

SigMa

RIVISTA DI LETTERATURE COMPARATE,
TEATRO E ARTI DELLO SPETTACOLO

Vol. 3/2019
ISSN 2611-3309

LETIZIA GIOIA MONDA

*Luci ed ombre sull'uso del digitale nella danza
Dal Festival Più Che Danza! una riflessione sulle reti sociali
e le app per condividere i processi creativi coreografici*

*Light and shadow on the application of digital technologies in dance field
From Festival Più Che Danza! a reflection on social network
and apps for sharing choreographic making processes*

SOMMARIO | ABSTRACT

A partire dall'esperienza della quinta edizione del Festival *Più Che Danza!*, tenutasi a Milano a novembre 2018, il saggio presenta una riflessione sul modo in cui le tecnologie hanno influenzato le nostre capacità relazionali e i nostri sistemi di comunicazione nell'era digitale. L'articolo discute il concetto di *ek-stasis*, sviluppato dal filosofo Pietro Montani, come presupposto per presentare il principio del "vuoto" quale elemento fondante della dialettica performativa contemporanea.

From the experience of the 5th edition of Festival *Più Che Danza!*, which took place in Milan on November 2018, this essay presents a reflection on how, in the digital era, technologies are influencing our relational skills and systems of communication. The article argues the concept of *ek-stasis*, developed by the philosopher Pietro Montani, as an assumption to introduce the principle of "emptiness" as founding element of a contemporary performative dialectic.

PAROLE CHIAVE | KEYWORDS

Reti sociali, ek-stasis, dialettica del vuoto, oggetto coreografico, prosumer
Social networks, ek-stasis, dialectic of emptiness, choreographic object, prosumer



LETIZIA GIOIA MONDA

*Luci ed ombre sull'uso del digitale nella danza
Dal Festival Più Che Danza! una riflessione sulle reti sociali
e le app per condividere i processi creativi coreografici*

Il Festival *Più che Danza!* nasce a Milano nel 2014, con l'obiettivo di sviluppare in Lombardia una piattaforma per la danza contemporanea capace di offrire ad artisti esordienti uno spazio per la condivisione delle proprie esperienze di ricerca coreografica. Il progetto, ideato e diretto da Franca Ferrari¹, arriva alla sua quinta edizione nel 2018 grazie alla collaborazione con il Teatro Fontana e il collettivo Perypezye Urbane, divenendo un festival nazionale incentrato sui processi creativi coreografici. Si stabilisce così una nuova realtà dedicata ai linguaggi performativi contemporanei, un festival che si contraddistingue nel panorama italiano per il fatto di non avere come finalità la selezione o la premiazione di artisti, ma il desiderio di aprire uno spazio per il confronto delle esperienze che nascono attraverso la danza, e dei pensieri che muovono i corpi e la creatività di compagnie, degli autori e dello stesso pubblico. Supportare lo sviluppo di una rete sociale capace di sostenere la produzione,

la divulgazione e la circolazione della danza contemporanea italiana sembra essere il nodo cruciale dell'iniziativa che nel 2018 attua una particolare strategia di marketing e comunicazione per incrementare *l'audience development*. La prima tappa di questa strategia riguarda il progetto di ricerca *Incubatore per futuri coreografi* del C.I.M.D. (Centro Internazionale di Movimento e Danza) che vede coinvolti nell'iniziativa insieme a Franca Ferrari (direttrice artistica) e Valentina Giannuzzi (organizzatrice e promotrice), i coreografi-tutor Davide Valrosso, Daniele Ninarello e Marco D'Agostin, i quali hanno guidato dieci aspiranti coreografi tra i 20 e i 25 anni in un percorso formativo sulla composizione coreografica. La seconda operazione ha visto invece la partecipazione di DanceMe (<http://www.danceme.org/homepage.php>), un'applicazione, *opensource*, pensata e sviluppata nel 2011 come piattaforma digitale per sollecitare la condivisione di processi creativi coreografici. L'app svolge due funzioni: da una parte offre allo spettatore/utente la possibilità di osservare, attraverso un portale virtuale, il lavoro che svolgono in sala prove i coreografi/utenti; dall'altra permette ai coreografi/danzatori/utenti di avere un confronto diretto sulle loro produzioni con il pubblico/utente (addetti ai lavori o semplici spettatori). Attraverso questo network, il collettivo Perypezye Urbane (ideatore dell'app) ha prodotto, nel contesto della vetrina milanese, sei coreografi under35. L'edizione del 2018 è stata inoltre introdotta dall'incontro-convegno *Di luce e d'ombra*, fortemente voluto dalla direttrice artistica del festival, per riflettere su un aspetto che attraverso la sua lunga esperienza ha riscontrato essere caratterizzante delle espressioni di danza contemporanea: appunto, l'opposizione concettuale tra luce ed ombra. Con Alessandro Pontremoli (docente di Storia della danza presso l'Università di Torino), Emanuela De Cecco (critica d'arte) e Rossella Lepore (direttrice artistica del Teatro Fontana di Milano), ho partecipato a questo dibattito per aprire

