*Différence et répétition*, Paris, P.U.F., 1968, (tr. it. di G. Guglielmi, *Defferenza e ripetizione*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1997).
- Le bergsonisme*, Paris, Presses Universitaires de France, 1966 (tr. it. di P. A. Rovatti e D. Borca, *Il bergsonismo*, Milano, Feltrinelli, 1973).
- Francis Bacon: Logique de la sensation*, 2 voll., Paris, aux éditions de la différence, 1981, (tr. it. di S. Verdicchio, *Francis Bacon: Logica della sensazione*, Macerata, Quodlibet, 1995).

*Spinoza. Philosophie pratique*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1981, (tr. it. di M. Senaldi, *Spinoza. Filosofia pratica*, Milano, Guerini e Associati, 1991).

*Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1983, (tr. it. J. P. Manganaro, *L'immagine movimento. Cinema 1*, Milano, Ubulibri, 1984).

*Le pli. Leibniz et le Baroque*, Les Éditions de Minuit, 1988, (tr. it. di V. Gianolio, *La piega. Leibniz e il Barocco*, Torino, Einaudi, 1990).

*Pourparlers 1972-1990*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1990, (tr. it. *Pourparlers 1972-1990*, Macerata, Quodlibet, 1995).

“Rendre audibles des forces non-audibles par elles-mêmes” in *Deux régimes de fous et autres textes (1975-1995)*, sotto la direzione di David Lapoujade, Paris, Les éditions de Minuit, 2002.

Deleuze, Gilles e Guattari, Felix,  
*Mille Plateaux*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1980, (tr. it. di G. Passerone, *Mille Piani*, 2 voll., Roma, Istituto della enciclopedia Italiana, 1987).

*Qu'est-ce que la philosophie?*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1991, (tr. it. di A. De Lorenzis, *Che cos'è la filosofia?*, Torino, Einaudi, 1996).

Deleuze, Gilles, Carnet, Claire,  
“L'actuel et le virtuel”, in G. Deleuze, C. Parnet, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1996 [1977], (trad. it. di G. Comolli e R. Kirchmayr, “L'attuale e il virtuale”, in G. Deleuze, C. Parnet, *Conversazioni*, Verona, Ombre Corte, 1998 [Milano, Feltrinelli, 1980]);

De Marinis, Marco,  
*Semiotica del teatro*, Milano, Bompiani, 1982.

*Capire il teatro. Lineamenti di una nuova teatralogia*, Firenze, La casa Uscher, 1988.

*In cerca dell'attore*, Roma, Bulloni, 2000.

Derrida, Jacques,

*Le toucher*, Jean-Luc Nancy, Paris, Éditions Galilée, 2000.

Derrida, Jacques, Sini, Carlo, Studio Azzurro,

*Pensare l'arte. Verità figura visione*, Milano, Federico Motta Editore/trivioquadrivio, 1998.

Derrida, Jacques e Stiegler, Bernard,

*Ecographie de la télévision*, Paris, Galilée, 1996 (tr. it. di P.A. Rovatti, *Ecografie della televisione*, Milano, Raffaello Cortina, 1997).

Descartes, René,

*Œuvres Complètes*, a cura di C. Adam e P. Tannery, Paris, Vrin, 1969.

Didi-Huberman, George, Mannoni, Laurent,

*Gène du non-lieu*, Paris, Les éditions de Minuit, 2001 (tr. it. di *Sculture d'ombra : aria, polvere, impronte, fantasmi*, Torino, Allemandi & C., 2002).

*Mouvements de l'air*, Paris, Gallimard – Réunion des musée nationaux, 2005.

Diodato, Roberto,

*Estetica del virtuale*, Milano, Bruno Mondadori, 2005.

Duguet, Anne Marie,

*Déjouer l'image*. Nimes, Éditions J. Chambon, 2002.

Dupuy, Jean-Louis,

*Aux origines des sciences cognitives*, Paris, La Découverte, 1994.

Fanti, Silvia (a cura di),

*Corpo sottile*, Milano, Ubulibri, 2003.

Febvre, Michèle e Massoutre, Guylaine (a cura di),

*Anatomie du Vertige. Ginette Laurin : vingt ans de création*, Montréal, Éditions Les Heures Bleues, 2005.

