

Jean-Luc Nancy
Maria Eugenia Garcia Sottile
Hans-Thies Lehmann
Marta Isaacsson
Cristina Grazioli
Giulia Tonucci
Valentina Valentini
Martine Époque e Denis Poulin
Enrico Pitozzi
Josette Féral e Edwige Perrot
Christine Hamon-Siréjols
Louise Poissant
Marie-Christine Lesage
Annalisa Sacchi
Marco Pustianaz
Salvatore Margiotta
Giulia Palladini
Rossella Mazzaglia
Carla Lama
Stefano Mazzoni

CULTURE TEATRALI

N. 21 / ANNUARIO 2011

C
U
L
T
U
R
E

T
E
A
T
R
A
L
I

STUDI, INTERVENTI E SCRITTURE SULLO SPETTACOLO
RIVISTA FONDATA E DIRETTA DA MARCO DE MARINIS

ON PRESENCE

A CURA DI
ENRICO PITOZZI

EURO 26,00 (IVA INCLUSA)



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI MUSICA E SPETTACOLO

CULTURE TEATRALI

STUDI, INTERVENTI E SCRITTURE SULLO SPETTACOLO

21, Annuario 2011

SOMMARIO

ON PRESENCE

a cura di Enrico Pitozzi

7 Premessa

OUVERTURE

9 Maria Eugenia Garcia Sottile e Enrico Pitozzi
Della presenza. Conversazione con Jean-Luc Nancy

PARTE I

La presenza in effetti

- 17 Hans-Thies Lehmann
La presenza del teatro
- 31 Marta Isaacsson
L'assenza per infinite presenze
- 41 Cristina Grazioli
Cavità di luce, riflessi d'ombra: poetiche dell'assenza e drammaturgie della luce
- 59 Giulia Tonucci
Digital performance: una ridefinizione del concetto di presenza
- 71 Valentina Valentini
Forme della presenza: performing arts e nuove tecnologie
- 89 Martine Époque e Denis Poulin
La presenza del danzatore senza corpo

SOGLIA

107 Enrico Pitozzi
Figurazioni: uno studio sulle gradazioni di presenza

PARTE II

Effetti di presenza

- 131 Josette Féral e Edwige Perrot
Dalla presenza agli effetti di presenza: scarti e sfide
- 145 Christine Hamon-Siréjols
Effetti di reale, effetti di presenza: il video in teatro come creatore di illusioni

- 155 Louise Poissant
Ombre e effetti di presenza
- 165 Marie-Christine Lesage
Presenze acustiche
- 177 Annalisa Sacchi
Sulla violenza e sul tocco: tre ipotesi intorno alla presenza dello spettatore sulla scena teatrale
- 191 Marco Pustianaz
La presenza dello spettatore

INTERVENTI

- 209 Salvatore Margiotta
La scena moderna nel dibattito critico italiano alla fine degli anni Sessanta
- 233 Giulia Palladini
Com-memorare Ellen Stewart, la Mama: narrazione e custodia di una parentela
- 255 Rossella Mazzaglia
Dalla frantumazione alla ricerca di senso: Parco Butterfly, tra danza e teatro
- 273 Carla Lama
I sette peccati capitali. L'opera-balletto di Bertolt Brecht
- 287 Stefano Mazzoni
Storie di pantomimo: Pilade a Pompei e altre questioni

ON PRESENCE

a cura di Enrico Pitozzi

Enrico Pitozzi¹

FIGURAZIONI: UNO STUDIO SULLE GRADAZIONI DI PRESENZA

Starting from an interdisciplinary perspective of methodological integration of the concepts of body, perception and technologies in the contemporary dance scene, this paper will attempt to define the general aesthetic notion of *presence* and of *presence degree* as an extension of the perception of the performer and the modification of the scene device. Through a survey of some key practices from the contemporary dance scene such as choreographic compositions we will analyse the body perception for the movement organisation and the impact of the technologies. This framework change the notion of a presence of the body on stage. In other words, this research is focused on the function of the movement and presence, with a particular attention to the analysis and implications that involve processes of imagination and memory in composing gestures beyond the intervention of technologies on the performer's perception. We will argue that this analytic perspective changes the point of view and the methodology of looking at contemporary dance and ultimately also the concept of *latency*. In this sense we have a series of modifications that influence both the performer's perception as well as that of the spectator.

§

I. Disposizioni

La scena attuale vive un passaggio importante di natura epistemologica – un vero e proprio spostamento del punto di vista sulle arti e, in particolare, sulle arti performative – che ridefinisce il ruolo del performer e dilata la nozione di *presenza*.

Questa rottura passa, in buona parte, per la relazione che la scena teatrale e coreografica istituisce con le tecnologie. In questo contesto, la nozione di presenza – così come la intendo in queste pagine – deve essere trattata come un *contrappunto*, nel senso musicale del termine, concentrando l'attenzione anche sulle modalità attraverso le quali viene percepita: vale a dire analizzando la serie di *effetti* che questa produce su colui che osserva. Per meglio supportare questa posizione è necessario distinguere le strategie di composizione della presenza dagli effetti che essa produce sul piano della ricezione. Da questa osservazione prende dunque avvio la riflessione che si snoda in questo testo.

Il concetto di presenza non può più essere ridotto al solo corpo del performer in scena, ma deve essere allargato fino a comprendere quelle che definisco

¹ Enrico Pitozzi insegna "Forme della scena multimediale" presso la Laurea Magistrale in Discipline dello Spettacolo dal vivo del DARvipem - Dipartimento delle Arti visive, performative e mediali dell'Università di Bologna.

presenze oggettive – figurazioni fatte di materia sonora e luminosa e che ritroviamo, in modo analogo, sia sulla scena performativa che in quella installativa. Per fare questo è necessario spostare l'attenzione dal corpo e focalizzarla sulla composizione del dispositivo, in cui tutte queste *figurazioni* della presenza prendono forma. È nel dispositivo, infatti, che le presenze si manifestano² permettendo così di sviluppare – al contempo – una fenomenologia della *messa in presenza* degli enti (corpo compreso) e della *sopravvivenza* delle loro tracce in colui che osserva. Questo principio organizza su due piani l'architettura di questo testo, che intende disegnare la cornice estetica di una teoria delle *gradazioni di presenza* e dei suoi effetti.

Chiaramente la nozione di *gradazione*, applicata a quella di presenza, non indica né una variazione di qualità né di quantità, piuttosto di consistenza e di intensità: non c'è una presenza meglio qualificata di un'altra, ma ci sono infiniti gradi di presenza, concepiti secondo scale di intensità diverse.

Nelle opere che andrò ad evocare, è una vibrazione tra le cose che permette alla presenza di manifestarsi sotto forma di corpo in movimento o nelle sue tracce sonore e luminose o, ancora, nei corpi-materia che affiorano nelle installazioni.

Evidentemente, se una presenza si manifesta, esistono anche una serie di effetti che questa produce. La presenza è dunque la causa iniziale in virtù della quale gli effetti si producono e esistono; mentre ciò che chiamo *sopravvivenza* non è altro che la conseguenza di questi effetti. *L'effetto di presenza* testimonia così del passaggio di un *corpo* che si iscrive nell'assetto percettivo dello spettatore: è la traccia di un movimento, di una immagine o di un suono che non è là o che è stata là ma non lo è più al momento attuale. *L'effetto di presenza* è qualcosa che resta come una forma d'*impressione*.

Questo effetto, come prodotto della presenza, corrisponde a un concatenamento di sensazioni che essa produce e consegna al corpo dello spettatore. Chiama così in causa una *risonanza empatica* che si iscrive nei suoi muscoli. Soffermarsi su questi effetti prodotti dalla presenza, significa interrogare e estendere i modi che mirano a organizzare la percezione dello spettatore.

II. Presenza: della corporeità

Per poter correttamente sviluppare il quadro delle nostre ipotesi, è necessario cominciare a delineare la presenza mediante una discussione del corpo fisico, facendosi carico del ruolo della percezione nella composizione

² Intendo qui pensare la scena come un negativo fotografico che porta in superficie, in un processo di composizione, gli elementi nascosti attraverso i quali l'epifania della presenza si rende possibile. Propongo così, sul piano metodologico, uno spostamento dell'oggetto d'analisi verso quella serie di entità *presenti* che non sono ancora completamente manifeste. È un elogio del *pensiero periferico*: la periferia, il non immediato, il defilato, sono le condizioni necessarie perché ci sia *presenza*. Mi interessa dunque operare nella direzione di una *fenomenologia della latenza*, capace di portare in primo piano le cause in virtù delle quali le cose esistono e prendono forma visibile e udibile.

del movimento. Partiamo dalla nozione di *fiction* così come introdotta da Michel Bernard³: il performer immagina e proietta la sua anatomia nello spazio prima di agire materialmente; simula, cioè, un progetto d'azione. Per fare questo deve attivare tutti i suoi canali propriocettivi: sentire lo spazio, categorizzarlo, stabilire una relazione attiva con l'ambiente esterno prima di disporre il movimento in quello stesso spazio che ha contribuito a definire mediante la sua proiezione. Secondo questa interpretazione, in una operazione che potremmo definire di *categorizzazione percettiva* dello spazio, il cervello non genera solo delle risposte a degli stimoli, non organizza solamente in modo passivo le sensazioni. Esso formula, piuttosto, delle ipotesi di movimento a partire da un repertorio interno di azioni memorizzate, la cui disponibilità fa di lui un simulatore capace di far funzionare *in interno* le interazioni tra l'azione che esso proietta (previsione) e le possibili conseguenze di questa azione⁴. È in questa cornice che la *simulazione*

³ M. Bernard, *Sens et fiction*, in *De la création chorégraphique*, Pantin, CND, 2001.

