

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

ARCHITETTURA COME MEMBRANA

PAGINA 166 — 175

Georges Teyssot

TRADUZIONE: Lucio Di Martino

CORREZIONE: Bruno Persico

From
EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE
TEACHING, DESIGN, RESEARCH

ISSUED BY the Swiss Federal Office of Culture, Urs Staub
EDITED BY Reto Geiser

Birkhäuser
Basel · Boston · Berlin
2008

ISBN 978-3-7643-8921-5



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Swiss Confederation

Federal Office of Culture FOC

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

ARCHITETTURA COME MEMBRANA

Georges Teyssot

Nella *Logica del senso* (1969), Gilles Deleuze allude a quanto pronunciato da Antonin Artaud mentre lasciava l'ospedale psichiatrico di Rodez: "Senza bocca, senza lingua, senza denti, senza laringe, senza esofago, senza stomaco, senza pancia, senza ano, io ricostruirò l'uomo che io sono."¹ Questo appello invoca un corpo continuo e fluido fatto di sangue e di ossa, e non ridotto a ciascuno dei suoi organi. Più tardi, nel *anti-Edipo* (1972), Deleuze e Félix Guattari ipotizzano un corpo concepito come una macchina libidinosa, una "macchina del desiderio" che indica la possibilità teorica di un "corpo senza organi".

Attualmente siamo posti a confronto con due ipotesi che sembrano quasi escludersi mutualmente. Da una parte, troviamo un "corpo senza organi", che afferma una nozione del corpo non basata sulla singolarità e l'autonomia di ogni organo, ma nella quale gli organi sono indeterminati. Dall'altra, troviamo una nozione basata sull'organizzazione organica degli organi, chiamata "organismo", che corrisponde alla nozione convenzionale del corpo, funzionante secondo le logiche interne e le gerarchie che hanno a lungo dominato il pensiero fisiologico e clinico. Questi due approcci alla spiegazione della corporalità sembrano diametralmente opposti, eppure uno non esclude veramente l'altro. Una versione privilegia un "corpo senza organi," il (fertile) sogno degli schizofrenici, e considera il corpo puramente nella sua *esteriorità*, in relazione agli altri corpi percepiti attraverso relazioni di superficie, differenze, affetti e desideri, funzionante come "uno spazio virtuale ed omogeneo, connesso ai flussi che lo attraversano da una parte all'altra".¹¹ L'altra versione mette in risalto la realtà, o normalità, dell'organismo, concependo il

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

corpo esclusivamente in termini di *interiorità*, il suo regime di distribuzione interna, nel quale organi autonomi frammentano il tutto in varie parti, rompendo la sua integrità. Questo tipo di logica funzionale si è riflessa anche nella cosiddetta architettura “moderna”, che nei fatti non è altro che un’applicazione dell’organicismo.

Nelle loro analisi, Deleuze e Guattari adottano una posizione critica nei confronti di certe tendenze della psicoanalisi che sono state influenzate dallo strutturalismo linguistico. Essi criticano in particolare la concezione del corpo come una *tabula rasa*, una sorta di lastra bianca sulla quale possono iscriversi gli eventi tracciati dal linguaggio e sulla quale il potere e l’autorità possono scrivere il testo della legge. Questa concezione del corpo – lacaniana in senso lato – sembra implicare un’interpunzione del desiderio svuotato del *Significante* e che crea un ordine fallico, cioè l’ordine della famiglia e di conseguenza dello Stato. Deleuze e Guattari, al contrario, mettono in risalto il fatto che il desiderio non manca di nulla, che esso non ha perso il suo oggetto, che il desiderio e il suo oggetto sono una cosa sola, che il desiderio è una macchina e l’oggetto del desiderio un’altra macchina collegata alla prima.^{III} Come scrivono in *Mille piani* (1980), Deleuze e Guattari vedono il corpo come una superficie multiforme capace di ripiegarsi come una pelle: “Una pelle come un involucro o un anello, una superficie rivoltabile come un calzino. Essa può essere una casa o una parte di una casa, qualunque numero o cosa, qualunque cosa. Un corpo senza organi non è un corpo vuoto spogliato degli organi, ma un corpo sul quale quel “qualcosa” svolge il ruolo degli organi... è distribuito in base a fenomeni di massa, [. . .] nella forma di molteplicità molecolari.”^{IV} All’interno di questa topologia, l’abitazione diventa qualcosa di reversibile, come la pelle di un animale o la forma di un calzino. Plasmando una nuova varietà di organicismo, l’interno diventa esterno, mentre, viceversa, l’esterno avvolge se stesso in superfici che possono essere omogenee o striate, chiuse e dischiuse, invaginate o rovesciate.