- Feral, Josette,  
*Un corps dans l'espace. Perception et projection*, in C. Hanin Siréjols,  
A. Surgers (a cura di), *Théâtre: espace sonore, espace visual*, Lyon,  
Presses Universitaire de Lyon, 2003.
- Ferraro, Angela e Montavano, Gabriele,  
*La scena immateriale*, Costa & Nolan, Genova, 1994.
- Fidler Rogers,  
*Mediamorphosis. Understanding New Media*, Pine Forge Press 1997,  
(tr. it. R. Andò e A. Marinelli, *Mediamorfosi. Comprendere i nuovi  
media*, Guerini, Milano 2000).
- Fontaine, Geisha,  
*Les danses du temps*, Paris, Centra National de la Danse, 2004.
- Foucault, Michel,  
*Dits et écrits*, IV tome, Paris, Éditions Gallimard, 1994.
- Fouquet, Ludovic,  
*Robert Lepage, l'horizon en images*, Montréal, Les éditions l'instant  
même, 2005.
- Frasca, Gabriele,  
*Tele, cinque tragediole seguite da due radiocomiche*, Cronopio, Napoli  
1998.
- Gabagnatti, Lucile e Morelli, Pierre (a cura di),  
*Théâtre et nouvelles technologies*, Dijon, Éditions Universitaire de  
Dijon, 2006.
- Genevois, Hugues e Orlarey, Yann,  
*Le son & l'espace*, Lyon, Aleas Editeur, 1998.
- Giannachi, Gabriella,  
*Viruale Theatres*, London – New York, Routledge, 2004.

- Godard, Hubert,  
 “Présentation d’un modale de lecture du corps en danse”, in M. Arguel,  
*Danse: le corps enjeu*, Paris, Presses Universitaires de France, 1992.
- “Le geste et sa perception”, in I. Ginot, M. Marcel (a cura di) *La danse au XX siècle*, Paris, Larousse, 2002.
- Guattari, Felix,  
*Chaosmose*, Paris, Galilée, 1992, (tr. it. di F. Berardi, *Caosmosi*, Genova, Costa & Nolan, 1996).
- Guatterini, Marinella (a cura di),  
*La parola alla danza*, Milano, Ubulibri, 1991.
- Discorsi sulla danza*, Milano, Ubulibri, 1994.
- Hansen, Mark B. N.,  
*New Philosophy for new media*, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology – MIT, 2004.
- Bodies in code*, London – New York, Routledge, 2006.
- Hébert, Chantal e Perelli-Contas, Irène,  
*La face cachée du théâtre de l’image*, Laval, Presses de l’Université Laval, 2001.
- Heidegger, Martin,  
*Der Begriff der Zeit*, (1924), Tübingen, Max Niemeyer Verlag Tübingen, 1989, (tr. it. di F. Volpi, *Il concetto di Tempo*, Milano, Adelphi, 1998).
- Bremer und Freiburger Vorträge*, Frankfurt am Main, Klostermann, 1994, (tr. it. di F. Volpi, G. Giusatti, P. Jaeger, *Conferenze di Brema e Friburgo*, Milano, Adelphi, 2002).
- Husserl, Edmund,  
*Cartesianiche meditative und Pariser vorträge*, Martinus Nijhoff, The Hague, 1950, (tr. it. di F. Costa, *Meditazioni cartesiane*, Milano, Bompiani, 1960).

- Infante, Carlo,  
 “Scenari dell’imateriale”, in B. Di Marino (a cura di), *Elettroshock, 30 anni di video in Italia*, Roma, Castelvechi, 1999.
- Ismert, Louise,  
 “La resonance du double”, in G. Laurin, *La resonance du double*, Montréal, Musée d’Art Contemporain de Montréal, 2004.
- Ka, Wolf,  
 “Man in |e|space.mov /analyse de mouvement dans l’espace 3D”, in A. Davidson (a cura di) *Bains numerique #1, danse et nouvelles technologies*, Enghien-les-Bain, Centre Des Arts, 2006
- Kaiser, Paul,  
 “Steps”, in *Ghostcatching*, Batimolre, Cooper Union’s catalogue, 1999, (tr. E. Bartolucci, “Steps. (L’arte della collaborazione)”, in A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale*, Venezia, Marsilio, 2001).
- “On Motion-Mapping”, in C. Silver, L. Balmori, *Mapping in the Age of Digital Media*, Wiley-Academy, 2003.
- “Frequently Pondered Questions”, in J. Mitoma, *Envisioning Dance of Film and Video*, London-New York, Routledge, 2002.
- Kantor, Tadasz,  
*Le Théâtre de la mort*, Lausanne, Editions L’Age d’Homme, 1977, (trad. it. di Maria Grazia Gregotti e Luigi Sponzilli, *Il teatro della morte*, Milano, Ubulibri, 1979).
- Keheller, Joe e Ridout, Nicholas,  
*Contemporary theatres in Europe*, London – New York, Routledge, 2006.
- Kirby, Michel,  
*Happenings*, New York, E. P. Dutton, 1965, (tr. it di M. Micheli, *Happenings*, Bari, De Donato, 1968).
- Kleist, Heinrich von,  
*Über das Marionettentheater*, Berlin, s.l., 1810 (tr. it di U. Leonzio, Genova, Il melangolo, 1978).

