

Titolo || Pensiero e creazione: il «Teatro del futuro» di Gilles Deleuze
Autore || Sara Baranzoni
Pubblicato || «Culture Teatrali», n. 22, 2013, pp. 267-299.
Diritti || © Tutti i diritti riservati.
Numero pagine || pag 1 di 19
Lingua || ITA
DOI ||

Pensiero e creazione: il «Teatro del futuro» di Gilles Deleuze¹

di Sara Baranzoni

*Non c'è opera che non abbia la sua continuazione
o il suo inizio in altre arti.*

G. Deleuze

Negli ultimi anni si è riscontrata la frequenza sempre maggiore, nell'ambito delle pratiche sceniche contemporanee e nelle analisi ad esse legate, di riferimenti, terminologie, concetti rinviati all'opera e al pensiero di Deleuze. A fronte di tale fioritura si osserva però, almeno per quanto riguarda l'ambito italiano², l'assenza di studi che di essa si facciano carico, che provino a rispondere del senso di un simile accostamento riflettendo su cosa, più in generale, possa significare mettere in relazione teatro e filosofia. Una relazione questa non facilmente risolvibile nella sua complessità, e che ci limiteremo qui ad attraversare nel tentativo di capire come essa possa implicare un operare congiunto pur nella reciproca specificità: un pensare su piani paralleli e talvolta anche coincidenti, attraversati da problemi che sono molto spesso i medesimi, al fine di dare un senso al mondo circostante, o anche solo al proprio agire.

Non si proporrà dunque una semplice elencazione di concetti efficaci per fare o descrivere la scena³, adatti ad essere rappresentati in immagini o da mettere in campo come figure di auto-legittimazione. In gioco è piuttosto la possibilità di indagare l'esistenza delle condizioni di una collaborazione, di uno scambio reciproco, di un pensare insieme che si ponga come base per la problematizzazione di quelle aree di interesse che costituiscono altrettante opportunità di pensare un avvenire possibile. Per questo motivo, le proposte che seguiranno non saranno corredate da esempi dettagliati, ma rappresenteranno una selezione dei punti di suggestione a partire dai quali può svilupparsi una riflessione ancora aperta.

0. Deleuze e il teatro

Per Deleuze, filosofia ed arte sono senza dubbio interconnesse, grazie alla capacità di entrambe di pensare la realtà, esplorando l'impensato e creando attraverso le domande che in esso si pongono. Entrambe sono discipline della ricerca e della sperimentazione, che svolgono con i propri mezzi, in ambiti diversi e talvolta in condizioni differenti, ma a partire dalle medesime scosse, dalle medesime questioni che le coinvolgono anche non contemporaneamente⁴. In questo senso il pensiero di Deleuze trae linfa dalle riflessioni del cinema, della pittura, della letteratura, della musica: non tanto costituendosi come pensiero *su* cinema, pittura, letteratura, musica, ma esplorandoli come quei luoghi in cui si dà la possibilità stessa del pensiero, ossia come quei *fuori* che costringono a pensare, a vedere la realtà e i segni che in essa si incontrano come generatori, incitatori del pensiero.

Nonostante ciò, il teatro, almeno in quanto pratica, non trova spazio, se non tramite Carmelo Bene⁵, che in minuscoli ed isolati riferimenti nell'opera del filosofo: in effetti, il suo rifiuto di considerarlo un'arte, salvo qualche rara eccezione⁶,

¹ Estratto dalla tesi di dottorato in Studi Teatrali e Cinematografici discussa presso il Dams di Bologna (Facoltà di Lettere e Filosofia) il 14 giugno 2011, dal titolo *Pensiero e creazione. Il Theatrum Philosophicum di Gilles Deleuze*, relatore prof. Marco De Marinis. In particolare si fa riferimento qui alla terza parte del lavoro.

² Mentre per quanto riguarda l'ambito internazionale sono da poco apparsi la raccolta *Deleuze and Performance* (Edinburgh, Edinburgh University Press, 2009) curata da Laura Cull, e, della stessa autrice, *Theatres of Immanence. Deleuze and the ethics of performance*, London, Palgrave Macmillan, 2012).

³ Nella consapevolezza che quanto proposto non basta ad esaurire un fenomeno complesso come quello della scena contemporanea, e nemmeno lo comprende nelle sue infinite pieghe, non si indicheranno confini precisi o criteri di appartenenza al mondo al quale ci si riferisce, ma si lascerà l'oggetto-scena come determinazione aperta, in grado di ospitare occorrenze diverse e sempre nuove, che divengono insieme alla possibilità stessa di pensarne un'immagine.

⁴ «L'incontro tra due discipline non avviene quando una si mette a riflettere sull'altra, ma quando una si accorge di dover risolvere per proprio conto e con i propri mezzi un problema simile a quello che si pone anche in un'altra. Si può immaginare che problemi simili, in momenti diversi, in occasioni e in condizioni differenti, scuotano diverse scienze, la pittura, la musica, la filosofia, la letteratura, il cinema. Si tratta delle medesime scosse in ambiti del tutto diversi». G. Deleuze, *Il cervello è lo schermo* (1986), trad. it. di G. Morosato, ora in *Due regimi di folli ed altri scritti. Testi e interviste 1975-1995*, Torino, Einaudi, 2010, pp. 232-240, cit. p. 234.

⁵ Cfr. in particolare C. Bene, G. Deleuze, *Sovrapposizioni*, Macerata, Quodlibet, 2002.

⁶ «Non vado a teatro, perché il teatro è troppo lungo, troppo disciplinato, troppo stancante. Non mi pare neanche un'arte in effetti... salvo qualche rara eccezione, salvo Bob Wilson e Carmelo Bene, non credo che il teatro sia molto in presa sul nostro tempo, a parte questi casi estremi. Ma restare quattro ore seduto su una poltrona scomoda, non posso nemmeno più per motivi di salute, quindi il

Titolo || Pensiero e creazione: il «Teatro del futuro» di Gilles Deleuze

Autore || Sara Baranzoni

Pubblicato || «Culture Teatrali», n. 22, 2013, pp. 267-299.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 2 di 19

Lingua || ITA

DOI ||

l'associazione all'Edipo, alla rappresentazione tragica e al gioco di ruoli eternamente ripetuti della psicanalisi⁷, associazione maturata in particolare dopo l'incontro con Félix Guattari⁸, sono ciò che più rimane impresso del suo pensiero in merito. Eppure esiste, in particolare nelle sue prime opere, il riferimento a un teatro diverso. Un teatro che si ponga come mezzo di espressione della differenza in alternativa alla rappresentazione, che sia filosofia dell'evento e del suo tempo non cronologico, del fantasma (e del virtuale), del suo darsi come incorporeo. E un legame teatro-filosofia è suggerito dallo stesso Deleuze nel sostenere che ogni vera filosofia elabora nello stesso istante della sua creazione la possibilità di un *teatro dell'avvenire*⁹, sebbene non necessariamente ne preveda la realizzazione. *Cosa* sia, o meglio *come* sia questo teatro evocato nelle pagine iniziali di *Differenza e Ripetizione*, possiamo solo ipotizzarlo a partire dalle sue stesse parole:

Vero movimento, il teatro ricava, da tutte le arti che impiega, il movimento. Ecco, questo movimento, essenza ed interiorità del movimento, è la ripetizione, non l'opposizione e tantomeno la mediazione. [...] Quando si dice che il movimento, viceversa, è la ripetizione e che è qui il nostro teatro, non si allude allo sforzo dell'attore che «ripete» perché non si è ancora appropriato del testo. Si pensa allo spazio scenico, al vuoto di questo spazio, alla maniera in cui è riempito, determinato, per opera di segni e maschere, attraverso i quali un attore interpreta un ruolo che interpreta altri ruoli e come, comprendendo in sé le differenze, la ripetizione si svolge da un punto privilegiato a un altro. [...] Il teatro della ripetizione si oppone al teatro della rappresentazione, come il movimento si oppone al concetto e alla rappresentazione che lo relaziona al concetto. Nel teatro della ripetizione, si incontrano forze pure, vettori nello spazio che agiscono sullo spirito direttamente e che l'uniscono alla natura e alla storia, un linguaggio che parla prima delle parole, gesti che si elaborano prima dei corpi organizzati, maschere prima dei volti, spettri e fantasmi prima dei personaggi: l'apparato della ripetizione come «potenza terribile»¹⁰.

Nessuna rappresentazione, nessun rapporto di significazione concetto-oggetto, ma una messa in movimento di idee, di segni, di materiali, di tecniche, una loro *drammatizzazione*¹¹, attraverso la quale essi si differenziano. In altre parole: non il concetto rappresentato attraverso dinamismi spazio-temporali, ma la messa in opera di dinamismi in un campo intensivo che drammatizzano (determinano) il concetto, *attualizzando* delle *Idee*¹².

È il teatro dell'evento¹³, trasformazione incorporea che si attua (si effettua) sulla superficie dei corpi (tutto ciò che esiste, nella visione stoica), della virtualità e dello spostamento (ancora una volta, differenziazione) che ne produce il senso, controeffettuandolo. Un teatro del movimento espressivo del pensiero, nel quale il senso non si dà come contenuto o causa di uno spazio-tempo scenico, quanto piuttosto come evento della superficie, extra-essere istantaneo e impassibile che nelle passioni dei corpi si effettua ma con le quali non si confonde, assicurando la piena autonomia da essi.

Divenire minore

Un teatro, ancora, che oltre a rinunciare al senso come già dato, attua una sperimentazione continua anche dal punto di vista delle sue forme, ponendosi in una condizione di incessante invenzione (differenziazione) delle proprie pratiche, del proprio linguaggio, delle proprie espressioni, alla ricerca di una condizione minoritaria¹⁴ simile a quella che Deleuze e Guattari descrivono con la fortunata formula «essere nella propria lingua come uno straniero»¹⁵. «Minore» non introduce com'è noto una questione numerica di maggioranza o minoranza, così come «divenire minore» non significa cadere nella subalternità o nell'emarginazione, quanto piuttosto essere «altro» dal maggiore, seppure al suo interno, lavorare per differenziarsi da esso: liberarsi dalle costrizioni e dai legami nei confronti di un insieme di regole percepite come rigide ma comunemente accettate nell'ambito più tradizionale della scena, ripensarsi pensando, percorrendo il più possibile nuove strade, parlando appunto in una sorta di «lingua straniera a se stessa», cercando nuove modalità di abitare la scena attraverso i

teatro per me è eliminato». G. Deleuze, voce *Culture* in *L'abécédaire de Gilles Deleuze* – video-intervista a cura di C. Parnet, regia di P-A. Boutang, versione italiana sottotitolata, *Abecedario di Gilles Deleuze*, Roma, Deriveapprodi, 2005.

⁷ Cfr. soprattutto G. Deleuze, F. Guattari, *L'anti-Edipo. Capitalismo e schizofrenia* (1972), trad. it. di A. Fontana, Torino, Einaudi, 1975/2002, p. 26 e sgg.

⁸ Chiariamo che nel presente lavoro si tenderà a parlare di «Deleuze» anche quando il pensiero risulta piuttosto da una composizione plurale assieme al collega ed amico Félix Guattari. Chiaramente nelle opere comuni esiste una specificità «Deleuze» così come una specificità «Guattari», dunque sarà alle volte un'approssimazione dire: «Deleuze». Ma quando lo si farà, bisognerà piuttosto leggerlo come un «gillesdeleuzefelixguattari», voce di un coro racchiuso in una sola persona, monologo polifonico che è esercizio del divenire nell'incontro.

⁹ G. Deleuze, *Differenza e ripetizione* (1968), trad. it. di G. Guglielmi, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1997, p. 17.

¹⁰ Ivi, pp. 18-19.

¹¹ Cfr. G. Deleuze, *Il metodo della drammatizzazione* (1967), trad. it. di D. Borca, in *L'isola deserta e altri scritti. Testi e interviste 1953-1974*, Torino, Einaudi, 2007, p. 116-144.

¹² Ivi, p. 122.

¹³ Sull'evento e sul senso, cfr. in particolare G. Deleuze, *Logica del senso* (1969), trad. it. di M. De Stefanis, Milano, Feltrinelli, 1979.

¹⁴ Sul concetto di minorità cfr. soprattutto G. Deleuze, F. Guattari, *Kafka. Per una letteratura minore* (1975), trad. it. di A. Serra, Macerata, Quodlibet, 1996, in partic. cap. 3, *Che cos'è una letteratura minore?*, pp. 29-49.

¹⁵ Ivi, p. 47.

Titolo || Pensiero e creazione: il «Teatro del futuro» di Gilles Deleuze

Autore || Sara Baranzoni

Pubblicato || «Culture Teatrali», n. 22, 2013, pp. 267-299.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 3 di 19

Lingua || ITA

DOI ||

propri materiali classici (tempo, spazio, corpi) o «chiedendo aiuto» ad altre arti e discipline che affrontano o hanno affrontato analoghi problemi (la perdita del primato della rappresentazione, l'abbandono della figurazione, la sconnessione dei rapporti causa-effetto, la ridefinizione dei rapporti spatio-temporali).

Ecco cosa significa in primo luogo accostare teatro e filosofia: il prendere in considerazione questo *pensare* (e *pensarsi*) proprio della creazione, un pensiero capace, ancora con Deleuze, di *deterritorializzarsi* attraversando e congiungendo nuovi ambiti, restando molteplice, aperto, seppure attento ad evitare una mitizzazione esotica dell'altro e del diverso che rischierebbe di sbilanciare la relazione, trasformandola in una rincorsa infinita e rendendola sciaguratamente instabile.

