

Pitozzi, Enrico automne 2005 La "figura" oltre l'attore: verso un'estetica digitale, in "Culture Teatrali", n° 13 : Bologna, Italie

Enrico Pitozzi

LA "FIGURA" OLTRE L'ATTORE: VERSO UNA ESTETICA DIGITALE

0.0 Intro

Forse ci troviamo veramente, in quest'inizio secolo, di fronte ad una rottura epistemologica che investe l'attore a favore di altre, plurali, forme di *presenza* sulla scena. Credo tuttavia che la "crisi", intesa in senso ampio e corretto del termine, sia fondamento (e punto di forza) di queste figurazioni. Pertanto la "crisi" investe anche, o forse soprattutto, l'identità dell'attore-uomo, anche se, credo, i sintomi di questa frattura, individuabile nel sommovimento contemporaneo, devono essere ricercati nel Novecento teatrale. Forse è questione di punto di vista, d'osservatorio dal quale guardare. Detto altrimenti, quale identità, tra le plurime espresse nel Novecento teatrale, è ora in crisi? Probabilmente questa fase post-novecentesca, a ben vedere attualizza elementi che sono, in certa misura, pre-novecenteschi¹⁰⁰; non si tratta tanto di uccidere i padri per poter ricominciare, si tratta, in modo certamente più radicale, di riscrivere l'albero genealogico. Pertanto con quest'intervento intendo contribuire, con una risposta forse parziale, alla domanda diretta e radicale sul cosa è, e sul dov'è, se c'è, l'attore sulla scena contemporanea italiana e internazionale, e intendo farlo senza tralasciare la relazione che esso intrattiene con l'orizzonte tecnologico.

¹⁰⁰ M. Zambrano, *Chiari del bosco*, Milano, Mondadori, 2004, p. 46.

¹⁰¹ Penso qui ad una certa *fluidità* del barocco così come rilevata da molti pensatori contemporanei, tra i quali G. Deleuze, *Le pli*, Paris, Éditions de Minuit, 1988 (trad. it. di V. Gianolio, *La piegatura*, Torino, Einaudi, 1990), e C. Buci-Glucksmann, *La folie du voir. Une esthétique du virtuel*, Paris, Éditions Galilée, 2002; Cfr. inoltre O. Calabrese, *L'età neobarocca*, Roma Bari, La terza, 1987; M. Perniola, *Disgusti*, Genova, Costa & Nolan, 1998.

0.1. La "figura" oltre l'attore

Mi è sembrato rilevante, fin da subito, fare i conti con un punto centrale posto da Marco De Marinis, quello inerente al passaggio, sostanziale, tra attore e "figura" sulla scena contemporanea¹⁰¹. Intendo farlo partendo da un imbarazzo di tipo terminologico: a cosa veramente rimanda il concetto di "figura" così ampiamente e *variamente* utilizzato sulla scena contemporanea? Vorrei quindi partire segnalando uno scarto, enumerando quante e quali sono, a mio modo di vedere, le caratteristiche (e le specificità) della "figura"¹⁰². La presente riflessione cercherà quindi di indagare nello specifico quest'aspetto che, a giusta ragione, De Marinis ha indicato come una *minaccia interna* allo statuto dell'attore. Se da un lato l'attore, nella formulazione proposta, è "soggetto creatore, dotato d'autonomia espressiva e presenza scenica significativa"¹⁰³, caratteristiche che fanno dell'attore un corpo-mente, dall'altro a essere messe in crisi, nel concetto di "figura", sono proprio alcune caratteristiche fondanti la definizione d'attore, e in particolare il suo essere "soggetto creatore", "autonomia espressiva" e, in ultimo, "presenza scenica significativa". Tutte caratteristiche *unidirezionali* che fanno dell'attore un soggetto, metafisicamente inteso, che dà senso al mondo. Viceversa la "figura" veicola, come tratto principale, la messa in discussione radicale dello statuto del soggetto. Là dove il soggetto della metafisica è sempre *a priori*, il senso della "figura" non è il soggetto (*cogitans*) ma il corpo stesso esposto (*extensa*). Là dove il corpo-soggetto è in rapporto a sé, la "figura" è in rapporto all'altro da sé ed è, come sottolinea Lyotard, ciò che apre il suo interno verso il suo esterno, e così facendo permette che ci sia il reale¹⁰⁴. In secondo luogo il concetto di *figura* è introdotto sulla scena per raccogliere la *funzione* del personaggio: sulla scena contemporanea il performer non *rappresenta* più qualcosa o qualcuno, presenta invece sé stesso nella sua radicale alterità. Sono qui in gioco caratteri che riguardano una serie di passaggi che investono la soggettività, la costruzione della corporeità performativa e la sua espansione.