Attualmente, il “corpo senza organi” è messo a confronto con la fastidiosa prospettiva di un organo senza un corpo – cioè espantato, immagazzinato in apposite banche degli organi. Inquietante ibrido, l’organo espantato è una nuova specie fatta di carne ed apparati. Rimosso dall’organismo del “donatore” diventa un organo “libero” – in altre parole, disponibile sul libero mercato come una qualunque altra merce. In questo settore la domanda supera l’offerta, innescando così un contrabbando su scala mondiale. Un organo espantato è dunque *senza corpo* – orfano e celibe, intrappolato tra la

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

vita e la morte; esso proviene dall'intervallo che si viene a creare *tra* la morte relazionale e quella funzionale. La chirurgia introduce inoltre una cesura tra l'organo ed il corpo, in quanto l'organo resta "altro" nel suo nuovo corpo. L'organo trapiantato diventa "un-altro", in sostituzione di una parte difettosa dell'organismo "ospite", definendo una normalità diversa che conduce a diverse patologie, come testimoniano i sopravvissuti ad un trapianto.

La descrizione del congegno libidinale di Deleuze e Guattari evoca anche la frammentazione, come rivela questo passaggio dell' *anti-Edipo*: "Tutto funziona simultaneamente, ma con iati e interruzioni, adattandosi e ripartendo, con corto circuiti, attraverso spazi vuoti e dis-aggregazioni". Per le macchine del desiderio di Deleuze e Guattari, i tagli sono produttivi in quanto permettono le ricongiunzioni. Incapace di riassembleare le parti del corpo frammentato attraverso la riflessione o la rappresentazione, lo specchio lacaniano non può assemblare i fantasmi frammentati del corpo pre-narcisistico. Per Deleuze e Guattari, lo stadio dello specchio diventa la repressione della frammentazione, che si risolve soltanto in una feticizzazione dell'oggetto perduto del desiderio. Invece, *anti-Edipo* è una celebrazione di divisioni, giunture, tagli, oggetti parziali, congiunzioni e disgiunzioni, connessioni ed incisioni.

Emergono dunque due distinte, eppure interrelate, ipotesi sulla frammentazione del corpo. La prima è definita dalla formulazione *organo-senza-corpo*. Tale organo, liberato dal corpo, può essere venduto come una merce, innestato su un'altro corpo, un'altro organismo, vivente o no, sia esso biologico, meccanico o computazionale. Così facendo, poiché il termine "innestare" ("graft" in inglese) deriva etimologicamente da *graphein*, il verbo greco scrivere: ogni innesto diventa uno scritto o un codice, ed ogni scrittura, ogni disegno, diventa un innesto. La seconda ipotesi definisce i *corpi senza organi*. Il corpo si libera, libidinale e desiderante: un corpo di pura superficie. Costantemente intersecato da innesti, connessioni e codici, esso è incessantemente attraversato da esperienze effimere che danno luogo a effetti vitali indotti artificialmente: tatto e contatto, sensazione e vibrazione, spazzolare e toccare, accarezzare e strofinare, piaceri fugaci e soddisfazione momentanea, flusso e riflusso.

Anche se Deleuze e Guattari non si riferiscono esplicitamente alla cibernetica, la loro discussione sui flussi reticolari fa riferimento alla teoria dei sistemi omeostatici. Lo studio dell'interfaccia uomo/macchina conduce all'applicazione estesa della cibernetica. Dal controllo delle macchine attraverso

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

un sistema autoregolatore fino alle generalizzazioni sulla configurazione del corpo stesso quale sistema d'informazione, siamo passati ad un ambiente stimolato sensorialmente capace di ricreare il mondo.^V Tra il 1960 ed oggi, le due figure di robot e cyborg sono state riunificate e soggette a molteplici mutazioni attraverso protesi, clonazioni e congegni per feedback biologici. Nella cultura cyborg, i corpi non sono generati, ma manufatti: gli organismi sono costruzioni, modellati attraverso processi quali la codificazione immunologica.