- Kostelanetz, Richard,  
*Conversing with Cage*, New York, Limelight Editions, 1987, (tr. it. di F. Masotti, *John Cage. Lettera ad uno sconosciuto*, Roma, Edizioni Socrates, 1996).
- (by) *Esthetics Contemporary*, New York, Prometheus Books, 1989.
- Laban, Rudolf,  
*Choreographie*, Jena, E. Diederichs, 1926,
- Mastery of movement on the stage*, London, Mac Donald & Evans, 1950 (tr. it., di S. Salvagno, *L'arte del movimento*, Macerata, Coop. Ephemeria Editrice, 1999).
- Choreutics*, text annotated and edited by Lisa Ullmann, London, Macdonald & Evans, 1966.
- Laurel, Brenda,  
*Computer as Theatre*, Reading, Addison Wesley Longman, 1993.
- Lehmann, Hans-Thies,  
*Postdramatisches Theater*, Frankfurt-am-Main, Verlag der Autoren, 1999 (tr. fr. di P.H. Ledru, *Le théâtre postdramatique*, Paris, L'Arche, 2002).
- Lesschaeve, Jacqueline,  
*Le danseur et la danse*, Paris, Pierre Belfond, 1988, (tr. it. di Flavia Concina Bouvet, *Il danzatore e la danza*, Torino, E.D.T. Edizioni Torino, 1990).
- Lévy, Pierre,  
*La machine univers*, Paris, Éditions La Découverte, 1987.
- L'intelligence collective*, Paris, Éditions La Découverte, 1994, (tr. it. di M. Colò, *Intelligenza collettiva*, Milano, Feltrinelli, 1996).
- Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, Éditions La Découverte, 1995, (tr. it. di M. Colò e M. Di Sopra, *Il virtuale*, Raffaello Cortina Editore, 1997).

*Cyberculture*, Paris, Éditions Odile Jacob, 1997, (tr. it. di D. Feroldi, *Cybercultura*, Milano, Feltrinelli, 1999).

Lista, Giovanni,

*Loïe Fuller, danseuse de la Belle Époque*, Paris, Stock-Somagy, 1994.

Loupe, Laurence,

*Poétique de la danse contemporaine*, Bruxelles, Contredanse, 1997.

Loupe, Laurence (a cura di),

*Dances Tracées*, Paris, Éditions dis voir, 1991.

Lyotard, Jean Francois,

*Discurs, Figure*, Paris, Éditions Klincksieck, 1978 (tr. it. di E. Franzini e F. M. Zini, *Discorso, figura*, Milano, UNICOPLI, 1988).

*Des dispositifs pulsionnels*, Paris, C. Bourgois, 1973.

*La condition postmoderne*. Paris, Les Éditions de Minuit, 1979, (tr. it. di C. Formenti, *La condizione postmoderna*, Milano, Feltrinelli, 1981).

*L'Inhuman*, Paris, Éditions Galilée, 1988 (tr. it. di E. Raimondi e F. Ferrari, Milano, Lanfranchi, 2001).

Lyotard, François (a cura di),

*Les immatériaux*, Paris, Centre Gorge Pompidou, 1985.

Macrì, Teresa,

*Il corpo postorganico*, Genova, Costa & Nolan, 1996.

*Corpo estremo*, catalogo, Rimini Cinema, 1996.

*Cinematiche del desiderio*, Genova, Costa & Nolan, 1998.

Maldiney, Hanry,

*Regard, parole, espace*, Lausanne, L'Age D'Homme, 1973.