una finestra sulla coreografia digitale, al fine di contestualizzare, all'interno del panorama performativo contemporaneo, questo "nuovo" campo di ricerca che si occupa di studiare quel fenomeno che emerge dall'incontro tra la materialità del corpo e il vuoto dello spazio digitale; tra la luce inscritta nel movimento di un gesto umano, capace di disegnare la geometria della nostra esperienza psico-fisica, e la sua transcodificazione in artefatti coreografici digitali; ciò al fine di capire come il dialogo con l'ambiente virtuale possa servire a formare il pubblico e a comunicare il sapere contenuto nelle idee e nelle pratiche coreutiche. Questa occasione mi ha dato inoltre la possibilità di riflettere ancora una volta sul modo in cui i dispositivi digitali hanno influenzato le nostre capacità relazionali e i nostri sistemi di comunicazione, e mi ha condotto a domandarmi quanto, nell'ambito della danza contemporanea, i giovani artisti siano consapevoli delle possibilità creative che possono scaturire dal lavoro con queste tecnologie.

1. Reti sociali e comunicazioni virtuali

Reduci di una crisi di governo² che si è combattuta sui social network alla stregua di un reality show, dove l'informazione data da molti giornali sembra aver perso di spessore intellettuale e critico, oggi più che mai, c'è da chiedersi quanto sia consapevole l'utilizzo che si fa delle tecnologie digitali in ambito socio-culturale: la loro funzione si riduce solo a postare un video o una foto su una piattaforma social per incrementare *followers, like*, di una evanescente, se mai autentica, popolarità/visibilità? Oppure queste azioni sono regolate da un senso etico e civico più profondo, che comprende le potenzialità che possono scaturire dal rendere edotta la comunità dei problemi e delle difficoltà che interessano, in questo momento, l'intero pianeta, per spronarla a reagire responsabilmente operando insieme un cambiamento volto alla risoluzione dei conflitti in

atto? Al di là delle questioni politiche nazionali, incombente è l'emergenza ambientale e il fatto che questa venga poco "sponsorizzata" dalla stampa, proprio attraverso gli stessi canali che preferiscono mostrarci un Ministro al mare e l'altro in montagna, porta molto a riflettere. Al momento della loro nascita, i social network sembrava avrebbero svolto un ruolo essenziale nella ricostituzione della democrazia: "servendo" gli utenti, dando loro un canale per esprimere liberamente le proprie idee rispondendo alla domanda: *che cosa stai pensando?* (dalla versione in italiano del social network Facebook). Invece oggi sembra che essi siano sistemi asserviti a coloro che governano e non a chi è governato³. Come scrisse nella prefazione del libro *Il teatro e il suo doppio* di Antonin Artaud, il filosofo Jacques Derrida: "la cosa più urgente non mi sembra difendere una cultura, la cui esistenza non ha mai salvato nessuno dall'ansia di vivere meglio e di avere fame, ma estrarre da ciò che chiamiamo cultura, delle idee la cui forza di vita sia pari a quella della fame" (1968, ed. 2000: VII). Affrontare dunque un tema come quello dell'uso della comunicazione digitale nell'ambito della danza si rende necessario per comprendere in che modo sta evolvendo lo scambio d'*in-form-azioni* (Monda 2016: 32) nel genere umano attraverso la rete. Per quanto possa essere difficile accettarlo, l'essere umano oramai dipende dalla *connettività* che si instaura attraverso internet, e i social network sono diventati le vetrine su cui si misurano i livelli di gradimento del pubblico. Il numero di *like* ad un video su YouTube oppure di *followers* di una pagina Instagram sono oggi i dati che influenzano le strategie di marketing in atto anche in campo coreutico. Di fronte a ciò, la domanda che si fa sempre più insistente è: i giovani coreografi concepiscono il digitale unicamente come mezzo di promozione di se stessi, o ne comprendono le potenzialità sul piano creativo e della formazione del pubblico utente?