Il nostro essere non può in alcun modo venir definito da ciascuno dei nostri organi, dal momento che siamo in grado di trasformare alcuni di loro e talvolta perfino di sostituirli. Comunque, ragionare su una parte non è come discorrere sul tutto, ed è questa disgiunzione teorica tra il corpo e ciascuno dei suoi organi che accresce la possibilità di sottili distinzioni ontologiche tra "avere" ed "essere" un corpo. Un soggetto non è una mente che abita un corpo; lungi dall'*avere* un corpo, noi *siamo* un corpo - un corpo del quale tutte le parti "pensano". Jean-Luc Nancy va perfino oltre quando asserisce che "non c'è nessuna altra cosa come *il* corpo". Non c'è corpo. Invece, ci sono pazienti e ferventi recitazioni di numerosi corpora. Costole, crani, pelvi, irritazioni, ossature . . ."^{VI} Inoltre, Nancy sostiene che ogni corpo è "multiplo, multisessuale, multiconfigurato, multizonizzato. . . organizzato, inorganico."^{VII} I corpi vengono creati e questa "creazione" conduce a una tecnologia del corpo che determina, quasi esclusivamente, la verità del mondo: "Il nostro mondo è il mondo della 'tecnica', che è il mondo nel quale cosmo, natura, divinità e sistemi completi in tutta la loro articolazione intima espongono se stessi come 'tecnica': il mondo di una *ecotechnè*."^{VIII} Questo *oikos* tecnologico agisce come una macchina, ma anche come un organo. Le ecotecniche funzionano perché derivano il loro potere da dispositivi tecnici, ai quali ogni organo è connesso. "Ciò che è *creato* qui sono realmente i nostri corpi, procreati e innestati in questo sistema. Così creati, i nostri corpi diventano perfino più visibili, più proliferi, più saturi, più contratti in 'masse' e 'zone', più di quanto non lo siano mai stati". Come un cyborg, ma senza l'eccitazione della fantascienza, il corpo è dapprima creato, in seguito collegato dappertutto e alla fine può essere riconfigurato.

Proprio mentre Jean-François Lyotard preparava la sua grande esposizione parigina su *les immatériaux* (1985), William Gibson, nella sua cybernovella *Neuromancer* (1984), evocava uno spazio non-materiale di rappresentazione i cui dati immediati erano quelli della simulazione digitale, per

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

rendere capace il lettore di esplorare lo iato tra presenza fisica e coscienza - uno "spirito" capace di navigare nel cyberspazio. L'obiettivo degli architetti olandesi MVRDV nella loro video-installazione *METACITY/DATATOWN* del 1998 era la creazione di un paesaggio nel quale delle banche dati statistiche si sviluppano nella forma di una nuova città. Un'architettura che, attraverso grafici e trapianti, trasforma continuamente se stessa in una mutazione perpetua, è stata immaginata anche da architetti quali Toyo Ito, NOX (Lars Spuybroek), Mark Goulthorpe (dECOi), Instant Architects (Dirk Hebel & Jörg Stollmann) e molti altri. Dopo anni di forme scanalate e parametriche, prodotte con formZ e formalizzazioni x-treme sembra che progettisti come Jürgen Mayer H., Didier Faustino o Xefirotarch (Hernan Diaz Alonso) stiano trovando modalità innovative per fondere gli spazi immaginati sullo schermo con la realizzazione strutturale.

