

ENRICO PITOZZI

## *Logica della composizione*

### *Scena contemporanea e processi d'integrazione neo-tecnologica\**

#### **0.0. Introduzione**

In questo ultimo periodo storico, caratterizzato dall'introduzione dei media detti *nuovi* – cioè segnati da una raccolta e organizzazione dei dati di carattere digitale<sup>1</sup> – hanno cominciato a diffondersi, soprattutto in ambito scenico, alcune riflessioni che hanno come oggetto la relazione che le tecnologie intrattengono – a diversi livelli – con la scena performativa<sup>2</sup>.

Una delle tesi di fondo del presente scritto è legata alla necessità di uscire dal dualismo che ha costretto gli studi, su questi temi, a due approcci tra loro in contrasto. Da un lato l'appoggio incondizionato allo sviluppo tecnico – insistendo sulle discontinuità e le rotture che, da un punto di vista della storia del teatro e della danza questo introduce – schiacciando così l'analisi delle singole occorrenze sceniche su uno sterile tecnicismo; dall'altro, sul versante opposto, un approccio che ha privilegiato le continuità storiche a discapito delle caratteristiche specifiche delle tecnologie, che hanno invece permesso, in termini d'integrazione, di sviluppare nuove estetiche in ambito scenico. Il presente lavoro non cerca una sintesi tra le due istanze enunciate, bensì mira a costruire le condizioni e gli strumenti necessari a partire dai quali inaugurare una nuova modalità di lettura della relazione scena-tecnologie, concentrando l'attenzione su alcuni nodi problematici e definendone, al contempo, una nuova cornice estetica. Per operare in questa direzione è 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 attraversano le diverse poetiche che via via andremo a enucleare<sup>3</sup>.

Questa premessa pone le condizioni per affrontare la rottura epistemologica che investe la scena contemporanea tecnologicamente mediata. La relazione, in massima parte problematica, che

---

\* Il presente testo è un elaborato estratto dalla tesi di dottorato dell'autore. PITOZZI (2007).

<sup>1</sup> Si veda in quest'orizzonte di senso la riflessione avviata da Lev Manovich contenuta in MENICACCI – QUINZ (2001, 23ss.). Cf. inoltre, BOLTER – GRUSIN (1999 [2002]).

<sup>2</sup> Tra i principali ricordiamo MENICACCI – QUINZ (2001); BALZOLA – MONTEVERDI (2004); DIXON (2007).

<sup>3</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. 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.

lega scena e tecnologie, può essere affrontata a partire da due prospettive diverse. Da un lato le neotecnologie<sup>4</sup> – e con questo termine intendiamo riferirci a tutte quelle “logiche della tecnica” in atto sulla scena contemporanea, logiche che si integrano al piano di composizione; tra queste mi limiterò qui a citare le *motion capture* o l’impiego di strumenti di riproduzione digitale dell’immagine e del suono – intervengono in relazione al corpo del performer, mentre dall’altro concorrono a riconfigurare lo spazio scenico, ricorrendo alla progettazione di ambienti immersivi a carattere sia visivo che sonoro<sup>5</sup>.

Spostando di poco la prospettiva, a partire da questi presupposti, è possibile delineare alcune considerazioni che guardano a due precisi momenti della composizione di un lavoro: da un lato ci riferiremo al processo delle prove e alle ricadute che le tecnologie possono avere in una fase così decisiva nella costruzione di un lavoro; dall’altro faremo riferimento alla dimensione “visibile” di questo processo, vale a dire a tutte quelle strategie compositive che rendono conto, in senso ampio, di una poetica.

### **0.1. Logica della composizione**

Compito di questo primo paragrafo è quindi quello di disegnare una cornice estetica all’interno della quale inscrivere la spettacolarità scenica alla quale faremo riferimento, senza però cadere in una rigida classificazione di carattere normativo. Detto questo, la presente analisi non può che essere anch’essa parziale e provvisoria – ricalcando così l’andamento dello sguardo adottato – senza tuttavia rinunciare ad appuntarsi su alcuni problemi fondamentali: quello della composizione come cornice di riferimento per l’organizzazione della scena e quello – strettamente correlato al precedente – dell’analisi del dispositivo scenico all’interno del quale le singole componenti trovano, di volta in volta, una soluzione comune<sup>6</sup>. Partiamo pertanto con il disegnare quella che, a nostro modo di vedere, costituisce la cornice estetica di fondo all’interno della quale questi si inscrivono: la “composizione”.

Le tecnologie inducono – in primo luogo – 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

---

<sup>4</sup> Cf. COSTA (2005; 2007).

<sup>5</sup> Chiaramente l’intervento delle tecnologie non riguarda solo ed esclusivamente la sua integrazione scenica. Possiamo citare lavori che si sviluppano interamente in rete (*online*), oppure citare l’impiego di tecnologie al fine di realizzare CD-Rom interattivi (*offline*), come nel caso di *Improvisation Technologies* di William Forsythe. Questo è un CD-Rom interattivo progettato nel 1998 in collaborazione con lo ZKM di Karlsruhe e adottato dal coreografo per permettere ai danzatori di entrare in relazione con il suo vocabolario coreografico.

<sup>6</sup> Intendo qui spendere alcune parole per introdurre il concetto di dispositivo. Esso designa la modalità in cui la presentazione materiale di un’opera, le circostanze della sua diffusione, si costruiscono in un sistema. Il dispositivo crea l’illusione, è esso stesso la sua propria realtà. Per approfondire questi aspetti e le singole caratteristiche del dispositivo, rinviamo al testo di DUGUET (1988).

definire “interno” ad esse, vale a dire dal punto di vista dell’articolazione delle sue intensità. E a queste dinamiche è quindi necessario prestare attenzione. Non si tratta più – pertanto – di costruire una *mimesis* che comunichi qualcosa a un destinatario, a un ricevente in platea, bensì si tratta di portare questa comunicazione e l’empatia performer/scena – che continua comunque a rimanere il centro propulsore della relazione scenica – su un altro piano. Ciò che ci interessa, è dare consistenza compositiva a una “corrente” che – come una tensione – attraversa le diverse componenti sceniche; ma attraversandole le mette in relazione, le unisce.

Da questo deriva che la composizione non è altro che una tessitura all’interno della quale si interviene, a diversi gradi, sui materiali e sugli oggetti utilizzati. Comporre significa pertanto mettere in relazione, far risuonare questi materiali. E qui il concetto di risonanza ha una precisa valenza teorica. I materiali visivi e sonori non sono – sulla scena alla quale facciamo riferimento – messi semplicemente in relazione tra loro al fine di “costruire” un’immagine o un suono, magari secondo un principio mimetico o, peggio, associativo; se c’è un punto sul quale la scena contemporanea tecnologicamente mediata pone l’accento è che un’immagine non si può costruire, la si può fare affiorare, questo sì, la si può comporre in un processo di “svelamento”, ma non la si può fabbricare. Risulta chiaro, fin da queste prime e superficiali premesse, che nella cornice della composizione che stiamo delineando possono confluire diverse prassi operative che cercheremo di enumerare. Cominciamo quindi con il dire che 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 quindi di carattere eminentemente estetico. Tuttavia non bisogna confondere questo livello della composizione con l’altro piano, quello tecnico<sup>7</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” – l’intervento sui materiali – e a livello “estetico” – l’intervento sulle sensazioni. Cerchiamo quindi di seguire più da vicino lo snodarsi di questi due piani, mettendone dapprima in luce le caratteristiche principali ed enucleando – in un secondo momento – la loro articolazione e il loro grado di intervento nello schema generale che stiamo tracciando.

### **0.1.1. Piano tecnico**

Il “piano tecnico” non è altro che la dimensione delle funzioni che vengono impiegate sulla scena al fine di un risultato estetico. Sulla scena contemporanea possiamo rintracciare diversi livelli

---

<sup>7</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.

tecnic; tra questi 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. In altri termini il “piano tecnico” – in senso ampio – riguarda tutte quelle componenti che rendono possibile l’intervento performativo. Cerchiamo pertanto di seguire più da vicino i livelli ai quali facciamo riferimento, partendo da un’analisi di queste ultime.

#### 0.1.1.1. “Di alcune caratteristiche dei dispositivi tecnologici”

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 questi ricordiamo: *Life Forms* e *Character Studio*. Essi permettono di comporre una coreografia a partire dall’attivazione di modelli-*avatar* in immagine di sintesi<sup>8</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<sup>9</sup>. Andiamo però con ordine, e cerchiamo di mettere in luce le caratteristiche di ogni singolo strumento citato.

a) *Life Forms* – concepito nel 1986 nel laboratorio di ricerca informatica e multimedia dell’Università Simon Fraser di Vancouver (Canada), sotto la direzione del 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

---

<sup>8</sup> Un *avatar* è, in linguaggio informatico, una modulo che riprende la struttura-scheletro del corpo umano.

<sup>9</sup> Tra i sistemi interattivi più interessanti, da un punto di vista esecutivo, è necessario ricordare – oltre ai citati – 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 d’interazione nell’ambito di un’estensione del concetto di ambiente interattivo (AI), oltre allo sviluppo e alla 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, in grado di 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, oltre alla 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 impiegata 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: CAMURRI – FERRANTINO (1999, 32-47); CAMURRI – RICETTI – TROTTA (1999); CAMURRI – MORASSO – TAGLIASCO – ZACCARIA (1986) e infine l’intervento di Camurri in MENICACCI – QUINZ (2001, 67-78). Si veda inoltre il sito web [www.musart.dist.unige.it](http://www.musart.dist.unige.it). Altro software interessante di gestione interattiva in tempo reale di dati video e sonori è *Isadora*, progettato da Mark Coniglio con il supporto della coreografa Dawn Stoppiello per la loro compagnia Troika Ranch di New York. Tra le diverse funzioni, *Isadora* permette di disegnare un grafico, in tempo reale, che rappresenta i movimenti e i micromovimenti che si determinano nello spazio.