1. Il piano di composizione

Per interrogarci sulla facoltà di produrre pensiero propria della scena performativa, possiamo avvicinarci alla suggestione deleuziana relativa al *piano di composizione*¹⁶: locuzione che non corrisponde a un concetto ma che indica ciò che sta alla base, pur non essendo causa, della formazione degli stessi. Per Deleuze, costruire un piano¹⁷, sia che riguardi la filosofia, l'arte o la scienza, è la sola modalità per immergersi nell'impensato e provare a riportarne qualcosa: in questo senso il piano di consistenza, di immanenza, o di composizione (termine utilizzato in particolare con riferimento alle arti¹⁸) è un formidabile creatore di concetti. Tale piano agisce sul caos come un taglio, come un setaccio, selezionando le determinazioni con cui compone i suoi movimenti infiniti, una specie di «deserto mobile» che i concetti, le ordinate intensive di tali movimenti, vengono a popolare:

Il piano di immanenza non è un concetto, né pensato né pensabile, ma l'immagine del pensiero, l'immagine che esso si dà di cosa significhi pensare, usare il pensiero, orientarsi nel pensiero... Non è un metodo, poiché ogni metodo riguarda eventualmente i concetti e suppone una tale immagine [...]. Non si tratta neanche dell'opinione che si ha del pensiero, delle sue forme, dei suoi scopi e dei suoi mezzi in questo e quel momento. [...] L'immagine del pensiero ritiene soltanto ciò che il pensiero può rivendicare di diritto. Il pensiero rivendica «soltanto» il movimento che può andare all'infinito. Ciò che il pensiero rivendica di diritto, ciò che seleziona, è il movimento infinito o il movimento dell'infinito, che costituisce l'immagine del pensiero¹⁹.

Da un punto di vista artistico, implicare un piano di composizione non significa dunque concepire la creazione come un'attività modellata su una formula metodica prescrittiva e regolante, né come il distillato di un'immagine (o concetto) preesistente in relazione alla quale è determinabile un senso o operabile un giudizio: questo è anzi il procedere tipico del fare rappresentativo, dove tra espressione e contenuto esiste un legame a priori. Piuttosto, il piano riporta a una dimensione di pensiero immanente a ciò che lo causa, a ciò che esso pensa, ossia all'essere (in opera) dei meccanismi stessi del pensiero. È dunque (nel)la creazione stessa che (si) pensa, e in tale atto di pensiero il movimento, l'incontro (l'esperienza del fuori, dell'altro) e la selezione che ne segue si compiono in una situazione di variazione interna infinita, alla quale si tenta di dare una consistenza. L'artista, in altre parole, affronta il caos riportandone delle «varietà» estetiche consistenti, che non costituiscono una riproduzione del sensibile, né il rispecchiamento di un'immagine, ma «formano un essere del sensibile, un essere della sensazione su un piano di composizione anorganico capace di restituire l'infinito»²⁰. Un piano la cui costruzione, essendo variazione pura, è sempre oggetto di una specificazione infinita.

Sempre seguendo Deleuze, se in filosofia ciò che va ad abitare il piano sono i concetti, per quanto riguarda le arti si parlerà piuttosto di «blocchi di sensazioni»²¹, composti da affetti e percetti (da non confondere con affezioni e percezioni, rispetto alle

¹⁶ Per la definizione di «piano di composizione» cfr. in particolare G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia?* (1991), trad. it. a cura di C. Arcuri, Torino, Einaudi, 1996-2002, ma anche Id, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia* (1980), trad. it. di G. Passerone, Roma, Castelvecchi, 2006.

¹⁷ Nella filosofia il piano è quell'elemento prefilosofico che pur non ponendosi come principio fondativo risulta imprescindibile per il cominciamento di qualsiasi cosa. Non si tratta di un dato *a priori*, non di qualcosa che sta fuori dalla filosofia, benché essa lo presupponga, ma di un terreno che si crea contemporaneamente alla produzione di ciò che in esso insiste. Per comprenderlo è fondamentale la nozione di immanenza, che in Deleuze, come per Spinoza, non è mai immanenza a qualcosa ma immanenza in sé. Cfr. G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia?*, cit.

¹⁸ Composizione: questa è per Deleuze la sola definizione dell'arte. Non composizione tecnica o lavorazione di un materiale, che può anche essere relativa alla scienza, ma composizione *estetica*, o lavorazione della sensazione: «solo quest'ultima merita pienamente il nome di composizione e mai un'opera d'arte è fatta con la tecnica o per la tecnica» (ivi, pp. 193-194). Certo, anche il piano di composizione tecnico entra nell'arte e si combina con quello estetico in innumerevoli modi, ma il piano tecnico è in realtà necessariamente ricoperto o assorbito dal piano di composizione estetico, perché se c'è progresso nell'arte esso avviene soltanto attraverso la creazione di nuovi affetti e nuovi percetti (per approfondire la distinzione tra piano di composizione estetico e piano di composizione tecnico rimandiamo direttamente alle pagine citate di *Che cos'è la filosofia?*).

¹⁹ Ivi, p. 27.

²⁰ Ivi, pp. 204-205.

²¹ La sensazione – una vibrazione, una realtà intensiva indipendente dai dati rappresentativi e che agisce direttamente sul corpo – è qualcosa che colpisce direttamente il sistema nervoso, la cui forma (Figura) è il contrario della forma riferita a un oggetto che si

quali essi eccedono lo stato di chi li attraversa), che entrano in relazione con determinati materiali, i quali costituiscono però soltanto la «condizione di fatto» perché la sensazione si conservi²². Il percolato e l'affetto possono essere raggiunti solo come esseri autonomi e sufficienti che non devono nulla a coloro che li provano o li hanno provati: pertanto è necessario che ogni artista, a partire dal materiale di cui dispone e che la sensazione stessa esige, trovi un modo (uno *stile*) perché tale materiale oltrepassi il vissuto e si tuffi nella sensazione²³. Ecco perché, sostengono i due filosofi, in genere ciò che l'artista crea di per sé non somiglia a nulla (e se somiglia a qualcosa è soltanto per l'effetto prodotto dai suoi stessi materiali): la vera arte non ricerca una riproduzione del sensibile, ma si pone nella condizione di poter cogliere il divenire, ossia, di liberare potenze di vita.

Se, come sosteniamo, in alcuni ambiti della creazione scenica si possono individuare simili accezioni del pensare (e del pensarsi), allora non si può più ridurre il teatro nella sua totalità ad una logica rappresentativa rispecchiata in un gioco di ruoli eternamente riproposti, ma bisognerà riconoscere che esiste la possibilità di trattare la ripetizione teatrale come effetto di una «macchina astratta d'espressione»²⁴. Una macchina che raduna gli elementi e li utilizza intensivamente; una macchina che però non si limita a dare forma a un contenuto già disponibile, ma che piuttosto continuamente lo de-forma, lo dis-organizza, al fine di liberare dei contenuti puri. In essa, le componenti di espressione, che sono in uno stato di comunicazione continua tra loro, vengono allo stesso tempo interrotte e riprese dal passaggio di una componente nell'altra «con movimenti che sono tutti abortiti e tutti comunicanti»²⁵: una non-forma rizomatica, delle linee di fuga che si intrecciano, dove l'espressione «precede il contenuto e se lo trascina dietro»²⁶, senza, al contempo, divenire significante. Tale macchina non può esistere al di fuori dei concatenamenti concreti che la compongono, e anzi cambia man mano che aumenta le proprie connessioni, le quali funzionano allo stesso tempo come uno «smontaggio» della macchina stessa, per cui essa non è mai limitata al mantenimento (rappresentazione) delle proprie funzioni, ma aperta a ri-concatenamenti, proliferazioni di serie, connessioni determinate dalle *contiguità del desiderio*.

Materia e materiale

Macchina astratta e piano di composizione descrivono dunque un processo che lega il piano tecnico, dei materiali, a quello estetico, della sensazione, da esso «rivelato». Sul piano tecnico, il discorso relativo alla qualità molecolare dei materiali delinea un passaggio fondamentale per poter cogliere le trasformazioni in atto sulla scena contemporanea: dal momento in cui gli elementi compositivi sensibili (visibili, sonori, tattili) della scena, tradizionalmente intesi come effetti volatili di un agire, iniziano invece ad essere concepiti ed utilizzati di per se stessi, essi assumono una consistenza propria, divenendo tracciabili, componibili, modificabili. Ciò comporta uno smussamento del confine tra (forme dell') espressione e (forme del) contenuto, con la conseguente realizzazione di un'unica materia intensa, dove le possibilità di relazione tra elementi si ampliano e si complicano.

Detto con Deleuze:

le differenze, divenute «infinitamente piccole», si produrranno in una sola, medesima materia che servirà da espressione in quanto potenza incorporea, ma anche da contenuto come corporeità senza limiti. [...] I gesti e le cose, le voci e i suoni, sono presi nella stessa «opera», trascinati negli effetti cangianti di balbettio, di vibrato, di tremolo e di debordamento²⁷.

Inoltre, grazie all'introduzione e all'utilizzo di mezzi che sfruttano le tecnologie digitali, gli elementi espressivi possono acquisire una consistenza numerica, il che consente una maggiore autonomia reciproca tra gli stessi (il suono e la voce non

ritiene debba rappresentare (figurazione). Cfr. G. Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione* (1981), trad. it. di S. Verdicchio, Macerata, Quodlibet, 1995.

²² Cfr. G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia?*, cit., p. 165.

²³ L'artista è dunque colui che con uno sforzo crea, a partire da materiali eterogenei, varietà di sensazione che non si limitano alla sua opera, ma che includono in sé lo spettatore, facendolo divenire con esse. Lo sforzo consiste anche nel torcere il materiale, nel farlo vibrare, nel condensarlo o fenderlo, per strappare il percolato alle percezioni, l'affetto alle affezioni, la sensazione all'opinione, per «affidare all'orecchio del futuro le sensazioni persistenti che incarnano l'evento». Ivi, p. 177 (leggermente modificato).

²⁴ Cfr. G. Deleuze, F. Guattari, *Mille piani*, cit., in particolare pp. 748-752, e Id., *Kafka...*, cit., p. 51 e sgg. Le macchine astratte sono degli operatori che, sul piano di consistenza o caos, assemblano le particelle che si muovono a velocità variabile in diagrammi astratti, che sono detti tali non in quanto fittizi, ma in quanto *virtuali* e in via di attualizzazione, dove l'attualizzazione è sempre un processo creativo, espressivo.

²⁵ Ivi, p. 73.

²⁶ *Ibid.*

²⁷ G. Deleuze, F. Guattari, *Mille piani*, cit., p. 175. E, immediatamente prima: «È come se una materia intensa si liberasse, un continuum di variazione, qui nei tensori interni della lingua, là nelle tensioni interne del contenuto. [...] si assiste a una trasformazione delle sostanze e a una dissoluzione delle forme, a un passaggio al limite o fuga dei contorni, a vantaggio delle forze fluide, dei flussi, dell'aria, della luce, della materia, che fanno in modo che un corpo o una parola non si arrestino in alcun punto preciso. Potenza incorporea di questa materia intensa, potenza materiale di questa lingua. Una materia più immediata, più fluida e ardente dei corpi e delle parole». Ivi, p. 174.

dipendono più dai corpi, lo spazio non dipende più dal movimento, il tempo non dipende più dallo spazio, e così via) e ne accresce le capacità di isolamento e ricombinazione. Grazie alla digitalizzazione, infatti, le possibilità di creare legami tra elementi, anche quelli che nel loro stato «naturale» sarebbero qualitativamente differenti e non facilmente connettabili, diventano notevoli. Così, ad esempio, il movimento trasformato in una sequenza algoritmica può generare una musica, un'immagine, e viceversa. D'altra parte, però, la discretizzazione e la riduzione a informazione del materiale può orientarne l'uso su modelli sistemici grammaticali, rischiando di provocare uno strapotere del significante, che torna in tal modo ad essere portatore di un significato corrispondente da veicolare o interpretare. Per evitare ciò, è necessario che le «linee di fuga», o possibilità di deterritorializzazione dei segni persistano, che la variazione continua non divenga diagramma rigido, che rimanga sempre in gioco quel punto aleatorio in grado di creare uno scostamento tra cause ed effetti e grazie al quale il senso non è riconducibile esclusivamente a ciò che appare.

Procedendo da queste considerazioni, possiamo distinguere tre caratteri principali del materiale della scena: esso diviene materia molecularizzata (e in quanto tale suscettibile agli scambi e alle ricombinazioni); entra in relazione con forze da captare; si definisce in base alle operazioni di consistenza che si effettuano su di esso. Il problema della consistenza, come si intende seguendo nell'analisi proposta da Deleuze e Guattari²⁸, riguarda il modo in cui le componenti di un concatenamento sono legate insieme, ma anche il modo in cui diversi concatenamenti si legano tra loro. Ossia, la risposta alla domanda «cosa tiene legati?»²⁹.

Abbiamo già anticipato come in un simile sistema o composizione tali legami non discendano da una forma o una struttura, ma derivino direttamente dal procedere della loro articolazione interna, dai movimenti delle «molecole» e dalle relazioni che tali movimenti instaurano (le operazioni sul piano), descrivendo un andamento rizomatico, anziché dualistico o arborescente. Aggiungiamo ora che la consistenza non può che essere individuata nella potenza degli atti stessi di consolidamento, ossia nella capacità della «macchina» di aprire/richiudere concatenamenti, ed è la qualità stessa del materiale che lo predispone ad entrare in tali relazioni³⁰. Al fine di «rendere visibili forze non visibili», pertanto,

non si tratta più di imporre una forma a una materia, ma di elaborare un materiale sempre più ricco, sempre più consistente, atto perciò a captare forze sempre più intense. Ciò che rende un materiale sempre più ricco è ciò che lega insieme elementi eterogenei, senza che smettano di essere eterogenei³¹.

Materiale e sensazione

La condizione molecolare di corpi ed elementi materiali permette dunque di captare le forze e di entrare in una relazione di reciproco divenire. Ciò conduce ad una proliferazione che, semplificando e a patto di non esaurirne la connotazione al livello visivo, potremmo definire di *immagini*: immagini che a loro volta producono altre immagini, in una complessa concatenazione attuale-virtuale che coinvolge sia il piano performativo che quello spettatoriale. È il piano estetico della sensazione, che emerge e si sovrappone (d)alla composizione dei materiali.