- **Processo di soggettivazione.** La "figura", intesa come processo di soggettivazione non dà né riceve senso dalla scena (dal mondo), bensì costruisce il senso nella relazione tra il suo divenire e il divenire della scena (quindi del mondo). La relazione, in termini di divenire, presuppone un continuo lavoro di costruzione dell'ambiente scenico, un interscambio continuo tra la "figura" e la scena. L'ambiente scenico non è solo lo spazio che circonda un soggetto, ma il complesso di condizioni fisiche e relazionali nel quale il sog-

¹⁰¹ M. De Marinis, *Dopo l'età d'oro: l'attore post-novecentesco tra crisi e trasmutazione*, *infra*, pp. 7-28.

¹⁰² Con il termine "figura" intendo qui riferirmi a una macrocategoria in grado di dar conto delle diverse *figurazioni* espresse dalla scena contemporanea.

¹⁰³ M. De Marinis, *Dopo l'età dell'oro...*, cit., p.

¹⁰⁴ J.-F. Lyotard, *Discours, Figure*, Paris, Éditions Klincksieck, 1971. (trad. it. di E. Franzini e E. Mariani Zini, *Discorso. Figura*, Milano, Unicopli, 1988).

retto è interrelato, agisce e si definisce. In altre parole la "figura" disegna delle traiettorie che s'inscrivono tra il soggetto e l'oggetto (o un altro soggetto). La qualità *traiettiva* determina il luogo in cui avviene questo contatto. Il concetto di *traiettoria* si determina in base al concetto di *proiezione* che sottende il gesto e che svilupperò più oltre. La proiezione, per potersi dispiegare, ha bisogno di una traiettoria. Ciò determina e chiama in causa la caratteristica principale della "figura", vale a dire il passaggio dal concetto di corpo a quello, pragmaticamente più coerente ed efficace, di corporeità.

- **Corporeità.** Parlare dell'attore è anche, primariamente, parlare di un corpo dell'attore e del danzatore. Invece di pensare questo corpo come una totalità morfologica, organizzata e significante, vale a dire un'unità gerarchica di forme e segni, la "figura" è da pensare, secondo il modello della corporeità, come modulazione temporale di microdifferenze. In altre parole la corporeità rimanda a un sistema di relazione gesto-percezione, là dove il corpo è inteso come una somma di circuiti e dispositivi. Nell'analisi che Michel Bernard¹⁰⁵ sviluppa, a partire dal *chiasma sensoriale* di Merleau-Ponty¹⁰⁶, 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. 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. La corporeità designa così il funzionamento materiale reticolare del nostro sistema sensoriale. 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 multisensoriali. La corporeità è quindi una dinamica di metamorfosi incessante.

- **Esposizione.** La terza caratteristica è inerente l'esposizione di questa corporeità, momento d'apertura di questo processo d'esistenza: *ex-sistere*,

esistere fuori, secondo una proiezione relazionale che le tecnologie, e lo vedremo tra breve, non fanno altro che amplificare.

Il processo che determina la corporeità, articolato attorno alla *proiezione* e alla *fiction*, 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'ambiente¹⁰⁷. Prima ancora che la "figura" 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 gestomovimento, per la "figura", 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'articolazione¹⁰⁸. 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 determinato da un complesso processo suddiviso in due momenti, che chiamerò rispettivamente *proiettivo* e *dispiegativo*¹⁰⁹.

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 di attività posturali anticipatorie (pre-movimento) dettate dalla categorizzazione percettiva dello spazio circostante¹¹⁰. È secondo questo principio che possiamo affermare come, nel processo di *fiction*, è possibile parlare di una fondazione, grazie al dispiegamento

¹⁰⁷ Esplicative, in questo senso, sono le seguenti espressioni di Merleau-Ponty: "Il mondo è inseparabile dal soggetto, ma da un soggetto che altro non è se non una proiezione del mondo; il soggetto è inseparabile dal mondo, ma da un mondo che il soggetto stesso proietta" e, più oltre, "nulla mi determina dall'esterno, non perché nulla mi solleciti, ma viceversa perché da subito io sono fuori di me e aperto al mondo". M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, cit., pp. 17-18; 581.