Con il lavoro di Gramazio & Kohler in particolare, sembra che la digitalizzazione della concezione architettonica stia fornendo non soltanto soluzioni in termini di rappresentazione e di concezione, ma anche di fabbricazione. Da un punto di vista teorico, sembra profilarsi uno sbocco importante che conduce ad una serie di questioni interessanti: con quali esperimenti stiamo effettivamente superando l'"ilemorfismo" aristotelico? Questa idea della progettazione come imposizione di una forma attiva (*morphè*) su una massa passiva (*hylè*) continua ad essere alla radice di diverse opposizioni ormai consolidate, come quella tra struttura e ornamento. Una sperimentazione con prototipi in scala reale sarebbe capace di spostare i limiti tra l'edificio ed il mobilio? In altre parole, oscurando queste distinzioni, potranno tali esperimenti condurre al vasto campo dell'interattività?

E' lecito chiedersi se tutto ciò che si verifica in questi progetti architettonici non sia già stato anticipato negli scritti di Marshall McLuhan. E' stato affermato che l'architettura, come la pelle, gli utensili ed i media, sta diventando un'estensione dell'essere umano. L'ambiente viene sempre più concepito e progettato in termini di sovrapposizione di diverse sfere: pelle e involucro epiteliale; cose, oggetti, strumenti, attrezzature e macchine; terra, aria, fuoco, e acqua; luce, ombre, stelle, clima e meteo; e le interfacce mediatrice. Tale architettura può essere veramente considerata come "atmo-sferica", una condizione ben esemplificata dall'edificio dalla forma indistinta di Diller + Scofidio (2002), che potrebbe evocare in alcuni lettori la celebrazione di Peter Sloterdijk in *Spheres and Bubbles* (1998).^{IX}

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

Come mostra lo stesso Sloterdijk in *The Domestication of Being* (2000), l'idea di abitazione é legata soprattutto all'occupazione del suolo e piú esattamente alla liberazione di uno spazio che deve essere attrezzato.^x La nozione di "radura" deriva da quella di "Lichtung" utilizzata da Martin Heidegger nella sua "Lettera sull'umanesimo" (1947). Come ha dimostrato Jacques Derrida nel 1993, questa idea deriva anche dalla *khôra* platonica, la matrice di tutte le dimensioni e il contenitore di tutto ciò che accade. E' in questo senso che la nozione di sfera si collega alla primaria ed uterina ricezione di dimensioni e direzioni. Indipendentemente da ogni metafora, questa sfera può essere vista come una serra trasparente o come una bolla che determina particolari condizioni climatiche. L'ambiente – quella garanzia di vita organica, la regione o il territorio che ci circondano – é prima di tutto una gabbia, una bolla, un anello. Esso prende la forma di un mondo intermedio situato tra la proiezione organica della vita animale e la proiezione degli ominidi – attraverso una "radura" – nel mondo. La sfera é topologicamente intermedia. Da una parte c'è un essere (animale) circondato da un anello, una recinzione, un confine; dall'altra parte un essere (umano) capace di un atto *ek-statico* di superamento di sé mediante un'apertura – mediante una "radura" – verso un mondo indeterminato. La sfera, in quanto intermediaria, svolge anch'essa il ruolo di intermediazione.

Di radura o le condizioni di addomesticazione, le sfere diventano involucri, membrane ontologiche *tra* interno ed esterno. Già nel 1926, lo studente del Bauhaus Siegfried Ebeling pubblicò un saggio dal titolo "Lo spazio come membrana" (*Der Raum als Membran*) nel quale si anticipava un'architettura biologica sensibile ai processi del metabolismo cellulare. Le sfere determinano (e sono determinate da) l'intervallo tra il qui e l'altrove. Poste *tra* il finito e l'infinito, e situate tra il simbolico ed il diabolico, le sfere sono definite precisamente da la loro *infra-interstizialità*, dalla radice latina *inter* che é anche presente nei termini *interiore*, *intermedio* e *intermedialità*. Di fatto, spiega Sloterdijk, le sfere sono entità mediatriche che precedono i media contemporanei. Nel loro ruolo intermediario *tra* l'accerchiamento (corporeo e animale) e il simbolo (corporeo e umano), le sfere creano una situazione di intermedialità. Al cuore di questa problematica troviamo la questione urgente della interazione tra struttura e protesi: la struttura come estensione e proiezione del mezzo, la protesi come una nuova forma di ospitalità. A partire da qui, dobbiamo lavorare sui concetti di ostilità, insolito, disagio, alienazione, e sul concetto di perturbante. Di fatto, una protesi,