Come propongono Deleuze e Guattari, si possono riscontrare due modi principali di attuare tale sovrapposizione: nel primo, «la sensazione si realizza nel materiale e non esiste al di fuori di questa realizzazione»³², ossia, la sensazione si genera sul piano tecnico (corpi, elementi sonori ed elementi visivi) che viene successivamente ricoperto ed avvolto dal piano estetico (*top-down*). Nel secondo caso, invece «non è più la sensazione che si realizza nel materiale, è piuttosto il materiale che passa nella sensazione»³³, ossia, il materiale si eleva esso stesso ad un piano di composizione estetico (*bottom-up*): la sensazione non è più applicata, ma raggiunta da un rimescolamento, un'emersione del materiale verso la superficie. Questo secondo caso è, secondo i due filosofi, il caso più comune nella pittura moderna, e potremmo fare eco, nella scena contemporanea, dove i materiali abbandonano la loro connotazione di pesantezza e profondità per assurgere a una levità e ad una artisticità intrinseca.

In entrambi i casi, ciò che si genera è un insieme di affetti e percetti che non sono altro che, per quanto riguarda i primi, le trasformazioni, i divenire, che coinvolgono i corpi e le loro relazioni: non sentimenti, ma bensì dinamiche di relazione che eccedono le singolarità che li attraversano. Nel secondo caso (i percetti), si tratta invece non di percezioni, ma di una serie di durate che si costituiscono come paesaggi (che con Deleuze possiamo distinguere in paesaggi visivi e paesaggi sonori) i quali investono ed avvolgono la persona pur rimanendo indipendenti anch'essi da qualsiasi singolarità o referenza oggettuale.

²⁸ Ivi, in partic. p. 480 e sgg.

²⁹ *Ibid.*

³⁰ E, specificano ancora una volta Deleuze e Guattari, perché la sintesi di tali elementi disparati sia veramente *forte*, essa deve essere operata con un gesto sobrio, atto di consistenza, di cattura o estrazione che lavorerà su un materiale non sommario, ma prodigiosamente semplificato, creativamente limitato, selezionato.

³¹ Ivi, p. 482.

³² G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia?*, cit., p. 195.

³³ *Ibid.*

2. Attuale/virtuale

Il virtuale è un prolungamento della vita, un'interfaccia con la vita.
Il virtuale è dell'ordine della realtà,
non, come si dice, dell'irrealtà, dell'immaterialità.
W. Forsythe

Il concetto di «virtuale», uno dei nodi della riflessione deleuziana, si trova sia nel linguaggio comune che nel lessico specificamente riferito alla scena contemporanea spesso utilizzato in maniera ambigua. Riprendere tale questione riportandola sul piano *deleuziano*, può contribuire significativamente all'indagine, sia per quanto riguarda la ricerca delle e sulle pratiche performative, che per suggerire e mettere in opera differenti espressioni del concetto.

Per iniziare, occorre chiarire cosa *non* è il virtuale. Una gran parte degli studi che indagano il rapporto tra scena e virtualità considerano quest'ultima sotto l'accezione comune e piuttosto limitativa di «incorporeo», «non reale», rifacendosi a quell'idea di «realtà virtuale» che identifica in essa una sorta di doppio ipertecnologico e fantasmagorico del reale, pensabile anche se non sempre realizzabile, in cui ogni cosa è possibile. Secondo il senso comune, il virtuale non sarebbe quindi altro che un mondo ideale ed immaginario che raddoppia quello attuale rispecchiandolo, o ricreato artificialmente per annullare i limiti di potenza delle cose. Viceversa, per Deleuze (sulla scia di Bergson) il virtuale non si oppone affatto al reale (e Deleuze dimostra a più riprese la fallacia di pensare il reale come attuale e il virtuale come possibile), ma anzi ne fa parte a pieno titolo *con* l'attuale, di cui non è mai un prolungamento ma il «non ancora», rispetto ad ogni «qui ed ora» attuale. Il virtuale è la durata che accompagna l'evento dettandone il senso, mentre l'attuale è costituito da tutte quelle durate in esso comprese, le quali si determinano grazie a dinamismi spaziotemporali in un meccanismo di drammatizzazione³⁴. Tra i due piani sussiste una differenza di natura, pertanto l'attuale non assomiglia mai al virtuale (anche perché l'attualizzazione del virtuale avviene sempre per differenza, divergenza o differenziazione), ma il legame tra attuale e virtuale nel reale è talmente stretto da renderli inscindibili, ed eternamente circolanti secondo una doppia direzione che va dal virtuale all'attuale e viceversa.

In una prima direzione (dal virtuale all'attuale), ciò che entra in gioco sono proprio quelle determinazioni spazio-temporali particolari che circoscrivono il «teatro speciale»³⁵ della situazione attuale. Nel secondo senso (dall'attuale al virtuale), invece, ogni oggetto attuale si comporta come una particella in un sistema: circondato da una serie di immagini virtuali che gli si distribuiscono rizomaticamente attorno, esso si trova al centro di una «nebbia» cangiante (composta appunto dagli oggetti virtuali) che viene di volta in volta emessa ed assorbita piuttosto velocemente³⁶. Tuttavia sarebbe errato considerare l'immagine virtuale (o la serie di immagini virtuali) come un prolungamento dell'oggetto attuale e della sua percezione: si tratta piuttosto dell'insieme di ciò che Deleuze nomina, richiamando ancora Bergson, immagini-ricordo, le quali contribuiscono a creare un mondo (*immagine-mondo*) attorno ad ogni oggetto attuale. Ogni virtuale consiste dunque allo stesso tempo in una durata che va a riassorbire l'oggetto attuale riportandolo nel virtuale, descrivendo un andamento circolare il cui stato più contratto è il cristallo, punto in cui «una particella attuale ha il suo doppio virtuale che si allontana pochissimo da lei; la percezione attuale ha il suo ricordo come una specie di doppio immediato, consecutivo o anche simultaneo»³⁷.

Evidentemente dunque l'immagine virtuale è coesistente con la percezione attuale dell'oggetto, la sua «immagine allo specchio», e, allo stesso modo, lo scambio tra le due immagini, attuale e virtuale, è continuo. Per questo si può dire che attuale e virtuale coesistono sul piano di immanenza sul quale formano i cristalli: «l'attualizzazione del virtuale è la singolarità, mentre l'attuale è di per sé l'individualità costituita»³⁸.

Com'è noto, Deleuze costruisce la concettualizzazione dell'immagine virtuale a partire dal cinema e dallo studio su Bergson, ma ora ci pare allo stesso modo significativo pensare in termini scenici la differenziazione attuale-virtuale, sempre che la si svincoli da quelle limitazioni a uno stato di dematerializzazione della realtà e sua riproduzione in immagine su supporto digitale ai quali abbiamo accennato, riportandola all'interno della situazione scenica *tout court*. In altre parole, il virtuale non deve essere pensato come prerogativa di un certo tipo di teatro tecnologico e digitale (che ha comunque il merito di metterne in evidenza la realtà), ma in quanto risorsa imprescindibile della presenza scenica, intesa come complessità del rapporto che si instaura tra il performer e la scena-ambiente in cui è inserito in relazione alla percezione sua e dello spettatore.

³⁴ Cfr. G. Deleuze, *Il metodo della drammatizzazione*, in *L'isola deserta e altri scritti. Testi e interviste 1953-1974* (2002), trad. it. a cura di D. Borca, Torino, Einaudi, 2007, pp. 116-144.

³⁵ Ivi, p. 116.

³⁶ «La loro emissione e il loro assorbimento, la loro creazione e la loro distruzione avvengono in un tempo più piccolo del mini mo tempo contenuto pensabile e questa brevità li mantiene quindi sotto un principio di incertezza o di indeterminazione». G. Deleuze, C. Parnet, *Conversazioni* (1996), trad. it. di G. Comolli, Verona, Ombre Corte, 1998 p. 163.

³⁷ Ivi, p. 165.

³⁸ Ivi, p. 164.

Corpo virtuale/attuale

Il corpo è un'«assemblea» di sistemi eterogenei
che si organizzano tramite la fabbricazione di un'immagine del gesto
e di una categorizzazione percettiva che costituiscono una dinamica soggettiva.

H. Godard

Relativamente alla dimensione del corpo, la questione del virtuale investe un processo di divenire che va dalla sua attualità fisica fino alla costituzione di un corpo *nuovo*, potente, dove nuovo non significa distrutto e ricreato da zero per raggiungere funzioni e capacità che non gli sono proprie³⁹, quanto piuttosto il suo passare attraverso molteplici dis-organizzazioni e ri-organizzazioni delle specifiche funzioni in vista dell'esplorazione del relativo potenziale creativo. Non facciamo dunque qui riferimento a un corpo che tenta di acquisire capacità sovrumane, ma a un corpo che, sottoposto a determinate forze e a incontri con particolari elementi che lo affettano provocandone il cambiamento, la mutazione nell'intensità, riesce a variare la propria potenza. Non bisogna infatti dimenticare che lo scopo della ricerca legata al corpo è sempre stato, fin dai pionieri del Novecento (Mejerchol'd, Laban, Decroux, solo per citarne alcuni), quello di renderne esplorabile la potenza reale (ossia rispondere alla domanda spinoziana: *cosa può un corpo?*), la gamma delle possibilità espressive sbloccandone il potenziale principalmente nei due sensi di percezione e movimento.

Percezione

In primo luogo, il doppio movimento virtuale-attuale si riscontra relativamente al corpo nelle sue modalità di percezione del reale: secondo Deleuze, la percezione non si limita al riconoscimento secondo il senso comune e alla successiva formazione di un'immagine rispecchiante o rappresentativa della realtà, né alla reminiscenza, che è in fondo un riconoscimento mascherato⁴⁰. Piuttosto, come sosteneva Bergson, «la cosa e la percezione della cosa sono una sola e stessa cosa, una sola e stessa immagine, ma rapportata all'uno o all'altro dei due sistemi di riferimento»⁴¹, l'attuale e il virtuale. Così Michel Bernard:

il mondo o lo spazio che lo circonda, agli occhi del coreografo, si sdoppia, produce un'alterità o il suo simulacro e si anima, si temporalizza in un indefinito processo ritmico di disequilibrio e di equilibrio, di tensione e di rilassamento, di estensione e di flessione. In breve, lo sguardo del coreografo è già in un certo modo un movimento virtuale di danza⁴².

Nella percezione si agisce dunque per differenziazione, per formazione di immagini non rappresentative ma differenti (le quali comprendono solo ciò che interessa, a seconda dell'*inquadratura*) in relazione a «un'immagine particolare che le inquadra»⁴³. Ciò significa che ognuna di queste immagini seziona il reale cogliendone solo ciò che è utile, non solo per «registrarlo» nella memoria, ma in primo luogo per elaborarne uno schema motorio di azione-reazione. L'insieme virtuale delle immagini che si formano attorno a qualsiasi realtà attuale consente dunque di reagire a quella realtà, ma anche di modificarla: è il lato dell'azione, ossia della reazione mediata da un intervallo che trasforma la realtà in qualcosa di nuovo, facendo appello a quella costellazione di potenzialità che è implicata in ogni livello del reale.

³⁹ In questo senso, possiamo sostenere che quelle esperienze che a partire dagli anni '60-'70 si qualificano come *Bodyart* e si immettono nella più vasta gamma della *performance* sono in realtà un fraintendimento del concetto di virtuale legato al corpo o anche dell'idea di corpo senza organi. Come precisa Deleuze, infatti, la ricerca del virtuale va nella direzione di una continua messa in mutazione delle funzioni, di un'apertura della percezione e del movimento verso un'esplorazione e una comprensione più adeguata e completa della propria potenza, dei propri limiti. Inoltre, il mutamento auspicato non è quello della forma del corpo verso un'altra forma (direzione in cui si muovono invece ad esempio Orlan e Stelarc), ma la proiezione in uno stato di variazione permanente dove non ci sono più forme fisse ma soltanto intensità, in un continuo divenire-altro che non deve portare all'assomigliare ad altro o all'ibridazione con la macchina, né alla manipolazione genetica, né alla manipolazione violenta, ma alla captazione di forze che restituiscono la potenza della sensazione. Il corpo è sì materiale, è sì deformabile, ma ciò non significa condurne una decostruzione verso una sua ricostruzione irreali, quanto piuttosto una degerarchizzazione, un isolamento degli organi al fine di conoscerne la potenza e capacità di espressione reale, al di là degli automatismi.

⁴⁰ Cfr. G. Deleuze, *Differenza e ripetizione*, cit., in partic. cap. 3, *L'immagine del pensiero*, pp. 169-217.

⁴¹ G. Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema 1* (1983), trad. it. di J.-P. Manganaro, Milano, Ubulibri, 1984, p. 82.

⁴² M. Bernard, *Danza e immagine*, trad. it. di E. Quinz in A. Menicacci, E. Quinz (a cura di), *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Venezia, Marsilio, 2001, pp. 287-306, cit. p. 302. E prosegue: «In questo senso, mi sembra legittimo estrapolare qui una bella formula che Félix Guattari applica opportunamente al solo «enunciato significante», e dire che questo sguardo è (o funziona come) «una danza muta delle intensità»» (cit. tratta da F. Guattari, *L'incoscient machinique*, Paris, Recherches, 1979, p. 31).

⁴³ G. Deleuze, *L'immagine-movimento*, cit., p. 82.