Thecla Schiphorst, alla quale va il merito di aver accompagnato Merce Cunningham nelle fasi di apprendimento del programma oltre che alla sua diffusione in termini teorici<sup>10</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 vedremo tra breve, 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*, permette la creazione di diverse sequenze di movimento attraverso la gestione di tutti i principali segmenti del corpo (arti, avambraccio ecc.) disposti attorno alle principali articolazioni. 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 della partitura 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. La seconda finestra, *Stage window*, rappresenta il palco virtuale sul quale il modello si muove. Questa permette la disposizione e la messa in movimento di uno o più modelli nello spazio; mentre la terza e ultima finestra è la *Time-line* che consente lo spostamento e la disposizione delle diverse sequenze, ottenute dal lavoro di composizione operato nei primi due passaggi, sulla linea del tempo<sup>11</sup>. 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. Tale assetto 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 informatizzato. In altri termini il computer permette di calcolare e visualizzare l'interpolazione tra due modelli o posture

---

<sup>10</sup> Cf. CALVER – WELMAN – GAUDET – SCHIPHORST – LEE (1991, 114-21). Si veda inoltre JOHNSON (1993, 27-30) e SCHIPHORST (1994, 79-98).

<sup>11</sup> MENICACCI – QUINZ (2001); SCHIPHORST (1994).

disposte sulla linea del tempo, riscrivendo, di volta in volta e in modo logico, la loro relazione nello spazio<sup>12</sup>. Le tre finestre lavorano in connessione tra loro, ed è quindi possibile intervenire al contempo su entrambe. Con *Life Forms* si può, inoltre, 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>13</sup>.

È quindi evidente come un simile strumento abbia suscitato – nel breve termine – l'interesse di un coreografo come Merce Cunningham. Da una prima analisi del lavoro del coreografo con questo programma emerge, come tratto generale, che il processo di creazione coreografica si è notevolmente arricchito, in termini di possibilità compositive, grazie all'impiego delle operazioni fornite dallo strumento informatico. 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 compongono il movimento, e non di proiettare in questo nuovo processo una "visione" coreografica pre-esistente<sup>14</sup>.

*Avec Life Forms, ma vision s'est transformée en ce sens que j'ai discerné des détails du mouvement de plus en plus fin. 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>15</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, a contatto con i danzatori, trova il

---

<sup>12</sup> Su questo punto si veda anche GIANNACHI (2004, 125-30).

<sup>13</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>14</sup> Su questi aspetti si veda inoltre SUQUET (1999, 99ss.) e CAPLAN (1997, 99-104); COPELAND (1999, 42-54; 2004, 183ss.).

<sup>15</sup> M. Cunningham in SUQUET (1999, 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».

suo punto di equilibrio. A titolo di esempio, uno degli aspetti 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 complessità d'articolazione delle braccia si è arricchita notevolmente rispetto ai 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<sup>16</sup>.

b) *Le motion capture*: 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<sup>17</sup>. A partire da questo procedimento sono stati sviluppati diversi sistemi<sup>18</sup>. È evidente, in questo caso, l'ampliamento esponenziale delle operazioni compositive che un simile intervento tecnologico possa apportare. In questa direzione potremmo citare un altro lavoro di Cunningham realizzato con Paul Kaiser, *Hand-Drown Spaces* (1998), in cui sono state applicate alle articolazioni del corpo di Cunningham dei sensori foto-sensibili; il movimento nello spazio è stato captato da camere ottiche che traducevano le impronte luminose in un codice binario. Questa partitura digitale è stata trattata dal sistema *Character Studio* sotto forma di modelli 3D, sui quali sono state applicate le coordinate

---

<sup>16</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 un'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 della "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>17</sup> 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. 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 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. 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.

<sup>18</sup> Sia qui solo accennato, ma i sistemi di *motion capture* derivano direttamente dalle sperimentazioni sul movimento condotte da Marey e da Meueybridge a cavallo tra Ottocento e Novecento, intorno allo studio dei sistemi di locomozione, umana e animale.

in precedenza rilevate. In questo programma i file 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>19</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 permette 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* 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.

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

---

<sup>19</sup> M. Cunningham in SUQUET (1999, 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 COPELAND (2004, 191-5). Anche un altro coreografo, William Forsythe, si è avvicinato ai sistemi di *motion capture*, utilizzati soprattutto per pensare in modo inedito il movimento e trovare, di conseguenza, nuove soluzioni di ordine spaziale.

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>20</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 s'enracine dans ces petites pastilles posées au bas d'une colonne vertébrale, à la naissance du mouvement, ou parlera donc de fiction augmentée<sup>21</sup>.

Proprio a partire da questo processo sono realizzati lavori come *Captives 1<sup>er</sup> mouvement* (la seconda parte) e *Captives 2<sup>nd</sup> mouvement*; quest'ultimo completamente realizzato con immagini 3D<sup>22</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

---

<sup>20</sup> N+N CORSINO (2001, 101).

<sup>21</sup> C. Galea in N+N CORSINO (2001, 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».

<sup>22</sup> Il film è realizzato grazie al supporto tecnico e logistico del CICV Pierre Schaeffer (Francia).

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.

A partire da questi esempi, possiamo trarre una prima, significativa, analisi. La ricaduta di questi sistemi tecnologici sulla scena è di due tipi: da un lato interviene sul corpo del performer espandendo, di fatto, la sua componente sensoriale e percettiva<sup>23</sup>; dall'altro apre a una serie di elaborazioni di carattere propriamente estetico che interrogano direttamente la presenza del performer. Su un secondo versante, invece, l'intervento delle tecnologie – in senso ampio – riguarda l'assetto e la configurazione del dispositivo scenico all'interno del quale si manifesta la presenza. Ci riferiamo alla moltiplicazione di domini spaziali che induce a una totale riscrittura dello spazio fisico attraverso alcune operazioni che abbiamo definito di rottura della “frontalità”, di “immersione” e di “interazione”, sulle quali torneremo 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 alle quali abbiamo fatto riferimento: parleremo allora dell'“interfaccia” come funzione di relazione, e del “digitale” come agente di trasformazione.

L'interfaccia è una funzione che, come tale, separa e unisce al contempo due sistemi tra loro eterogenei, definendoli per differenza<sup>24</sup>. 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>25</sup>. L'interfaccia

---

<sup>23</sup> Rispetto a questo specifico punto, guardando alla scena contemporanea, esistono due principali strategie di avvicinamento: da un lato una via che fa leva sull'obsolescenza del corpo, in cui le tecnologie intervengono in quanto “sostituto di funzione”, così come avviene – per certi versi – nel lavoro teorico e performativo di Stelarc, di cui l'elaborazione del “terzo braccio” ne è un esempio evidente. Dall'altro, invece, è possibile delineare una prospettiva “integrativa”, in cui l'intervento tecnologico espande la percezione del corpo del performer. Il presente scritto si attesta su questa seconda direzione.

<sup>24</sup> QUINZ (2006).

<sup>25</sup> Si veda WIENER (1948). Cf. BROADHURST (2006).

permette un'azione esterna su un sistema. Quest'ultimo reagisce producendo una trasformazione visibile che ristrutturata la relazione tra i due enti<sup>26</sup>. 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. In altri termini il sistema tecnologico non risponde solo al segnale, ma tratta un'informazione. Questo trattamento avviene per mezzo di un processo di "digitalizzazione" dei segnali in cui questi possono essere manipolati e trasformati in altro. Ciò significa che a una singola informazione in entrata (*input*), possono corrispondere diversi dati in uscita (*output*).

Il digitale che organizza questo processo di trasformazione non è una tecnologia ma un codice, un sistema di regole. In questo senso il processo di digitalizzazione permette di trasporre suoni, immagini, testi e anche movimenti in informazioni che in un secondo momento vengono immagazzinate e processate da un computer. Dunque, attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali come le *motion capture* – 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 – qui il senso del nostro discorso – significa poterlo manipolare: un corpo o un movimento è convertito in materia informazionale per essere trasformato in altro. Alla stregua del solido, del liquido o del gassoso, il digitale è dunque assimilabile a uno "stato della materia" perché permette di convertire e trasformare informazioni di qualsiasi natura: così come una materia allo stato liquido 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, diventare un suono o dar vita a un'immagine<sup>27</sup>. In questa direzione il digitale diventa un vero e proprio agente di trasformazione. Ed è su questo aspetto che si concentra la nostra indagine nel corso delle pagine seguenti; perché è proprio a questo processo di trasformazione che – al pari di qualsiasi materiale – anche la corporeità e il movimento del performer possono essere assoggettati. Tutto sta nel definire in quali termini questo avviene e secondo quali procedure. In altri termini, il primo punto che ci sembra necessario sottolineare è che per comprendere a pieno l'intervento delle tecnologie in scena, è necessario assumere in pieno un passaggio: vale a dire quello di analizzare il funzionamento delle tecnologie nei termini delle operazioni di pensiero che queste permettono. Solo così, a nostro modo di vedere,

---

<sup>26</sup> Possiamo citare qui *Very Nervous System* (1986-1990), dell'artista canadese David Rokeby. Questo è uno tra i primissimi esempi di "ambiente sensibile" in cui l'intervento del corpo, in una stanza appositamente predisposta, provoca degli eventi sonori che a loro volta retroagiscono, sul modello del circuito, sulla percezione del soggetto stesso. Cf. ROKEBY (1998). Si veda, inoltre, DE KERCKHOVE (1995, 19-30).

<sup>27</sup> Cf. HANSEN (2006, 25-104 e 221-52). Il digitale è, tuttavia, uno stato "paradossale" della materia, perché è immateriale. Non è un arrivo né un punto di partenza ma uno stato intermedio. Cf. QUINZ (2004, 204). Si vedano inoltre QUINZ – DE KERCKHOVE – MENICACCI (2005).