¹⁰⁸ Cfr. H. Godard in *Conversazione con Hubert Godard*, in A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale*, Venezia, Marsilio, 2001, p. 371 sgg. Cfr. anche P. Kuypers, *Des trous noirs. Un entretien avec Hubert Godard*, in "Nouvelles de danse", n. 53, 2006, p. 80.

¹⁰⁹ 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.

¹¹⁰ Cfr. l'importante analisi di A. Menicacci, E. Quinz, *Étendre la perception?*, in "Nouvelles de danse", n. 53, 2006, p. 91.

¹⁰⁵ M. Bernard, *Sens et fiction*, in "Nouvelles de danse", n. 17, 1993, ora in *De la création chorégraphique*, Paris, CND - Centre National de la Danse, 2001, p. 95. Bernard ne parla in termini di *proiezione* e di *fiction*.

¹⁰⁶ M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Éditions Gallimard, 1945, (trad. it. di A. Bonomi, *Fenomenologia della percezione*, Milano, Il Saggiatore, 1965). *Le visible et l'invisible*, Paris, Éditions Gallimard, 1964, (trad. it. di M. Carbone, *Il visibile e l'invisibile*, Milano, Bompiani, 1993).

di un gesto, di una corporeità nuova e mutevole¹¹¹. Il livello *dispiegativo* sovrappiede invece alla disposizione materiale del gesto nello spazio¹¹².

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"¹¹³, 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, 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'intensità¹¹⁴.

0.2. La dimensione immateriale della corporeità

Il principio della costruzione di una corporeità a partire da un processo di

¹¹¹ Vedi H. Godard, *C'est le mouvement qui donne corps au geste*, in "Marsyas", n. 30, 1994, pp. 72-77, e *Ibid.*, *Le souffle, le lien*, in "Marsyas", n. 32, 1994, pp. 27-31.

¹¹² È da notare come, alla luce delle scoperte neuro-biologiche attuali, il 98,5% dell'attività corporea sembra impiegato nell'operazione di "categorizzazione percettiva", vale a dire nella raccolta-selezione di dati utili alla progettazione del *potenziale gestuale* utile al processo di *fiction* (proiezione virtuale del gesto nell'ambiente) e solo 1,5% è impiegato nel dispiegamento "reale" di quel gesto nello spazio. Cfr. E. Reed, *Encountering the world*, New York, Oxford University Press, 1996. Secondo quanto espresso, è qui che si delinea, a mio modo di vedere, una sostituzione terminologica ulteriore, vale a dire lo scarto tra il corpo-mente dell'attore e una corporeità intesa come corpo-pieno-di-menti (*mindful-body*) come teorizzato dall'antropologa americana Scheper-Huges in *Embodied Knowledge: Thinking with the body in Critical Medical Anthropology*, in R. Borofsky (by), *Assessing Cultural Anthropology*, New York, McGraw-Hill, inc., 1994, (trad. it. di G. D'Eramo, *Il sapere incorporato: pensare con il corpo attraverso un'antropologia medica critica*, in R. Borofsky, *L'antropologia culturale oggi*, (a cura di), Roma, Meltemi, 2000). In questa direzione, sul versante dello studio neuroscientifico, Francisco Varela ha dimostrato come è corretto sostituire al concetto di corpo quello di *morfo-ciclo*, dato che non si tratta più di una forma, cui il corpo rimanda, ma di un processo complesso di costruzione della corporeità che, da un punto di vista biologico, si risolve in un processo di ciclo morfologico tra il tessuto connettivo che forma il tessuto cellulare, il cui movimento, a sua volta, genera un nuovo tessuto connettivo. Cfr. F.J. Varela, *Principles of Biological Autonomy*, Elsevier/North-Holland, New York, 1979.

¹¹³ H. Godard, *Conversazione con Hubert Godard*, in A. Menicacci, E. Quinz, *La scena digitale*, cit., p. 380.