⁴ In altri termini, come ha sottolineato il fisiologo Alain Berthoz, il cervello è un simulatore d'azioni, un generatore d'ipotesi che preseleziona le informazioni dai sensi (quindi guida e organizza i sensi nella raccolta delle informazioni dall'ambiente, e non registra solo passivamente) in funzione dello scopo dell'azione in corso. Per attivare questo processo utilizza la memoria per anticipare, per predire il futuro – vale a dire il risultato dell'azione e le sue possibili varianti. Il cervello, in questa prospettiva, non è dunque una macchina *reattiva* bensì *proattiva* che estende sul mondo le sue interrogazioni. Questo processo di “anticipazione motoria” è alla base dell'azione; ciò significa che il cervello prevede, oltre alle conseguenze dell'azione, anche lo stato nel quale un captore sensoriale dovrà trovarsi in un dato momento nell'esecuzione del gesto. Come rileva Jean Decety, “non è necessario realizzare un'azione per conoscerne le conseguenze, poiché è possibile anticiparla e simularla mentalmente. [...] pensare ad una azione significa prepararsi ad eseguirla” (tr. di chi scrive). Ciò significa che i rapporti – necessari alla definizione di un movimento, quali la relazione tra la velocità e la precisione – si ritrovano nelle azioni mentalmente simulate. Questo perché, grazie al funzionamento dei *modelli interni*, la proiezione mentale che le organizza sarà messa in gioco esattamente come nel caso della sua effettiva esecuzione. Cfr. J. Decety, *L'empathie est-elle une simulation mentale de la subjectivité d'autrui?*, in A. Berthoz, G. Jorland (a cura di), *L'empathie*, Paris, Odile Jacob, 2004, p. 73-74. Cfr. A. Berthoz, *Le sens du mouvement*, op. cit., e J-L. Petit (a cura di), *Les neurosciences et la philosophie de l'action*, Paris, Vrin, 1997, p. 22. Cfr. F. Corin, *Le sens du mouvement. Interview d'Alain Berthoz*, “Nouvelles de Danse”, n° 48/49, automne-hiver 2001, p. 80. Si veda inoltre M. Jeannerod, *The representing brains: neural correlates of motor intention and imagery*, “Behavioural Brain Sciences”, vol. 17, pp. 187-202. Si veda anche E. Pitozzi, *De la constitution du corps de synthèse sur la scène performative: perception et technologies*, in L. Poissant, R. Bourassa (a cura di), *Personnages virtuels*, Ste-Foy, Presses de l'Université du Québec, 2012. Questo aspetto legato alla simulazione come *modo* della presenza è ben conosciuto dagli attori e dai padri fondatori della scena del Novecento, basti pensare alla prospettiva disegnata da Mejerchol'd nei principi di biomeccanica, alle azioni fisiche di Stanislavskij o alle note di Louis Jouvet e Michail Cechov. Cf. V. Mejerchol'd, *Écrits sur le théâtre* (Tome II), L'Age d'Homme, Lausanne 1975; M. Cechov, *La tecnica dell'attore*, Dino Audino, Roma 2001; L. Jouvet, *Témoignages sur le théâtre*, Flammarion, Paris, 1952; Id., *Le comédien désincarné*, Flammarion, Paris, 1954. È proprio a partire da questo presupposto di carattere fisiologico che il gesto può essere decostruito e ricostruito a livello scenico: immaginare il corpo *prima di agire* significa mettere in forma l'azione *prima di eseguirla*, anticipando così le sue possibili soluzioni. Restando in una prospettiva storica legata alla scena teatrale, questo principio inerente la simulazione trova, inoltre, una risonanza altrettanto interessante nelle posizioni di Louis Jouvet e di Michail Cechov in merito all'elaborazione delle tecniche che portano alla definizione della partitura dell'attore. In entrambi l'immaginazione – o processo di simulazione – è il punto di partenza dell'azione e, dunque, della presenza scenica.

designa il primo grado – invisibile ma determinante – in cui si dà la presenza del corpo.

Il dialogo con il mondo esterno serve dunque al cervello unicamente a verificare le sue previsioni, comparandole con l'azione in esecuzione. Tale processo è di rilevante importanza per comprendere, in modo chiaro, la composizione di un movimento perché ci mostra, senza equivoci, che il risultato dell'azione (e il calcolo dei margini d'errore) è già contenuto nel processo percettivo che ne è alla base. L'anticipazione è ancorata a quello che – sulla scorta di Edward Reed e di Hubert Godard – definiamo *pre-movimento*: momento in cui la simulazione s'incarna nei muscoli profondi – anticipando così la relazione del corpo con il peso e la gravità necessari al compimento dell'azione proiettata – per preparare il movimento⁶. Il *pre-movimento* agisce così sull'organizzazione gravitaria, vale a dire sulle modalità attraverso le quali il soggetto agente organizza la sua postura per tenersi in piedi e rispondere, in modo adeguato, alle leggi della gravità che pesano sul corpo. Un sistema di muscoli detti *gravitari* – la cui attivazione sfugge in gran parte al controllo cosciente – è incaricato di assicurarne la postura. Sono questi muscoli a garantire al corpo il suo equilibrio e gli permettono, al contempo, di mantenere la postura retta senza doverci pensare. A partire da qui, dobbiamo allora comprendere che la proiezione di cui parliamo è solo un aspetto delle operazioni necessarie per compiere un movimento. La struttura anticipativa dell'azione, che fa sì che il corpo sia regolarmente in anticipo rispetto a se stesso (simulazione o *fiction*), può essere pienamente compresa solo se correlata alla sua dimensione complementare, in cui lo stesso corpo si trova in ritardo rispetto a se stesso nella misura in cui trattiene la sua esperienza (*pre-movimento*), così da tenerli insieme e – sulla base di questa connessione – dare forma al movimento⁷.

Secondo questo schema il corpo – e dunque la qualità della sua presenza – non coincide né con la proiezione dell'anatomia nello spazio né con l'incarnazione che l'attualizza nei muscoli (*pre-movimento* e *postura*). Possiamo allora affermare, seguendo il filo di questo presupposto, che il corpo esiste, e la sua presenza con lui, unicamente in una tensione tra una *proiezione* e una *ritenzione*. La presenza, in prima istanza e al suo *grado minimo*, deriva dalla capacità di un performer

In Jouvét, in particolare, è centrale la dialettica che si instaura – nella definizione del gesto – tra un *dédoublement* (sdoppiamento) e la *dissociation* (dissociazione) tutta interna al corpo dell'attore. In altri termini, per Jouvét il teatro è una possibilità offerta all'attore per dar corpo a esseri *virtuali*, uscire dalla pelle – come lo stesso Jouvét afferma – “per essere multiplo e decuplicato, per non esser più se stesso, un se stesso definito e limitato”. Cfr. *Le comédien désincarné*, cit., p. 123.
⁵ E. Reed, *An outline of theory of action system*, in “Journal of motor Behavior”, vol. 14, n° 2, 1982 e H. Godard, *Le geste et sa perception*, in I. Ginot et M. Michel (a cura di), *La danse au XXe siècle*, Paris, Larousse, 2002, p. 236.

⁶ I muscoli gravitari sono la sede in cui vengono registrati i cambiamenti di stato affettivi ed emozionali. Il variare della postura produce una modifica dello stato emozionale e, reciprocamente, ogni cambiamento che interviene sul piano affettivo ha una ripercussione diretta sulla postura, sulla temperatura e il colore del gesto.

di entrare in questo schema e dare forma a questa tensione. Ciò significa materializzare lo spazio intorno a sé prima di muoversi: immaginarlo, occuparlo, assegnargli un volume, una consistenza. Solo così la presenza del performer può delinearci come qualcosa che non coincide esattamente con il corpo ma che, piuttosto, è portata dal corpo: non basta essere fisicamente presenti per avere della presenza.

II.1. Logica della presenza corporea: irradiare

a)- Come primo aspetto, che mette in gioco il corpo nella definizione della presenza, vorrei contribuire a mettere in luce una serie di tratti che permettono di disinnescare la questione del personaggio per far emergere la *figura*. Nella cornice del teatro contemporaneo Ermanna Montanari dà corpo a questo passaggio. In scena, smette semplicemente di essere se stessa, ma non lo fa per assumere l'identità fittizia di qualcun altro. Smette cioè di essere semplicemente dell'*ordine della persona*. L'andatura con cui Ermanna Montanari abita lo spazio della scena – e *Ouverture Alcina* (2010) o il recente *Avaro* (2011) ne sono un esempio eclatante – costituisce qualcosa paragonabile a un evento, si produce un campo magnetico in cui tutto non può essere come prima. Questa figura sospende le regole del mondo conosciuto per dare forma a un'altra dimensione. Attiva atmosfere. L'attore – nella figura – è l'incommensurabile in una geometria ossea. La *figura* che la Montanari delinea in scena è allora irrimediabilmente *postuma*: è protetta da ogni possibile attualizzazione, ha troppe ragioni per potersi affermare in una sola identità: segna la fine del soggetto.