Maletic, Vera,

*Body, Space, Expression. The Development of Rudolf Laban's Movement and Dence Concepts*, Berlin/New York/Amsterdam, Mouton de Gruyter, 1987, pp. 57-73, (tr. it. di E. Casini Ropa, *La*

*teoria dello spazio di Rudolf Laban*, in E. Casini Ropa (a cura di), *Alle origini della danza moderna*, Bologna, Il Mulino, 1990, p. 197-226).

Maldonado, Thomas,

*Reale e virtuale*, Milano, Feltrinelli, 1992.

Mango, Lorenzo,

*La scrittura scenica*, Roma, Bulloni, 2003.

Manovich Lev,

*The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 2001 (tr. it. di R. Merlini, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002).

Marchesini, Roberto,

*Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Torino, Bollati Boringhieri, 2002.

Marey, Etienne-Jules,

*Du mouvement dans les fonctions de la vie*, Paris, Baillièere, 1868.

*La Méthode graphique dans les sciences expérimentales et particulièrement en physiologie et en médecine*, Paris, Masson, 1878

*Le mouvement*, Nimes, Éditions Jacqueline Chambon, 2002.

Massumi, Brian,

*Parables for the virtual*, Durham and London, Duke University Press, 2002.

McLuhan, Marshall,

*Understanding Media*, New York, Graw-Hill Book Company, 1964, (tr. it. di E. Capriolo, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 1995).

Menicacci, Armando e Quinz, Emanuele,

*La scena digitale*, Venezia, Marsilio, 2001.

Merleau-Ponty, Maurice,

*Signes*, Paris, Librairie Gallimard, 1960, (tr. it. di G. Alfieri, *Segni*, Milano, Il Saggiatore, 1967).

*Le visible et l'invisible*, Paris, Librairie Gallimard, 1964, (tr. it. di M. Carbone, *Il visibile e l'invisibile*, Milano, Bompiani, 1993).

*Phénoménologie de la perception*, Paris, Librairie Gallimard, 1945 (tr. it. di A. Bonomi, *Fenomenologia della percezione*, Milano, Bompiani, 1962).

Mirzoeff, Nicholas,  
*Bodyscape*, New York – London, Routledge, 1995.

Molinari, Renata, Ventrucci, Cristina,  
*Certi prototipi di teatro*, Milano, Ubulibri, 2000.

Monteverdi Anna Maria,  
*Il teatro di Robert Lepage*, Pisa, Edizioni BFS, 2004.

Murray, Janes,  
*Hamlet on the holodeck*, Cambridge, MIT Press, 1999.

Nancy, Jean-Luc,  
*Corpus*, Éditions A. M. Métailié, Paris, 1992, (tr. it. di A. Moscati, *Corpus*, Napoli, Cronopio, 1995).

"De l'âme", in AA.VV., *Le Poids du corps*, Le Mans, Ecole des Beaux-Arts, 1995.

*Être singulier pluriel*, Paris, Éditions Galilée, 1996, (tr. it. di D. Tarizzo, *Essere singolare plurale*, Torino, Einaudi, 2001).

*La pensée derobée*, Paris, Éditions Galilée, 2001.

Negroponte, Nicholas,  
*Being Digital*, New York, Alfred A. Knopf Inc., 1995 (tr. it. di F. e G. Filippazzi, *Esseri digitali*, Milano, Sperling & Kupfer, 1995).

Newhall, Beaumont,  
*The History of Photography*, New York, The Museum of Modern Art, 1982, (tr. it. di L. Fuà, *Storia della fotografia*, Torino, Einaudi, 1984).

- N+N Corsino (a cura di),  
*Traversée*, Arles, Acts Sud, 1996.
- Topologie de l'istant*, Arles, Acts Sud, 2001.
- Noltenius, Anne,  
*Forsythe detail*, Issy-Les-Moulineaux/Bruxelles, Arte Editions/Editions Complexe, 2003.
- Norman, Sally Jane,  
*Corps/espaces interactifs*, contenuto in C. Rousier (a cura di), *Oskar Schlemmer, l'homme et la figure d'art*, Pantin, Centre National de la Danse – CND, 1999.
- Paci Dalò, Roberto,  
*Pneuma*, Monfalcone, Teatro Comunale di Monfalcone, 2005.
- Packer, Randall e Jordan, Ken (a cura di),  
*Multimedia from Wagner to virtual reality*, New York, Norton & Company, 2001.
- Pavis, Patrice,  
*Dictionnaire du théâtre*, Paris, Éditions sociales, 1980 (tr. it. di P. Bosisio, Bologna, Zanichelli, 1998).
- Theatre and media*, London – New York, Routledge, 1992.
- Pierantoni, Ruggero,  
*Forma fluens. Il movimento e la sua rappresentazione nella scienza, nell'arte e nella tecnica*, Torino, Bollati e Boringhieri, 1986
- Picon-Vallin, Beatrice (a cura di),  
*Les écrans sur la scène*, Losanne, Les Éditions L'Âges d'Homme, 1998.
- La scène et les images*, Paris, Éditions du CNRS-Les voies de la création théâtrale, 2001.
- Pizzo, Antonio,