¹¹⁴ 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. Cfr. L. Fadiga, I. Fogassi, V. Gallese, G. Rizzolatti, *Visuomotor neurons: ambiguity of the discharge or 'motor' perception?*, in "International Journal of Psychophysiology", n. 35, 2000, p. 165-177 e E. Kohler, C. Keysers, M.A. Umiltà, I. Fogassi, V. Gallese, G. Rizzolatti, *Hearing Sounds, Understanding Actions: Action Representation in Mirror Neurons*, in "Science", vol. 297, 2 agosto 2002, pp. 846-848 e anche il recente G. Rizzolatti, C. Sinigaglia, *So quel che fai*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2006.

fiction sposta quindi l'attenzione, inerente alla *presenza* della "figura", sulla relazione che s'instaura tra la dimensione reale, fisico-materiale, e la sua dimensione virtuale-immateriale. Tuttavia è qui necessario una precisazione per evitare l'equivoco. Il concetto di virtuale non ha nulla a che vedere con la derealizzazione. Il virtuale non si deduce dal reale per elevazione, ma si estrae per continuità. Il virtuale non è mai un arrivo piuttosto un cammino. Considero pertanto il virtuale come ciò che esiste in potenza e non in atto, ciò che tende a trovare attualizzazione sulla scena. Il virtuale rimanda quindi a un nodo problematico, un'elevazione a potenza di una dimensione della corporeità. In altre parole la dimensione virtuale-immateriale è, come abbiamo visto con il processo di *fiction*, parte integrante del corpo reale-materiale, come se il corpo avesse una sua parte nel virtuale e vi s'immergesse come in una dimensione oggettiva¹¹⁵. È in questo senso che le tecnologie in scena intervengono come componenti che tendono a riconfigurare la presenza e la percezione, attualizzando ed amplificando una proiezione già presente nel corpo stesso¹¹⁶. Con le tecnologie la scena cessa di essere il luogo in cui si colloca la presenza fisica dell'attore, ma diventa essa stessa una "quasi figura", un luogo che sente, poroso, di passaggio. Non più spazio chiuso al suo interno, ma luogo aperto e dinamico. Siamo quindi di fronte a un processo di digitalizzazione, in cui il digitale, prima e oltre ad essere una componente tecnologicamente connotata, è un processo operativo, potremmo dire, uno "stato intermedio della materia" che ha una funzione di conversione. A partire da questo presupposto possiamo individuare, sulla scena contemporanea, diverse figurazioni della corporeità. Qui di seguito tratteremo una tipologia, non normativa ma fenomenologica, di tendenze in atto:

- **Corporeità somatizzata.** Essa attualizza il corpo-soma della *Societas* Raffaello Sanzio in cui la "figura" si risolve in palco, s'inabissa in quella *cosa che sente* che è la scena. Su questa scena, per la "figura", ogni evento sensoriale, prima di essere la scoperta di un oggetto conosciuto, costituisce un incontro vissuto, al contempo attivamente e passivamente, con una materialità pre-concettuale¹¹⁷. Qui la "figura" non assorbe l'esterno ma si apre fino a essere assorbita, riducendosi all'*esterno*;

¹¹⁵ Per un approfondimento sul virtuale si veda: G. Deleuze, *L'actuel et le virtuel*, in G. Deleuze, C. Parnet, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1996, (1977), (trad. it. di G. Comolli e R. Kirchmayr, *L'attuale e il virtuale*, in G. Deleuze, C. Parnet, *Conversazioni*, Verona, Ombre Corte, 1998 [Milano, Feltrinelli, 1980]; P. Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris, Éditions La Découverte, 1995 (trad. it. di M. Colò e M. Di Sopra, *Il virtuale*, Milano, Raffaello Cortina, 1997); M. DeLanda, *Intensive science and virtual philosophy*, London, Continuum, 2002; B. Massumi, *Parables for the virtual*, Durham and London, Duke University Press, 2002.

¹¹⁶ L'intervento delle tecnologie in scena segna così uno scarto: ciò che interessa non è tanto la stimolazione di un potenziale tecnologico, quanto la possibilità, creativamente più ampia, di essere stimolati dall'impiego di un potenziale.

¹¹⁷ Questa dimensione attraverso gran parte della produzione della *Societas* Raffaello Sanzio, richiamando quell'intimo rapporto di estraneità che contraddistingue lo *stare* della "figura" sulla scena e che, in diverse occasioni pubbliche, Romeo Castellucci ha definito "animale".

- **Corporeità sonorizzata.** È una dimensione della corporeità che si risolve in suono, si riduce a suono. Questa corporeità è in atto in un duplice movimento, quello della *scrittura ad alta voce* e nella *dimensione sonica*.