Si tratta, in altri termini, di fare di un corpo un insieme di intensità che oltrepassano la persona. Non si tratta di mettere semplicemente in scena la *vita*; qualcosa di più è in gioco: l'esistenza allo stato puro cerca la sua forma. Un'intensità – lo ripeto – che non è dell'ordine dell'umano, forse del pre-umano, comunque una dimensione inumana pulsa in lei. È potenza d'espressione. Bagliori, effetti di luce sono ciò che la costituisce: una gradazione del colore in materia ossea.

Lo spazio scenico non può essere distinguibile dalla densità dell'essere attore. Si precipita in un vuoto; e da lì si aprono le condizioni per dare a vedere le cose che ci dovrebbero essere. Il vedere si verifica – sempre – al limite di una tensione. E questo precipitare è, allora, la condizione necessaria perché si possa vedere qualcosa. Precipitare come soglia, punto di tensione oltre il quale è impossibile andare: da qui qualcosa accade. C'è l'immagine. Emerge la forma. Molte volte questa forma è un colore. Altre volte è una geometria: è angolosa, tonda⁸.

Questo il suo grado di presenza, ciò ch'essa *irradia*. La presenza, per essere tale, deve oltrepassare il corpo, eccedere i suoi limiti. La presenza viene con il corpo; *accade* sotto forma di una respirazione effimera che diventa palpabile. La figura che Montanari incarna non può dire “io” – delineare il soggetto – perché

⁷ Cfr. J-L. Petit (a cura di), *Les neurosciences et la philosophie de l'action*, cit., p. 23.

⁸ E. Montanari in E. Pitozzi, *Il principio della forma. Conversazione con Marco Martinelli ed Ermanna Montanari*, in “Art'O”, n. 30, estate 2011, p. 52.

protetto da ogni possibile “io, il soggetto”. Il suo *prendere parola* è un modo di marchiarsi a fuoco la parte indicibile del mondo, restituendone l’irriducibile polifonia. Contro ogni consistenza pesante, rivendica la lucentezza del lampo che squarcia e apre, *dà a vedere le cose*. È qui che la lingua deraglia, mette a distanza il soggetto che *dice*, lo disinnesca: ciò che si determina in questo modo – attraverso questo *portare la parola* – non è il soggetto di un’azione, ma un’azione senza soggetto o coincidente con esso in una logica dell’*evento*. Ermanna Montanari è un evento che non smette di accadere sulla scena: la presenza, i gradi attraverso cui essa si dispone, sono quest’evento. Parla il prisma ch’essa è. Per meglio identificare questa modalità, che Ermanna Montanari porta sulla scena, posso utilizzare la nozione di *irradiazione*: il suo corpo (la sua voce) sul palco è il centro multiplo che si diffonde in tutte le direzioni dello spazio e *tocca* lo spettatore – questo l’*effetto* della sua presenza irradiante, del suo evaporare per gradi⁹. *Esse est percipi* – essere è essere percepiti – ricordava Berkeley.

b)- Cambiando registro, ci soffermeremo ora sul lavoro di Saburo Teshigawara, indagandone alcuni aspetti del linguaggio compositivo¹⁰. Teshigawara non disegna linee con il corpo; la linea – sospesa e fluida come a disegnare una continuità là dove il corpo si arresta – è il suo corpo stesso. Potremmo parlare qui di un corpo *intervallo* – con l’ampiezza di senso che questo comporta nel linguaggio giapponese e che si esprime nel *Ma* – che concentra in sé tutte le possibili dimensioni temporali: staccare il busto dal bacino, come in torsione sul proprio asse, oscillando sul centro di gravità e attribuendo così ad ogni diversa parte del corpo un tempo autonomo, una traiettoria differente. In *Absolute zero* (2005) così come in *Miroku* (2007), cambia radicalmente la percezione dello spazio e del tempo. Il corpo, dunque, non è più il centro della presenza, ne è piuttosto il veicolo. Lo spazio si contrae e si assorbe o, viceversa, si dilata a seconda dello spostamento del corpo, a seconda della linea organica che lo attraversa, disegnando nello spazio la sua traiettoria invisibile, la sua architettura: dall’assunzione del peso alla sua trasformazione costante – senza soluzione di continuità – come se il movimento avesse il suo appoggio sull’aria. L’aria si fa

⁹ Inscrivendosi nella logica della simulazione sopra riportata (nota 5), ad essere particolarmente interessante in questo contesto è la posizione di Michail Cechov in merito alla nozione di *irradiazione*, elaborata nei suoi scritti dedicati alla tecnica dell’attore. Tale principio sembra operare su due livelli: da un lato, attraverso di esso, l’attore dà a vedere l’occupazione dello spazio prima di portare fisicamente il gesto; dall’altro, una volta che il gesto si è compiuto continua a risuonare nello spazio al di là dei limiti del corpo fisico. Come a dire: l’immaginazione si rivela e riverbera – una volta manifestatasi attraverso l’azione nello spazio – continuando al di là dai limiti del corpo. Questa è la presenza, non possiamo non *irradiare*. Scrive Cechov: “Immaginate che dei raggi invisibili proseguano i vostri movimenti nello spazio, nella direzione dei movimenti stessi. [...] In questo esercizio cercherete di irradiare e proiettare all’esterno l’attività interiore mentre vi muovete” (*La tecnica dell’attore*, cit., p. 48). Di rilevante importanza, per la direzione qui tracciata, il recente convegno organizzato e coordinato da Marco De Marinis e Erica Faccioli presso il Dipartimento di Musica e Spettacolo dell’Università di Bologna dal titolo: *Percorsi di Michail Cechov. Vita e tecnica*, Bologna, 17 giugno 2011.

¹⁰ Saburo Teshigawara comincia la sua carriera da coreografo nel 1981. Fonda nel 1985 la sua compagnia *Karas* con la collaborazione di Kei Miyata. <http://www.st-karas.com/>

materia solida all'interno della quale il corpo in movimento si iscrive come una traccia. La presenza del movimento – perché è il movimento che fa la presenza e non il corpo – è dunque stimolata dalla complessità delle sue percezioni: contrazione, distensione e qualità degli spostamenti nello spazio scenico. In altri termini è come se il corpo, di volta in volta, si concentrasse in modo sempre più complesso su uno dei cinque sensi: *la presenza è una temperatura*.

Il movimento fende l'aria, ne tocca ogni singola particella: toccare non solo il cambiamento di consistenza della materia, ma gli stati di variazione interna, la temperatura dell'aria, il suo grado d'umidità, il momento in cui l'aria si trasforma. È qui che la composizione di Teshigawara si fa coreografia della materia e il movimento è considerato alla stregua di un vapore che si leva dal suolo secondo diverse dimensioni di densità: Teshigawara organizza l'aria attraverso l'iscrizione del movimento sulla sua superficie; il suo corpo è *dentro* il corpo dell'aria, lo abita.

Ogni variazione d'equilibrio nella composizione del movimento, anche impercettibile, rende manifesta questa relazione. È un corpo a corpo con la materia che coinvolge anche la luce.

È qui, in questo processo di variazione continua, che ogni movimento – anche il più impercettibile – diventa visibile come esposto a una lente di ingrandimento. I quadri compositivi di *Miroku* evolvono per immagini in cui il gesto coreografico permette di cogliere un movimento interno del passaggio del tempo. Modellare la velocità e l'ampiezza del movimento coreografico significa dunque rendere lo spazio e il tempo visibili¹¹.

III. Tecnologie della presenza: figurazioni del corpo

Pensare la presenza come non coincidente con il corpo – piuttosto come una sua dilatazione – ci permette qui di introdurre un aspetto importante, che pensa alle figurazioni visive e sonore mediate tecnologicamente e introdotte in scena come forme di presenza.

III.1. Estetica dell'ombra

Nella direzione di un'estetica dell'ombra, possiamo introdurre il lavoro della formazione giapponese dei Dumb Type. In tutta la loro produzione – in lavori come *[OR]* (1997) e *Memorandum* (1999) – l'impiego di tecnologie tende a costruire un ambiente all'interno del quale lo spettatore è bombardato da stimolazioni visive e sonore, in una logica in cui il corpo è concepito come un'ombra, una silhouette.

In *[OR]*, per esempio, l'intera performance è ritmata da una sonorità minimale e penetrante, intervallata da innesti techno a volume molto elevato, oltre al suono freddo e distante, prismatico, tratto da +/- (1996) del *sound artist* Ryoji

¹¹ Si veda, in questo senso, la sezione dedicata a Saburo Teshigawara in E. Vaccarino, *Danze plurali, laltrove qui*, Macerata, Ephemeria, 2009.