Titolo || Pensiero e creazione: il «Teatro del futuro» di Gilles Deleuze

Autore || Sara Baranzoni

Pubblicato || «Culture Teatrali», n. 22, 2013, pp. 267-299.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 8 di 19

Lingua || ITA

DOI ||

Movimento

In secondo luogo, la funzione del virtuale si ritrova nell'esplorazione del potenziale gestuale del corpo: «virtualizzare se stessi», come sostiene Hubert Godard⁴⁴, consiste nel «separare» la parte attuale del proprio corpo da una sua proiezione virtuale, la quale «si muove in uno spazio al quale assegno un senso, un valore, nel quale proietto un'immagine del gesto, costruisco un'azione virtuale»⁴⁵. Per costruire il movimento, un corpo si serve dunque di immagini virtuali che lo proiettano nello spazio, uno spazio che viene così vettorializzato (ossia sezionato in spazi prospettici, distanze, e ricomposto secondo linee che seguono l'andamento proposto) seguendo orientamenti e prospettive particolari. Come si può intuire, si tratta ancora di un'esplorazione delle potenzialità del corpo nello spazio che non comporta alcun supporto tecnologico, in quanto giocata interamente sulle capacità di percepire e attuare scambi con l'ambiente circostante, costruendo una sorta di *simulazione* dell'azione attraverso l'*immaginazione*. In altre parole, una scomposizione in immagini virtuali che vanno a costituire il *mondo circostante* dell'oggetto attuale, ma che allo stesso tempo lo trascinano in un continuo scambio dentro-fuori in rapporto ad esse: il movimento è al contempo cosa e immagine, attuale e virtuale, e in quanto tale si rapporta a tutte le altre immagini che possono combinarsi.

In questo modo riusciamo dunque a cogliere il virtuale in quanto parte del reale del corpo nel suo rapporto con lo spazio, e a vedere come esso si dispieghi a contatto con l'attualità del movimento. Occorre però ricordare che, come già nel caso della percezione, la dinamica del movimento nel suo complesso è in realtà qualcosa di molto più articolato rispetto a un meccanismo di proiezione nel futuro del proprio corpo e di selezione delle occorrenze: nel processo subentrano anche il portato relazionale dell'esperienza e le immagini-ricordo della stessa, che si combinano con le proiezioni verso la produzione del nuovo. Dunque, abbiamo qui un virtuale a livello ideativo, anticipatorio, che si combina con uno di livello «estrattivo», di ritenzione dal ricordo, fino a costituire il momento esecutivo, che definisce la parte attuale del movimento: è in questo senso che possiamo considerare il virtuale come una durata che si dispiega contemporaneamente nei due sensi di passato e futuro. Tale dinamica è chiaramente individuabile nella creazione coreografica, dove l'articolazione di attuale e virtuale, il loro continuo scambio, contribuisce alla modulazione del gesto e al tracciamento di una cartografia all'interno dello spazio scenico. La danza si è da sempre interessata all'esplorazione delle potenzialità del movimento e, tentando di esaltare o variare i valori del corpo, è uscita molto presto da una concezione organica dello stesso per giungere a una ridefinizione che ne tenesse in considerazione non solo le caratteristiche fisiologiche interne (comunque di fondamentale importanza), ossia il corpo che si ha, ma anche il suo rapporto con l'esterno e con i suoi divenire, ossia il corpo che si è (è in questo senso che Michel Bernard parla di *corporeità*⁴⁶) – in una prospettiva più articolata che chiama in causa filosofia, psicologia, antropologia, sociologia. Si tratta dunque di una concezione allargata del corpo, non limitata solo al suo contorno fisico, ma estesa anche al suo sistema di relazioni intrattenute con l'esterno attraverso gesti, movimento, posture.

Chiaramente, poi, sia il livello della percezione che quello del movimento possono essere modificati (attraverso l'aumento o la limitazione delle possibilità operative) dall'utilizzo di apparecchiature tecnologiche: e oggi, con le innovazioni seguite all'avvento della digitalizzazione e della miniaturizzazione dei processori, è possibile portare direttamente sulla scena anche la tecnologia più complessa. Ad esempio esistono strumenti che, grazie all'applicazione di sensori sul corpo, possono rendere più facilmente percepibili alcune delle informazioni relative al livello cinestesico, trasformandole in segnali visivi o sonori, che contribuiscono a creare un'ulteriore immagine del movimento:

io sento il mio corpo quando mi muovo, e, grazie a questi dispositivi posso confrontarmi, in sostanza, con un'altra percezione dello stesso movimento. Quindi c'è un gioco – c'è «gioco» – tra le due potenzialità percettive: la mia abituale maniera di sentire e quella mediata dal visivo, dal sonoro o dal tattile [...] Grazie a questi dispositivi si può creare del nuovo: s'intuisce un meccanismo che permetta di rinnovare una certa dinamica dell'immaginazione, di rinnovare quindi l'anatomia soggettiva⁴⁷.

Spazio virtuale/attuale

Prendiamo ora in considerazione lo spazio, ripensando per un istante a ciò che annota Deleuze riferendosi alla tela «bianca» che sta davanti al pittore⁴⁸: essa non è mai realmente bianca, vuota, ma sempre piena di immagini virtuali ed elementi attuali. Poi, ci sono dei dati. I dati a cui si riferisce sono quelli personali, ciò che si è già fatto, ciò che si vorrebbe fare, ciò che si sa fare, i propri cliché. Oppure dati relativi al materiale disponibile (luci, colori, corpi, oggetti, parole, musiche, idee), al cui carattere abbiamo già accennato. Dunque: com'è possibile creare davanti a uno spazio non neutro? Si tratta ancora una volta, potremmo dire, di intendere la creazione come evento che scaturisce nello spazio dell'incontro tra i differenti elementi.

⁴⁴ Cfr. H. Godard in A. Menicacci, E. Quinz, *Conversazione con Hubert Godard*, trad. it. di E. Quinz, A. Menicacci, S. Zurletti, in A. Menicacci, E. Quinz (a cura di), *La scena digitale...*, cit., pp. 371-381.

⁴⁵ Ivi, p. 372.

⁴⁶ Cfr. M. Bernard, *Le corps*, Paris, PUF, 1972 (seconda edizione ampliata Paris, J.P. Delarge, 1976).

⁴⁷ H. Godard, in A. Menicacci, E. Quinz, *Conversazione con Hubert Godard*, cit., pp. 374-375.

⁴⁸ Cfr. G. Deleuze, *Francis Bacon...*, cit.

Titolo || Pensiero e creazione: il «Teatro del futuro» di Gilles Deleuze

Autore || Sara Baranzoni

Pubblicato || «Culture Teatrali», n. 22, 2013, pp. 267-299.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 9 di 19

Lingua || ITA

DOI ||

Il termine «incontro» è ancora una volta il nodo per entrare nella questione. Dal punto di vista delle teorie sul teatro nulla di nuovo: già Cruciani indicava lo spazio come un'entità complessa, luogo molteplice di una relazione tra diverse componenti⁴⁹. In questa prospettiva, occorrerà innanzitutto chiarire che nella presente trattazione ci si riferirà ad esso in due diversi modi. In un primo senso, lo spazio sarà inteso come ciò che comprende tutti i corpi (in senso lato) che entrano a far parte della stessa situazione, con le relative distanze e i rapporti che tra essi si vengono a creare. È la definizione che corrisponde al punto di vista della scena e del performer, alla quale possiamo legare il concetto di territorio: la riunione di porzioni di ambienti differenti attratte da un accadimento (un elemento divenuto espressivo). Così come nel caso del territorio, i limiti di un simile spazio sono piuttosto sottili e soggetti a continua ridefinizione (deterritorializzazione – riterritorializzazione).

In secondo luogo, restringendo il campo e adottando un'ottica più pittorica, possiamo dire che lo spazio corrisponde al «quadro della visione», in un'accezione che prende a modello il punto di vista dello spettatore, e in quanto tale sembra privilegiare la componente ottica della scena. Ma, come vedremo, non è più sufficiente parlare solo di «punto di vista» o di «punti di vista»: bisognerà fare piuttosto riferimento ai paradigmi di un'esperienza percettiva intensa, ad una relazione col visivo tale da abbinare il consueto livello ottico-sonoro (il quale viene a sua volta potenziato) a un nuovo livello tattile, in vista della creazione uno spazio più propriamente *aptico*.

Spazio come territorio

La definizione deleuziana di territorio risulta particolarmente produttiva per riesaminare lo spazio teatrale se si intende per territorio non un luogo fisicamente separato governato da regole e principi che gli sono propri, quanto piuttosto una zona delimitata ma percorsa da linee di deterritorializzazione che ne ridefiniscono i confini ampliandoli o riducendoli, ma soprattutto rendendoli permeabili all'incontro con nuove forze, pensieri, relazioni. L'abitare il territorio come modalità dello stare in scena ha dunque senso se non si riferisce a un chiudersi nel proprio mondo e nelle proprie convenzioni, ma solo in quanto punto di partenza per guardare al nuovo, al fuori, all'altro.

Inoltre, pensare lo spazio-territorio come ciò che si costituisce intorno a un corpo-evento permette di considerare le possibilità che quest'ultimo ha di ridisegnarlo, modificarlo, materializzarlo attorno a sé prima e durante il proprio atto performativo, componendolo con la propria percezione/il proprio movimento, e questa dinamica compositiva trova la sua espressione più intensa in uno dei potenziamenti tecnologici dello spazio così inteso: l'ambiente interattivo. La peculiarità degli ambienti interattivi pensati per la scena è che in essi il performer può, attraverso il proprio movimento e con la propria presenza, plasmare lo spazio che lo circonda, fungendo da operatore di attualizzazione delle virtualità insite nella programmazione di tale ambiente. Ad esempio, ciò può avvenire costruendo e modificando scenografie digitali bi e tridimensionali, ma anche ologrammi derivati dalla presa e scomposizione del movimento, il cui procedimento tecnico principale è quello della *motion capture*⁵⁰, ossia un sistema per captare il movimento in modo da poterlo descrivere tramite formule matematiche. Così, attraverso i dati raccolti si possono costruire animazioni che «doppiano» il corpo in scena, evidenziandone la struttura del movimento, o che lo trasformano in vettori luminosi/cromatici, trasmessi a uno schermo o ricreati nello spazio stesso. Un'ulteriore possibilità generata dalla captazione e riduzione a informazione digitale del gesto e del movimento è quella della sua conversione in suono: attraverso l'acquisizione di traiettorie, velocità, accelerazioni all'interno di uno spazio e l'associazione a determinate formule, se ne attua la trasformazione in vibrazioni sonore. Altrimenti, l'ambiente interattivo può richiedere il coinvolgimento diretto degli spettatori, che entrano in relazione con esso, ognuno con il proprio bagaglio di interessi e attrazioni, e a seconda delle proposte sono chiamati ad agire l'esperienza percettiva attivandone differenti componenti virtuali.

Il quadro della visione

Con la figura dello spettatore passiamo alla seconda accezione di spazio, quello che abbiamo definito come «quadro della visione». Muovendo da una riflessione piuttosto generale su quell'orizzonte della scena che abbiamo individuato come «paesaggio visivo», prendiamo in considerazione la seguente definizione:

Con l'espressione «visione scenica» intendo fare riferimento sia alla percezione simultanea di una scena-quadro (la composizione dei diversi elementi che strutturano l'ambiente in quanto «habitat dell'azione» e in quanto «figurazione spaziale» della situazione drammatica) sia alla coordinazione dei punti di vista virtuali o reali («inscenati» o suggeriti) dai quali si può «derivare» il senso circostanziale dell'evento. In tal modo, la visione scenica corrisponde al modo di *prospettare* la situazione e lo spazio dell'azione da parte della «messa in scena» (focalizzazione dei diversi piani dello spazio e organicità dell'insieme-quadro). La «visione scenica» risulta da una sorta di «somma prospettica» dei diversi punti di aggancio dell'azione situata in spazi differenziati. Come tale è simultanea, sintetica, «cubica», e costituisce una sorta di «enunciazione zero» di punti dinamizzabili della prospettiva e dei tracciati «montabili» dello sguardo

⁴⁹ Cfr. F. Cruciani, *Lo spazio del teatro*, Roma-Bari, Laterza, 1992.

⁵⁰ «Per Motion Capture si intende un tipo di hardware e di software per computer che rende possibile la rappresentazione 3D di corpi in movimento. Una sessione di ripresa di motion capture si svolge collocando in posizioni strategiche sul corpo del danzatore o della persona di cui si vuole catturare il movimento, dei marcatori o sensori, che forniscono le informazioni al software». S. Delahunta, *Coreografie in bit e byte: motion capture, animazione e software per la danza*, trad. it. di L. Lirussi in A. Menicacci, E. Quinz (a cura di), *La scena digitale...*, cit., pp. 83-100, cit. p. 83.

Titolo || Pensiero e creazione: il «Teatro del futuro» di Gilles Deleuze

Autore || Sara Baranzoni

Pubblicato || «Culture Teatrali», n. 22, 2013, pp. 267-299.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 10 di 19

Lingua || ITA

DOI ||

(articolazione della visione e del tempo-spazio della scena). Si può dire, in questo senso, che la visione a teatro è *telescopica*, risultante di una serie concentrica (e in profondità) di *scansioni dello sguardo*⁵¹.

Riconoscere la presenza sulla scena di diversi piani della visione prospetta un passaggio dal monofocale della visione frontale costruita secondo la determinazione delle traiettorie dello sguardo in dipendenza da un unico punto di vista (quello della platea) dal quale si costruisce anche la relazione prospettica tra gli elementi, alla «plurifocalità» dei punti di vista virtuali resi praticabili dal *dispositivo di visione* che ogni creazione mette in scena. Ma lascia anche presupporre una delle caratteristiche peculiari della scena contemporanea: la percezione della scena, molto spesso ravvicinata, diviene tridimensionale, *cubica*, in grado di *prendere* tutto lo spazio avvolgendolo nello sguardo.

In generale, parlare di dispositivo di visione significa spostare l'attenzione dal performer sulla scena allo spazio percettivo che sta tra la scena e lo spettatore. Si tratta spesso di spazi ridotti, dove la prossimità arriva in alcuni casi alla disposizione sullo stesso piano con interazione diretta. Nella maggior parte dei casi, ciò che viene a scomparire o a subire una mutazione è il posizionamento univocamente frontale e distanziato, a favore di un'immersione dello spettatore nello spazio scenico che lavora su diversi piani del posizionamento, complicando allo stesso modo attori e spettatori a seconda della reciproca posizione.