La coreografia digitale è un campo di studi transdisciplinare che si occupa anzitutto di studiare il comportamento dell'es-

sere umano e i suoi sistemi di comunicazione, all'interno di un ambiente coreografico⁴ influenzato dalla creatività mediatica offerta dalle tecnologie digitali, e le successive connotazioni che questa influenza comporta sul piano del linguaggio e della produzione artistica. Negli ultimi trent'anni, molte sono state le sperimentazioni scientifiche, oltre che artistiche, che hanno attinto alla pratica coreutica per studiare la "multimodalità" della comunicazione umana nella performance digitale (Fernandes 2016: 1-7). Questo è il caso di: *Choreographic Cognition: Researching on Dance*⁵, finanziato dall'Australian Research Council e diretto dai neuroscienziati Shirley McKechnie e Robin Grove che hanno studiato per circa dieci anni (1999-2008), attraverso l'applicazione delle tecnologie digitali, i processi creativi delle coreografe Anna Smith e Michelle Heaven (Grove, Stevens, McKechnie 2005); o *Choreographic Language Agent* (<https://waynemcgregor.com/research/choreographic-language-agent>), un progetto diretto da Scott deLahunta in collaborazione con il coreografo londinese Wayne McGregor (2003-2004) per codificare un *agente coreografico digitale*, un software intelligente capace di generare soluzioni a problemi coreografici; o ancora, *TKB: a Transmedia Knowledge-base for performing arts* (tkb.fcs.hk/), un progetto diretto da Carla Fernandes a Lisbona (2013-2016) sugli schemi linguistici in atto nel lavoro del coreografo portoghese Rui Horta; infine, è importante citare progetti multidisciplinari come il progetto *WhoLoDancE - Whole-Body Interaction Learning for Dance Education* (<http://www.wholodance.eu/>) finanziato dal programma Horizon 2020 che ha coinvolto dal 2016 al 2018 dieci partner in tutta Europa⁶. Quest'ultima iniziativa ha avuto come oggetto di studio centrale l'applicazione della tecnologia Motion Capture nell'ambito della danza⁷ per sviluppare metodi volti ad indagare la *body knowledge* (Monda 2015: 133-46) inerente al movimento espressivo non-verbale, a preservare l'eredità proveniente dall'ambito coreografico, e apportare l'innovazione nel campo

dell'insegnamento delle arti coreutiche. Tutto ciò con l'obiettivo di offrire virtualmente un ampio accesso alla cultura della danza contemporanea. La domanda a questo punto è: perché tutti questi progetti scientifici hanno puntato sulla danza? Ma soprattutto, quanti danzatori e coreografi sono a conoscenza di queste ricerche? Quanti hanno studiato i loro risultati per comprendere meglio come rendere accessibile la danza e la coreografia al pubblico contemporaneo? In questo saggio cercherò di rispondere a queste domande provando a delineare, attraverso un approccio evolucionistico, le tappe significative che hanno portato a sviluppare una comunicazione virtuale nella vita quotidiana.