Ikeda e da luci stroboscopiche provenienti da diversi punti dello spazio che operano una dissimulazione della presenza del performer. Le luci stroboscopiche, montate in sincrono alle luci statiche, tendono a creare un'impressione percettiva che dispone il mondo reale e quello virtuale in un unico spazio continuo e fluttuante. Le immagini, provenienti dallo schermo, invadono lo spazio fisico così come le luci stroboscopiche, poste nello spazio del palco, invadono e interagiscono con le proiezioni. Da un punto di vista percettivo, lo spettatore è soggetto a una quantità di stimoli visivo-sonori in cui i corpi sulla scena tendono a scomparire in architetture di luci e immagini. La loro attivazione a momenti alterni provoca così nello spettatore un senso d'alterazione visiva. Sul piano sonoro, grazie a una disposizione in sala degli speakers, là dove il suono accelera la scena segue aumentando l'intensità e la gradazione del suo ritmo interno¹². Sia in *[OR]* che in *Memorandum*, il corpo dei performer è dunque percepibile come ombra, visione *negativa* in cui il corpo è un intervallo nella continuità dello sfondo; in altri termini si disegna un nuovo *elogio dell'ombra*, per dirla alla Tanizaki¹³, in cui i corpi si danno attraverso gradazioni di luce o attraverso il dispiegamento di una traccia che restituisce, come in alcuni passaggi di *Memorandum*, l'impressione (passeggera) del solo movimento, divenuto una sorta di vibrazione nello spazio. Si tratta, tuttavia, di una vibrazione priva di memoria: la traccia residuale di un passato che non può più essere perché effimero, passeggero.

In entrambi i casi, questi aspetti sono caratterizzati da un pensiero dell'effimero *affermativo*, in linea, ancora una volta, con una corrente dell'estetica giapponese che, come ricorda Christine Buci-Glucksmann, fa dell'*impermanenza* il punto centrale di un'estetica della fluidità e della trasparenza¹⁴.

III.2. Pulsazioni: *corpo sonoro*

Vediamo qui, nello specifico, la dimensione sonora mediante la quale si organizzano forme di presenza scenica. Da un lato – da un punto di vista strettamente metodologico – questo significa rimettere al centro della scena il potenziale drammaturgico del suono; in altri termini è come se la sua dimensione compositiva instaurasse una relazione di tensione con la visione: l'*immagine sonora* – il suo potenziale *atmosferico* – è quella che dà la *texture* di fondo alla scena e in base alla quale l'immagine visiva si definisce¹⁵. Dunque,

¹² K. Courdy, *Dumb Type: Un corps interfacé entre signal et noise*, in "Digital Performance - Anomalie Digital_Arts", n. 2, 2002, p. 170. Cf. E. Pitozzi, *Tecnologie della percezione. La scena secondo I Dumb Type*, in "Art'O", n° 21, autunno 2006; D. Neave, *Meditations on Space and Time: The Performance Art of Japan's Dumb Type*, in "Art Journal", vol. 60, n. 1, inverno 2001, pp. 85-95.

¹³ J. Tanizaki, *Libro d'ombra*, Bompiani, Milano 2000.

¹⁴ C. Buci-Glucksmann, *Esthétique du temps au Japon*, Galilée, Paris 2001.

¹⁵ Si veda il contributo di Marie-Christine Lesage in questo stesso volume. Possiamo avvicinare a queste esperienze un'altra declinazione: *la presenza macchinina*. Parliamo così di

così come esiste un'immagine visiva, sulla scena contemporanea sembra emergere con forza una di tipo uditivo. Su questa posizione possiamo articolare una possibile gradazione della presenza: quella del *corpo che produce suono*. È dunque il suono – nella prospettiva che andremo ad analizzare – che detta l'atmosfera alla scena e ne ridefinisce le qualità d'*ascolto*¹⁶. In questa cornice l'immagine visiva ne è il contrappunto.

a)- Nella prospettiva trasversale in cui la produzione di Fanny & Alexander si colloca, la nozione di suono ha sempre ricoperto, fin dai primi lavori come *Ponti in Core* (1996) per arrivare alle produzioni decisamente più marcate in questa direzione come +/- (2009) o *South* (2009) e *T.E.L.* (2011), un ruolo di primo piano. Non si tratta qui di concepire il suono – o per lo meno questa è la linea che intendo tracciare – come supporto all'immagine scenica, quanto di definire e elaborare una sorta di *drammaturgia acustica* come figurazione della presenza.

È con la realizzazione del tavolo preparato di *T.E.L.* (2011) – progettato in collaborazione con il centro *Tempo Reale* di Firenze – che trova un suo fortunato sviluppo quella che potremmo definire la *linea della presenza del suono* che attraversa la produzione della compagnia ravennate. A partire da +/- realizzato con la collaborazione di Mirto Baliani e Luigi Ceccarelli, fino al tavolo sonoro di *T.E.L.* è in gioco la definizione di vere e proprie architetture invisibili che depositano nello spazio della sala teatrale le loro geometrie fantasmatiche fatte di vibrazioni sonore, fenditure che attraversano il perimetro della scena. È qui che possiamo parlare, dunque, di un vero e proprio *corpo sonoro* che si fa materia e si modula in scena su momenti di densità e rarefazione. Organizzato intorno a matrici di *glitches*, questo suono affiora e scompare all'ascolto come a scolpire figure nello spazio, trovando una propria risonanza che dal gesto dell'attore che l'ha prodotto si riverbera nell'assetto percettivo dello spettatore, insinuandosi subliminalmente e influenzando la visione dell'immagine scenica: là dove il suono impercettibile si fa teso, la temperatura dell'immagine scenica complessiva permette di veicolare un senso di inquietudine che, puntualmente, anticipa lo sviluppo drammaturgico a venire. L'inudibile è qui il luogo di emersione, la *texture* di fondo che permette al suono di manifestarsi, di prendere forma, addensarsi come un'atmosfera in una continua dialettica di ampiezza e ritenzione, intensificazione e modulazione al limite del percepibile o, viceversa, saturando completamente lo spazio udibile. Ogni variazione è una modulazione che incide sulla percezione dell'immagine. Suono e visione interferiscono – vibrano a velocità variabili – per assegnare alla scena la sua temperatura: arida, desertica, incandescente. In *T.E.L.* è dunque il gesto della mani e delle braccia a produrre suono a contatto con il tavolo progettato dall'équipe di *Tempo Reale*.

una declinazione della presenza che tende a presentare il dispositivo scenografico come unico luogo in cui si dà la presenza. *Coefficiente di fragilità* (1994) e *Nur Mut* (1996) e il recente *Pentesilea* (2012) della compagnia Masque vanno in questa direzione.

¹⁶ Cfr. R. Barthes, *L'ascolto*, in AA.VV., *Enciclopedia Einaudi*, Einaudi, Torino 1976; P. Szendi, *Écoute, une histoire de nos oreilles*, Minuit, Paris 2001. J-L., Nancy, *All'ascolto*, Milano, Raffaello Cortina, 2004.

Tuttavia, in tutti questi esempi, la relazione suono-corpo non rinvia a qualcosa di semplicemente *antropomorfo*: non è in gioco la ricostruzione sonora della forma del corpo – la sua presenza è qui solo evocata – quanto l'esplorazione di una geografia emozionale che, attraverso il gesto, si fa immagine sonora, presenza uditiva.

b)- Tale processo d'elaborazione acustica della presenza è indagato anche nel lavoro della Società Raffello Sanzio, soprattutto a partire dalla collaborazione con il *sound artist* statunitense Scott Gibbons, iniziata nel 1999 con *Genesis*; tale collaborazione arriva fino agli esiti attuali passando, in particolare, per l'elaborazione del ciclo della *Tragedia Endogonia* e dal *Cryonic Chants* come sua dimensione concertistica¹⁷. In questi lavori la dimensione sonora e l'elaborazione sulle potenzialità espressive della voce raggiungono l'apice. Sono due le piste che si aprono affrontando il lavoro di Chiara Guidi sulla voce e quello di Scott Gibbons sulla composizione sonora: da un lato quella che posso definire dimensione *sonica*, vale a dire l'elaborazione di un suono-corpo di origine organica che, attraverso un processo di sintesi, tende a rendere irriconoscibile la sorgente d'origine, mantenendone tuttavia una traccia, una memoria¹⁸; dall'altro tocchiamo invece quella che definisco – sulla scorta di Roland Barthes – la *scrittura ad alta voce* come dimensione particolare del suono. Tuttavia, rispetto al lavoro di Chiara Guidi sulla voce, sono necessarie alcune precisazioni. Si tratta, in altri termini, di entrare dentro la voce: spostare il punto di vista e portarlo all'interno, nella sua dimensione nascosta. *Molecolarizzare* la voce significa esplorarla dall'interno, in tutte le sue pieghe, dando così consistenza sonora al soffio. La voce è la *forma* che si fa presenza acustica prima che significante, mette le lettere di una parola al microscopio per poter entrare vocalmente dentro ognuna di esse: perderne l'unità di significato per esplorarle nella loro sonorità. Stare dentro la lettera, vederla dall'interno, mutare il punto di vista sulla lettera, stare dentro la sua struttura, le sue maglie: operare in questa direzione permette di avere accesso a tutte le sue sfumature sonore e risolvere, al contempo, il proprio corpo in suono¹⁹. La voce, liberata attraverso la membrana dello speaker, è un potente meccanismo tattile di fascinazione uditiva, parla alla fisicità attraverso una ripartizione delle sue multiple varianti, modulazioni ed intensità. Assistiamo ad una forma di *scrittura ad alta voce*, una scrittura che non partecipa al fono-testo, l'espressione, ma al geno-testo, alla significanza; partecipa della *grana* della voce che, come sottolinea Barthes, è un modo di condurre il proprio corpo-voce²⁰.