è possibile attribuire ad ogni applicazione tecnologica un processo estetico soggiacente, che si sottrae alla sola dimensione tecnocratica e iscrive, al contempo, il suo impiego all'interno di un più ampio e complesso principio di composizione. È dunque a partire da questi presupposti che potremmo attribuire alle neo-tecnologie che caratterizzano gli strumenti sui quali ci siamo soffermati, alcune caratteristiche che riassumiamo schematicamente<sup>28</sup>:

1. la produzione e la fruizione di queste neo-tecnologie (*Life forms, motion capture*) intervengono direttamente sui sensi; con questo intendiamo dire che i lavori che integrano le neo-tecnologie al processo compositivo si rivolgono alla sensorialità, indagata in tutte le sue possibili relazioni con la strumentazione tecnologica. Si pensi a tutta una serie di esperienze performative ed installative che operano direttamente sul sistema sensoriale, sia per quanto riguarda il performer, sia per quanto riguarda lo spettatore. Così è per alcuni lavori dei Dumb Type o dei Granular Synthesis, della formazione del Québec Skoltz\_Kolgen o di Studio Azzurro<sup>29</sup>;
2. se possiamo trasformare, attraverso le *motion capture*, l'assetto postura e il movimento del performer in dati, l'interiorità – costituita dai micro-movimenti, anche involontari – viene espansa e portata fuori, esposta sulla scena; cade così la separazione tra interno ed esterno;
3. le produzioni neo-tecnologiche permettono di indagare, sia a livello dell'assetto percettivo del movimento, che a livello delle dinamiche spaziali, aspetti non ancora sufficientemente conosciuti; ne sono un valido esempio le modalità per sentire diversamente il proprio corpo e dunque per espandere la propria percezione, rinnovando, al contempo, le basi per la costruzione del movimento;
4. da un punto di vista estetico ed operativo l'introduzione di sistemi di captazione del movimento hanno uno specifico obiettivo: rendere visibile l'invisibile e quindi poter intervenire su questo. In questo passaggio si concretizza, a nostro modo di vedere, un aspetto cruciale che segna quella rottura epistemologica alla quale abbiamo fatto cenno in apertura;
5. di conseguenza, dal significato – comunicazione di un messaggio – si passa all'attivazione dei "significanti" in quanto tali: si pensi all'utilizzo creativo dei dati di movimento trasformati in luce o suono;
6. le nuove tecnologie ed i significanti tecnologici da esse generati possono assumere un accentuato carattere di "aseità" – vocabolo usato nella tarda Scolastica, questo termine è di derivazione aristotelica – vale a dire di autonomia e autosufficienza, cominciando a

---

<sup>28</sup> È qui assolutamente centrale inscrivere le caratteristiche che seguono nell'analisi, di più ampio respiro, sull'orizzonte neo-tecnologico contemporaneo che ne ha dato Mario Costa. Cf. COSTA (2005).

<sup>29</sup> CACCIAGRANO (2006); PITOZZI (2006b; 2006c); DI MARINO (2007).

delineare il passaggio, per noi centrale, da un'estetica dell'azione a un'estetica della situazione;

7. infine, alla "forma" come categoria estetica tradizionale, si vanno sostituendo il "flusso tecnologico" e la sua estetizzazione – come succede nel trattamento delle tracce di movimento per realizzare un *visualscape* o un *soundscape*;

#### **0.1.1.2. "Anatomie del movimento"**

Il secondo livello presente nel "piano tecnico" riguarda invece il movimento che, in primo luogo, rinvia alla definizione di una nuova mappa sensoriale del corpo. Nell'analisi che Michel Bernard<sup>30</sup> sviluppa a partire dal chiasma sensoriale di Merleau-Ponty<sup>31</sup>, i sensi hanno diversi livelli d'interrelazione. Per Bernard questi livelli sono almeno tre. Il primo è d'ordine "intrasensoriale": ogni senso al suo interno ha una dimensione simultanea del sentire, al contempo attiva-passiva. Questo rende evidente, nel rapporto con l'esterno, una comunanza tra il sentire e l'essere sentiti, il toccare e l'essere toccati. Poi ve n'è un secondo chiamato "intersensoriale", e rimanda all'attivazione e alla combinazione dei sensi tra loro: funzione che, sulla scena, dà origine alla dimensione "aptica" – tattile-visiva – e alla dimensione sonora, tattile-uditiva. Il terzo, il chiasma "parasensoriale", rinvia alla connessione tra l'atto del sentire e quello dell'enunciare. In esso i due precedenti formerebbero un livello d'intersezione combinandosi come un congegno che dà origine al reale. In questo quadro, i sensi non si limitano solamente a registrare il reale, ma partecipano attivamente alla sua costruzione attraverso una serie d'indicazioni captate e rielaborate di volta in volta. In questa ottica ciò che si espone con lo spettacolo, non è più una pretesa realtà anatomica, sempre uguale a se stessa, ma una costellazione di potenzialità, di virtualità, mobili e multi-sensoriali, espresse dal movimento. Questo nuovo assetto prende il nome di "corporeità". La corporeità è quindi una dinamica di metamorfosi incessante. Il processo che determina la corporeità, articolato attorno alla proiezione e alla *fiction* – come dinamica d'immaginazione a partire dalla quale si costruisce il movimento – sembra quindi dispiegare una logica del senso in atto nella corporeità, secondo tre caratteristiche principali: direzione/sensazione/significato, rimandando così, grazie a queste caratteristiche, alla relazione simultanea tra una proiezione virtuale della corporeità e l'esterno, l'ambiente. Prima ancora che si 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. Fare un gesto-movimento,

---

<sup>30</sup> BERNARD ([1993], ora in BERNARD [2001, 95]).

<sup>31</sup> MERLEAU-PONTY (1945; 1964).

per il performer, 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. Come ha sottolineato Hubert Godard, per eseguire un gesto è necessario partire dall'articolazione<sup>32</sup>. Essa non è altro che 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 del gesto, aprendo al dispiegamento di un potenziale gestuale. La produzione del gesto, di cui la "figura" è portatrice, è quindi determinata da un complesso processo suddiviso in due momenti, che chiamerò rispettivamente "proiettivo" e "dispiegativo"<sup>33</sup>. Il momento "proiettivo", di *fiction*, è la risultante di una serie complessa di connessioni tra componenti diverse del sistema nervoso (categorizzazione percettiva/pre-movimento/movimento).

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 - fantasia) che tinge, colora e distorce il movimento (agendo sui motoneuroni alfa). In questa prospettiva il gesto è la somma di un movimento e d'attività posturali anticipatorie (pre-movimento) dettate dalla categorizzazione percettiva dello spazio circostante<sup>34</sup>. È secondo questo principio che possiamo affermare come, nel processo di *fiction*, è possibile parlare di una fondazione, grazie al dispiegamento di un gesto, di una corporeità nuova e mutevole<sup>35</sup>. Il livello "dispiegativo" soprassiede invece alla disposizione materiale del gesto nello spazio<sup>36</sup>. Inoltre, sia qui solo accennato, la stessa analisi può essere impiegata, sul versante della ricezione, per discutere il funzionamento dei sistemi ricettivi messi in atto dallo spettatore. Infatti, da un punto di vista percettivo, lo spettatore guarda e la sua percezione produce un'eco nella sua corporeità. Si delinea così quello che Hubert Godard chiama un "cannibalismo del gesto"<sup>37</sup>, in cui quest'eco genera, in chi osserva, una reazione corporea insufficiente a farlo muovere effettivamente, ma sufficientemente intensa da impegnarlo nel movimento; in altri termini,

---

<sup>32</sup> Cf. MENICACCI – QUINZ (2001, 371ss.). Cf. anche KUYPERS (2006, 80).

<sup>33</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.

<sup>34</sup> Cf. l'importante analisi di MENICACCI – QUINZ (2006, 91).

<sup>35</sup> Vedi GODARD (1994a, 72-7; 1994b, 27-31).

<sup>36</sup> È da notare come, alla luce delle scoperte neuro-biologiche attuali, la maggior parte dell'attività corporea sia impiegata nell'operazione di "categorizzazione percettiva", vale a dire nella raccolta-selezione di dati utili alla progettazione del "potenziale gestuale" utile al processo di *fiction* (proiezione virtuale del gesto nell'ambiente) e solo una minima parte sia impiegata nel dispiegamento "reale" di quel gesto nello spazio. Cf. REED (1996). Secondo quanto espresso è qui che si delinea, a nostro 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 (1994). 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. Cf. VARELA (1979).

<sup>37</sup> H. Godard, in MENICACCI – QUINZ (2001, 380).

di fronte allo spettatore un'alterità in azione evoca, a sua volta, un potenziale d'azione e di senso che risuona nei suoi segnali propriocettivi. Si tratta così di una virtualità evocata che permette, letteralmente, allo spettatore di fare proprio il gesto visto, ripetendolo a un altro livello d'intensità<sup>38</sup>.

L'enunciazione di queste proprietà permette di delineare alcune considerazioni inerenti l'organizzazione percettiva dell'interprete e, di conseguenza, porre con forza allo studioso la necessità di ridefinire gli strumenti analitici e le prospettive metodologiche per comprendere correttamente gli attuali paradigmi estetici e i diversi livelli di intervento delle tecnologie.

Come abbiamo avuto modo di rilevare in precedenza, le tecnologie sopra citate e le caratteristiche ad esse attribuite, intervengono direttamente sul corpo del performer, ridefinendo – anche in modo radicale – il suo assetto sensoriale. Cerchiamo quindi di vedere come, e secondo quali dinamiche, questo avviene. Il punto è: le tecnologie non sostituiscono il corpo, in qualche modo non lo potenziano nemmeno. Non si tratta, pertanto, di stimolare un potenziale tecnologico, quanto di essere stimolati da questo potenziale<sup>39</sup>. L'intervento di tecnologie di captazione del movimento, ad ogni buon conto, apre, a ben vedere, due direzioni d'indagine: a un primo livello l'utilizzo di captori mira a comprendere i meccanismi e le coordinate che organizzano il movimento, mentre, a un secondo livello, decisamente più specifico al fine di questo paragrafo, riguarda l'indagine sul *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 che diversamente rimarrebbero inesplorati<sup>40</sup>. Il corpo con captori è dunque un corpo mappato, in cui ogni movimento eseguito è registrato, trasformato e restituito sotto forma di dati visivi e/o sonori. Questo ritorno, di natura esterna, opera sull'interprete e gli restituisce una mappa sensoriale complessa potenzialmente utile per essere elaborata in un nuovo progetto di movimento. Il performer si troverebbe, pertanto, di fronte a un bivio: continuare a concentrare la propria attenzione a livello "propriocettivo" – vale a dire su dati provenienti dai sensi –, oppure canalizzare l'attenzione a livello "eterocettivo", vale a dire sui dati esterni restituiti sotto forma di suono e immagine. È in questa direzione che si delinea un'integrazione non superficiale tra il corpo e le tecnologie, esattamente nel punto in cui queste ultime offrono al performer un concreto strumento d'indagine conoscitiva del proprio assetto

---

<sup>38</sup> In questo senso sono di rilevante importanza le scoperte, sul versante neuroscientifico, effettuate dall'*équipe* di Rizzolatti presso l'Università di Parma, e inerenti i *Mirror Neurons* (neuroni specchio) che sembrano andare, posta la dovuta cautela nel manipolare dati ed esperimenti di questo tipo, nella direzione sopra delineata. Cf. FADIGA – FOGASSI – GALLESE – RIZZOLATTI (2000, 165-77) e anche il recente RIZZOLATTI – SINIGAGLIA (2006).