- Teatro e mondo digitale*, Venezia, Marsiglio, 2003.
- Plassard, Didier,  
*L'acteur en effige*, Lausanne, L'âge d'homme, 1992.
- Poissant, Louise (a cura di),  
*Esthétique des arts médiatiques*, 2 voll., Montréal, Presses  
Universitaire du Québec, 1995.
- Polieri, Jacques,  
*Scénographie/sémiographie*, Paris, Denoël/Gonthier, 1971.
- Ponte di Pino, Oliviero,  
*Il nuovo teatro italiano, 1975-1988*, Firenze, La casa Usher, 1988.
- Quéau, Philippe,  
*Metaxu*, Seyssel, Editions Champ Vallon - INA, 1989.
- Le virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel, Editions Champ Vallon - INA,  
1993.
- Quinz, Emanuele (a cura di),  
*Du corps à l'avatar*, Paris, Anomalie digital\_arts, 2000.
- Corps médiat / immédiat: la scène numérique*, in Actes du Colloque  
*Mediation du corps*, Grenoble, Université de Grenoble, 2000.
- Digital Performance*, Paris, Anomalie digital\_arts, 2002.
- Interfaces*, Paris, Anomalie digital\_arts, 2003.
- Quinz, Emanuele e Paci Dalò, Roberto,  
*Millesuoni*, Napoli, Cronopio, 2006.
- Rainar, Yvonne,  
*Work 1961-1973*, New York, Halifax, 1974.
- Raman, Carl,  
*Oskar Schlemmer*, Musées de Marseille réunion des Musée nationaux  
Musée Cantini, 1999.

- Rizzolatti, Giacomo e Sinigaglia, Carlo,  
*So quel che fai*, Milano, Raffaello Cortina, 2006.
- Reed, Edward,  
*Encountering the world*, New York, Oxford University Press, 1996.
- Rokeby, David,  
*The Construction of experience: Interface as Content*, in C. Dodsworth Jr., *Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology*, Massachusetts, Reading Addison-Wesley Publishing, 1998.
- Rosset, Clément,  
*Impressions fugitives*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2004.  
  
*Fantasmagories*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2006.
- Sapienza Anna Maria,  
*La tecnologia nella sperimentazione teatrale italiana degli anni ottanta*, Napoli, Istituto Universitario Orientale, 1992.
- Schaeffer, Pierre,  
*A la recherche d'une musique concrète*, Paris, Éditions du Seuil, 1952.  
  
*Traité des objet musicaux*, Paris, Éditions du Seuil, 1966.
- Schafer, Murray,  
*The Tuning of the World*, New York, Knopf, 1977 (tr. it. di N. Ala, *Il paesaggio sonoro*, Milano, Unicopli, 1989)
- Schechner, Richard,  
*Essays on performance theory*, New York, Drama Book Specialists, 1977
- Schlemmer, Oscar; Moholy-Nagy Laszlo e Molnar, Frank,  
*Die buhne im Bauhaus*, Mainz, Florian Kupferberg, 1965 (trad. it. di R. Pedio, *Il teatro del Bauhaus*, Torino, Einaudi, 1975).
- Schlicher, Susan,

*Tanz Theater*, Hamburg, Rowohlt Taschenbuch Verlag, 1987, (tr. it. di Palma Saveri, *L'avventura del Tanz Theater*, Genova, Costa & Nolan, 1989).

Scheper-Huges, Nancy,

"Embodied Knowledge: Thinking with the body in Critical Medical Anthropology", in Robert Borofsky, by, *Assessing Cultural Anthropology*, New York, McGraw-Hill, inc., 1994, (tr. it., "Il sapere incorporato: pensare con il corpo attraverso un'antropologia medica critica", in R. Borofsky (a cura di), *L'antropologia culturale oggi*, Roma, Meltemi, 2000).

Serres, Michel,

*Les Cinq Sens*, Paris, Éditions Grasset, 1985.