¹⁷ <http://www.raffaellosanzio.org/> e <http://www.red-noise.com/index.html>

¹⁸ Cfr. F. Acca (a cura di) *Scott Gibbons, l'essenza organica del suono*, in "Prove di Drammaturgia", anno XI, n° 1, luglio 2005. E. Pitozzi, *Sonicità diasporiche. Conversazione con Scott Gibbons*, in "Art'O", n° 16, primavera 2005. Cfr. E. Pitozzi, A. Sacchi, *Itinera*, Arles, Actes Sud, 2008.

¹⁹ R. Barthes, *Il piacere del testo*, Torino, Einaudi, 1999.

²⁰ Sulla nozione di corpo-voce, al di là dell'applicazione che qui ne facciamo, si veda l'importante contributo di F. Gasparini, *Poesia come corpo-voce*, Bulzoni, Roma 2007, in cui l'autrice ne definisce le caratteristiche dentro una cornice teorica unitaria. Cfr. anche L. Amara, P. Di Matteo (a cura di), *Teatri di voce*, in "Culture Teatrali", n. 20, 2010.

Ciò rimanda a un *dictare*, a una sorta di “dire ad alta voce”. Il processo di molecolarizzazione avviene allora in due diversi tempi: entrare nel suono della voce, attraverso il processo di molecolarizzazione, porta alla *scrittura ad alta voce*; mentre una seconda fase prevede una ricostruzione della significazione delle parole a partire dalla loro indagine sonora. Di ritorno al teatro, ne risulta – con *L’ultima volta che vidi mio padre* (2010) o *Madrigale appena narrabile* (2008/11) ultimo lavoro di Chiara Guidi e Scott Gibbons – una parola *espansa*, polifonica e plurale attorno a cui affiorano le immagini. Questa dimensione proietta la presenza del corpo parlante nell’orecchio dello spettatore.

c)- Da sempre affascinata dal corpo umano, inteso qui come formidabile macchina e riserva di potenziali configurazioni del gesto, la coreografa canadese Ginette Laurin tocca, con *Onde de choc* (2010), le corde più profonde e intime di questo processo di indagine sulla presenza acustica del corpo in scena²¹. Il corpo è il centro di quest’intima esplorazione; o meglio, non tanto il corpo in quanto entità unitaria, quanto i diversi *stati* attraverso i quali il corpo si manifesta e si espone sulla scena, producendo figurazioni sonore della sua presenza. *Onde de choc* appare, dunque, come un processo che tende a svelare, a rendere udibili le forze che muovono il corpo dall’interno: la sua presenza è in realtà la sismografia organica delle sue pulsazioni. Un’esplorazione dell’anatomia che diviene fascinazione clinica rivolta all’impensato della corporeità – al suo infinito *dentro* – che si dà *fuori* mediante la messa in forma sonora: si tratta delle pulsazioni cardiache dei danzatori. Ci troviamo qui di fronte a due modalità in cui il corpo produce suono: attraverso l’interazione tra i corpi dei performer e la piattaforma equipaggiata con microfoni sulla quale agiscono, o attraverso la captazione delle pulsazioni cardiache ottenute attraverso stetoscopi.

A questo ritmo organico ed elementare, trattato elettroacusticamente da Martin Messier, si sovrappone inoltre un divenire musicale dettato dalla composizione originale di Michael Nyman, che fa da doppio strato sonoro della performance, dettando il ritmo generale del lavoro o, viceversa, adattandosi all’atmosfera della scena. Nell’economia generale, oltre alla dimensione sonora, gioca un ruolo di primo piano anche l’elaborazione di un dispositivo cromatico che fa da contrappunto alla scena coreografica. In altre parole, l’intero apparato scenico si configura come un organismo pulsante in cui la dimensione sonora è direttamente connessa alla produzione di onde luminose che – per gradazione – prendono consistenza sul fondale. L’onda acustica prodotta dal movimento dei danzatori sulla superficie della piattaforma, oltre al controllo acustico del loro battito cardiaco, si traduce così, in questo lavoro, in onda luminosa. Il movimento dei performer – la loro presenza data attraverso il suono prodotto

²¹ Tra le figure di primo piano della scena internazionale, la coreografa Ginette Laurin – fondatrice della formazione canadese O Vertigo con sede a Montréal – è impegnata fin dagli anni Ottanta in una ricerca radicale sul movimento al quale associa un’indagine sul dispositivo scenico in chiave sia sonora che cromatica. <http://www.overtigo.com/>

della loro pulsazione cardiaca – ha la funzione di un vero e proprio *medium*, un vettore di trasformazione. Lo schermo posto al fondo della scena assume le proprietà di una *placca sensibile*, che produce presenze luminose a partire dall'attivazione delle onde sonore che si propagano dalla scena e che, a loro volta, derivano dal gesto dei performer. La minima variazione d'intensità del suono, o la variazione di alcune sequenze di movimento, si traducono in un flusso di luce sulla superficie della parete: curve luminose, vibrazioni cromatiche. Questo gioco costante di apparizione/sparizione permette dunque di rendere presente il corpo attraverso il suono che esso produce e, viceversa, *ascoltarne* l'immagine luminosa. Si tratta, in altri termini, di pensare la scena come un dispositivo dello svelamento e la presenza come un'epifania: vedere affiorare alla percezione una pulsazione cardiaca che si fa onda sonora per poi tramutarsi in una serie di gradazioni luminose, che mettono in questione l'assetto percettivo dello spettatore posto di fronte a una scena concepita come un vero e proprio *corpo sonoro*, un organismo pulsante.

III.3. Immagini del corpo

a)- come altra declinazione dell'intervento delle tecnologie sulla scena teatrale, intendiamo qui rinviare al lavoro della formazione italiana Motus, impegnata – con il progetto *Twin Rooms* (2002) – a riscrivere lo spazio scenico e la presenza del corpo attraverso la definizione di un doppio video²². In questo lavoro l'architettura scenica è ripensata in modo radicale. Per questa performance è stata progettata una stanza d'albergo, al di sopra della quale si trovano una serie di schermi che ne riproducono il perimetro in modo speculare e ne restituiscono l'azione sotto forma d'immagine digitale. L'alterazione della visione dello spettatore è quindi messa in opera secondo un dosaggio sapiente delle cornici. La loro moltiplicazione avviene nel momento in cui si chiede allo spettatore di interpretare sia l'azione reale sulla scena, sia la medesima azione riprodotta in video. Entrambe le scene sono organizzate secondo un andamento di tipo cinematografico, tagli e dissolvenze incrociate definiscono una logica di montaggio che procede per raccordi di singoli frammenti separati. Il contenitore-ambiente, a un primo colpo d'occhio, produce, inoltre, una clamorosa impressione di inquadratura (di cui le pareti laterali sarebbero i bordi) mentre lo sguardo dello spettatore, costretto ad inseguire da una stanza all'altra (ovvero da un estremo all'altro del palcoscenico) i personaggi, diviene l'occhio mobile della macchina da presa.

b)- Un'analoga decomposizione dello spazio visivo caratterizza anche l'intervento del Wooster Group, soprattutto nella produzione di *Hamlet*, lavoro del 2006²³. Compagnia di primo piano della scena statunitense degli anni Settanta,

²² Si veda E. Casagrande, D. Nicolò, *Io vivo nelle cose*, Milano, Ubulibri, 2006.

²³ <http://thewoostergroup.org/blog/>

il gruppo è stato fondato da artisti provenienti da svariati ambiti disciplinari, raccolti attorno alle figure di Jim Clayburgh, Willem Defoe, Elizabeth LeCompte, solo per citarne alcuni. In più di trent'anni di attività, il Wooster Group ha realizzato diverse produzioni negli spazi del Performing Garage, luogo storico della sperimentazione newyorkese. I loro lavori, intervenendo nella rivisitazione di "classici" della scena, integrano diversi sistemi di proiezione, dai film ai dispositivi video, includendo inoltre un trattamento che investe la materia sonora. Per questo *Hamlet* le immagini di un omonimo film di Richard Burton del 1964, proiettate sullo schermo di fondo, restituiscono personaggi *spettrali*, come cancellati e sostituiti, in scena, dagli attori. L'intervento performativo è meno lungo della versione filmica, che è sottoposta a diversi interventi di riavvolgimento e accelerazione di parti del nastro. Anche il testo shakesperiano ha subito alcune modificazioni e corrisponde solo in parte a quello utilizzato per il film. L'intera pellicola filmica è stata ricostruita e rimontata digitalmente per restituire la metrica originale del verso, là dove era stato liberamente declamato nella produzione del 1964.

Ciò che ci interessa sottolineare è la stretta relazione – in termini di simultaneità – che si sviluppa tra i personaggi del film allo schermo e gli attori sulla scena. Questo *Hamlet* opera, potremmo dire, sulla base di un processo di inversione e straniamento, in cui i frammenti del film costituiscono il materiale di base a partire dal quale si costruisce la performance scenica; una sorta di archeologia della visione e dell'ascolto giocata, a diversi livelli, con gli strumenti della scena.