<sup>39</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. Nelle esperienze alle quali faremo riferimento non si tratta mai di oltrepassare il limite del corpo; si tratta invece, in modo 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.

<sup>40</sup> Cf. MENICACCI (2006, 28-32). Cf. anche BROADHURST (2007).

corporeo e permettono, al contempo, di correggere quella che Hubert Godard ha chiamato la “sclerosi della ripetizione” e che concerne la riproposizione della stessa struttura di movimento e del medesimo *pattern* spaziale<sup>41</sup>. In altri termini, ciò che intendiamo evidenziare è che, oltre alla vulgata che riduce l’impatto delle tecnologie a forme di derealizzazione del corpo, le tecnologie digitali possono invece intervenire efficacemente come strumenti in grado di supportare un processo d’indagine sul corpo in movimento, permettendo inoltre al performer di accedere a gradi di complessità compositiva sempre più elevati. Detto altrimenti le tecnologie intervengono – ad ogni buon conto e nelle situazioni migliori – per stimolare un potenziale già presente nel corpo, fornendo soluzioni adeguate per sbloccare un potenziale gestuale che, diversamente, rimarrebbe inespresso. I dispositivi tecnologici – come le *motion capture* –, utilizzati su un versante processuale, possono quindi permettere – con la dovuta cautela e con la consapevolezza di tastare un terreno non ancora sufficientemente scandagliato – di rinnovare le dinamiche d’immaginazione (*fiction*) che costituiscono la base essenziale attraverso la quale una corporeità dispiega il proprio movimento. Inoltre, su un altro piano, l’utilizzo di questi dispositivi ha contribuito ad aprire un nuovo ambito d’indagine di carattere eminentemente estetico, che non guarda, per così dire, al processo, bensì alle forme visibili e ai risultati estetici. Questo riguarda sia la dimensione strettamente scenografica che una ridefinizione del concetto di “presenza”, assolto come punto di concrezione nel quale convergono le prospettive fino a qui tracciate e che al contempo determina e problematizza la relazione tra la corporeità fisicamente presente in scena e la disposizione delle sue molteplici figurazioni tecnologicamente (ri)prodotte.

### 0.1.2. Piano estetico

Là dove il “piano tecnico” riassume in sé lo spettro ampio degli strumenti a disposizione di ogni performer nonché i livelli che riguardano la composizione del movimento, il “piano estetico” riguarda invece le soluzioni estetiche adottate; con ciò non facciamo semplicemente riferimento al lavoro sulla rappresentazione e la *mimesis* bensì l’intervento sulle sensazioni, segnando così – in modo netto – un primo scarto dal sistema rappresentativo della scena. Lavorare sulle sensazioni non ha nulla di astratto; significa piuttosto lavorare sulle dinamiche dell’“apparire” e dello “svanire” – del suono come della visione. L’opera che ne deriva è dunque un essere di sensazione, un essere in

---

<sup>41</sup> DELHAUNTA (2002, 79). 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 organizzate, nel Principato di Monaco, nella cornice del *Monaco Dance forum*. 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. MENICACCI – QUINZ (2006, 76ss.).

sé, indipendente (qui ritorna quel carattere di “aseità” introdotto in precedenza nell’analizzare le caratteristiche delle neo-tecnologie). Le sensazioni in oggetto sono principalmente di due tipi: gli “affetti” e i “percetti”<sup>42</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 affetti sono dunque delle dinamiche relazionali che si instaurano tra entità di carattere visivo e entità di carattere sonoro per creare una tensione percepibile; questo è il primo passo verso la definizione dell’“opera-sistema” sulla quale ci soffermeremo più oltre.

b) 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 percetto 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. Sono piuttosto un paesaggio immersivo – *visualscape* e *soundscape* – all’interno del quale lo spettatore è coinvolto in una serie di stimolazioni percettive che l’integrazione scenica delle tecnologie contribuisce a definire.

Questo piano della composizione – così come quello “tecnico” precedentemente enunciato – si compone di due operazioni 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 alla quale ci richiamiamo, è quella dell’affiorare e dello svanire alla percezione di ogni singola componente, che sia suono, immagine o movimento.

L’equilibrio tra i materiali concerne invece la forma complessiva di un lavoro. Ciò che interessa profondamente, nel guardare a lavori performativi come quelli dei canadesi Kondition Pluriel o di Corps Indice, ma anche dei giapponesi Dumb Type o della Raffaello Sanzio, 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 di “rappresentazione” – che rinvia alla riproduzione delle 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>42</sup> Entrambe queste dimensioni sono tratte dalle analisi di DELEUZE – GUATTARI (1991, 154ss.).

Sulla scena dei lavori fin qui citati, alcuni enti pulsano, vibrano, manifestano la loro tensione interna; le tecnologie in scena – in questo assetto – non fanno altro che intervenire per rendere manifeste queste tensioni, renderle percepibili; tuttavia queste intensità, in se 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 – e qui cerchiamo di portare la nostra definizione a un livello più articolato – 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 significa far percepire intensità che non lo sono ancora; comporre è rendere visibile e udibile un transito e un attraversamento reciproco – attraversare ed essere attraversati, tanto per il performer quanto per lo spettatore – da questi materiali. Questo transito produce una visibilità e un’udibilità in quanto tale che è 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 stiamo cercando di definire è 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 o danno consistenza a un suono. 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 ancora – e questo è possibile, vale ribadirlo, 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<sup>43</sup>.

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, dunque, mettere in risonanza. E la risonanza – che tiene gli elementi in tensione tra loro – non è altro che una condizione dinamica in cui si trova l’intero sistema scenico. Nella cornice della composizione si tratta, pertanto, di lavorare su una serie di dimensioni potenziali, in grado di dissuadere le forme e aprire alle intensità che le costituiscono. E queste intensità non sono altro che le componenti attraverso le quali le sensazioni si esprimono. A

---

<sup>43</sup> Si vedano, nello specifico, una serie di riflessioni che dialogano – da altre posizioni – con quanto da noi sostenuto. Tra queste: QUINZ (2002; 2003); BALZOLA – MONTEVERDI (2004). Rinviando, inoltre, a BROADHURST (2007).

partire da questo presupposto la relazione tra i due piani, quello “tecnico” e quello “estetico” può essere 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 un’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 composizione 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 significa che la tecnologia, e questa è una delle tesi di questo testo, è assoggettata a una composizione di carattere estetico. Ribadisce, a livello dell’organizzazione complessiva di un intervento performativo, ciò che abbiamo affermato per l’intervento delle tecnologie sul corpo: la tecnologia interviene per stimolare un potenziale di soluzioni che, per loro natura, non sono ancora attuali<sup>44</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 e costruire quella che potremmo definire un’atmosfera. Ed è, di conseguenza, solo a questo livello che i materiali visivi e sonori diventano espressivi: i composti di sensazione – vale a dire la risonanza tra i materiali visivi e sonori – 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 se 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>45</sup>.

---

<sup>44</sup> Qui la riflessione si indirizza verso l’opposizione tra la dimensione “virtuale” – in potenza – e la dimensione “attuale” in atto in una configurazione scenica o in un dispositivo. In senso ampio, per queste questioni, si veda anche BUCI-GLUCKSMANN (2003b).

<sup>45</sup> DELEUZE – GUATTARI (1991, 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

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 compositivo, ma vi si inscrivono in modo organico, fino a dissolversi in esso, nello svolgimento della loro funzione. E la riflessione sulla funzione delle tecnologie diventa veramente importante, soprattutto alla luce delle operazioni che essa consente. È proprio a questo proposito che preferiamo quindi parlare di diversi livelli d’integrazione delle tecnologie in scena; e per questa stessa ragione preferiamo seguirne le operazioni sia in relazione al corpo – passaggio che sfocia nella riflessione sulla “presenza” e sulle sue gradazioni – sia a livello scenografico. 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. Faremo questo a partire dalla discussione sul concetto di “presenza”.

### **0.1.3. Sismografie della presenza**

Un primo effetto prodotto dalla relazione tra il “piano tecnico” e il “piano estetico” riguarda, in primo luogo, il concetto di presenza del performer e le modificazioni che esso subisce in relazione alle tecnologie. A ben vedere, dunque, se potremmo definire la “presenza” come la relazione che si istituisce tra le tensioni che organizzano la corporeità e le dinamiche – in termini cinesferici e cronosferici – che fondano lo spazio d’azione, a loro volta le tecnologie intervengono, in questo assetto, moltiplicando gli “effetti” di presenza della corporeità del performer. In altri termini, in relazione alle tecnologie, non è quindi questione di presenza compiuta o, viceversa, di assenza; queste in realtà non sono altro che due polarità di uno stesso processo che dall’una conduce all’altra passando per una serie potenzialmente infinita di gradazioni tecnologicamente indotte, di cui la corporeità del performer ne è però la matrice. Come a dire: percepire la presenza del performer in ambiente tecnologico significa seguire le trasformazioni che si interpongono tra il suo affiorare alla percezione dello spettatore e il suo svanire. Le figurazioni di carattere tecnologico, che hanno come matrice il corpo e che sono introdotte in scena a fini estetici mediante schermi, nascono dunque da una relazione stretta tra quelle che definirei “le tecnologie mentali” – che raccolgono tutte quelle operazioni che sono proprie alle attività percettivo/sensoriali e che hanno una ricaduta

---

che restituisca l’infinito: traccia un piano di composizione che porta a sua volta monumenti o sensazioni composte, sotto l’azione di figure estetiche».

diretta sull'apparato motorio – e “le tecnologie digitali” inerenti, invece, i dispositivi tecnologici che permettono la circolazione dei segni della presenza. Essi sono, e lo abbiamo visto, le riproduzioni video, le tracce di *motion capture* e, più generalmente, tutte quelle operazioni che consentono la digitalizzazione e la riproduzione di un corpo. L'intervento delle “tecnologie digitali” sulle “tecnologie mentali” si avvale di due operazioni:

- “simulazione”: che concerne la modellizzazione digitale; essa designa 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, come la riproduzione del corpo in avatar, 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 che trova spazio in scena, di norma, su schermi;
- “dislocazione”: questo processo determina la dislocazione dei segni della corporeità come presenza matrice e implica, di conseguenza, una operazione di secondo livello rispetto alla simulazione.