2. *Ek-stasis*

Il fatto che oggi la comunicazione umana non si giochi solo nel regno reale, ma sia gestita, filtrata, da dispositivi, programmi, interfacce, reti virtuali che attraverso numeri, bip, simboli convertono il nostro pensiero fisico in un codice binario, facile da manipolare, rende necessario conoscere il più possibile le modalità operative che regolano tali strumenti, i quali inevitabilmente partono dal corpo e al corpo tornano per l'*upgrade*, ovvero per potersi "aggiornare". Questa rivoluzione nasce sul finire degli anni Settanta, momento in cui nella Silicon Valley iniziarono ad essere attuati i primi esperimenti di *graphical turn*, ossia quelli volti alla creazione di interfacce grafiche capaci di rendere sensibile l'interazione tra l'uomo e la macchina (Kaiser 2017: 19). Il ruolo che ha svolto il corpo in questa rivoluzione è stato centrale. La connettività ha avuto come matrice l'attività motoria (Hansen 2006), fino al momento in cui non è avvenuto un cambio di rotta, e la corporeità ha iniziato ad essere plasmata dalla tecnologia che la sua stessa mente aveva creato. Le tecnologie hanno cominciato ad agire riprogrammando i nostri normali schemi di comportamento, sistemi di apprendimento

e di conoscenza (Rotman 2008), arrivando a contenere parte della nostra stessa essenza. In questo panorama, intellettuali, scienziati e ingegneri grafici hanno intuito che era necessario conoscere meglio i meccanismi corporei che venivano coinvolti nell'interazione con il virtuale. Per fare ciò, hanno riconosciuto nell'arte della danza un canale per accedere all'intelligenza coreografica, quale sistema dove le azioni dell'essere umano sono disciplinate da regole che permettono una più accurata codificazione e analisi del sapere inscritto in un movimento. Contemporaneamente, lo sviluppo dell'interfaccia grafica e la conversione del computer a *user friendly tool*, facendo leva su un radicato sentimento d'insoddisfazione nell'individuo, iniziavano a influenzare i normali schemi di relazione sociale invogliando sempre più gli utenti ad apparire, ad esporsi *fuori dal proprio sé*. Ma è necessario fare un passo indietro e capire: da dove nasce questa tendenza dell'essere umano ad apparire, ad esporsi fuori dal proprio sé?

2.1. *Un doppio sdoppiato*

Citando il saggio *Corpo teatro* del filosofo Jean-Luc Nancy (2010), Alessandro Pontremoli durante il convegno-incontro *Di luce e d'ombra* ha sostenuto un concetto molto interessante: "sin dal momento in cui viene al mondo, l'essere umano è teatro". Nel senso etimologico del termine, sin dal primo istante di vita siamo esposti alla luce della ribalta, siamo l'oggetto dello sguardo altrui. Questa esposizione alla luce, concettualmente intrinseca nella natura umana, influenza il nostro comportamento, il modo in cui agiamo "sotto i riflettori della quotidianità della nostra esistenza, nella relazione con gli altri e nella capacità che abbiamo di comporre partiture corporee". Una concezione questa che trova le sue radici già nella teoria platonica⁸, la quale preannunciava come la dualità dell'io si riflette in una duplice realtà: ciò che è vero e ciò che appare quale copia distorta del-