Dall'orizzonte visivo alla dimensione aptica

Abbiamo accennato come nell'esperienza teatrale contemporanea si configuri uno spazio di tipo vettoriale, percorso da linee di movimento che descrivono spirali, vortici tali da invaderlo mappandolo, pur senza incasellarlo in forme rigide. Tale mappatura è resa possibile anche dall'azione percettiva su tale spazio, che ne fa uno spazio di contatto, dove i valori diventano tangibili, prensibili e avvicinabili tramite una modalità tattile dello sguardo. È la *funzione aptica* del vedere, che si esercita grazie alla vicinanza e alle specifiche capacità neurali messe in atto dalla percezione, ma anche grazie alla qualità dello spazio percepito, reso tangibile dal conferimento di consistenza dei materiali che lo costituiscono. L'impressione di consistenza è inoltre rafforzata dai rapporti che si instaurano tra i materiali, i colori e l'uso delle luci: la scena contemporanea privilegia una luce ed un colore che materializzano gli oggetti, rendendone espliciti o diradandone i contorni attraverso puntamenti precisi che li staccano dalle campiture del fondo⁵². Essi lavorano sulle forme creandole e dissolvendole per contrasti e spezzature, sbriciolandone la materia in una moltitudine di particelle molecolari dinamiche che riempiono lo spazio conferendo un altro livello di densità alla scena, e rendendo l'esperienza percettiva densa e palpabile. È così che il gioco di luci e colori può rendere tangibili i corpi ed istituire rapporti sempre cangianti tra la campitura di fondo e le figure che abitano la scena: isolare la figura, proiettarla in avanti, o riassorbirla, attraendola verso un fondo indifferenziato, sono solo alcune delle modalità di trattamento che si possono istituire.

Tornando al «fuori» scena, ribadiamo che funzione fondamentale di un simile spazio è permettere di sperimentare nuovi modi di guardare, per cui non ci si limita a vedere le figure, ma si tenta secondo diversi gradi di intensità di incontrarle dentro al quadro: lo spettatore non è più tale, perde la sua localizzazione esterna, il suo esserci quasi casuale, ma entra a far parte del quadro, intessendo con esso una relazione sensoriale intensa. È come se la visione divenisse parte di ciò che vede, non assorbendo l'immagine, ma percorrendo la superficie della materia, nelle sue asperità e frammentazioni particolari⁵³. È un vedere passando per la superficie delle cose, come se le si toccasse.

3. I tempi della scena: dal tempo misurato al tempo allo stato puro

Come per quanto riguarda lo spazio, anche ripensare il concetto di tempo relativamente alla scena significa far riferimento a diversi livelli di indagine. Ad un primo livello (che chiameremo durata oggettiva o tempo dell'esecuzione) si può prendere in considerazione la durata della rappresentazione che varia evidentemente, a seconda delle scelte artistiche, da pochi minuti fino a giornate intere o a diversi giorni consecutivi: questo carattere risulta significativo nel caso in cui si vogliano analizzare le modalità di percezione e fruizione dello spettatore. Un secondo livello (durata o tempo del racconto) è quello in cui un tempo storico-cronologico è messo in rapporto con il tempo della sua narrazione: si tratta, con le parole di Gérard Genette, della relazione tra storia e racconto⁵⁴. Negli studi teatrali classici che hanno affrontato la questione del tempo, tale ambito di indagine è il più frequente: ci si concentra sulla descrizione dei rapporti tra un racconto e la sua messa in scena, prendendo in considerazione eventuali coincidenze, sommari, ellissi, pause, o, in caso di sovvertimenti della cronologia, le tecniche di prolessi (anticipazione) e analepsi (retrospezione). L'insistenza di queste figure, che è sempre considerata a partire da una porzione di tempo (durata) cronologica presa a modello, può poi fare riferimento sia al tempo della storia/dell'avvenimento in sé, sia alla successione degli eventi così come è esposta in una scrittura drammatica. Rispetto alla cronologia storica, infatti, si possono

⁵¹ M. Grande, *Il tempo-spazio della scena*, in *Scena Evento Scrittura*, cit., pp. 123-148, cit. nota 7 p. 127.

⁵² Sui rapporti tra luce e colore sulla scena cfr. F. Crisafulli, *Questioni della luce nel teatro contemporaneo*, Corazzano (Pisa), Titivillus, 2007, che offre anche una buona panoramica storica delle massime sperimentazioni relative a questo campo nel Novecento teatrale.

⁵³ Cfr. E. Pitozzi, «Logica della prossimità. Verso un'estetica del tatto», in *Culture Teatrali* 18, primavera 2008, in partic. p. 148.

⁵⁴ Cfr. G. Genette, *Figure III. Discorso del racconto* (1972), trad. it. di L. Zecchi, Torino, Einaudi, 1986.

Titolo || Pensiero e creazione: il «Teatro del futuro» di Gilles Deleuze

Autore || Sara Baranzoni

Pubblicato || «Culture Teatrali», n. 22, 2013, pp. 267-299.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 11 di 19

Lingua || ITA

DOI ||

concepire due dislivelli, uno narrativo, relativo a come la storia viene raccontata (anche in un testo canonico come *Amleto*, fa notare ad esempio Vescovo⁵⁵, ci possono essere deviazioni, ellissi, contrazioni); l'altro rappresentativo, e cioè relativo alle modalità in cui, a partire dalla cronologia storica e dalla sua resa narrativa, si genera una rappresentazione scenica, che può rispettare l'una, l'altra o anche nessuna delle due, proponendo il racconto in una successione, o attraverso figure ancora diverse.

Ma non è nemmeno questo il livello che qui ci interessa. Seguendo Deleuze, cercheremo dunque di individuarne un terzo: il tempo *della* scena o *sulla* scena.

Tempo sulla scena: spazio-tempo e tempo-spazio

Da sempre riconosciuto come una dimensione *altra* rispetto alla quotidianità, il tempo scenico è stato descritto a più riprese come un tempo necessariamente al presente anche quando riferito a avvenimenti passati: il tempo immediato dell'evento, convenzionalmente ricostruito dallo spettatore come un tempo lineare seppure ritmato da pause e rapporti di velocità/lentezza che ne costituiscono le pulsazioni e le unità di misura in rapporto al movimento nello spazio.

Una prima e innovativa teorizzazione del rapporto spazio/tempo che consente di mettere in campo alcuni elementi deleuziani è quella che Maurizio Grande propone in un intervento intitolato *Il tempo-spazio della scena*⁵⁶. Egli riconosce come in generale nel teatro, rispetto alla letteratura e al cinema, si assiste a un'impraticabilità della narrazione per assenza di una *voce narrante* (che chiama *portante*) in grado di costituire lo sfondo diegetico e l'architettura cronica attuando uno scarto temporale tra il fatto e la sua narrazione. In altre parole, l'attore, nella sua presentazione diretta dell'azione, non è sorretto né da una voce portante (come nel romanzo) né da un occhio testimoniale (come nel cinema) che enuncia la situazione riportandone la scansione temporale. Pertanto, la logica della messa in scena drammatica subordina totalmente il tempo allo spazio (*spazializzazione del tempo scenico*), in quanto al suo interno l'azione viene «programmata secondo modalità di dislocazione e distribuzione topologica (i piani della scena-quadro), piuttosto che secondo modalità croniche di continuità/discontinuità dei personaggi nel flusso del tempo»⁵⁷.

In questo modo il tempo scenico appare schiacciato nella sua rappresentazione spaziale, che consiste in una combinazione di atti (presenti) finiti e non in un montaggio di azioni narrate, mentre la messa in scena si risolve in una composizione spaziale di tipo geometrico che articola nello spazio i diversi atti-tempi dell'azione drammatica. Tali tempi sono definiti da Grande *presenti acronici*, e il tempo totale (durata oggettiva) si dà come la congiunzione dei singoli tempi diretti (i tempi degli atti compiuti e i tempi degli episodi), da cui il dramma emerge come geometria degli innesti, degli incastri e dei motivi. Da qui discende la necessità del montaggio, una nozione che anche per il teatro deriva direttamente dalle formulazioni di Ejzenštejn⁵⁸. Diversamente dal cinema, dove il montaggio consiste in un'attività meccanica di taglio e cucitura di immagini fisicamente collocate su una pellicola o su supporto digitale, e pertanto direziona in modo univoco e decisivo l'occhio dello spettatore (*montaggio della visione*), nel teatro il montaggio si deve servire di espedienti indiretti, e rispetto allo sguardo esso può solo orientarlo, sedurlo, affascinarlo, ma non assimilarlo al soggetto dell'enunciazione (per differenziarlo da quello cinematografico, Grande lo chiama *montaggio dello sguardo*)⁵⁹. E, secondo Grande, il montaggio dello sguardo è ciò che in teatro tenta di assolvere la funzione diegetica evitando lo schiacciamento del tempo sulla disposizione spaziale.

La composizione, a teatro, è responsabile della *visione istantanea* della scena intesa come «quadro» nel quale si configura e si proietta l'azione; mentre il montaggio è responsabile – già a questo livello, e non solo a livello della messa in scena – del tracciato dello sguardo, che obbedisce alla dinamica di enunciazione ottica della *visione scenica*⁶⁰.

Ci troviamo dunque di fronte a una situazione in cui da una parte sta la visione istantanea della composizione scenica (dove il tempo della visione corrisponde a quello dell'azione drammatica), mentre dall'altra sta il montaggio in quanto azione su tale composizione atta a influenzare le possibili traiettorie dello sguardo con l'obiettivo di ottenere una focalizzazione adeguata di zone particolari della scena, verso quella che Grande chiama, con Ejzenštejn, *mizankadr* scenica⁶¹. Si tratta di un'attività che si configura per procedimenti assimilabili a uno «scorcio» (angolazione del piano dell'inquadratura) e a un «taglio» (incontro con i margini dell'inquadratura) virtuali⁶², attualizzati mediante una serie di accorgimenti «grammaticali» che possono comprendere il posizionamento dei corpi su diversi piani scenici, tagli prossemici, usi particolari della luce, risonanze tonali, precisi tipi di recitazione, effetti acustici, determinazione del ritmo generale dell'azione, e qualsiasi cosa che possa contribuire ad attrarre e orientare la percezione dello spettatore. Possiamo dunque accostare una visione istantanea del

⁵⁵ Cfr. P. Vescovo, *Entracte. Drammaturgia del tempo*, Venezia, Marsilio, 2007.

⁵⁶ Cfr. M. Grande, *Il tempo-spazio della scena*, Urbino, Centro Internazionale di Semiotica e Linguistica, 1991, ora in *Scena evento scrittura*, cit. pp. 123-148.

⁵⁷ Ivi, p. 138.

⁵⁸ Cfr. la recente riedizione di S.M. Ejzenštejn, *Teoria generale del montaggio*, a cura di P. Montani, trad. it. di C. De Coro, F. Lamperini, Venezia, Marsilio, 2004.

⁵⁹ Cfr. M. Grande, *Il tempo-spazio della scena*, cit., p. 144 e sgg.

⁶⁰ Ivi, p. 127.

⁶¹ Cfr. S.M. Ejzenštejn, *Teoria generale del montaggio*, cit., vol. III.

⁶² Le definizioni sono sempre da Ejzenštejn, ivi.

quadro come composizione (messa in scena) a un montaggio di composizioni come sguardo (messa in inquadratura o *mizankadr*). In altre parole, come suggerisce ancora Grande, la composizione è un'immagine ottica istantanea, di carattere grafico, i cui elementi sono articolati nel tempo conferendo la possibilità di attuare il montaggio dello sguardo, di carattere dinamico.

Se l'azione drammatica che accade nel presente acronico dell'enunciazione diretta definisce lo *spazio-tempo* della scena, dove il montaggio interviene per tracciare le linee dello sguardo, secondo Grande bisogna ricordare anche l'esistenza di un secondo livello, quello del movimento, che va a costituire il *tempo-spazio*, prodotto ad esempio attraverso il ritmo degli spostamenti scenici, o la gestualità nel dialogo. Entrambe queste serie contribuiscono al montaggio: la serie tempo-spazio configura la linea del senso servendosi delle materie espressive della scena, mentre la serie spaziotempo configura le traiettorie dello sguardo dello spettatore mediante il posizionamento dei corpi e la strutturazione dei piani.

Si può dire che il tempo della scena è percepibile nella declinazione dei corpi e delle materie secondo la dinamizzazione propria al montaggio, inteso come procedura globale e complessa che trascende la «messa in scena» in quanto «trasposizione» del dramma dal testo al palco. A sua volta, lo spazio scenico risulta declinato secondo le «grammatiche» convenzionali (o innovative) della logica spaziale dell'azione e della composizione per piani. La composizione dello spazio è funzionalmente orientata a fornire la visione d'insieme, il montaggio è orientato a fornire i tracciati dello sguardo⁶³.

La convincente teoria dello spazio-tempo di Maurizio Grande, pur comportando un deciso scarto rispetto alle teorie classiche della temporalità, non arriva però a tenere conto di quella trasformazione fondamentale che Deleuze riconosce nel regime delle immagini cinematografiche e che possiamo individuare anche per le arti sceniche: il passaggio dall'immagine-azione all'immagine-cristallo. Qui interviene una diversa modalità di composizione basata, come suggerisce già Deleuze, su un «taglio irrazionale» che crea tra le immagini legami totalmente antinarrativi, tramutandole in un fuori-linguaggio⁶⁴. Vediamo dunque come proporre un'integrazione attraverso i concetti del nostro filosofo.