Qui si rintraccia la caratteristica determinante di questo lavoro; vale a dire la relazione tra l'immagine bidimensionale del film e la tridimensionalità della scena. Da un lato, nell'immagine del film, è in atto un processo di sottrazione che investe gli attori filmati; mentre dall'altro, sulla scena, si opera un raddoppiamento e una sostituzione di questi ultimi. L'azione principale degli attori è quindi quella del raddoppiare; entrare nella traccia lasciata dalla progressiva scomparsa degli attori filmati occupandone il posto, rifacendone le scene. In altri termini, gli attori costruiscono la loro partitura gestuale e la loro prossemica raddoppiando i gesti e le posture adottate dai personaggi del film. Questo processo dà vita a una *mise en abyme* delle diverse immagini, sia registrate che realizzate dal vivo. Assistiamo così alla rappresentazione e alla sua costruzione, allo svelamento dei suoi meccanismi. Questo processo di raddoppiamento, oltre a investire l'immagine, gioca con il registro sonoro, adottando soluzioni di grande intensità e impatto che portano i personaggi sulla scena a incorporare la voce e la recitazione dei personaggi del film. La scena del Wooster Group diviene così una *cosa che sente*: un gesto o una voce proveniente dal film ha una ricaduta nella fisicità dell'attore in scena; così come un verso o un movimento di quest'ultimo si ripercuote sulla costruzione dell'immagine in tempo reale, facendo del palco un dispositivo in cui ogni minimo gesto si rifrange, come un'onda, a tutti i livelli della composizione.

IV. Presenze in assenza di corpo

Siamo qui ad affrontare uno degli aspetti determinanti della nostra analisi:

vale a dire la possibilità di poter parlare della presenza in *assenza di corpo*. In questa cornice andrò ad inscrivere una serie di esperienze sceniche in cui i gradi di presenza non passano per il corpo ma attraverso *tracce di luce* e figurazioni cromatiche, aprendo ad una serie di contaminazioni di ordine installativo che, nel passaggio seguente, verranno debitamente affrontate.

IV.1. Ciò che resta dell'anatomia: *una traccia di luce*

Seguiremo questa logica della presenza a partire da quelle che abbiamo definito *tracce di luce* e che si manifestano a partire dall'intervento – sul corpo del performer – di tecnologie di captazione del movimento (Mocap). Le Mocap sono strumenti di differente natura che si applicano al corpo del performer e attraverso le quali è possibile ricavare una serie di dati provenienti dal movimento che, in condizioni normali, non potrebbero mai essere percepite. Questa operazione ha due diverse ricadute: una di ordine percettivo, l'altra di ordine estetico; entrambe riguardano la presenza e le sue gradazioni. La *motion capture* interviene direttamente sul corpo del performer ridefinendone l'organizzazione sensoriale²⁴. Nel passaggio tra corpo *fisico* e corpo *sintetico* ciò che resta è una traccia della presenza: la firma digitale di un corpo in assenza d'anatomia.

Prenderemo qui in considerazione il lavoro di Merce Cunningham, il primo coreografo a misurarsi con sistemi di captazione del movimento, così come concepiti da Paul Kaiser e dalla sua équipe. I due lavori che Cunningham realizza a partire dall'applicazione dei sistemi di *motion capture* sono *Hand-Drawn Spaces* (1998) e *Biped* (1999)²⁵. Ciò che è interessante, in questi lavori, è l'intervento che – in sede di composizione della coreografia digitale, dunque nella definizione del *corpo sintetico* – Kaiser e Cunningham hanno apportato ai dati provenienti dal movimento, facendoli coincidere con i parametri del *corpo fisico*, quindi riproducendone l'attitudine di fondo all'organizzazione del gesto, oppure facendoli divergere completamente dal corpo matrice che li ha generati. Si tratta di definire, in modo del tutto sperimentale, una serie di figurazioni della presenza che passano per una serie di tracce di luce. L'essenza è che queste ultime sono la *figura motoria* del corpo da cui derivano. Se il processo d'identificazione produce una corrispondenza formale tra il corpo fisico e quello sintetico, il processo di allontanamento produce invece un'inevitabile fuga del corpo sintetico verso l'astrazione, fino a perdere quasi interamente i suoi connotati anatomici, per trasformarsi in un diagramma di

²⁴ Cfr. P. Kuypers, *Des trous noirs. Un entretien avec Hubert Godard*, cit., p. 74. Si veda anche A. Menicacci e E. Quinz, *Étendre la perception?*, cit., Cfr. S. Broadhurst, *Digital Practices*, Houndmills, Palgrave Macmillan, 2007. Assistiamo così a un cambiamento radicale sul piano delle relazioni: nelle esperienze sceniche mediate tecnologicamente, non si tratta tanto di superare il corpo, quanto piuttosto di esplorarne le possibilità di movimento, vale a dire le sue potenzialità d'azione e di figurazione della presenza.

²⁵ R. Copeland, *Merce Cunningham. Modernizing of Modern Dance*, London-New York, Routledge, 2004.

vettori luminosi tracciati nello spazio. Qui il *corpo sintetico* del danzatore sembra smembrarsi irrimediabilmente, dislocarsi, e la traccia che rinvia al *corpo fisico* che l'ha generato cancellarsi completamente²⁶.

IV.2. Figure cromatiche

Verso un'analogia composizione delle figurazioni della presenza elaborate a partire dalla materia, possiamo citare la seconda parte del dittico che compone *M.#10 Marseille* (2004) del ciclo della *Tragedia Endogonidia* della Raffaello Sanzio, in cui la scena è organizzata attorno a flussi di luce e lo spettatore assiste all'epifania di una presenza cromatica²⁷. Colori e forme si susseguono sullo schermo come una materia magmatica e cangiante, in un processo di continua trasformazione della forma nel tempo. La luce è dunque materia per una forma, così come l'ombra è matrice di ogni impressione luminosa; fenomenologia paradossale dell'invisibile, i materiali cromatici sono lavorati per restituire forme dinamiche e architetture di luce, presenze oggettive che sono macchie di colore, ombre, ammassi di sostanze organiche, che si sfiorano, collidono, esplodono. Captare il tempo significa farlo uscire dalla sua misurazione per consegnarlo alla percezione dello spettatore nella sua forma mutevole, nel suo flusso indivisibile. Se il tempo è l'indistinto, l'indifferente, per far sì che ci sia differenza – cioè che il tempo si offra alla percezione – è necessario un micro-evento che lo metta in evidenza. Non si tratta soltanto di rendere visibile l'invisibile, quanto di segnalare l'a-temporalità stessa del tempo attraverso segni visibili, facendolo così uscire dalla sua indifferenza. È qui che si incontrano tensioni nascoste, correnti che disegnano campi magnetici *a geometria variabile*,

²⁶ Chiaramente questo principio di astrazione, presente in Cunningham nell'elaborazione del corpo di sintesi, fa seguito a un principio architettonico di composizione adottato dal coreografo, secondo il quale il corpo è solo il punto di passaggio – angolare e frammentato nelle sue strutture formali – attraverso il quale si dà a vedere il movimento. Anche per Cunningham, dunque, il movimento è il vero oggetto della coreografia: esso trova nella geometria la sua massima espressione. Dal punto di vista sia formale che concettuale ritroviamo qui, nelle figure di Cunningham, una eco di Marey da un lato e di Schlemmer dall'altro. Si veda R. Copeland, *Merce Cunningham. Modernizing of Modern Dance*, cit. e, in prospettiva storica, E.-J. Marey, *Le mouvement*, cit. e per il lavoro di Schlemmer: O. Schlemmer, L. Moholy-Nagy, F. Molnár, *Il teatro del Bauhaus*, Einaudi, Torino, 1975 e O. Schlemmer, *Scritti sul teatro*, Torino, Einaudi, 1975 oltre a S. J. Norman, *Corps/espaces interactifs*, contenuto in C. Rousier (a cura di), *Oskar Schlemmer, l'homme et la figure d'art*, Pantin, Centre National de la Danse – CND, 1999. Tale osservazione è di rilevante importanza perché problematizza – anche se la presente non è la sede in cui approfondire questo aspetto – la possibilità di ricezione empatica di fronte a *corpi di sintesi*, la cui risoluzione è data a partire da algoritmi matematici ottenuti dal processo di *motion capture* (Mocap). Questo ci porta a fare una osservazione: di fronte alla visione della sola informazione cinematografica di un corpo biologico in movimento (traccia ottenuta attraverso le motion capture o, secondo il vocabolario di Martine Époque e Denis Poulin del LARTEch di Montréal – la *signature motrice*), lo spettatore è portato a riconoscerla. <http://www.lartech.uqam.ca/>. Si rimanda, per questi aspetti, a M. Époque e D. Poulin, *Nobody Dance, un sacre du printemps 3D en infochorégraphie de particules pour l'écran*, in L. Poissant e P. Tremblay (a cura di), *Ensemble ailleurs / Together / Elsewhere*, Montréal, PUQ, 2010, pp. 181-194 e anche E. Pitozzi, *De la constitution du corps de synthèse sur la scène performative: perception et technologies*, in L. Poissant, R. Bourassa, *Personnages Virtuels*, cit. Si veda in questo senso il contributo di Martine Époque e Denis Poulin in questo volume.