Proprio questo aspetto della questione ci introduce al cuore del problema: la relazione tra la presenza corporea e il dispiegamento di segni di questa presenza, nella consapevolezza generale che con questa relazione non si tratta di presenze distinte, bensì di una stessa presenza fatta di dimensioni complementari, che si dà per gradi, o meglio per “effetti”<sup>46</sup> che coesistono sulla scena. A partire da questi presupposti possiamo individuare, sulla scena contemporanea, diverse “figurazioni” della presenza. Quindi cercheremo qui di tracciare una fenomenologia di tendenze in atto che, a nostro modo di vedere, sembrano disporsi lungo due possibili direttrici: l'una a carattere “intensivo”, l'altra “estensivo”. Anche se è necessario ribadirlo con forza, la presente analisi non intende essere normativa e, di conseguenza, le diverse direzioni richiamate devono essere pensate come complementari e compenetranti, e non in contrapposizione tra loro. La qualità intensiva della presenza tende a aumentare, a elevare il grado di percezione dell'ente – o di una sua parte – cui è riferita. L'intensità rinvia dunque a una aderenza, o meglio, a una “prossimità immediata” tra l'ente e il segno che lo intensifica sia sul piano visivo che, al limite, sonoro. Il grado di presenza intensivo è, per così dire, una dinamica di “prossimità persistente”. Vanno in questa direzione alcune esperienze performative che lavorano relazionando il movimento del performer sulla scena con la riproduzione delle sue tracce, come nel caso di *Apparition* (2004) dell'artista multimediale Klaus Obermaier o di *Recombinant - Le corps techn(o)rganique* (2004) di Kondition Pluriel, formazione

---

<sup>46</sup> Cf. Josette Féral e il lavoro del Groupe de recherche “performativité et effets de présence” presso l'Université de Montréal. [www.affairesdepresence.org/index.html](http://www.affairesdepresence.org/index.html). Cf. inoltre DIXON (2007), e la ricerca avviata dall'Università di Exeter (UK) in collaborazione con l'Università di Stanford (USA) <http://presence.stanford.edu/>

del Québec, in cui il corpo del performer si rapporta direttamente alla sua riproduzione su schermo. In direzione analoga – verso una relazione tra la figura del performer in scena e la sua riproduzione in video, si muovono anche il regista Hermanis in lavori come *By Gorky* (2004), la formazione riminese Motus con *Twin Rooms* (2002) o il *Wooster Group* con il loro recente *Hamlet* (2006). Una nuova direzione, in questo schema di riferimento, è data da lavori come *Memorandum* (2000) dei giapponesi Dumb Type, in cui l'ambiente scenico tende a restituire una dimensione del corpo di carattere fantasmatico<sup>47</sup>.

Su un altro versante possiamo trovare invece una serie di esperienze che si muovono verso gradazioni della presenza di carattere “estensivo”. Estendere, in questo caso, significa separare, portare alcuni segni della presenza a *divergere* da sé; cercare una propria localizzazione spaziale, una propria autonomia, riscrivendo in modo radicale la relazione con ciò che l'ha generato. E questo è il caso di lavori come *Hand-Drown Spaces* (1998) e *Biped* (1999) realizzati da Paul Kaiser in collaborazione con Merce Cunningham, in cui l'elaborazione grafica composta a partire da informazioni provenienti dal movimento, vengono elaborate al fine di “astrarre” questo riferimento. In questo senso va anche il lavoro della coreografa del Québec Isabelle Choinière – Corps Indice, *La démente des anges* (2002) che sembra delineare una forma di “presenza a distanza”<sup>48</sup>, in cui sono messi in relazione – via rete – due luoghi distinti abitati da due performer. In ogni luogo la performer fisicamente presente entra in relazione con i segni – tracce luminose e sonore – che provengono dal movimento dell'altra performer collocata in uno spazio separato, anche di migliaia di chilometri. E proprio quest'ultimo aspetto – inerente l'intervento tecnologico sulla ridefinizione dello spazio – ci introduce direttamente a quella che potremmo definire la risultante estetico-processuale della scena contemporanea: l'“opera-sistema”<sup>49</sup>.

#### **0.1.4. La scena come opera-sistema**

Esistono due diverse modalità di pensare e agire lo spazio, da un lato il *topos*, lo spazio geometrico, misurabile; dall'altro esiste invece il “luogo”, lo spazio intimo che ridefinisce e riconfigura incessantemente – nel corso di una performance – il *topos*. È proprio a partire da questa suddivisione che si determina il concetto di ambiente – e di “ambiente immersivo” – che le tecnologie contribuiscono a portare sulla scena. 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

---

<sup>47</sup> Cf. COURDY (2002); PITOZZI (2006c).

<sup>48</sup> Cf. WEISSBERG (1999).

<sup>49</sup> Devo questa precisa – quanto efficace – prospettiva inerente il concetto di “opera-sistema” al bel saggio di FOREST (2006).

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>50</sup>. Per rendere e definire questo spazio inglobante la scena tecnologica ha lavorato su diversi piani: quello della rottura della “frontalità”, quello “immersivo” e quello “interattivo”.

a) Infrangere la prospettiva frontale significa moltiplicare i punti di emissione, di produzione e di conseguenza di ricezione dell’evento performativo;

b) “immersivo”: rinvia alle diverse modalità attraverso le quali la scena interviene sull’assetto percettivo dello spettatore: non potendo più articolare la visione frontalmente (quella veicolata dalla suddivisione classica scena/platea), lo spettatore si trova avvolto in uno spazio nel quale è chiamato, in taluni casi, a una fruizione attiva;

c) “interattivo”: con questo termine intendiamo rinviare a una dimensione all’interno della quale lo spettatore può intervenire – grazie alle interfacce – nell’andamento stesso della performance di cui fa parte. Questo intervento può verificarsi su diversi piani: quello dell’azione – intervenendo sul movimento del performer determinandolo attraverso interfacce di contatto, così come in *Puppet* (2006) della formazione del Québec Kondition Pluriel, in cui lo spettatore può modificare l’andamento della performance entrando direttamente in contatto con i performer – oppure intervenendo sulla struttura narrativa (nel caso in cui abbiamo a che fare con performance di carattere prevalentemente testuale, come nei lavori di Giacomo Verde).

Per meglio contestualizzare questi piani, è quindi necessario seguire l’intervento e le dinamiche di integrazione tra i materiali – siano essi visivi che sonori – attraverso i quali si compongono le forme sceniche. Per cogliere questa particolare dimensione della scena, non basta soltanto guardare o ascoltare. È come se la scena integrata tecnologicamente invitasse lo spettatore ad affinare la propria percezione, passando da una modalità che procede per forme a una che opera sulle intensità. Percepire le intensità significa accostarsi all’invisibile da un lato, e all’inudibile dall’altro; o meglio, forsennare la visione e l’udito, scavare dentro le sue dimensioni. Questo impulso o intensità che attraversa la scena, non è altro, allora, che il segno tangibile di un altrove; la convocazione, sulla scena, di uno spazio-tempo altro da lì. Questo altrove, riguarda profondamente lo spettatore e trova la sua concretezza nel *visualscape* e nel *soundscape* di ogni intervento performativo; altrimenti rimane solo un esercizio dello sguardo e dell’ascolto, qualcosa che non attraversa – come invece fa un’intensità – ma inchioda. Si comincia così a delineare, in modo più preciso, l’estetica dell’“opera-sistema”<sup>51</sup>. Essa è un’estetica i cui codici sono, per così dire, in fase di condensazione e sono quindi soggetti a un continuo processo di trasformazione-modulazione. L’opera che ne scaturisce, non è altro che la tensione visibile/invisibile che anima e sottende l’intero

---

<sup>50</sup> MENICACCI – QUINZ (2001).

<sup>51</sup> FOREST (2006).

ambiente scenico. Le opere alle quali il principio di composizione fa riferimento, sono dei campi di forza in attività, così come avviene per la componente visiva in alcuni lavori di Corps Indice, della Raffaello Sanzio o in alcune installazioni, come *360°* (2002) di Granula Synthesis o, ancora, in *Fliiux:Terminal* (2002), performance bipolare della formazione Skoltz\_Kolgen in cui lo spettatore si trova inglobato in una struttura immateriale fatta di suono e correnti luminose. Questi interventi possono dunque presentarsi sottoforma di configurazioni d'informazioni – fisse o mobili, così come avviene per i dati estratti dal movimento – organizzate secondo il principio sopra esposto della composizione, in un sistema di senso autonomo.

a) *Visualscape*: con questo termine intendiamo rinviare a tutto l'orizzonte visivo di cui una performance è composta, con particolare attenzione rivolta 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, anche se, in questo caso specifico, il *visualscape* ha, per così dire, un livello di immersione decisamente minore rispetto a quello del suono; questo per via della sua costitutiva bidimensionalità dovuta, in prevalenza, alla proiezione su schermo.