*Atlas*, Paris, Éditions Julliard-Flammarion, 1994.

Séve, Bernard,

*L'alteration musicale*, Paris, Les éditions du Seuil, 2002.

Simondon, George,

*Du monde d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier-Montaigne, 1969.

Sinisi, Silvana,

*Dalla parte dell'occhio*, Roma, Edizioni Kappa, 1983.

Societas Raffaello Sanzio,

*Disputa sull'atto di creazione*, Cesena, Edizioni del Bello Estremo, 1991.

Sommer, Sally R.

"Loïe Fuller, la fata della luce", in E. Casini Ropa (a cura di), *Alle origini della danza moderna*, Bologna, Il Mulini, 1990

Stiegler, Bernard (a cura di),

*Les actes du corps au corpus technologique*, Blagnac, Odyssus, 1996.

- Straus, E. Von,  
*Vom Sinn der Sinne*, Berlin, Springer, 1935 (tr. fr. Di G. Thinès et J.-P. Legrand, *Du ses de sens*, Paris, Éditions Jecques Million, 1989). H. Maldiney, *Regard, parole, espace*, Lausanne, L'Age D'Homme, 1973.
- Studio Azzurro,  
*Ambienti sensibili*, Milano, Electa, 1999.
- Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti,  
*La camera astratta*, Milano, Ubulibri, 1988.
- Szendy, Peter (a cura di),  
*L'écoute*, Paris, Les chaires de l'IRCAM – L'Harmattan, 2000.  
*Écoute*, Paris, Éditions de Minuit, 2001.  
*Membre fantômes*, Paris, Éditions de Minuit, 2002.
- Taiuti, Lorenzo,  
*Corpi sognanti*, Milano, Feltrinelli, 2001.
- Taylor, Mark,  
"Skinscapes", in D. E. Hardy, a cura di, *Pierced Hearts and True Love*, Honolulu and New York, The Drawing Centre, Handy Marvis Publications, 1995.
- Toop, David,  
*Ocean of sound*, London, Serpent's Tail, 1995 (tr. it. di L. Bellegia, *Oceano di suono*, Milano – Ancona, Costa & Nolan, 1999).  
*Haunted Weather*, London, Serpent's Tail, 2004.
- Vaccarino, Elisa,  
*Altre scene, altre danze*, Torino, Einaudi, 1990,  
*La musa dallo schermo freddo*, Genova, Costa & Nolan, 1996.
- Valentini, Valentina,  
*Teatro in immagini*, Roma, Bulzoni, 1987.

*Le pratiche del video*, Bulzoni editore, Roma 2003.

Varela, Francisco J.,  
*Principles of Biological Autonomy*, Elsevier/North-Holland, New York, 1979.

Vasiliu, Anca,  
*Du Diaphane*, Paris, Librairie Philosophique J. Vrin, 1997.

“Le transparent, le diaphane et l’image”, in P. Dubus (a cura di),  
*Transparences*, Paris, Éditions de la Passion, 1999.

“Diaphane”, in B. Cassin (a cura di), *Vocabulaire Européen des philosophies*, Paris, Éditions du Seuil & Robert, 2004.

Virilio, Paul,  
*l’espace critique*, Paris, Galilée, 1993

Weissberg, Jean-Louis,  
“Sous les vagues la plage”, in *Paysages virtuels*, Paris, Éditions did voir, 1988.

“Le concept réel/virtuel”, in *Chemins du virtuel*, Paris, Editions du Centre Georges Pompidou, 1989, p. 60, (tr. it., *Il comparto reale virtuale*, in A. Ferraro e G. Montavano (a cura di) *La scena immateriale: linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Genova, Costa & Nolan, 1994.

*Présences à distance*, Paris, l’Harmattan, 1999.

Wittgenstein, Ludwig,  
*Philosophische Untersuchungen. Philosophical Investigations*, Oxford, Basil Blackwell, 1953, (tr. it. di R. Piovesan e M. Trichero, *Ricerche filosofiche*, Torino, Einaudi, 1967).

*Philosophische Bemerkungen. Philosophical Remarks*, Oxford, Basil Blackwell, 1964, (tr. it. di M. Rosso, *Osservazioni filosofiche*, Torino, Einaudi, 1976).

*Bemerkungen über die Farben. Remarks of Colour*, Berkley, University of California Press, 1977, (tr. it. di M. Trincherò, *Osservazioni sui colori*, Torino, Einaudi, 1982).