«Un po' di tempo allo stato puro»

Deleuze, presentando la sua teoria delle estasi temporali attraverso Kant e Bergson, nota come in fondo non sia possibile avere un presente che sia solo tale, in quanto con ogni presente coesistono sempre un passato e un futuro senza i quali esso non potrebbe essere⁶⁵. Ciò vale a suo avviso anche in relazione alle immagini cinematografiche:

mi sembra evidente che l'immagine non sia al presente. Ciò che è al presente è quello che l'immagine «rappresenta», ma non l'immagine in sé. L'immagine è un insieme di rapporti di tempo da cui il presente scaturisce, sia come comune multiplo sia come minimo divisore. I rapporti di tempo non sono mai visti nella percezione ordinaria, ma lo sono nell'immagine, non appena essa sia creatrice. L'immagine rende sensibili, visibili i rapporti di tempo irriducibili al presente⁶⁶.

Deleuze intende dire che in realtà l'immagine è pensata come al presente solo in quanto «presenta» – cioè mette al presente, riporta nel presente – una serie di durate coesistenti che però non possono essere limitate a quel presente. Si tratta delle durate che confluiscono nel *virtuale*, eterna suddivisione in passato-presente del tempo dell'evento. Ripensando alla distinzione bergsoniana dei punti della memoria contro il flusso del divenire: l'idea che basti riportare al presente degli istanti di passato innestandoli in esso non rende giustizia all'altro vero problema dell'arte, quello che affianca alla creazione la percezione. Una percezione che deve essere allargata il più possibile per arrivare a cogliere elementi (in questo caso, il tempo) nella loro forma pura.

Allargare la percezione vuol dire rendere sensibili, sonore (o visibili) delle forze solitamente impercettibili. [...] Noi percepiamo facilmente e a volte dolorosamente ciò che è nel tempo, percepiamo anche la forma, le unità e i rapporti della cronometria, ma non il tempo come *forza*, il tempo in sé, «un po' di tempo allo stato puro»⁶⁷.

«Il tempo dell'attore-ballerino»

Ma torniamo per un attimo sulla questione più generale della concezione del tempo. In *Differenza e ripetizione* e poi in *Logica del senso*, Deleuze affronta più volte la questione del tempo mettendola in relazione con la situazione dell'attore-ballerino o attore-mimo. In particolare, nella seconda opera, si riferisce ai dinamismi di effettuazione e contro-effettuazione dell'evento e al suo tempo *Aiôn* in questo modo:

⁶³ M. Grande, *Il tempo-spazio della scena*, cit., pp. 147-148.

⁶⁴ Sull'immagine come fuori-linguaggio cfr. D. Tarizzo, «L'«immagine» di Deleuze», in *Il pensiero libero. La filosofia francese dopo lo strutturalismo*, Milano, Raffaello Cortina, 2003, pp. 27-37.

⁶⁵ Il discorso sulle estasi del tempo non può in questa sede essere approfondito, rimandiamo dunque ai testi di riferimento (G. Deleuze, *Differenza e ripetizione*, cit., e Id., *Logica del senso*, cit.).

⁶⁶ G. Deleuze, *Il cervello è lo schermo*, in *Due regimi di folli...*, cit., p. 238.

⁶⁷ G. Deleuze, *Occupare senza contare. Boulez, Proust e il tempo*, in *Due regimi di folli...*, cit, p. 246.

Titolo || Pensiero e creazione: il «Teatro del futuro» di Gilles Deleuze

Autore || Sara Baranzoni

Pubblicato || «Culture Teatrali», n. 22, 2013, pp. 267-299.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 13 di 19

Lingua || ITA

DOI ||

Questo presente dell'Aiôn, che rappresenta l'istante, non è affatto come il presente vasto e profondo di Kronos: è il presente senza spessore, il presente dell'attore, del ballerino o del mimo, puro "momento" perverso. È il presente dell'operazione pura, e non dell'incorporazione. Non è il presente del sovvertimento né quello dell'effettuazione, bensì quello della controeffettuazione, che impedisce al primo di capovolgere il secondo, che impedisce al secondo di confondersi con il primo e che interviene a duplicare il duplicato⁶⁸.

Si introduce dunque un tempo che non è più la misura del mutamento di ciò che muta (come nelle teorie classiche) ma il tempo dell'evento in sé. Dire «il tempo dell'evento» significa introdurre una dimensione temporale che non descrive ciò che si svolge (sulla scena) né rappresenta il tempo reale (durata oggettiva) di ciò che accade, ma che si sviluppa nell'incontro tra le dimensioni della scena e della sua percezione. E l'«attore-mimo» è per Deleuze colui che riesce ad estrarre l'evento dalla circostanza, a contro-effettuarlo, a liberarlo dalla sua appartenenza a un'occorrenza spaziotemporale. Esso si muove su quella retta illimitata che è il presente di Aiôn, pura forma vuota del tempo, istante senza spessore, tempo eterno dove circolano senso e non-senso, mentre l'azione resta in Kronos, il tempo della misurazione del movimento dei corpi, il tempo di ciò che accade nella sua successione.

L'attore è dell'Aiôn: invece del più profondo, del più pieno presente, presente che fa macchia d'olio e che comprende il futuro e il passato, ecco sorgere un passato-futuro illimitato che si riflette in un presente vuoto che non ha più spessore di un vetro. [...] Ciò che interpreta non è mai un personaggio: è un tema (il tema complesso o il senso) costituito dalle componenti dell'evento, singolarità comunicanti, effettivamente liberate dai limiti degli individui e delle persone. [...] L'attore effettua dunque l'evento, ma in modo ben diverso da quello in cui l'evento si effettua nella profondità delle cose. O piuttosto egli raddoppia tale effettuazione cosmica con un'altra a modo suo singolarmente superficiale, tanto più netta, tagliente e pura per questo, che viene a delimitare la prima, ne libera una linea astratta e serba dell'evento soltanto il contorno o lo splendore: diventare il commediante dei propri eventi, *contro-effettuazione*⁶⁹.

Spostare l'attenzione sull'Aiôn, sul tempo in sé, piuttosto che sulla progressione cronologica degli avvenimenti, non significa però eliminare questi ultimi svuotando la scena dall'azione. Detto altrimenti, per passare dalla percezione di un tempo cronologico a quella di un tempo puro, non è necessario abolire gli avanzamenti del movimento, ma inquadralo in un'ottica diversa: quella che ne fa un segmento di divenire, o una parte sottoposta ad aberrazione di una situazione che è in sé puramente ottica o sonora. Secondo Deleuze, è in questo modo che nel cinema si raggiunge l'immagine-tempo diretta: se dunque si vuole rendere il tempo percepibile anche nella simultaneità della scena teatrale, occorrerà piuttosto modificare la natura del movimento, cambiando le regole della composizione.

Movimento aberrante ed effetti di tempo

Uno dei cambiamenti individuati da Deleuze in relazione al cinema del dopoguerra è relativo allo statuto dell'immagine in quanto veicolo di effetti di tempo: il cinema inizia ad esplorare quest'ultimo nella sua forma diretta, attraverso la produzione di immagini ottico-sonore pure che non rispondono più a una situazione portatrice di azione (o a un'azione a cui fa seguito una situazione), ma che procedono per «bolle»⁷⁰ distribuite in uno spazio-tempo aperto. In esse il movimento non è soppresso o eliminato totalmente, ma è piuttosto la sua qualità a mutare: da un movimento «per la verità», in grado di condurre verso una spiegazione logico-razionale degli avvenimenti, a un movimento aberrante o falso movimento. Falso, perché non può (non vuole) spiegare nulla, e anzi, con la sua ripetitività, la sua inutilità, contribuisce a complicare i livelli conoscitivi della realtà. In altre parole, la distinzione è quella tra un movimento per l'azione e un movimento nella situazione, che è una linea spaziotemporale liscia, sulla cui superficie l'evento si crea e a partire dalla quale il senso si determina (anche se in essa non risiede).

Nell'effettività scenica, troviamo allora un movimento che tende a deviare dalle rotte consuete, dalla successione azione-reazione, per prendere direzioni del tutto inaspettate, degeneri, facendo così perdere qualsiasi punto di riferimento a partire dal quale misurarlo attraverso un sistema cronico. Un movimento che si dà come ripetizione a-direzionale, senza oggetto, sclerotizzato nella sua auto-referenza. Riprendiamo un brano da *L'immagine-tempo*:

Il movimento aberrante rimette dunque in discussione lo statuto del tempo come rappresentazione diretta o numero del movimento, perché sfugge ai rapporti di numero. Ma il tempo stesso, lungi dall'esserne lacerato, vi trova piuttosto l'occasione per sorgere direttamente e scrollare la propria subordinazione rispetto al movimento, per rovesciare questa subordinazione. [...] Il movimento aberrante rivela il tempo come tutto, come «apertura infinita», come anteriorità rispetto a ogni movimento normale definito dalla motricità [...]. Se il movimento normale subordina a sé il tempo di cui ci dà una rappresentazione indiretta, il movimento aberrante testimonia un'antiorità del tempo che ci presenta direttamente, dal fondo della sproporzione delle scale, della dissipazione dei centri, del falso raccordo delle stesse immagini⁷¹.

⁶⁸ G. Deleuze, *Logica del senso*, cit., p. 150.

⁶⁹ Ivi, pp. 134-135.

⁷⁰ Cfr. G. Deleuze, *Occupare senza contare...*, cit.

⁷¹ G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, cit., pp. 49-51.

Titolo || Pensiero e creazione: il «Teatro del futuro» di Gilles Deleuze

Autore || Sara Baranzoni

Pubblicato || «Culture Teatrali», n. 22, 2013, pp. 267-299.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 14 di 19

Lingua || ITA

DOI ||

Ecco che torniamo al tempo di Aïôn, tempo che non misura più il movimento ma perché è il movimento che non si lascia misurare. Se dunque si pone il movimento in una situazione di continua auto-falsificazione, se lo si rende molecolare e consistente, esso sarà allora in grado di captare la forza pura del tempo ad esso preesistente: in questo modo, «non è più il tempo che dipende dal movimento, ma il movimento aberrante che dipende dal tempo»⁷², ormai libero dai vincoli delle misure e delle limitazioni cronometriche.

Espandere la percezione per cogliere il tempo

Una seconda modalità di cogliere direttamente il tempo consiste nell'agire direttamente sulla percezione. Essa, nella realtà quotidiana – ricordano Deleuze e Guattari – è una facoltà limitata, che permette di captare il movimento solo come traslazione di un mobile o sviluppo di una forma, mentre i rapporti di velocità e lentezza e i divenire restano solitamente al di sotto o al di sopra della soglia di percezione⁷³. In passato, alcuni tentativi di afferrare questi aspetti invisibili sono stati praticati attraverso la fotografia del movimento che, pur riuscendo a trasformarlo in una sequenza di immagini ravvicinate in grado di illustrare la potenza di modificazione, allo stesso tempo lo riduceva però a una semplice progressione tra punti successivi, lasciando intatto il dominio dell'aspetto cronologico e perdendo quella connotazione di flusso di un divenire non limitabile a un'evoluzione di stadi. Come proseguono i due filosofi, l'unico modo di percepire tale aspetto del tempo consiste invece nell'agire direttamente sulla composizione per modificare le regole della sua percezione: ossia, creare un rapporto diverso tra il tempo dell'evento e quello della sua esperienza. Rallentare il movimento, ripeterlo, sgranare l'immagine attraverso l'uso particolare di luci e colori, sono solo alcune delle possibilità che la scena contemporanea esplora al fine di manipolare le modalità percettive della qualità temporale. Pensiamo ad esempio alla tessitura del tempo nelle partiture di Bob Wilson, efficaci macchine per la produzione di un tempo da guardare ed esplorare nei suoi più minuti dettagli resi evidenti e tangibili:

C'est le temps, en effet, qu'elles offrent en spectacle, qu'elles jettent en pâture ou lancent en manière de défi au spectateur, lequel laisse à son tour une part vitale de sa durée en consentant au voyage⁷⁴.

L'effetto che si ottiene è quello di una durata consistente, densa, come un materiale pronto ad essere plasmato a seconda delle necessità, un flusso unico circoscritto solo da un inizio e da una fine e che al suo interno non prevede alcuna limitazione, potendo pertanto essere dilatato o contratto a piacimento. Un tempo ancora una volta non pulsato, o liscio, che proietta in un'atmosfera oniricoirreale, che diviene ambiente, materiale, appunto. Fare un'immagine (ottica o sonora) che cambi le regole della percezione significa presentare qualcosa di talmente allargato (approfondito) da farne scomparire il dato cronologico, a favore dell'esposizione del tempo allo stato puro. L'amplificazione dell'immagine, l'allargamento delle sue maglie, permette infatti non di «vedere di più» ma di «vedere meglio» la sua composizione, isolandone gli elementi (in questo caso, il tempo) che possono così venire esplorati nella loro profondità.

Esaurire lo spazio

Infine, riprendendo le teorizzazioni relative al tempo e alla durata costruite da Deleuze a partire da Bergson, non possiamo trascurare la necessità di isolare il tempo dallo spazio per arrivare a concepirne la forma pura. Finora ci siamo occupati del tempo in relazione al movimento, ma oltre ad esso, ed è quanto deduciamo dalle notevoli pagine di Maurizio Grande già citate, anche la frapposizione dello spazio – certamente elemento più evidente tra i due, anche perché l'esperienza vissuta, ricorda Bergson, è sempre un misto tra spazio e durata – può confonderne la percezione. In realtà, secondo il filosofo di *Materia e memoria*, è erroneo in un'analisi filosofica considerare i misti di spazio-tempo, perché si tratta di due distinti tipi di molteplicità: quantitativa (lo spazio) e qualitativa (il tempo). In altre parole, lo spazio è un'altra unità valida per misurare il tempo, perché questo nella realtà attuale si presenta sempre come applicato ad uno spazio, mai allo stato puro. A suo avviso, per isolare la componente «tempo» dalla componente «spazio», occorre dunque ricercare una forma in cui è possibile percepire il tempo allo stato puro, ed essa è quella dell'arte. Ora, per quanto riguarda la scena teatrale, pare alquanto discutibile l'idea che esistano possibilità di eliminare lo spazio. Tuttavia, e in questo caso è lo stesso Deleuze che ci viene in aiuto con la sua analisi del trattamento di tale dimensione in alcuni lavori di Samuel Beckett⁷⁵, possiamo giungere alla conclusione che lo spazio sia invece eliminabile, anche se non totalmente e fisicamente, più o meno allo stesso modo di quanto appurato in relazione al movimento: ossia, svuotandolo dal suo interno, togliendogli ogni possibilità di divenire luogo per avvenimenti, farne insomma uno *spazio qualsiasi*, del tipo suggerito da Deleuze in *L'immagine-tempo*.