la “verità”. In merito a ciò, è curioso pensare come anche in ambito neuroscientifico molti scienziati, oggi, ritengano che il mondo che osserviamo sia solo una copia del nostro *io*, frutto di un’illusione creata dal cervello secondo regole proprie (Kandel, Shwartz, Jessell 1999: 322, 368). La questione potrebbe essere affrontata sposando il punto di vista proposto dal filosofo Pietro Montani, il quale – riprendendo le tesi di Maurice Merleau-Ponty (1945, ed. 2014: 77) – ha sostenuto che “per natura l’essere umano è *ek-statico* proiettato fuori dal corpo proprio” (Montani 2018: 109). A mio avviso – considerando gli studi dello psicologo evoluzionista Nicholas Humphrey (2006) – la ragione di tale proiezione potrebbe essere rintracciata in un sentimento che caratterizza la specie umana: la solitudine (Monda 2018: 143). Questo sentimento ha condotto l’essere umano sin dalle origini a sviluppare strategie per superare la barriera che lo separa dall’altro, diverso da sé, portatore di un’esperienza soggettiva impenetrabile. Le tecnologie del linguaggio nascono da questo stato di separazione che prova l’essere, ed è proprio questo sentimento che ha spinto l’individuo ad inventare strumenti creativi capaci di comunicare le emozioni (Sheets-Johnstone 2009) e toccare l’animo altrui. Sono espressione di ciò i riti primitivi, con canti e balli, e poi ovviamente la nascita del teatro, della musica, della danza, e di tutte le altre arti colte. Ma se la ragione che ha condotto alla nascita delle arti va rintracciata nel superamento delle barriere intersoggettive, con l’avvento del progresso tecno-scientifico, degli strumenti, prima elettronici e poi digitali, e della loro applicazione in ambito bio-medico, il riconoscimento dell’*io*, basato sull’immediatezza dello sguardo e del sentire fisico con l’altro-da sé, diventa di sempre più difficile realizzazione. Questi eventi, infatti, hanno condotto ad un’evanescenza via via più latente dell’organicità del corpo proprio (Husserl 1931, ed. 2004: V), ad una de-soggettivazione volta a creare “un mondo fatto di cose, tempo e spazio oggettivi” (Di Bernardi 2018: 6). L’unità dell’essere è di-

venuta gradualmente un insieme di dati, numeri, linee, computazionalmente distanti dal sentire fisico. Piuttosto inconsapevolmente tutto ciò ha indotto ad una smaterializzazione del corpo, alla sua “idealizzazione”, e poi ad uno “sdoppiamento” che vede il nostro *io* non solo proiettarsi ma esistere, e costituirsi nel regno esperenziale dato dalla connessione tra organico e virtuale (Monda 2018: 146). Se dunque precedentemente all'avvento delle tecnologie digitali, l'identità del soggetto si fondava sull'immediatezza dello sguardo, sull'incontro con l'altro-da sé, oggi assistiamo ad un ambiente-mondo neutralizzato nello spazio, nel tempo e nella materia, che sovverte l'idea stessa di ciò che sia la realtà. Guardiamo al corpo e vediamo un corpo vuoto: un doppio sdoppiato. Questa rivoluzione tecnologica sul piano della comunicazione umana si è tradotta in ambito artistico in una ricerca spasmodica per la relazione e l'incontro. Lo spazio teatrale/performativo diviene così il luogo deputato per rappresentare la molteplicità dell'essere, il luogo in cui ripristinare il senso di appartenenza del soggetto al proprio corpo, lo spazio in cui l'uomo può incontrare nuovamente il suo doppio – come direbbe Antonin Artaud (1968) – in cui la vera essenza dell'*io*, all'ombra nella quotidianità, ha la possibilità di mostrarsi per comunicare la sua presenza/assenza⁹. L'arte performativa contemporanea in questa cornice andrebbe compresa “come il risultato di un'attività specificamente volta a esplorare, ispezionare e mettere in forma lo spazio simbolico che si rende disponibile a partire dall'*ek-stasis* del corpo” (Montani 2018: 110), lo spazio “aumentato” tra il corpo e il suo doppio sdoppiato.

2.2. *La dialettica del vuoto*

L'ambiente performativo diviene, dunque, nell'era digitale un luogo in cui far coesistere la luce e l'ombra di un corpo vuoto, svuotato della sua “carne” (Merleau-Ponty 1945, ed. 2014:

220). Il principio del 'vuoto' nella ricerca della *relazione performativa* rappresenta un tema importante della dialettica contemporanea. Esso conduce alla costruzione di una mappatura ideologica che poggia su un'opposizione concettuale tra presenza e assenza, costruzione e decostruzione, tra il fluire del tempo e la sua immobilità (o anche sospensione). Il fine è quello di creare un'iperbole nella percezione di colui che guarda (sia esso il performer che agisce in scena o lo spettatore che agisce in sala) in modo da intensificare la sua partecipazione all'evento. Come ha scritto l'architetto Daniel Libeskind: "Il vuoto non è un semplice meno... ma un gioco di nuove curvature, curvature eternamente sfalsate l'una rispetto al vuoto dell'altra" (1989: 44). Nascono così alla fine degli anni Sessanta le prime installazioni minimaliste dove la riduzione semantica degli oggetti rappresenta una strategia dell'autore per costruire le condizioni affinché lo spettatore sia in grado di stare dentro un'opera, recepirla soggettivamente e vivere un'esperienza di carattere sensoriale forte. Nell'era digitale "l'oggetto diventa un dispositivo volto ad innescare la curiosità del pubblico e quindi la sua attenzione", come ha sottolineato Emanuela De Cecco durante l'incontro-convegno *Di luce e d'ombra*. Durante il processo creativo, l'artista non lavora sull'oggetto in sé posto nello spazio dell'installazione, ma opera pensando allo spettatore e creando per lui la circostanza adatta per permettergli di interagire sensibilmente con l'oggetto. Un caso particolarmente interessante è quello dell'artista James Turrell (laureato in psicologia della percezione) che ha condotto una ricerca volta alla costruzione nelle sue opere di un *ganzfeld*¹⁰, un "campo totale" capace di offrire al pubblico una dimensione percettiva fortemente immersiva; secondo la critica d'arte De Cecco: "Turrell ha così creato i suoi lavori su spazi percettivi e campi visivi omogenei che forniscono al pubblico un'esperienza disorientante del senso di vuoto". La metafora del vuoto va intesa dunque come apertura

di uno spazio che prima non c'era (appunto quello dell'ambiente digitale): il vuoto diviene nella contemporaneità possibilità di incontro, di conoscenza e di elaborazione di senso.

Aumentare la percezione del corpo in movimento fu anche uno degli obiettivi del coreografo Merce Cunningham, il quale negli anni Novanta iniziò la sua indagine nella coreografia digitale attraverso l'esplorazione di LifeForms (software di animazione 3D) e della collaborazione con l'Openended Group (allora composto da Paul Kaiser e Shelly Eshkar). Primo esperimento fu la creazione dell'installazione di danza virtuale *Hand-drawn Space* (1998), un'opera basata sull'incorporazione di movimenti di danza acquisiti attraverso la tecnologia del Motion Capture (Kaiser 2017: 18). Questo lavoro del 1998, di cui poco si parla nei manuali di danza, ha rappresentato invece un caso di particolare importanza nella storia della coreografia digitale, perché fu la prima sperimentazione che mirò a proiettare in uno spazio performativo una danza ibrida. Parlo di danza ibrida perché fu creata da Cunningham al computer, attraverso LifeForms, e solo successivamente le frasi di movimento furono danzate e catturate con la tecnologia del Motion Capture, per poi essere nuovamente digitalizzate attraverso un processo di scrittura coreografica capace di renderle *virtuali*¹¹. Come scrive puntualmente Vito Di Bernardi:

la possibilità di una danza fuori dai danzatori, senza di essi o meglio accanto ad essi – danzatori che avevano fornito al *Motion Capture* uno schema sintetico del proprio movimento – offriva a Cunningham lo spunto per ribadire in quella stessa sede un concetto per lui fondamentale: la distanza da sé aumenta la conoscenza e l'esperienza che il danzatore fa dell'azione (Di Bernardi 2018: 5).