Per ciò che riguarda la *scrittura ad alta voce* possiamo citare il *The Cryonic Chants* (2006) della Societas Raffaello Sanzio e altre esperienze in cui il processo di costruzione della corporeità si metamorfosa in suono-voce. Nel *The Cryonic Chants* è come se ci trovassimo di fronte a una proiezione di corpi per mezzo della voce: quello del capro, veicolato dai fonemi, ma anche quello di chi quei fonemi li "vocalizza"¹¹⁸. La voce, liberata attraverso la membrana dello speaker, veicola la potenza (forza - possibilità) di un movimento, emanazione di energia da un lato, ma dall'altro è meccanismo tattile di fascinazione uditiva, parla alla fisicità attraverso una ripartizione delle sue multiple varianti, modulazioni e 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 Barthes¹¹⁹, è un modo di condurre il corpo; in questo caso si conduce al contempo il corpo del capro e il proprio corpo-voce. La *scrittura ad alta voce* non è quindi riconducibile all'ambito di senso fonologico, ma fonetico, il suo obiettivo non è la chiarezza dei messaggi ma una comunicazione pulsionale che permette allo spettatore di percepire il corpo dell'animale attraverso l'articolazione della lingua. Il secondo versante, quello *sonico*, rinvia invece ad un suono corpo d'origine organica che tende a disperdere la sua fonte originaria mantenendone una traccia. Mi riferisco qui, in particolare, al lavoro sonoro di Scott Gibbons per la *Tragedia Endogonia* (2002-2004) della Societas Raffaello Sanzio, nonché ad alcune opere, tra le quali *Animalie* (2002), del compositore e regista Roberto Paci Dalò. Possiamo citare inoltre *3ème création, phase 2* (2006) della coreografa del Québec Isabelle Choinière - Corps Indice, progetto pluriennale iniziato nel 2005 e diviso in diverse fasi. Il progetto è prodotto in residenza dal Centre Des Arts di Enghien-les-Bains (Francia). L'intero dispositivo scenico è impiegato, grazie all'utilizzo di captori, per produrre suono. In altri termini i dati che vengono raccolti dal computer centrale, provenienti sia da captori spaziali disposti sul palco sia da captori magnetici o di altro tipo disposti sul corpo delle performer, grazie a una *transcodifica digitale*, sono impiegati per produrre suono.

¹¹⁸ Cfr. le note di Romeo Castellucci in *Lettera sul Capro, che un tempo donò il suo nome alla tragedia*, in "Idioma, Clima, Crono", Quaderni della Tragedia Endogonia, Cesena, Casa del Bello Estremo, 2002-2004, IX voll., vol. I, pp. 1-2. Lo scrivere del capro rimanda a un *dictare*, a una sorta di "dire ad alta voce"; il *dire* delle Ambasciatrici richiama a sua volta un *mostrare* (dall'etimologia di *Dicere*): come se il sonoro-vocalico fosse un'intensificazione del vedere, un vedere altrimenti, o altrimenti che vedere, una messa in tensione della presenza.

¹¹⁹ R. Barthes, *Le plaisir du texte*, Paris, Éditions du Seuil, 1975, (trad. it. di L. Lonzi, *Il piacere del testo*, in *Variazioni sulla scrittura* seguite da *Il piacere del testo*, Torino, Einaudi, 1999, p. 126).

- **Corporeità macchinica.** Rinvia alla stretta relazione che si instaura sulla scena tra il corpo del performer e la macchina; il corpo è strumento e meccanismo del dominio macchinico in una dinamica di estensione e contrazione *epidermica* dalla pelle alla macchina e viceversa, come avviene sulla scena di *Coefficiente di fragilità* (1994) e *Nur Mut* (1996) di Masque.

- **Corporeità videografica.** È una figurazione della corporeità che si rapporta alla riproduzione in video, lavorando con la disposizione di schermi, a dimensioni variabili, in scena. Questo processo è impiegato al fine di dinamizzare le presenze ed esternalizzare la percezione del corpo. Sono principalmente tre le dinamiche di relazione:

a) **schermo-scena:** corporeità che si determina a partire da una relazione tra la presenza sullo schermo e la presenza in scena, come in *Eva Futura* (1999) di Masque, *Ceremony of innocence* (2000) del coreografo Ugo Pitozzi - Teatro Danza Skenè, *Hedda Gabler* (2000) di Teatrino Clandestino o ne *L'Ospite* (2004) di Motus; in *OR* (1997) e *Memorandum* (2002) dei giapponesi Dumb Type, o ancora per *Recombinant - Le corps techn(o)rganique* (2004) di Kondition Pluriel, formazione del Québec; oppure in lavori come *This is my house* (2006) della coreografa francese Myriam Gourfink in cui il procedere della partitura si costruisce in relazione alle indicazioni che le performer apprendono, nel corso dell'esecuzione, da schermi a cristalli liquidi posizionati in alto sul palcoscenico;

b) **corpo-frammentazione:** investe la totalità del corpo stesso, disegnando un nuovo processo di percezione della corporeità attraverso l'uso della riproduzione in immagine di sue parti separate come avviene, in particolare, sulla scena di *Twin Rooms* (2002) di Motus;

c) **interna allo schermo:** segna un'autonomia della corporeità in video rispetto alla scena fisica, sfociando nella realizzazione di opere a carattere video-filmico, come in *Captives II* (1999) dei francesi N+N Corsino;