Tuttavia, l'*immersione*, si produce sia sul versante visivo che sonoro attraverso un processo – che definiremo di “spazializzazione” – delle componenti. Con il termine “spazializzazione” intendiamo un ambiente in cui le immagini visive e sonore provengono da tutte le disposizioni dello spazio; la visualizzazione di un'immagine – nel caso del *visualscape* – è un flusso di luce che disegna lo spazio. Seguendo le riflessioni fino a ora articolate, possiamo avanzare diversi esempi in questa direzione: da un lato il lavoro di Paul Kaiser sulle figure di luce realizzate per Merce Cunningham in un lavoro come *Hand-Drown Spaces*, in cui le immagini provengono da tutte le disposizioni dello spazio e lo spettatore si trova posizionato internamente ad esse; dall'altro il recente *Organo magico\_Organo laico* (2006) del regista e compositore Roberto Paci Dalò.

b) *soundscape*: se 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 infinità di gradazione. È per questo motivo che, principalmente, possiamo parlare di una tridimensionalità “scopica” del suono. Il suono si propaga principalmente grazie a delle onde. Così come per la luce sono fasci luminosi a propagarsi, è dunque l'onda che proviene e si diffonde, non il suono. Si propaga in tutte le direzioni a partire da un corpo sonoro che le emette. Qui allora è necessario discutere i due spazi fondamentali del suono:

- “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

(spettro sonoro), 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).

- “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 degli episodi della *Tragedia Endogonidia* e del *The Cryonic Chants* della Società Raffaello Sanzio, 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.

La dimensione “indiziale” che si produce attraverso il processo di molecolarizzazione del suono<sup>52</sup> – così come per la visione – induce lo spettatore a cogliere il suono come un indizio: questi suoni designano infatti la fonte che li ha prodotti o, viceversa, possono essere di carattere “acusmatico”, vale a dire che non permettono di rendere visibile la fonte di emissione. I suoni fluttuano allora nello spazio costruendo un ambiente immersivo: 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. Tali onde disegnano un *soundscape*, uno spazio acustico all’interno del quale lo spettatore è irretito, coinvolto e *toccato* fisicamente da questo evento sonoro. In questo senso parliamo di suono-tatto così come per la visione parliamo di “aptico”, quindi di una dimensione ottico-visiva, in cui l’occhio “tocca” ed è “toccato” dalla cosa sulla quale si sofferma. 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 in sede di composizione – oltrepassano il corpo dell’ascoltatore;

---

<sup>52</sup> Per processo di molecolarizzazione del suono si intende la possibilità di intervenire su ogni singola particella acustica alterandone e modificandone i parametri. Questo è possibile grazie al procedimento della “sintesi granulare”.

In entrambi 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 che riscrive la percezione stessa dello spettatore<sup>53</sup>.

## 0.2. Verso un'estetica della scena neo-tecnologica: note sulla logica della situazione

L'analisi del *visualscape* e del *soundscape* sposta, in modo radicale, la prospettiva d'indagine, contribuendo a pensare la scena tecnologica nei termini di una "situazione"<sup>54</sup>. Per poter andare a fondo in questa direzione, è quindi necessario ripartire da alcune osservazioni sulla struttura stessa dell'azione nei confronti della quale la scena tecnologica sembra introdurre sostanziali modifiche. Alla base dell'azione possiamo collocare uno schema composto da una forma ideale (*eidos*) che viene posta come scopo (*telos*) in cui il piano tecnico agisce per tradurla nei fatti. Se questi sono, a un primo livello, i tratti dell'azione, la situazione, così come le tecnologie contribuiscono a delinearla, 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 al quale guardare. Non si tratterà più di lavorare sull'efficacia, sull'incisività dell'azione in scena, bensì – sulla base di quanto osservato – sulla definizione di un dispositivo efficiente. 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 nello schema dell'azione, bensì lasciare che l'effetto si imponga per sedimentazione progressiva, prendendo corpo, affiorando alla percezione e facendo massa. La questione è quella di passare da una efficacia a un effetto prodotto internamente dal dispositivo; e questo effetto introdotto non può essere altro che la risultante della relazione, prima richiamata, tra il piano tecnico e quello estetico.

Il passaggio tra azione e situazione è quindi determinante perché l'attenzione della composizione non riguarda più semplicemente la costruzione di un evento, come poteva essere per l'azione, bensì la disposizione di uno stato di cose diffuso e tecnologicamente indotto. Questo stato di cose non è dunque solamente regolato sull'azione del performer che determina – con il suo agire

---

<sup>53</sup> In questa direzione vanno gli interventi di Kurt Hentschlagher come *Feed* (2005) che, non a caso, Romeo Castellucci ha prodotto come lavoro all'interno della Biennale Teatro 2005 di cui è stato direttore; o ancora *Karma* (2006), in cui lo spettatore è letteralmente immerso in un sistema di sollecitazioni sensoriali che provengono da tutti i punti dello spazio imponendogli una ridefinizione costante del suo assetto percettivo. Potremmo continuare, in questa direzione, citando i lavori dei Giapponesi Dumb Type come *Memorandum* (2002) o *Voyage* (2004); o, ancora, gli interventi performativi di Kondition Pluriel che portano lo spettatore direttamente all'interno del dispositivo scenico, facendolo partecipe delle scelte adottate nello svolgimento della performance.

<sup>54</sup> Questo termine-concetto mi è stato suggerito dall'importante analisi avviata da Jullien in un suo testo interamente dedicato al concetto di "efficacia" in oriente, particolarmente, in Cina. Cf. JULLIEN (1996).

– un'altra azione, magari di senso opposto, ma bensì è regolato sulla trasformazione interna delle condizioni stesse, anche a prescindere dall'intervento diretto del performer. È l'ambiente ad essere attivato in tutte le sue componenti. 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 e ai suoni di affiorare, in uno schema in cui è stretta ed inscindibile la relazione tra il piano tecnico e il piano estetico. 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. È l'equilibrio del sistema compositivo che richiede quel determinato innesto e non un altro, quella determinata figurazione della presenza; così come richiede un determinato ingresso del performer o un gesto.

L'intervento delle tecnologie in scena non fa che spingere oltre questa direzione. Se si ha la possibilità di accedere a informazioni provenienti dal movimento del performer nello spazio, è evidente che le possibilità di intervento in senso trasformativo – e in parte la discussione sullo statuto della presenza l'ha rilevato – si collocano perfettamente all'interno di uno schema di questo tipo. Trasformare significa, ancora una volta, rendere manipolabili 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, riguarda profondamente lo spettatore; proprio perché quest'ultimo è chiamato in causa come elemento sul quale intervenire attraverso la costruzione di un dispositivo immersivo e interattivo. La tesi che in queste pagine cerchiamo di far emergere è che la dimensione operativa della simultaneità, della conseguente moltiplicazione delle dimensioni spazio-temporali e il carattere immersivo di queste componenti, debba essere completato da un'indagine, di rilevanza capitale, che chiama in causa le ricadute dirette che il dispositivo ha sullo spettatore e sulla sua ricezione degli eventi nei quali è coinvolto. Questo è il punto. Perché se è vero – e lo abbiamo sottolineato più volte – che le tecnologie intervengono sull'assetto percettivo del performer, la loro integrazione nel dispositivo scenico ha una ricaduta diretta sullo spettatore e sulle sue modalità di ricezione dell'evento. Comporre una situazione con i materiali della scena mediati tecnologicamente, significa portare lo spettatore dentro un ambiente percettivo in costante modificazione, che però lo riguarda profondamente, in quanto tende a riconfigurare il suo assetto percettivo<sup>55</sup>.

---

<sup>55</sup> È evidente come, in questo contesto – anche alla luce delle precedenti analisi – il ruolo dello spettatore deve essere completamente ripensato, soprattutto a partire dalle sue diverse possibilità/capacità di orientamento nel privilegiare determinati canali percettivi e non altri nella fruizione di un lavoro composto a partire da logiche compositive tecnologicamente mediate.

È necessario, seguendo un andamento collaudato nelle pagine precedenti e giunti a questo punto della nostra analisi, soffermarci – riassumendole schematicamente – sulle diverse caratteristiche che compongono lo schema dell’azione da un lato e quello della situazione che si presenta all’orizzonte dall’altro.

- L’azione pone una forma ideale (*eidos*) come scopo (*telos*) e la composizione 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’azione sono l’“istantaneità”, l’“evento” e la “localizzazione”.

Diversamente da questo schema la situazione come contributo rilevante che le tecnologie apportano all’interno della riorganizzazione della scena, è un dispositivo costruito attorno a queste caratteristiche:

- la situazione, a differenza dell’azione, non è localizzabile ma si estende nella durata operando invece su tutti i punti della configurazione. È una modulazione che passa da uno stato di tensione dei materiali a un altro;
- proprio perché diffusa è impercettibile e profonda: ad affiorare – nella cornice della situazione – sono solo “effetti” oppure le tensioni visivo-sonore;
- opera secondo la logica della trasformazione e della modulazione;

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 e sulla quale torneremo. Essa porta 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 guardare “al di sotto” della rappresentazione, ricostruendo i legami nascosti che compongono la scena e producono una tensione tra i suoi materiali. Ciò che le tecnologie contribuiscono a mettere in luce è lo spostamento dell’oggetto d’analisi dal risultato finale al processo di composizione che a questo risultato conduce, punto di intersezione per la costruzione del dispositivo scenico. Tuttavia, se in precedenza abbiamo associato l’evento all’azione e – di conseguenza – l’effetto alla situazione, è qui necessario precisare maggiormente questa differenza che ci appare determinante all’interno della logica compositiva che intendiamo proporre come schema, o chiave di lettura, per la scena contemporanea – o per lo meno per una sua parte rilevante – alla quale abbiamo fatto riferimento nel corso della nostra analisi. In questa logica – dicevamo – l’effetto è ancora qualcosa di superficiale, che si estrae

per evidenza, dalla situazione cui pertiene. 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 successivo, che dall'effetto porti a disegnare una sua dimensione operativa. È necessario disegnare una fenomenologia dell'effetto, vale a dire ricostruire i passaggi che conducono a esso e lo rendono 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. In altri termini 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>56</sup>. Ecco che, a partire da questa riflessione, si delinea un nuovo passaggio concettuale, quello che dall'"efficacia" di uno schema di situazione, porta all'"efficienza" del dispositivo cui rimandano la fluidità e la modularità dell'opera-sistema. Si innesta così, in questa prospettiva, l'effetto sull'efficacia: dato che, mentre l'efficacia è attribuita localmente nello sviluppo dell'azione performativa, dunque percepibile nel suo risultato, l'efficienza passa inavvertita, visto che ogni effetto percepito localmente rimanda a essa solo indirettamente. E le tecnologie in scena si collocano, in modo esatto, alla base di questo passaggio, rendendolo possibile.