Il senso delle opere *Quad* e *Trio degli spiriti* di Beckett, argomenta Deleuze, è chiarissimo: si tratta di esaurire lo spazio. Nel primo, i quattro personaggi non fanno altro che spostarsi per tutto il tempo della durata seguendo un ritornello motorio, descrivendo una serie di percorsi senza oggetto, in un canone dal corso continuo che non cessa nella sua inesorabile precisione di far somigliare lo spazio ad «un piano scorrevole che faccia apparire e sparire quel che c'è sopra»⁷⁶. Ciò che si ricerca è

⁷² Ivi, p. 54.

⁷³ Cfr. G. Deleuze, F. Guattari, *Mille piani*, cit., p. 410.

⁷⁴ F. Maurin, *Robert Wilson. Le temps pour voir, l'espace pour écouter*, Arles, Actes Sud, 1998, p. 195.

⁷⁵ Cfr. G. Deleuze, *L'esausto* (1992), trad. it. di G. Bompiani, Napoli, Cronopio, 1999.

⁷⁶ Ivi, p. 32.

Titolo || Pensiero e creazione: il «Teatro del futuro» di Gilles Deleuze

Autore || Sara Baranzoni

Pubblicato || «Culture Teatrali», n. 22, 2013, pp. 267-299.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 15 di 19

Lingua || ITA

DOI ||

l'esaurimento delle potenzialità del quadrato, della possibilità insomma che qualcosa avvenga nello spazio considerato. Esaurire lo spazio in questo caso vuol dunque dire estenuarne la potenzialità, rendendo impossibile qualsiasi incontro al suo interno: *tra* i personaggi non accade niente, perché nulla *può* accadere. A questo fine, i corpi ripetono costantemente il loro muoversi e il loro evitarsi, in una sorta di danza solipsistica dalla durata potenzialmente indefinita.

L'altra opera menzionata da Deleuze, il *Trio degli spiriti*, dramma televisivo di Beckett che prende il nome da un'opera di Beethoven, è poi l'estrema punta di depotenzializzazione dello spazio: assistiamo qui a una frammentazione che elimina qualsiasi residuo di rappresentazione, le parti dello spazio vengono isolate tanto da precipitare nel vuoto, ciascuna a suo modo, così che «il passaggio da una parte all'altra e la loro successione *non fanno altro che collegare o raccordare vuoti insondabili*»⁷⁷. Tutto il trio è organizzato per farla finita, e la fine tanto desiderata è vicinissima scrive Deleuze: «è l'ultimo passo della depotenzializzazione, un passo duplice, perché la voce estingue il possibile mentre lo spazio estenua le sue potenzialità»⁷⁸. Ciò che rimane, quando lo spazio subisce un simile trattamento, è l'immagine.

Il *Trio* va dallo spazio all'immagine. Lo spazio qualunque appartiene già alla categoria della possibilità, perché le sue potenzialità rendono possibile il verificarsi di un evento di per sé possibile. Ma l'immagine è più profonda, perché si stacca dal suo oggetto per diventare lei stessa un processo, cioè un evento come possibile, che non ha nemmeno più bisogno di realizzarsi in un corpo o in un oggetto: qualcosa come il sorriso senza gatto di Lewis Carroll. [...] Ma se è vero che lo spazio qualunque non si separa da un abitante che ne estenui le possibilità, a maggior ragione l'immagine rimane inseparabile dal movimento in cui si dissolve da sola: il viso si china, si volta, si cancella o si disfa come una nuvola o un fumo. L'immagine visiva è trasportata dalla musica, immagine sonora che corre verso la propria abolizione. Entrambe fuggono verso la fine, avendo esaurito ogni possibile⁷⁹.

L'immagine si situa nel punto di intersezione dello spazio col tempo: così, dove il primo si esaurisce, il secondo si apre permettendo la formazione dell'immagine-tempo. Effetti di straniamento, distorsione di prospettive, movimenti ripetuti che lo annullano portano alla superficie l'evento-immagine, per poi farlo immediatamente scomparire. Siamo così tornati nell'ambito del virtuale, dove «l'immagine si stacca dal suo oggetto» per acquisire una propria autonomia che subito la porta all'esaurimento, perché l'immagine non dura che un istante. «L'immagine è un soffio, un fiato, ma spirante, in via d'estinzione. L'immagine è quel che si spegne, si consuma, è una caduta. È una pura intensità che si definisce come tale per la sua altezza, cioè per il suo livello sopra lo zero, che descrive solo cadendo»⁸⁰. Immagine che si forma e si dissolve, dall'interno grazie a una variazione della propria energia potenziale, o dall'esterno, con un baconiano «colpo di spazzola», azione di una forza sulla Figura.

Il regime dell'immagine: dall'azione al cristallo

Prima di introdurre un ulteriore livello di analisi, riprendiamo ancora una volta la rottura epocale che attraversa il cinema del dopoguerra, questa volta guardando alla natura del concatenamento tra le immagini. Sappiamo che relativamente al cinema classico Deleuze osserva la prevalenza di un particolare tipo di immagine-movimento, l'immagine-azione, in grado di descrivere la concatenazione tra azioni-reazioni e situazioni tracciando la linea di una narrazione strutturata in uno spazio-tempo determinato, entro il quale agiscono personaggi individuati che entrano in rapporto con l'ambiente per tentare di modificarlo o creare nuove situazioni. Tale struttura entra in crisi quando, nel secondo dopoguerra, agli spazi-tempi determinati si sostituiscono gli spazi qualsiasi e i tempi sospesi, in luogo di personaggi che agiscono si succedono figure deboli, molteplici e incapaci di agire, e alla concatenazione tra azioni e situazioni una serie di situazioni ottico-sonore pure nelle quali tali personaggi si configurano come veggenti più che come attanti⁸¹. Ciò che viene ad interrompersi è dunque quella linea che prolunga gli avvenimenti gli uni negli altri, per cui alla successione degli stessi allo scopo di ricostruire una vicenda drammatica subentra una modalità di composizione che indebolisce i raccordi e lascia sempre più spazio all'interferenza del caso.

Se pensiamo alla performance contemporanea, qualcosa di simile avviene quando a una logica dell'azione ispirata ad un susseguirsi di fatti ed avvenimenti si sostituisce una logica della situazione: quella situazione ottico-sonora pura, dove non accade nulla se non ciò che si crea nello spazio di relazione. Allo stesso modo del cinema postbellico, non troviamo più sequenze alternate azione-situazione, ma solo dei segmenti di situazione, dove le azioni sono impedito, rimandate, deviate, interrotte. Ancora una volta, non si tratterà di una scena immobile, quanto piuttosto percorsa da un movimento dove ogni gesto, ogni atto o postura non è più identificabile come un'azione portatrice in sé di un senso univoco e riconosciuto, ossia volta al conseguimento di uno scopo. E quando anche si conservano delle parti di azione, la linea sequenziale che dovrebbe collegarle si spezza, impazzisce, andando a disegnare concatenamenti molteplici e deboli: tali azioni risultano allora simultanee o sospese, interrotte o sclerotizzate, e l'unica narrazione che può svilupparsi descrive un regno di falsi raccordi, fatto di relazioni non decidibili su un piano di verità, e di connessioni multiple che presentano una simultaneità di situazioni inesplicabili secondo la logica abituale. Le stesse immagini, maturate secondo quello che Deleuze chiama «regime cristallino», si dilatano su piani

⁷⁷ Ivi, p. 38.

⁷⁸ Ivi, p. 40.

⁷⁹ Ivi, pp. 43-44.

⁸⁰ Ivi, p. 46.

⁸¹ Cfr. G. Deleuze, *L'immagine-movimento*, cit., in partic. cap. 12, *La crisi dell'immagine-azione*, pp. 225-244.

differenti, attraverso collegamenti che segnano il trionfo dell'allucinazione, della visione e dell'illusione, proiettando la situazione in un'atmosfera onirica e puramente sensoriale, dove immaginario e reale sono indiscernibili. In questo teatro, ciò che si impone rispetto la situazione è

[...] un principio di indeterminabilità, di indiscernibilità: non si sa più quel che nella situazione è immaginario o reale, fisico o mentale, non perché li si confonda, ma perché non si deve saperlo e non è più nemmeno il caso di domandarlo. Come se reale e immaginario si rincorressero l'un l'altro, si riflettessero l'uno nell'altro, attorno a un punto di indiscernibilità⁸².

Deleuze parla di «potenza del falso», che è anche non-potere del pensiero, esaurimento totale di qualsiasi possibilità di pensare oltre che di agire:

La rottura senso-motoria fa dell'uomo un veggente colpito da qualcosa di intollerabile nel mondo e confrontato con qualcosa di impensabile nel pensiero. Tra i due, il pensiero subisce una strana pietrificazione, che è come se fosse la sua impotenza a funzionare, a essere, la privazione di se stesso e del mondo⁸³.

La fatica di istituire un legame uomo-mondo, l'impossibilità di credere agli avvenimenti, l'incapacità di mettere in atto qualcosa e infine l'annullamento delle possibilità di farlo, descrivono l'*esausto*, colui che oramai non può più nemmeno *possibilizzare*, in un mondo beckettiano dove «i personaggi giocano con il possibile senza attuarlo, hanno troppo da fare con un possibile sempre più ristretto nel suo genere, per preoccuparsi di quel che potrà accadere»⁸⁴. E, prosegue Deleuze, l'immagine puramente visiva e sonora che si forma in questo mondo dove più nulla è possibile è quella che ha eliminato qualsiasi elemento personale, razionale, determinato, «piccola immagine alogica, amnesica, quasi afasica, ora sospesa nel vuoto, ora fremente nell'aperto»⁸⁵.

4. La Figura

Un ulteriore passo verso la determinazione della scena che stiamo chiamando in causa consiste nell'operare decisamente la soppressione del sé-attore e dell'identificazione-personaggio verso un'entità più neutra: la Figura. Si tratta di un tema, questo, che non è sfuggito all'attenzione delle trattazioni sulla scena contemporanea, ed è stato anzi piuttosto spesso messo in campo proprio in riferimento a Bacon, e alla *Logica della sensazione* deleuziana. Ne accenneremo dunque qui solo per linee generali, concentrandoci maggiormente sui divenire dei corpi, motivo che si iscrive più efficacemente nel senso di questa trattazione.

Parlare di Figura, significa individuare nel trattamento della presenza umana sulla scena un procedimento simile a quello che Deleuze coglie nella pittura di Bacon, dove le composizioni o anche i ritratti, pur partendo da un soggetto definito, generano in esso la perdita di qualsiasi specificità fisica annullando ogni livello di somiglianza che non sia ridotto ad alcuni tratti minimi, i quali riconducono più che altro ad un modo, un'intensità, o all'azione di una forza, invece che a caratteri somatici particolari. Allo stesso modo, chi sta in scena lo fa col suo corpo (a volte anzi nemmeno la forma-corpo si dà più, lasciando spazio a disincarnazioni simulacrali, immagini di corpo, ripetizioni differenti, dinamismi puri), ma non più in veste di se stesso (soggetto), né tantomeno in quanto personaggio (identità). Ciò che emerge è dunque una pura figura (Figura), elemento sensoriale il cui grido muto squarcia la definizione dei corpi, provoca la catastrofe dei valori formali, divenendo espressione del disagio dell'umano nell'abitare la scena, del bisogno di togliersi da una dimensione vissuta come trappola espressiva, tentativo di fuga ripetuto incessantemente fino all'esaurimento di sé.

Il corpo-linguaggio che eccede chiama in causa il complesso di Edipo, gli oppone il corpo senz'organi del Teatro della crudeltà di Antonin Artaud, il corpo che urla cercando di fuggire i propri confini come nella pittura di Bacon, assunta da Deleuze come espressione del travaglio del molteplice, della forza del desiderio. Nell'opera pittorica di Bacon, il corpo esprime il proprio desiderio di "fuga", il bisogno di svincolarsi non solo dai limiti dell'ambiente che lo circoscrive, una stanza, un water, una sedia, ma dai confini stessi della propria carne. I confini del corpo ne costituiscono l'identità, ma quest'identità ben presto si raggela in una maschera "a una dimensione" che sacrifica il molteplice, e che tende ad annullare le intensità. L'urlo che squarcia i corpi di Bacon è lo stesso urlo che Deleuze e Guattari individuano nel sacrificio del corpo molecolare del moderno⁸⁶.

Mostruosità del corpo

⁸² G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, cit., pp. 17-18.

⁸³ Ivi, p. 90.

⁸⁴ G. Deleuze, *L'esausto*, cit., pp. 11-12.

⁸⁵ Ivi, p. 23.

⁸⁶ T. Villani, *Gilles Deleuze. Un filosofo dalla parte del fuoco*, Genova-Milano, Costa & Nolan, 1998, pp. 62-63.

Queste forme, e ora devo parlare della mia personale esperienza di spettatore, mi sono apparse mostruose. Ho visto un uomo senza testa, una testa d'elefante, un pollo pronto per essere arrostito, un rospo, un fallo, ogni sorta di extraterrestre, una lumaca, una danzatrice che fa una spaccata... tutto ciò, direte voi, non ha nulla di mostruoso di per sé, ne convengo; del resto queste immagini appaiono quando il corpo di Xavier Le Roy praticamente non si muove e si sposta al minimo sulla scena. Non entra in gioco nessuna luce particolare, nessuna forma di illusionismo. È solo, al centro della scena, nudo, sotto la luce livida dei neon. [...] Questo corpo esposto davanti ai nostri occhi subisce delle metamorfosi, per quanto dolcemente, assume identità più o meno riconoscibili, passando da una forma all'altra con continuità e in modo imprevedibile. [...] Sembrerebbe che Xavier Le Roy non faccia altro che rendere visibili le forme arcaiche nate forse dal rettile che fummo qualche milione di anni fa, o i fantasmi dell'extraterrestre del futuro⁸⁷.