- **Corporeità diagrammatica.** È possibile rintracciarla in esperienze d'utilizzo della *motion capture* e riproduzione del solo movimento in diagrammi di corpo, la sua *ombra-grafia*. Questo avviene grazie ad una transcodifica in segnale digitale. Il digitale come sistema tecnologico permette di attualizzare ed amplificare, come rilevato in precedenza, una proiezione in atto nel corpo, intervenendo sulla capacità di organizzare la percezione del sensibile: mi riferisco qui alla possibilità di trasformare il gesto in suono o in immagine grazie al processo della "sintesi granulare", come avviene in *Captives I* (1998) di N+N Corsino o nel lavoro *Démence des anges* (2002) di Isabelle Choinière, coreografa della formazione del Québec Corps Indice, in cui la presenza sullo schermo è l'ologramma di una performer situata in un altro luogo e collegata via internet.

- **Corporeità diafana.** Produzione di un corpo *diafano* che avvolge il corpo reale. È *diafano* perché direttamente correlato alla condizione di luce che, letteralmente, lo espone alla visione. In questo senso il corpo *diafano* costituisce la dimensione virtuale-immateriale di una *presenza* reale-materiale, così come avviene sulla scena di *Pezzo 0 (due)* (2002) della coreografa Maria Donanta D'Urso o nella terza parte de *Invisibile Dances. L'Altrove* (2005) del duo londinese Bock & Vincenzi.

- **Corporeità fantasmatica:** Moltiplicazione delle dimensioni immateriali del corpo. Rimanda alla produzione di una corporeità *fantasmatica* nel chiasma tra l'articolazione di un movimento volontario e uno involontario, ottenuto grazie a impulsi elettronici applicati al corpo come nel lavoro *Corps 00:00* (2002) o *Balk 00:49* (2003) della coreografa Cindy Van Acker.

Entrambe queste figurazioni hanno a che vedere con la produzione di un'*aura*, tendono cioè a rendere manifesta, secondo strategie e modalità diverse, una corporeità, e quindi una presenza altra, immateriale, che si relaziona o avvolge quella *fisica* e materiale. In altre parole tendono a convocare, nell'*hic et nunc*, un altrove.

0.3. Verso un'estetica digitale

In queste pratiche, operanti nella direzione di una corporeità *in atto* sulla scena, è possibile rintracciare un passaggio che s'inserisce nel solco della "rottura epistemologica" messa in luce da Marco De Marinis. Quanto evidenziato sopra, contribuisce a tracciare lo scarto che separa un'*estetica della rappresentazione*, legata alla persistenza della materia e delle forme del corpo, da un'*estetica della sparizione* o della *dislocazione* di queste forme. Intendo riferirmi qui a una strategia in atto, da molto tempo, sulla scena contemporanea, la quale piuttosto che essere rappresentativa – seppur riportando il termine alla sua accezione originaria di *far riapparire di fronte*, disegnando una logica dell'evocazione più che della manifestazione – rimanda, come abbiamo visto poco sopra, a un processo di digitalizzazione-trasformabilità. A essere evocate non sono più solamente forme, ma forze. La forma rimanda alla materia, la forza rimanda al materiale. Ciò che intendo sostenere è che il piano di lettura della scena contemporanea coinvolge una serie di modulazioni interne coestensive: dalla rappresentazione alla trasformabilità, dalla forma alla forza, dalla materia al materiale, dall'attore alla "figura" quindi dal corpo alla corporeità, e infine dal materiale all'immateriale. In breve, si tratta di rimontare dal modello alla matrice. Non si tratta più di lavorare una materia che trova nella forma (rappresentativa) una rigida realtà corrispondente, ma di elaborare un materiale che sia in grado di captare

prima, e di restituire poi, forze sempre più intense¹²⁰. 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, a un materiale che è in grado di restituire delle forze¹²¹. E le forze non sono altro che la dimensione di proiezione, quindi virtuale-immateriale, in atto nella costruzione di una pragmatica della corporeità performativa (come forma mutevole)¹²².