²⁷ Si veda il contributo di Cristina Grazioli in questo volume.

in grado di cambiare temperatura e ritmo alla scena. In questo orizzonte si collocano altre figurazioni di presenza come le spettrografie – vere e proprie manifestazioni del tempo, che trovano il loro punto di caduta nella trasformazione di una materia magmatica – composte da Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti, prima per la scena di *B.#03 Berlin* e *B.#05 Bergen*, poi rielaborate per la seconda parte di *M.#10 Marseille*. Le spettrografie sono figure fondate sul contrasto di luce, che imprime sulla retina con macchie che sembrano galleggiare su un fondo liquido. Ciò riguarda un intervento sulla grana del tempo, sulla sua consistenza, che si fa immagine riconoscibile o minaccia, radiografia in grado di materializzare pensieri in transito come sulla lastra fotosensibile di un cervello: un' *impressione di presenza*. Le spettrografie si organizzano come una respirazione, che rende consapevoli non soltanto della presenza di un'immagine più o meno familiare, ma anche del fatto che ogni immagine è in realtà un processo, che ogni materia è un evento, che ogni stato è un movimento e che ogni elemento – sia fisico che cromatico – è un fenomeno transitorio atto a manifestare la forma del tempo.

IV.3. Materia e presenza: dare a vedere le cose

L'acquisizione di questa nuova sensibilità ha aperto la scena a un dialogo con altre forme o dispositivi artistici come l'installazione audiovisiva – dai *Granular Sythesis* a Skoltz_Kolgen passando per Ryoji Ikeda o Kurokawa, solo per citarne alcuni – portando, nelle situazioni migliori, a veri e propri cortocircuiti tra le due dimensioni²⁸. Questo aspetto porta la scena a lavorare su uno stesso principio compositivo: il dispositivo scenico – teatrale come coreografico – si fa sempre più *immersivo* e tende a inglobare lo spettatore.

a)- Edwin van der Heide è un artista olandese che da tempo esplora i confini della composizione, sviluppando le sue ricerche intorno alla nozione di spazio stereoscopico. In *Laser Sound performance – LSP*, lavoro del 2007, egli opera sulla relazione tra il suono e la luce in uno spazio tridimensionale, che abbandona il supporto per invadere la sala. Si tratta qui di un lavoro le cui *presenze* sono organizzate sul piano visivo (figure di luce) e acustico (architetture sonore) che pulsano secondo una griglia ritmica definita. Il pubblico è immerso in questa architettura in costante mutazione. Si assiste così a una ridefinizione – di carattere percettivo – della conformazione dello spazio che varia al variare delle porzioni fisiche investite dalla corrente sonora o luminosa.

Il suono è un fenomeno “spaziale”. Anche il suono proveniente da un solo *soundspeaker* è “spaziale”, in quanto viaggia attraverso lo spazio fisico e questo

²⁸ È importante qui evidenziare come Romeo Castellucci – chiamato nel 2005 a dirigere la Biennale Teatro di Venezia – abbia delineato un programma in cui la presenza sonora fosse rilevante e centrale nella definizione di nuove prospettive per la scena e come tutte queste manifestazioni fossero iscritte nella stessa cornice concettuale e operativa: Teatro. Cfr. il catalogo della Biennale Teatro di Venezia, *Il romanzo della cenere*, Ubulibri, Milano, 2005.

reagisce. Combinare questo tipo di musica con una normale proiezione video sacrifica tale percezione, dato che la proiezione non è altro che una rappresentazione grafica su un muro o su uno schermo e localizzata in una certa porzione di tutto lo spazio a disposizione. È così che l'uso del laser permette una rappresentazione tridimensionale e immersiva del suono. Tale processo consente di ricreare delle vere e proprie architetture visive e sonore nel quale lo spettatore è invitato a perdersi.

Laser Sound Project disegna uno spazio fisico, indipendente per forma e dimensioni; suoni e droni elettronici e un fascio sincrono di raggi laser colorati, che penetra nella nebbia disegnando affascinanti architetture tridimensionali con cui il pubblico è chiamato ad interagire e a giocare. Questa è *LSP* di Edwin Van Der Heide, un modo del tutto nuovo e relativamente semplice di interpretare una live media performance, basato non più sul classico impianto grafico da schermo, ma impostato sul concetto di spazio, sulla diffusione immersiva nell'ambiente di suono e luce, sulla capacità di giocare con il pubblico e di coinvolgerlo attivamente. Lavorando con un campionario vasto di strumenti forniti dalle moderne tecnologie, è possibile creare effetti psico acustici del tutto particolari. In quel momento, quando i parametri dei nostri sensi e della nostra percezione formano la base per il contenuto strutturale di un'opera, possiamo parlare esattamente di *composizione fatta per i sensi*.

b)- In questo ordine di idee possiamo citare *Éther* (2005), installazione della formazione del Quebec Skoltz_Kolgen²⁹. Questo lavoro si presenta come un'opera dedicata alla manifestazione dell'effimero, la presenza è qui l'epifania dell'invisibile: il cambiamento di stato della materia. Il liquido diventa gas, si fa respirazione, soffio. Il dispositivo dell'opera è diviso in due schermi. Il corpo fluido proveniente dallo schermo all'estrema sinistra si volatilizza, proiettato in assenza di gravità verso lo schermo di destra grazie alla pulsazione sonora. L'audio subisce lo stesso trattamento. La materia sonora è *vaporizzata* in particelle così da disegnare, nello spazio della sala, un ambiente immersivo dentro il quale lo spettatore è compreso. Nello stesso orizzonte, possiamo citare anche il progetto *Epiderm* (2005) in cui il duo skoltz_kolgen ha deciso di interpretare la dinamica dell'infinitamente piccolo del mondo cellulare. A partire dalla superficie della pelle, *Epiderm* dà forma alle parti impercettibili del corpo: i pori, le cellule, fino ai singoli atomi. Questa esplorazione – avviata attraverso una collaborazione con istituti di nanotecnologia applicati alla ricerca scientifica – dà vita alla visualizzazione di un sistema fatto di microparticelle che interagiscono tra loro le une con le altre a una scala in cui tutti i riferimenti conosciuti si annullano. Siamo, ancora una volta, nel mondo dell'impercettibile reso accessibile.

²⁹ skoltz_kolgen è una cellula multimediale fondata a Montréal, Canada, da Dominique [t] Skoltz e Herman Kolgen. Dal 2007 Herman Kolgen e Dominique Skoltz hanno intrapreso percorsi artistici diversi. <http://www.skoltzkolgen.com/>

Le nano-particelle visive sono organizzate in rapporto alle vibrazione emessa dalle particelle sonore, che imprimono loro una traiettoria individuale. *Epiderm* è una performance immersiva che prevede la disposizione degli spettatori sdraiati a terra, con lo sguardo rivolto verso l'alto, e uno schermo circolare installato al soffitto. Questa posizione è stata studiata per permettere allo spettatore di entrare – come in un microscopio, da qui lo schermo che ne richiama la lente ottica d'ingrandimento – dentro il sistema cellulare. Da un punto di vista sonoro, una serie di speakers sono disposti circolarmente – a diverse altezze – intorno agli spettatori, così da poterli immergere progressivamente nel campo magnetico del suono che riproduce la tensione d'attrazione e repulsione degli atomi, favorendo la piena immersione nel mondo cellulare³⁰.

V. Gradazioni di presenza

A partire da questa serie eterogenea di esempi è necessario formulare un quadro teorico unitario, che permetta di elaborare alcuni tratti specifici della nozione di *gradazioni di presenza*. Siamo portati a considerare la presenza e l'assenza – sulla scena ma anche in ambito installativo – come due opposti. Esse invece corrispondono a due polarità di uno stesso processo intermedio che taglia e rompe la linearità dell'evento a favore di una serie di gradazioni, anche mediate tecnologicamente. Queste gradazioni riguardano una forma di *passaggio di stato della materia*³¹, una trasformazione che investe, inevitabilmente, anche i processi cognitivi e della memoria. In questo stato di cose, la presenza, a un certo grado, può essere considerata come la manifestazione di una serie complessa di tensioni presenti ma che non sono ancora completamente percepibili.

Cerchiamo qui di riassumerne i tratti principali:

- Non si dà presenza o assenza. Questi sono due poli all'interno dei quali si iscrive una serie di gradazioni intermedie, quantitativamente e qualitativamente diverse;

- Il concetto di presenza non può più essere attribuito al solo corpo del performer in scena, ma deve essere allargato fino a comprendere quelle che definisco *presenze oggettive* – figurazioni fatte di materia sonora e luminosa e che ritroviamo, in modo analogo, sia sulla scena performativa che in quella installativa.

³⁰ Ricordiamo anche un altro progetto, *Askaa* (2005), che definisce un vero e proprio giardino zen fatto di piante virtuali il cui movimento sullo schermo è ottenuto a partire da impulsi sonori. Per un approfondimento sulla dimensione organica del lavoro di Herman Kolgen, si veda E. Pitozzi, *Radiografia della materia*, in "digimag", n° 55, giugno 2010, <http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=1798>

³¹ Si veda in questo senso M. Delanda, *Intensive science and virtual philosophy*, London, Continuum, 2002. Si potrebbe parlarne anche in relazione al concetto di *affetto* così come spiegato da B. Massumi in *Parables for the virtual*, Durham and London, Duke University Press, 2002.