La scena contemporanea sembra dunque comporre una situazione all'interno della quale, per lo spettatore, non è più possibile posizionarsi di fronte a essa, di fronte all'oggetto percepito; bensì lo invita a entrare, a prendere posto "nella" percezione stessa. Sostenere con forza questa posizione, così come intendiamo fare in queste pagine, significa pensare che la scena che fa uso di tecnologie risponde solo alle leggi della sua composizione interna; dunque, in definitiva, a un processo costante di trasformazione.

Trasformare significa innestare nel dispositivo scenico un movimento di alterazione continua sia delle singole componenti – corporeità, *visualscape* e *soundscape* – che delle loro relazioni. È proprio l'attenzione posta sui processi di trasformazione che conduce a un altro modo di percepire. L'azione si dissolve e sembra lasciare spazio a una metamorfosi continua; lo spazio d'azione appare come un paesaggio trasformato senza interruzione attraverso diverse sequenze di apparizione/sparizione di oggetti e di presenze<sup>57</sup>. Lo schema che viene a delinearci con forza

---

<sup>56</sup> In questo senso si vedano le riflessioni di BUCI-GLUCKSMANN (2003a). Cf. inoltre, PITOZZI (2006a) e FOREST (2006).

<sup>57</sup> È in questo schema che si delinea una delle tesi che intendiamo sostenere attraverso l'articolazione del presente lavoro: per comprendere appieno – sia da un punto di vista analitico sia da un punto di vista percettivo e ricettivo – il funzionamento del dispositivo è necessario mutare radicalmente il punto di vista con il quale guardare la composizione scenica contemporanea tecnologicamente integrata. Il punto è quello di focalizzare l'attenzione su tutte le pre-condizioni che portano alla sua manifestazione e seguirne, di conseguenza, le modificazioni. Questo vale anche – a livello generale – per la composizione scenica. Per comprendere appieno il funzionamento di un dispositivo crediamo, infatti, che non sia sufficiente concentrare l'attenzione sull'azione e sulle sue conseguenze, bensì allargare l'attenzione e

necessita, per essere compreso nelle sue svariate articolazioni, di una riflessione approfondita di quelli che sono i punti di divergenza tra gli schemi proposti; vale a dire tra quello della rappresentazione e quello che rinvia alla logica della trasformazione che qui stiamo discutendo. La scena tecnicamente mediata è una situazione in cui diversi livelli e specie di connessioni si alternano, si sovrappongono e si combinano costruendo un ambiente fatto di tensioni; così facendo ne determinano l'intera struttura, anche senza la presenza direttamente "visibile" delle tecnologie che l'hanno resa possibile. Questo è il punto. Le tecnologie, ad ogni buon conto, contribuiscono in modo determinante alla composizione dell'opera-sistema e, dunque, alla definizione della situazione scenica, ma lo fanno – per così dire – attraverso l'efficienza del loro dispositivo e non tanto attraverso la loro diretta manifestazione in scena.

Nello schema prima tracciato, la trasformazione implicita si sostituisce dunque all'azione diretta: lasciar accadere l'effetto sembra allora 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 detto – ci invita a guardare diversamente e da un'altra angolazione. Da queste caratteristiche sembra emergere quella che Lyotard ha definito una "lingua energetica"<sup>58</sup> in cui anche lo spettatore si trova a essere direttamente coinvolto. La lingua energetica di questa scena non è sostenuta da significati da veicolare ma da intensità da far vibrare, forze da mandare in risonanza con altre forze, tensioni interne che generano – e lo abbiamo visto – il *soundscape* e il *visualscape* all'interno del quale lo spettatore si trova profondamente coinvolto.

Quanto evidenziato in precedenza, contribuisce dunque – a nostro modo di vedere – a tracciare lo scarto che separa un'"estetica della rappresentazione", legata alla persistenza della materia e delle forme, da un'"estetica della trasformazione" di queste ultime. Il passaggio, in termini di ricadute sceniche, è determinante, perché il piano di lettura della scena contemporanea tecnologicamente mediata coinvolge una serie di modulazioni interne coestensive: dalla rappresentazione alla trasformabilità, dalla forma alla forza e alle intensità, quindi dal corpo alla corporeità, e infine dal materiale all'immateriale.

---

portarla a considerare l'intero paesaggio scenico per capire quali sono i punti di "innesco" e di "scatto" del potenziale che costituiscono le polarità attorno alle quali si danno le modificazioni interne al dispositivo scenico.

<sup>58</sup> LYOTARD (1973, 89-98). Si veda inoltre LEHMANN (1999, 51s.).

Cette situation apparemment insolite rappelle toutefois une éternelle règle du théâtre: les arts de la scène ne sauraient se réduire à des démonstrations techniques; autrement dit, la prouesse des machines ne saurait se substituer à la poétique de l'art<sup>59</sup>.

Come sembra suggerire correttamente Sally Jane Norman, 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>60</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 se 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>61</sup>. E le forze non sono altro che la dimensione di proiezione, quindi virtuale-immateriale, in atto nella costruzione di una pragmatica della situazione performativa (come forma mutevole)<sup>62</sup>. Tuttavia cerchiamo, in chiusura, di ricapitolare per punti gli schemi che abbiamo opposto in queste pagine:

Schema azione/rappresentazione

- la presenza che si fa rappresentazione;
- l'esperienza trasmessa;
- il risultato;
- la significazione;
- la struttura molare;
- l'informazione;

Schema della trasformazione

- la presenza che si fa esposizione o figurazione;
- l'esperienza condivisa;
- il processo;
- la manifestazione;
- processo molecolare;
- intensità.

Questa ricapitolazione per punti porta a fare, in conclusione, un'ultima e decisiva riflessione di carattere teorico 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<sup>63</sup>. Non si tratta più di lavorare – in termini compositivi – con oggetti denotati da precise caratteristiche e accostati tra loro per produrre eventi dal quale scaturisca un senso; bensì si tratta di intervenire sulle caratteristiche interne agli

---

<sup>59</sup> NORMAN (1999, 52): «Questa situazione insolita richiama tuttavia una eterna regola del teatro: le arti della scena non saprebbero ridursi a dimostrazioni tecniche; detto altrimenti, la prodezza delle macchine non si sostituisce alla poetica dell'arte [...]». Cf. PICON-VALLIN (1998).

<sup>60</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. Cf. PITOZZI (2006a, 34).

<sup>61</sup> Qui il riferimento è alle analisi di DELEUZE – GUATTARI (1980).

<sup>62</sup> Le forme sono 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 nostro modo di vedere, delle forme in potenza e viceversa.

<sup>63</sup> Cf. BUCI-GLUCKSMANN (2003a).

oggetti stessi, modificarne la composizione, disponendoli – secondo un flusso – in risonanza tra loro. Processo che tutte le riflessioni sviluppate in questo testo sembrano fare proprio, rispecchiando – in ultima – l'articolazione delle prassi che via via sono state richiamate.

Enrico Pitozzi

Università degli Studi di Bologna

Dipartimento di Musica e Spettacolo

Via Barberia, 4

I – 40123 Bologna

[enrico.pitozzi@unibo.it](mailto:enrico.pitozzi@unibo.it)

## Riferimenti bibliografici

AA.VV. (2002-2004) Idioma, Clima, Crono. *Quaderni della Tragedia Endogonia*. Voll. I-II. Cesena. Casa del Bello Estremo. 9 voll.

Balzola, A., Monteverdi, A.M. (2004) *Le arti multimediali digitali*. Milano. Garzanti.

Bernard, M. (1993) Sens et fiction. In *Nouvelles de danse*. 17. octobre. 56-64 (ora in Bernard, M. [2001] *De la création chorégraphique*. Paris. CND – Centre National de la Danse. 95-100).

J.D. Bolter – R. Grusin (1999) *Remediation, Understanding New Media*. Cambridge. The MIT Press (trad. it. di Marinelli, A. [2002] *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Milano. Guerini).

Broadhurst, S. (2006) *Performance and Technology, practices of virtual embodiment and interactivity*. Houndmills. Palgrave Macmillan.

Broadhurst, S. (2007) *Digital Practices: Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology*. Houndmills. Palgrave Macmillan.

Buci-Glucksmann, C. (2001) *Esthétique du temps au Japon*. Paris. Galilée.

Buci-Glucksmann, C. (2003a) *Esthétique de l'éphémère*. Paris. Galilée.

Buci-Glucksmann, C. (2003b) *L'art à l'époque du virtuel*. Paris-Budapest-Torino. L'Harmattan.

Cacciagrano, A. (2006) L'oblio del mezzo. L'arte immersive di Kurt Hentschager come punto di implosione dello spettatore. In *Art'O*. 20. primavera. 41-7.

Calver, T., Welman, C., Gaudet, S., Schiphorst, T., Lee, C. (1991) Composition of Multiple Figure Sequences for Dance and Animation. In *Visual Computer*. Steidelberg, Springer Verlag. 7. 114-21.

Camurri, A. (2001) Il progetto EyesWeb per musica, danza e teatro. In Menicacci, A., Quinz, E. *La scena digitale*. Venezia. Marsilio. 67-78.

Camurri, A., Ferrantino, P. (1999) Interactive Environments for Music and Multimedia. In *ACM Multimedia System*. 7. 32-47.

Camurri, A., Morasso, P., Tagliasco, V., Zaccaria, R. (1986) Dance and Movement Notation. In Morasso, A., Tagliasco, V. *Human Movement Understanding*. Amsterdam. North-Holland Publishing Co.

Camurri, A., Ricetti, M., Trotta, R. (1999) EyesWeb. Toward Gesture and Affect Recognition in Dance/Music Interactive Systems. In *Atti IEEE Multimedia Systems 99*. Firenze.