Dal punto di vista tecnico, il percorso di deformazione del corpo verso la liberazione della Figura si traduce in una metamorfosi inarrestabile di posture e attitudini, effetto sulla propria superficie di forze esterne e trasformazioni interne di intensità che provengono dalle profondità dello stesso. In altre parole, la disarticolazione, degerarchizzazione e messa in movimento delle componenti è anche nel corpo l'incontro tra un dentro e un fuori, che si esplicita nel «potere di essere affetto», ossia di modificarsi internamente ed esternamente in relazione ad altri corpi e a ciò che accade. In effetti, se nel Novecento la ricerca procede soprattutto in direzione della costruzione di una nuova soggettività organica e «autentica» che parta innanzitutto dalla riscoperta di se stessi, di un sé unitario capace di andare oltre le identificazioni parziali (i ruoli e le maschere della quotidianità) per un palesamento della vera essenza totale⁸⁸, contemporaneamente comincia ad affermarsi anche una tendenza diversa. Seguendo una linea Nietzsche-Artaud, accettare il cambiamento viene a significare l'abbandono dei tentativi di far coincidere soggetto e identità unica, organica, precisa, a favore della capacità di divenire altro, di conservare un'apertura verso il nuovo, verso la molteplicità, verso una processualità delle individuazioni insomma che si attua anche nella degerarchizzazione e de-organizzazione del proprio io. Sulla scena, la deflagrazione dell'identità e l'annullamento di ogni identificazione definitiva è condotta attraverso la variazione continua, lavorando sui potenziali virtuali di un corpo, attraverso la ricerca della differenza (distinzione, spostamento) e dei divenire (divenire-altro), verso un *corpo-mostruoso* nel senso etimologico della parola. Un corpo che si manifesta nel suo differenziarsi, che trova nella propria continua riattualizzazione (ripetizione) attraverso la differenziazione un principio fondamentale.

Le «figure di metamorfosi» che così si formano vanno prese come delle soglie di trasformazione o «punte di singolarità», «transizioni di fase»⁸⁹ nelle quali ciò che muta sono innanzitutto quei rapporti di movimento (direzione) e velocità interne che insieme alla capacità di essere affetti secondo Spinoza caratterizzano un corpo. Un corpo che non può più essere osservato limitatamente a una situazione di immobilità statica, chiusa e finita in se stessa, ma va sempre considerato nella sua motilità instabile, nella sua potenza di divenire. Un divenire che, tornando a Deleuze, non deve essere pensato come una successione evoluzionistica di stadi gerarchici o come un diventare qualcosa d'altro in una logica binaria, ma come una deterritorializzazione/transcodificazione particellare, impercettibile nella sua istantaneità, che fa convergere un corpo nella direzione di un altro, all'interno di un flusso unico. Il «mostro» (lo *s-figurato*, il *de-forme*) che abita ognuna di queste soglie sarà dunque l'espressione della relativa potenza, non mera rappresentazione di una deriva bio-tecnologica, ma reale forza produttrice del nuovo derivante dall'incontro con altre forze o corpi capaci di dar forma o de-formare.

La perdita del volto

«Disfare il volto» è una delle pratiche fondamentali all'interno del processo di deformazione del corpo per come lo abbiamo descritto. Storicamente, il nascondimento del volto e la sua manipolazione sulla scena sono stati intesi come uso della maschera, del trucco oppure come effetto ottenuto tramite l'irrigidimento o la contrazione muscolare (la maschera facciale di Grotowski)⁹⁰. In ogni caso, come suggerisce ancora Maurizio Grande⁹¹, ognuno di questi tipi di maschera si presentava come *parvenza della faccia* (Grande distingue tra volto e faccia, dove «il volto costituisce l'immagine dell'io sovrainposta alle costanti fisionomiche della faccia, l'immagine dell'individuo come identità visibile, la risultante delle trasformazioni della faccia in *parvenza dell'anima*»⁹²) e quindi in quanto nuova sembianza che aveva assorbito il volto. Con la maschera, la faccia si sovrappone al e sostituisce il volto, ma in ogni caso resta marca territoriale e strumento di presentazione di un'identità particolare, definita, seppure privata di interiorità (nel caso della maschera neutra) o, in alcuni casi, limitata a un blocco unico di interiorità stilizzata (nel caso della maschera espressiva o della maschera facciale grotowskiana). Al contrario, disfare il volto, per come lo intende Deleuze (anche con Guattari) è un divenire-impercettibile, rendersi irrecognoscibile, cancellare qualsiasi punto di riferimento verso una possibile identificazione univoca. Anche il volto *punk* di cui parla Grande, «perdita della faccia per *surplus di volto*»,

⁸⁷ J. Bel, *Crepino gli artisti. A proposito di Self-Unfinished di Xavier Le Roy*, in AA.VV., *Corpo sottile*, cit., pp. 82-83.

⁸⁸ Cfr. J. Grotowski, *Per un teatro povero* (1968), trad. it. di M.O. Marotti, Roma, Bulzoni, 1970.

⁸⁹ Cfr. G. Simondon, in particolare *L'individuazione psichica e collettiva* (1989), trad. it. a cura di P. Virno, Roma, Deriveapprodi, 2006.

⁹⁰ Sull'uso della maschera nel Novecento teatrale cfr. M. De Marinis, *Maschera ed espressione corporea*, in *In cerca dell'attore...*, cit., pp. 159-180.

⁹¹ Cfr. M. Grande, *Il trucco e la maschera*, in *Scena evento scrittura*, cit., pp. 47-70.

⁹² Ivi, p. 54, cit. leggermente modificata.

Titolo || Pensiero e creazione: il «Teatro del futuro» di Gilles Deleuze
Autore || Sara Baranzoni
Pubblicato || «Culture Teatrali», n. 22, 2013, pp. 267-299.
Diritti || © Tutti i diritti riservati.
Numero pagine || pag 18 di 19
Lingua || ITA
DOI ||

pur compiendo un passo verso la neutralità e l'indifferenza dei tratti alla volta della pura decorazione estetica, è pur sempre *un* volto, inteso nel suo essere *spettacolare*, attraente.

Relativamente alla scena teatrale che abbiamo preso in esame, per quanto possiamo vedere oggi, se attraverso le sue deformazioni il corpo diviene materia, al pari del suono e del movimento, allora non ha più bisogno di un volto che lo identifichi perché nella materia non è presente alcuna identità originaria, né è previsto il raggiungimento di un'identificazione univoca. Disfare il volto diviene allora renderne impercettibile la sostanza così come la forma dell'espressione, perché la figura trascenda definitivamente ogni identificazione momentanea dettata dalla scena che la contiene. In alcuni casi il volto si nasconde nell'oscurità, o viene preso da un movimento inarrestabile che ne confonde i contorni; il volto non si dà alla vista, o se appare è per distogliere lo sguardo, tornando a nascondersi, oppure per fissarlo prepotentemente dinnanzi a sé, sguardo anatomico che esce dalla figura e attraversa lo spazio.

Se l'uomo ha un destino, sarà di sfuggire al viso, disfare il viso e le sue viseificazioni, divenire impercettibile, divenire clandestino, non con un ritorno all'animalità o alla testa, ma attraverso divenire-animale spirituali e particolari, attraverso divenire davvero strani, che varcheranno il muro e usciranno dai buchi neri e porteranno infine *i tratti stessi di visività* a sottrarsi all'organizzazione del viso, a non lasciarsi più sussumere dal viso, lentiggini che filano all'orizzonte, capelli mossi dal vento, occhi che traverseremo invece di guardarci in essi o di guardarli nel cupo faccia a faccia delle soggettività significanti⁹³.

Conclusione: dal divenire-animale al divenire-macchina.

Deterritorializzarsi, abbiamo detto, significa per Deleuze mutare soglia o gradiente di intensità. Per comprendere le declinazioni espressive che attraversano la scena contemporanea, possiamo porre come estremi di questa linea di divenire il divenire-animale e il divenire-macchina, estremi che però non si trovano su due margini opposti, ma ugualmente complicati nel processo di variazione di tale linea.

In questo senso, divenire-animale non significa affatto regredire a uno stadio di sviluppo evolutivo precedente (così come il divenire-macchina non consiste nell'ipertecnologizzare il corpo o le sue funzioni) né prendere la direzione dell'imitazione, dell'ibridazione o del mascheramento. Si tratta piuttosto e ancora una volta di liberare delle zone di intensità, di «mettere in atto»: «nient'altro che movimenti, vibrazioni, soglie in una materia deserta: gli animali, topi, cani scimmie, scarafaggi, si distinguono soltanto per l'una o l'altra soglia, per queste o quelle vibrazioni, per un certo percorso sotterraneo nel rizoma o nella tana»⁹⁴. Niente a che vedere con la riproduzione di figure, ma piuttosto «produrre un *continuum* di intensità in una evoluzione *a-parallela e non simmetrica*»⁹⁵, dove il divenire è una cattura verso una deterritorializzazione congiunta.

Divenire animale significa appunto fare il movimento, tracciare la linea di fuga in tutta la sua positività, varcare una soglia, arrivare a un *continuum* di intensità che valgono ormai solo per se stesse, trovare un mondo di intensità pure, in cui tutte le forme si dissolvono, e con loro tutte le significazioni, significanti e significati, a vantaggio di una materia non formata, di flussi deterritorializzati, di segni asgnificanti⁹⁶.

Così facendo, la stessa «umanità» del corpo si trova in una condizione di sospensione, perpetuamente in divenire: la sua trasformazione in materia in movimento ne rende impercettibile, indecidibile, la forma. Potremmo usare parole simili per scena, ed ecco che

non c'è più uomo né animale, perché l'uno deterritorializza l'altro in una congiunzione di flusso, in un continuum di intensità reversibile. Siamo di fronte a un divenire che comprende al contrario il massimo di differenza come differenza di intensità, oltrepassamento d'una soglia, innalzamento o caduta, abbassamento o erezione [...]»⁹⁷.

Se il divenire-animale sembra procedere principalmente in una direzione di modificazione interna, ossia dei rapporti tra le parti del corpo, sull'altro versante, quello della connessione di tali parti con un esterno (con un *fuori*), si assiste piuttosto a un divenire-macchina del corpo, dove la macchina non è affatto da confondersi con un meccanismo regolante od organizzante, o con un'applicazione tecnologico-meccanica in grado di innestarsi sul corpo⁹⁸. La questione risiede piuttosto nella messa in comune, nella costituzione di un rapporto macchinico che faccia funzionare corpo ed altri elementi della macchina *insieme*:

⁹³ Ivi, p. 265.

⁹⁴ G. Deleuze, F. Guattari, *Kafka...*, cit., p. 24.

⁹⁵ Ivi, p. 25.

⁹⁶ Ivi, p. 23.

⁹⁷ Ivi, p. 40.

⁹⁸ «La macchina non si oppone né all'uomo né alla natura [...]. D'altra parte, la macchina non si riduce affatto al meccanismo. Il meccanismo designa certi procedimenti di alcune macchine tecniche; oppure una certa organizzazione di un organismo... Ma il macchinismo è un'altra cosa: è, lo ripeto ancora una volta, ogni sistema di rottura del flusso che supera tanto il meccanismo della

Titolo || Pensiero e creazione: il «Teatro del futuro» di Gilles Deleuze
Autore || Sara Baranzoni
Pubblicato || «Culture Teatrali», n. 22, 2013, pp. 267-299.
Diritti || © Tutti i diritti riservati.
Numero pagine || pag 19 di 19
Lingua || ITA
DOI ||

Si tratta non più di confondere l'uomo e la macchina per rilevare corrispondenze, i prolungamenti e le sostituzioni possibili dell'uno con l'altra, ma di farle comunicare reciprocamente per dimostrare come l'uomo fa ingranaggio con la macchina, o fa ingranaggio con altre cose per costruire una macchina⁹⁹.

Non si parla dunque di una questione di adattamento reciproco (l'uomo si adegua alla macchina nel suo ambiente e viceversa), ma bensì della possibilità di creare un sistema unico uomo-macchina che si viene a costituire in determinate condizioni e allo stesso modo in cui si viene a creare un sistema unico e inscindibile uomo-animale nel divenire-animale.

Ogni macchina ha i suoi materiali ed elementi funzionali: e la macchina-espressiva della scena contemporanea, come abbiamo ripetuto in questo percorso, riduce ogni materia a materiale molecolare, coinvolgendo corpi, elementi, spazio e tempo in una continua ridefinizione reciproca. La macchina teatrale, «sistema di punte che s'inseriscono nel concatenamento in via di deterritorializzazione per tracciarne le variazioni e le mutazioni»¹⁰⁰ che non cessa di far comunicare o di scambiare dei fuori e dei dentro relativi, «sistema acentrato»¹⁰¹ che mette continuamente il pensiero in relazione con l'impensato senza attuare connessioni prestabilite, è in effetti quanto abbiamo tentato di descrivere passando attraverso il piano di immanenza deleuziano.

tecnica quanto l'organizzazione dell'organismo, sia che si tratti della natura, della società o dell'uomo». G. Deleuze, F. Guattari, *Macchine desideranti. Su capitalismo e schizofrenia*, a cura di U. Fadini, Verona, Ombre Corte, 2004, p. 26.

⁹⁹ Ivi, p. 98.

¹⁰⁰ G. Deleuze, F. Guattari, *Mille piani*, cit., p. 488.

¹⁰¹ Cfr. G. Deleuze, *L'immagine-tempo...*, cit., p. 234.