- Se pensiamo alla *presenza del corpo*, i lavori di Ermanna Montanari o di Saburo Teshigawara tendono a fare della presenza un negativo fotografico: in presenza del corpo, ciò che emerge è una irradiazione che dà a vedere il modo in cui il movimento occupa lo spazio e lo offre alla percezione dello spettatore. La presenza, in questo contesto, è un modo per dare un volume allo spazio attraverso un gesto che *irradia e tocca*;

- Con la mediazione delle tecnologie in ambito visivo e sonoro, la presenza si separa dal corpo per moltiplicarsi in una serie di figurazioni che dilatano il dispositivo della scena; il lavoro di Cunningham o della Raffaello Sanzio sulle figure di luce, il lavoro di Fanny & Alexander sulle presenze sonore o, ancora, il lavoro installativo di skoltz_kolgen non fanno altro che esplorare le differenti intensità e i differenti gradi di queste tensioni nascoste. In altri termini, anche l'utilizzo delle tecnologie permette di rendere visibili entità che non sono direttamente fruibili come le frequenze sonore o le fluttuazioni di luce³².

- Seguendo queste direttrici, la presenza è qualcosa che incendia l'aria: mette in risonanza le cose, producendo un effetto eco tra la scena e il corpo immerso nel dispositivo. Penetrare in questa atmosfera significa entrare in un'altra dimensione temporale, dentro un processo di trasformazione che porta da una cultura degli oggetti a una cultura dei flussi³³.

- In altri termini, con la mediazione delle tecnologie, le gradazioni di presenza si organizzano sulla scena come una respirazione che ci permette di prendere coscienza del fatto che la presenza di un corpo sulla scena diventa una immagine più o meno familiare, ma anche e soprattutto che ogni immagine del corpo è in realtà un processo non lineare di composizione, che tutta la materia è un evento, che tutti gli stati sono movimenti e che tutti gli elementi – fisici, cromatici e sonori – sono un fenomeno transitorio³⁴.

- I gradi di presenza qui presi in considerazione producono una serie di effetti su colui che osserva. *L'effetto di presenza* testimonia così del passaggio di un *corpo* che si iscrive nell'assetto percettivo dello spettatore: è la traccia di un movimento, di una immagine o di un suono che non è là o che è stato là ma non lo è più al momento attuale. *L'effetto di presenza* è qualcosa che resta come una forma d'*impressione*.

Dunque, a un certo livello, possiamo affermare che la presenza e le sue gradazioni *sono* un'atmosfera. Con il concetto di gradazioni di presenza, la scena e il dispositivo si presentano come un campo attraversato da onde in pulsazione continua. Dare a vedere la presenza significa allora prendere coscienza della fragilità di un ritmo che la organizza, di un movimento intermedio tra l'apparire e lo svanire, passaggio che apre un varco, una soglia, all'interno della quale si afferma una dinamica in cui ciò che appare secondario, in rapporto al corpo fisico sulla scena, è in realtà la *texture* di fondo (e la tensione) che rende

³² Cfr. A. Cauquelin, *Fréquenter les incorporels*, Paris, PUF, 2006.

³³ Cfr. C. Buci-Glucksmann, *Esthétique de l'éphémère*, Paris, Galilée, 2003.

³⁴ Cfr. C. Buci-Glucksmann, *Esthétique du temps au Japon*, Paris, Galilée, 2001.

possibile l'evento e la sua manifestazione.

Insistere nel definire i primi passi di una teoria delle gradazioni di presenza, significa pensare in altro modo il dispositivo delle singole performance. È necessario e fondamentale allargare il concetto di presenza al di là del corpo per portare l'attenzione sul dispositivo, su quello stato di cose diffuso in cui la presenza si manifesta. Ma cosa significa questo se non modificare il punto di vista, e con esso il modo con il quale guardare a una parte della scena contemporanea?

Ci avviciniamo dunque a una estetica che Fred Forest ha definito dell'“operasistema”³⁵, in cui l'ambiente è concepito dal dispositivo e attivato in tutte le sue componenti. Le opere alle quali questo principio fa riferimento sono dei campi di forza in attività. È là, come nelle opere citate, che si rivelano le tensioni nascoste che sono in grado di cambiare la temperatura all'atmosfera. È là, in quel vortice, che si manifesta la presenza.

Questo significa affermare la necessità di uscire da una logica che concepisce la scena come fondata sull'azione – e dunque sulla linearità – per percepire il funzionamento e l'attivazione di un'altra logica, quella della trasformazione, che lavora in modo sotterraneo e permette alle gradazioni della presenza di affiorare. Così come per il lavoro dei Dumb Type o di Merce Cunningham e nell'installazione di skolz_kolgen, si tratta di lavorare su un dispositivo che permetta di seguire, esattamente come una traccia, l'evoluzione e, dunque, anche la memoria della presenza che si dispone in quello spazio a partire dalle sue prime manifestazioni. Questa logica implica inevitabilmente uno spostamento del punto di osservazione, perché non si tratta più soltanto di percepire la presenza – del corpo, del movimento o del suono – ma di moltiplicare i punti di osservazione per comprendere il suo punto di partenza, il suo punto di sviluppo e il punto di sparizione. Allora, per localizzare e riconoscere la presenza in questa particolare dimensione, non è sufficiente soltanto guardare o ascoltare, ma è necessario ripensare la percezione, il suo posizionamento, passando da una modalità che procede per forme a una che privilegia le intensità³⁶. Percepire l'intensità significa accostarsi all'invisibile e all'inudibile, entrare dentro la visione e l'ascolto per ricomporli sotto nuove forme e fare dell'*unheimlich* – dello spaesamento – il proprio punto di fuga, il movimento intorno al quale riconfigurare la propria costellazione percettiva.

VI. Teoria dell'impressione: sugli effetti di presenza

Se l'affioramento, l'irradiazione, la pulsazione e la palpitazione cromatica sono le figure, i gradi della presenza, che qui abbiamo sommariamente individuato, rimane ora da delineare una possibile – quanto ancora tutta da pensare – teoria della ricezione che va sotto la denominazione di *effetto di*

³⁵ F. Forest, *L'œuvre-système invisible*, Paris, L'Harmattan, 2006.

³⁶ Cfr. C. Buci-Glucksmann, *Esthétique de l'éphémère*, cit. in E. Pitozzi, *L'impermanente trasparenza del tempo. Conversazione con C. Buci-Glucksmann*, “Art'O”, n° 20, primavera 2006, pp. 34-40. Si veda inoltre A. Cauquelin, *Fréquenter les incorporels*, cit.

presenza.

Se, come ha scritto in modo efficace Josette Féral e Edwige Perrot, “l’effetto di presenza è il sentimento che uno spettatore prova che i corpi o gli oggetti offerti al suo sguardo (o al suo udito) sono là nello stesso spazio e nello stesso tempo in cui esso si trova mentre lui sa che, in realtà, non lo sono”³⁷, possiamo estendere e trasferire questo processo dalla dimensione fisica della scena alla ricezione delle figurazioni della presenza in assenza di corpo. In ogni caso, questa logica implica inevitabilmente uno spostamento radicale del punto di osservazione e tende a ridefinire le strategie analitiche.

Per localizzare e riconoscere la presenza in questa particolare dimensione della scena, non è più sufficiente guardare o ascoltare. È come se la scena contemporanea, anche grazie alla mediazione delle tecnologie, invitasse lo spettatore a riconfigurare la sua percezione e, di conseguenza, passare da una modalità che procede per rappresentazione delle forme, a una che radiografa la manifestazione delle sue intensità, sia che si parli della scena performativa che del dispositivo installativo ³⁸.

Così è per tutti gli esempi citati in questo testo. Un suono arriva alla percezione non solo perché è progettato ma perché le condizioni generali della situazione scenica lo *convocano*. Ben lungi dal sopraggiungere inaspettato, come un evento scaturito da un’azione improvvisa e *trascendente* rispetto ai dati della situazione, l’*effetto* della trasformazione è il frutto di una evoluzione che deve essere seguita fin dal suo avvio, fin dalla sua prima manifestazione. È come se lo stato di cose indotto dalle tecnologie portasse a disegnare una teoria della latenza, in cui le forme sono presenti ma non manifeste. Per renderle tali, devono essere attivate all’interno di una configurazione programmata e progettata. La teoria della latenza delle forme induce dunque, come conseguenza, una dimensione subliminale in cui le cose producono effetti che non sono direttamente percepibili nell’immediato, ma talmente potenti da essere in grado di innescare un profondo cambiamento in tutte le componenti in atto sulla scena, spettatore compreso: palcoscenico definitivo, il più radicale³⁹. È in questa direzione che le gradazioni di presenza contribuiscono a introdurre la nozione di *atmosfera* come teoria estetica della composizione scenica contemporanea.

³⁷ Si veda il testo di J. Féral nel presente volume.

³⁸ Cfr. Caroline A. Jones (dir.) *Sensorium: Embodied Experience, Technology and Contemporary Art*, Boston, MIT press, 2006.

³⁹ Si tratta, in altri termini – qui il tenore della sfida analitico-metodologica – di adottare uno sguardo *in negativo* capace di captare a fondo il funzionamento compositivo della scena tecnologicamente integrata e, a partire da questo, definire i tratti di una nuova estetica. Cfr. E. Pitozzi, *Al limite della rappresentazione: la logica della situazione come paradigma*, in “Culture Teatrali”, n. 18, primavera 2008, pp. 32-39.