0.4. Conclusione in forma di rilancio: sulle gradazioni di presenza

La sensazione è che la "(ri)scoperta" dell'immateralità del corpo, dal processo di proiezione e di *fiction* in atto nella corporeità al dispiegamento sulla scena delle sue molteplici figurazioni, abbia dilatato oltremodo le possibilità dell'attore, altrimenti condannato alla ripetizione di forme fisse – quindi all'aridità creativa. È come se le tecnologie avessero contribuito, a ogni buon conto e nelle situazioni migliori, a far emergere e valorizzare un potenziale sopito – l'immateralità e i sistemi di proiezione di cui il corpo è portatore – offrendo così nuove possibilità all'indagine creativa. Ciò conferma come, da un punto di vista operativo, il processo di digitalizzazione, così come analizzato sopra, interviene nel processo creativo come una techno-logia (ossia dispiegando una logica della tecnica) e non come un mero dispiegamento tecnico.

In ultimo, ho volutamente tenuto sullo sfondo la questione della *presenza*, lanciando qui, in chiusura, una nuova matrice problematica: se in precedenza abbiamo parlato di un processo di digitalizzazione-trasformabilità in atto nella costruzione della corporeità performativa, sarebbe ora necessario spostare l'attenzione dalla presenza alle sue molteplici gradazioni, cui tutte le esperienze citate sembrano rinviare. In esse il punto di congiunzione tra il discorso sulla presenza e le sue figurazioni è riassumibile in due concetti tra loro interrelati: quello di *prossimità immediata*, che rende coestensive le figurazioni alla presenza, e quello di *gradazione* della presenza stessa. Ogni figurazione della corporeità apre infatti verso un'alterità che, per *gradazione*,

¹²⁰ La linea categorizzazione percettiva/pre-movimento/movimento, con l'intervento tecnologico, sembra rispondere ad un "lavoro sulle forze che determinano le forme", come direbbe C. Buci-Glucksmann. Cfr. E. Pitozzi, *L'impermanente trasparenza del tempo. Conversazione con Christine Buci-Glucksmann*, in "Art'O", n. 20, 2006, p. 34.

¹²¹ Qui il riferimento è alle analisi di Deleuze e Guattari e allo sviluppo dei concetti di linea-forza. Cfr. G. Deleuze - F. Guattari, *Mille Plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, (trad. it. di G. Passerone, *Mille Piani*, 2 voll., Roma, Istituto dell'Enciclopedia Italiana, 1987).

¹²² Le forme sono qui matrici delle forze; le forze agiscono dunque de-formando e riformando le forme stesse. In questo senso la forma è una forza fissa laddove, invece, la forza è una forma fluida. Le forze in atto sono quindi, a mio modo di vedere, delle forme di corporeità in potenza e viceversa.

si separa dalla presenza. In questo senso ogni figurazione (diagramma, immagine di sintesi e presenze a distanza¹²³) non si deduce dalla presenza per estrazione ma per continuità. In altri termini le figurazioni non sono presenze distinte, ma rimandano a una stessa presenza fatta di dimensioni complementari. Pertanto, per uscire da una *empasse* articolata attorno alla sterile opposizione presenza-assenza, credo sia opportuno, in futuro, lavorare in questa direzione, cioè verso un'indagine aperta alle diverse gradazioni in cui la presenza si manifesta sulla scena.

Annalisa Sacchi

LA PROSPETTIVA STEREOSCOPICA DELL'ATTORE OVVERO DUE PASSI IN CASA GORKI

1.1 Quale attore?

Ciò che intendo delineare in questa sede è un approccio – privo di alcuna pretesa d'eshaustività – intorno al problema dell'attore indagato attraverso quella che mi pare una questione fondamentale, ossia il ruolo e lo statuto assegnato all'attore novecentesco dal regista pedagogo e, in seguito, dall'indagine condotta dall'antropologia teatrale. Nella terza parte propongo, invece, l'analisi di un caso particolare, quello dello spettacolo *By Gorky* firmato dal regista lettone Alvis Hermanis, in cui mi pare appaia assai chiaramente un indizio notevole del ruolo assunto dall'attore e dello statuto del *lascito* registico nella scena contemporanea. *