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

come un trapianto, può essere allo stesso tempo ospitale e ostile. Essa vacilla tra questi due poli, *hospes* ed *hostis*, ospite e nemico,^{x1} come già ammesso a livello chirurgico. Gli specialisti di alberi, ad esempio, sanno come fare un innesto da un albero a un altro. Nel contesto gastronomico, la dualità *hospes/hostis* determina il significato comune della *table d'hôte*, che implica l'introduzione di un ospite indiscreto e parassita alla tavola comune). A livello politico, l'ambivalenza tra i termini ospitalità e ostilità è contraddittoria solo a prima vista. Essa deriva dal fatto che l'organizzazione di ogni stato (comunità, *polis*, organismi) è in definitiva determinata dalla identificazione di un nemico (straniero, invasore, colonizzatore, parassita^{x11}) contro il quale lo "stato" deve resistere. Un esame delle categorie come trapianto e parassita è accolto anche da artisti come l'Atelier Van Lieshout, Lucy Orta, Michael Rakowitz e Santiago Cirugeda. In un contesto di scarsità o di assenza – una lacuna o un bisogno specifico – un trapianto è in effetti qualcosa che agisce come un ricambio, conducendo a una logica di sostituzione nella sfera architettonica. Il dominio del ricambio apre quindi le possibilità di collocazione ("placement"), rimozione ("displacement") e sostituzione ("replacement"), una nuova definizione del termine inglese impostazione ("place"). Ciò non significa che si debba dubitare dell'utilità dell'architettura "virtuale", oppure, per essere più precisi, rigettare l'uso degli strumenti digitali in architettura. Tuttavia, è urgente concepire il corpo (umano) in relazione a questi nuovi mezzi – questi nuovi media: digitali, virtuali, ecc. – che sono divenuti imprescindibili. Forse si dovrebbe provare a concettualizzarli come un nuovo mezzo (lat. *medium*) per modificare la nostra maniera di vedere e trasformare il mondo, proprio come la prospettiva (lat. *perspicere*) è stata considerata nel medioevo e nel rinascimento. Si dovrebbe anche usare prudenza riguardo a certe scorciatoie. Al giorno d'oggi, l'opposizione non sussiste tra il reale e il virtuale, ma tra l'attuale (nel senso di dato, la realtà attualmente esistente) ed il virtuale (lat. *virtus*, forza). Il virtuale non è attualmente presente, ma si colloca come una forza potenziale.^{x111}

Ciò significa diverse cose: in primo luogo, il virtuale esiste da molto tempo, ancor prima dell'arrivo del digitale. Il virtuale ci accompagna almeno dal rinascimento – la prospettiva artificiale è virtuale; la diottrica di Cartesio era anch'essa virtuale, come lo erano gli apparecchi a specchi di Athanasius Kircher e la *camera obscura* del XVIII secolo. Inoltre, è utile mettere in risalto il fatto che l'attuale ed il virtuale sono altrettanto reali. Queste due categorie non sono opposte o mutualmente incompatibili, ma esprimono una

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

differenziazione che potrebbe articolarsi concettualmente attraverso la configurazione della ripiegatura, come ha mostrato Deleuze.^{XIV}

L'ambiente cyborg si configura come un'organismo ibrido: una specie di corpo senza organi, permeato da informazioni (messaggi) ma anche da rumori (parassiti). La teoria dell'informazione insegna in merito che i messaggi e il rumore sono simultaneamente contraddittori e necessari l'uno all'altro. La tecnologia non può essere integrata "immaginando" un nuovo ambiente, ma forse riconfigurando lo stesso corpo, spingendo al di fuori le sue estremità artificiali dove esse incontrano il "mondo". Non è davvero necessario concepire abitazioni per i cyborg. Queste entità mutanti semi umane, semi sintetizzate, sono già ambiente, superfici dove le relazioni tra il sé e il mondo entrano in gioco. Ciò che serve è una revisione del corpo, letteralmente una sua (ri)costruzione come organismo perfezionato e dotato di strumenti, in modo da metterlo in grado di "abitare" il mondo e negoziare transazioni con le molteplici sfere del comfort fisico e mentale, dei media e dell'informazione. Attraverso le tecnologie di impianto, di autoinnesto e riproduzione genetica, le categorie del benessere, dei media e dell'informazione possono oramai diventare multiple, una molteplicità che conduce a una moltiplicazione di registri.