Caplan, E. (1997) Dance on film: Notes on Making of CRWDSPCR. In *Choreography and Dance - An International Journal*. 30/4. 99-104.

Cauquelin, A. (2006) *Fréquenter les incorporels*. Paris. PUF.

Copeland, R. (1999) Cunningham, Collage, and the computer. In *Performing Art Journal*. 21/3. 42-54.

Copeland, R. (2004) *Merce Cunningham. Modernizing of Modern Dance*. London-New York. Routledge.

Corsino, N. (2001) *Topologie de l'istant*. Arles. Acts Sud.

Costa, M. (2005) *Dimenticare l'arte*. Milano. Franco Angeli.

Costa, M. (2007) *La disumanizzazione tecnologica*. Milano. Costa & Nolan.

Courdy, K. (2002) Dumb Type, un corps interface entre signal et noise. In Quinz, E. (a cura di) *Digital Performance*. Paris. Anomalie digital\_arts.

Di Marino, B. (2007) *Studio Azzurro, videoambienti, ambienti sensibili*. Milano. Feltrinelli.

Delhaunta, S. (2002), *Invisibility / corporeality*. In Quinz, E. (a cura di) *Digital performance*. Paris. Anomalie digital\_arts. 2. 74-85.

Deleuze, G., Guattari, F. (1980) *Mille Plateaux*. Paris. Éditions de Minuit (trad. it. di Passerone, G. [1987] *Mille Piani*. Roma. Istituto dell'Enciclopedia Italiana. 2 voll.).

Deleuze, G., Guattari, F. (1991) *Qu'est-ce que la philosophie?*. Paris. Les Éditions de Minuit (trad. it. di De Lorenzis, A. [1996] *Che cos'è la filosofia?*. Torino. Einaudi).

De Marinis, M. (1988) *Capire il teatro*. Firenze. La Casa Usher.

Dixon, S. (2007) *Digital performance*. Cambridge. MIT press.

Duguet, A.M. (1988) *Dispositifs*. In *Communications*. 48. 221-42.

Fadiga, L., Fogassi, L., Gallese, V., Rizzolatti, G. (2000) Visuomotor neurons: ambiguity of the discharge or 'motor' perception?. In "*International Journal of Psychophysiology*. 35. 165-77.

Forest, F. (2006) *L'œuvre-système invisible*. Paris. L'Harmattan.

Giannachi, G. (2004) *Virtuale Theatres*. London-New York. Routledge.

Godard, H. (1994a) C'est le mouvement qui donne corps au geste. In *Marsyas*. 30. juin. 72-7.

Godard, H. (1994b) Le souffle, le lien. In *Marsyas*. 32. décembre. 27-31.

Godard, H. (2001) Conversazione con Hubert Godard. In Menicacci, A., Quinz, E. (a cura di) *La scena digitale*. Venezia. Marsilio. 371-81.

Godard, H. (2002) Le geste et sa perception. In Ginot, I., Marcel, M. (a cura di) *La danse au XX siècle*. Paris Larousse. 236-41.

Hansen, M. (2006) *Bodies in code*. London-New York. Routledge.

Johnson, L. (1993) Application: Life Forms. In *Dance Connection*. 2/4. 27-30.

Jullien, F. (1996) *Traité de l'efficacité*. Paris. Editions Grasset & Fasquelle (trad. it. [1998] *Trattato dell'efficacia*. Torino. Einaudi).

De Kerckhove, D. (1995) Esthétique et épistémologie dans l'art des nouvelles technologies. In Poissant, L. (sous la direction de) *Esthétique des arts médiatiques*. Tome 2. Montréal. Presses de l'Université du Québec. 19-30. 2 voll.

Kuypers, P. (2006) Des trous noirs. Un entretien avec Hubert Godard. In *Nouvelles de danse*. 53. 56-75.

Lehmann, H.-T. (1999) *Postdramatisches Theater*. Frankfurt-am-Main. Verlag der Autoren (trad. fr. di Ledru, P.H. [2002] *Le théâtre postdramatique*. Paris. L'Arche).

Lyotard, J.-F. (1973) La dent, la paume. In Id., *Des dispositifs pulsionnels*. Paris. Union Générale d'éditions. 43.

Menicacci, A. (2006) *[nouvelles] espèces d'espaces*. In *Quant à la danse*. 3. février. 28-32.

Menicacci, A., Quinz, E. (a cura di) (2001) *La scena digitale*. Venezia. Marsilio.

Menicacci, A., Quinz, E. (2006) *Étendre la perception?*. In *Nouvelles de danse*. 53. 76-95.

Merleau-Ponty, M. (1945) *Phénoménologie de la perception*. Paris. Éditions Gallimard (trad. it. di Bonomi, A. [1965] *Fenomenologia della percezione*. Milano. Il Saggiatore).

Merleau-Ponty, M. (1964) *Le visible et l'invisible*. Paris. Éditions Gallimard (trad. it. di Carbone, M. [1993] *Il visibile e l'invisibile*. Milano. Bompiani).

Norman, S.J. (1999) Les nouvelles technologies de l'image et les arts de la scène. In *Nouvelles de danse*. 40-41. automne-hiver. 46-54.

Picon-Vallin, B. (1998) *Les écrans sur la scène*. Losanne. Les Éditions L'Âges d'Homme.

Pitozzi, E. (2005) La figura oltre l'attore. Per un'estetica digitale. In *Culture Teatrali*. 13. autunno. 78-88.

Pitozzi, E. (2006a) L'impermanente trasparenza del tempo. In *Art'O*. 20. primavera. 34-40.

Pitozzi, E. (2006b) Note per una fenomenologia dell'invisibile. In *Art'O*. 20. primavera. 48.

Pitozzi, E. (2006c) Tecnologie della percezione: la scena secondo i Bumb Type. In *Art'O*. 21. autunno. 68-73.

Pitozzi, E. (2007) *Il corpo, la scena, le tecnologie. Per un'estetica dell'integrazione tecnologica*. Università degli Studi di Bologna. Dissertazione Dottorale.

Quinz, E. (a cura di) (2002) *Digital Performance*. Paris. Anomalie digital\_arts.

Quinz, E. (a cura di) (2003) *Interfaces*. Paris. Anomalie digital\_arts.

Quinz, E. (2004) Coreografia digitale. in Balzola, A., Monteverdi, A.M. (a cura di) *Le arti multimediali digitali*. Milano. Garzanti.

Quinz, E. (2006) Les strates de l'interface. In *Bil BO K Magazine des errances contemporaines*. 27. Janvier.

Quinz, E., de Kerckhove, D., Menicacci, A. (2005) *TransForms: geste, son et espace*. Centre National de la Danse, 14 gennaio. (DVD contenente ripresa di un convegno)

Reed, E. (1996) *Encountering the world*. New York. Oxford University Press.

Rizzolatti, G., Sinigaglia, C. (2006) *So quel che fai*. Milano. Raffaello Cortina.

Rokeby, D. (1998) The Construction of experience: Interface as Content. In Dodsworth Jr., C. (ed.) *Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology*. Massachusetts. Reading Addison-Wesley Publishing.

Scheper-Huges, N. (1994) *Embodied Knowledge: Thinking with the body in Critical Medical Anthropology*. In Borofsky, R. (a cura di) *Assessing Cultural Anthropology*. New York. McGraw-Hill, inc. 229-40 (trad. it. di D'Eramo, G. [2000] *Il sapere incorporato: pensare con il corpo attraverso un'antropologia medica critica*. In Borofsky, R. [a cura di], *L'antropologia culturale oggi*. Roma. Meltemi).

Schiphorst, T. (1994) *Merce Cunningham: Making Dance with the Computer*. In *Choreography and Dance - An International Journal*. 4 (trad. it. di Bottiglieri, C. [2001] *Il movimento assistito al computer. Merce Cunningham e Life Forms*. In Menicacci, A., Quinz, E. [a cura di] *La scena digitale*. Venezia. Marsilio. 163-81).

Suquet, A. (1999) *De life Forms à Character Studio: un entretien avec Merce Cunningham à propos d'ordinateur*. In *Nouvelles de Danse*. 40-41. 99-112.

Varela, F.J. (1979) *Principles of Biological Autonomy*. New York. Appleton & Lange.

Weissberg, J.-L. (1999) *Présences à distance*. Paris. L'Harmattan.

Wiener, N. (1948) *Cybernetics*. Cambridge. MIT Press.

### **Web Sites:**

progetti di ricerca:

Presence Project

(Università Exeter – UK / Università di Stanford – USA)

<http://presence.stanford.edu/>

Effets de Présence

(Università di Montréal)

<http://www.affairesdepresence.org/index.html>

Compagnie :

Compagnie Greffe, Ginevra (Svizzera): <http://www.ciegreffe.org/>

Corps Indice, Montréal (Québec – Canada): <http://www.corpsindice.com/>

Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti, (Italia): <http://www.carloni-franceschetti.it/>

Dumb Type, Tokyo (Giappone): <http://www.dumbtype.com/>

Granular Synthesis (Austria/USA): <http://www.granularsynthesis.info/>

Paul Kaiser, New York, (USA): <http://www.openendedgroup.com/>

Klaus Obermaier, Vienna (Austria): <http://www.exile.at/ko/>

Kondition Pluriel, Montréal (Québec – Canada) : <http://www.konditionpluriel.org/>

Myriam Gourfink, Parigi (Francia): <http://www.myriam-gourfink.com/>

N+N Corsino (France): <http://www.nncorsino.com/>

O Vertigo, Montréal (Québec – Canada): <http://www.overtigo.com/>

Paci Dalò/Giardini Pensili, Rimini (Italia): <http://giardini.sm/>

Palindrome (Germania): <http://www.palindrome.de/>

Peter Welz, (Germania): <http://www.peterwelz.com/ex.html>

Random Dance Company (UK): <http://www.randomdance.org/>

Robert Lepage, (Québec – Canada): <http://www.exmachina.qc.ca>

Scott Gibbons, Cicago (USA): <http://www.red-noise.com/>

Skoltz\_Kolgen, Montréal (Québec – Canada): <http://www.skoltzkolgen.com/>