Guardare alla regia all'interno di un discorso indirizzato verso l'attore non comporta a mio avviso uno slittamento del soggetto che in questa occasione si intende analizzare. La questione dell'attore, infatti, rappresenta nel Novecento un problema sollevato in prima istanza dalla prassi registica, in particolar modo da quella che è stata definita da Cruciani la pratica del regista pedagogo. È insomma il regista a definire cosa sia l'attore o, almeno, cosa *dovrebbe* essere. Ammettere questo primo punto significa innanzitutto riconoscere che lo statuto novecentesco dell'attore non deriva da un'analisi autoriflessiva, ma dal contributo di una figura, quella del regista, che a inizio secolo andava definendo i suoi connotati e, insieme a questi, quelli dell'attore "nuovo".

Si potrà obiettare che è da un attore che proviene pur sempre il primitivo impulso alla fondazione di un sistema di tecniche e, di conseguenza, di una pedagogia. Stanislavskij, infatti, per sua stessa ammissione, cominciò a ma-

ture il pensiero intorno al Sistema a causa di un'insoddisfazione costante nei confronti del *proprio* modo di recitare. Ed è poi essenzialmente al Sistema che altre formazioni teoriche e pratiche di educazione dell'attore guardano, sia per via d'emulazione che d'antagonismo. Si direbbe però che il fronte pedagogico e lo strutturarsi del pensiero intorno alle tecniche prendano a definirsi nel momento in cui l'attore esce dalla scena e si mette ad osservarla da fuori, facendosi regista. Il momento storico delle pedagogie proposte dai registi è il momento in cui nasce un'arte dell'attore che non mira soltanto ad accrescere le sue capacità e la sua disponibilità a farsi strumento duttile nelle mani del regista-creatore, ma guarda alla formazione di un rapporto che stimola, a un tempo, la creatività originale di ognuno dei soggetti compresi nella pratica pedagogica (dunque dello stesso regista e degli attori coinvolti). La creazione del versante pedagogico deriva, infatti, essenzialmente da una necessità generativa del fare registico: gli studi e i laboratori sono luoghi in cui, come ha osservato Cruciani, "il regista pedagogo si mette in situazione non solo per formare allievi per il Teatro o per il proprio teatro, ma per costruire i materiali della propria creatività"¹²⁴. L'attore novecentesco e la pedagogia sono dunque in un rapporto di mutua reciprocità, devono, l'un l'altra, la densità del loro statuto. La "scoperta" di questa nuova dimensione dell'arte scenica non deve certo essere intesa come una novità in senso assoluto, ma come il luogo di saldatura di processi spesso minori, di diversa origine, a localizzazione sparsa, che trovano un ordinamento teorico e pratico grazie all'impegno di alcuni protagonisti della scena registica del primo Novecento.

Ciò che a mio avviso fa problema, come già accennato, è che l'"identità" dell'attore, quella che secondo De Marinis sarebbe oggi in crisi, non è un'identità autoafferma dall'attore stesso, ma un'identità *assegnata*.

L'attore in via d'estinzione coinciderebbe dunque con quello immaginato e "articolato" dal regista. Dal momento che, a mio avviso, la pratica registica registra, oggi, fermenti di grande vivacità e multiformità, si tratta di capire quale posto occupi l'attore nell'orizzonte di senso designato dalla regia contemporanea poiché, se l'attore scompare, ciò avviene per un mutato indirizzo nell'ordine delle priorità registiche o, meglio, per un diverso orientamento verso la possibilità di istituire una pedagogia e di avvalersi di un sistema di tecniche. È qui che si realizza uno scarto o un disorientamento della funzione attoriale rispetto allo statuto assegnatole dai "Padri Fondatori" della regia.

L'istanza pedagogica operante nella prassi dei "Padri della regia" risponde all'imperativo di rifondare il teatro ponendovi al centro l'uomo-attore, il cui spessore psicofisico viene scandagliato al fine di costituire un sistema integrato (psiche-soma) di tecniche volte al sostegno dell'attività creatrice.

¹²³ F. Cruciani, *Il teatro pedagogia nel Novecento*, in Id., *Registi pedagoghi e comunità teatrali nel Novecento (e scritti inediti)*, Roma, Editori & Associati, 1995, (1985), p. 67. Cfr. anche M. De Marinis, *In cerca dell'attore*, Roma, Bulzoni, 2000, in particolare pp. 56-60, dove si affronta la questione dei registi pedagoghi.

¹²⁴ L. Weissberg, *Présences à distance*, Paris, l'Harmattan, 1999.