L'interno dell'abitazione in definitiva, può essere ridefinito come il movimento del corpo verso l'esterno, in uno stato di *ek-stasis* ("uscire fuori"), attraverso i diversi filtri che delimitano il nostro ambiente (luoghi, vicinati, portali, soglie, strutture, cornicioni, finestre, aperture, vedute, confini, margini, varchi, distanze, schermi, interfacce, cavi, reti wireless). Sarebbe possibile attraversare, dall'interno verso l'esterno, le molteplici superfici che strutturano il nostro "luogo dell'essere": pori e aperture, cicatrici e suture, giunzioni e tagli, pelle allo stesso tempo come involucro e anello – pelle piegata, ripiegata, spiegata, moltiplicata – rigonfiamenti e sfregi, gonfiore e invaginazioni, buccia e guscio, nucleo e fregio, tessuto e tessitura, web e network, per non menzionare le porte sul cyberspazio direttamente collegate ai neuroni, nastri di materiali reversibili e trapianti topologici. In effetti, proprio come in una "bottiglia di Klein" – o come in un comune calzino – si può immaginare che questo interno sia capace di trasformarsi logicamente, e topologicamente, in un esterno. L'architettura si trasforma dunque in un congegno che partecipa a questa messa in scena dell'"estasi". A partire da questa nuova situazione, una progettazione architettonica non conduce sempre a qualcosa semplicemente da guardare (come un oggetto o un edificio), ma diventa piuttosto un apparato che permette all'osservatore - vale a dire l'utente – di guardare qualcos'altro che non la cosa in sé.

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

- I Gilles Deleuze, *The logic of Sense*, trad. Mark Lester e Charles Stivale (New York: Columbia University Press, 1990).
- II Robert Sasso e Arnaud Villani, ed., "Le Vocabulaire de Gilles Deleuze," *Les Cahiers de Noesis*, vol. 3 (primavera 2003): 62.
- III Gilles Deleuze e Félix Guattari, *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, trad. Robert Hurley, Mark Seem e Helen R. Lane (New York Viking Press, 1977), 26-27.
- IV Gilles Deleuze e Félix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, trad. Brian Massumi (London: Athlone Press), 30.
- V N. Katherine Hayles, *How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics* (Chicago: University of Chicago Press, 1999), 50-80; 84-112.
- VI Jean-Luc Nancy, "Corpus" [1990], in *Thinking Bodies*, ed. Juliet Flower MacCannell e Laura Zakarin (Stanford: Stanford University Press, 1994), 31.
- VII Jean-Luc Nancy, *Corpus* [1992] (Parigi: A. M. Métailié, 2000), 77.
- VIII Ibid., 78.
- IX Peter Sloterdijk, *Sphären. I, Blasen. Mikrosphärologie* (Frankfurt am Main: Suhrkamp (1998). Tradotto in francese da Oliveir Mannoni con il titolo *Sphères: I, Bulles* (Parigi: Fayard, 2003
- X Peter Sloterdijk, *Die Domestikation des Seins. Für eine Verdeutlichung der Lichtung* [1999]. Tradotto in Francese da Olivier Mannoni con il titolo *La domestication de l'être: pour un éclaircissement de la clairière* (Parigi: Edizioni Mille et une nuits, 2000), 37-40.
- XI Jacques Derrida, "Faxitexture," trad. Laura Bourland, in *Anywhere*, ed. Cynthia Davidson (New York: Rizzoli, 1992), 20-33.
- XII Michel Serres, *Le Parasite* (Parigi: Grasset, 1980; Parigi: Hachette Littératures, 1997).
- XIII Gilles Deleuze, «L'actuel et le virtuel» [1995], in *Dialogues* by Gilles Deleuze e Claire Parnet (Parigi: Champs, Flammarion, 1996, 2002).
- XIV Gilles Deleuze, *The Fold: Leibniz and the Baroque*, trad. Tom Conley (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993).