Con il trittico *Hand-drawn Space* ci riferiamo alla prima danza che nacque senza un corpo organico ma da un corpo vuoto, una

marionetta digitale, programmata attraverso un software per eseguire l'idea coreografica di Cunningham. Il rapporto danzatore-marionetta è antichissimo nella storia dello spettacolo. Le marionette sono le prime tecnologie plasmate dall'uomo per aiutarlo a riflettere sulle potenzialità che possono emergere osservando ad una certa distanza ciò che un corpo può fare. Esse rappresentano, afferma Di Bernardi: "un discorso sulla tecnica che rompe quello stereotipo del corpo naturale, e ci permette di uscire fuori dalle nostre certezze e vederci in maniera diversa; uno sguardo che si spinge al di là delle barriere fenomeniche"¹². Attraverso il lavoro di Cunningham e dell'Openended Group ci confrontiamo dunque con le origini di quel fenomeno che ha condotto il coreografo William Forsythe ad elaborare il quesito noto per aver creato tanto scalpore nei modi di pensare la danza e la coreografia: può il pensiero fisico esistere al di fuori del corpo? un oggetto coreografico senza il corpo? (Forsythe 2008). La risposta è: sì! Specialmente se si pensa che Cunningham proiettò il proprio pensiero fisico in una marionetta digitale, un avatar, un artefatto creato e programmato digitalmente attraverso un codice alfanumerico capace di inscrivere il movimento e farlo danzare. Ciò per suscitare una reazione nel corpo reale: l'obiettivo era aumentarne agli "occhi" dello spettatore la percezione sensoriale del corpo proprio. Lo spazio tridimensionale della scena veniva per la prima volta aumentato grazie alla presenza/assenza dei corpi danzanti. Come scrive Enrico Pitozzi:

Il concetto di presenza non può più essere ridotto al solo corpo del performer in scena, ma deve essere allargato fino a comprendere quelle che definisco *presenze oggettive* – figurezioni fatte di materia sonora e luminosa che ritroviamo, in modo analogo, sia sulla scena performativa che in quella installativa. Per fare questo è necessario spostare l'attenzione dal corpo e focalizzarla sulla composizione del dispositivo,

in cui tutte queste figurazioni della presenza prendono forma. È nel dispositivo, infatti, che le presenze si manifestano permettendo così di sviluppare – al contempo – una fenomenologia della messa in presenza degli enti (corpo compreso) e della sopravvivenza delle loro tracce in colui che osserva (2011: 107-8).

Potremmo dunque tentare un ulteriore salto affermando che se il Novecento è stato il secolo che ha caratterizzato l'arte performativa per la ricerca sulla *presenza* dell'attore/mimo/danzatore/performer, il nuovo secolo si muove negli interstizi della sua *assenza*, sperimentando la poetica del vuoto. Espressione di ciò sono le esperienze di pratiche fisiche, quelle in cui la coreografia rappresenta ancora un canale per l'espressione della danza organica. Tali esperienze sono il frutto di indagini profonde che hanno esplorato i concetti di: *suspance* (William Forsythe, cfr. Monda 2016: 105-9); *stillness; empty structure* (John Cage, cfr. Pritchett 2006: 56-57), *dis-attachmet* (Deborah Hay, cfr. Hay 2010); così come il lavoro con la marionetta, sia essa analogica (Mimmo Cuticchio e Virgilio Sieni, cfr. l'intervento di Di Bernardi alla nota 13) che digitale (Gibson-Martelli, cfr. Whatley 2018: 97-108); fino al punto di ispirare quelle riflessioni filosofiche che hanno teorizzato una danza che si muove senza un corpo (Portanova 2013) composta di codici matematici, o che guardano al corpo – piuttosto che come archivio (Bleeker 2017: 199-214) – nel suo divenire un *anarchive* (Manning, Massumi 2014)¹³. Questo inevitabilmente ha portato alla scissione tra la coreografia e la danza, per natura arti sorelle ma molto diverse tra di loro, che nel nuovo millennio si allontanano per lasciar sopravvivere nel digitale l'*idealizzazione* di ciò che ieri potevamo pensare essere una danza. La coreografia acquisisce dunque una vita propria divenendo il canale in cui far confluire la multimodalità dei linguaggi tecnologici contemporanei. Scrive, infatti, William Forsythe:

Le coreografie sono schemi che discutono con la continuità storica delle loro proprie innovazioni costitutive. Queste innovazioni sono le condizioni procedurali evolute che portano alla manifestazione e alla percezione di significativi campi-d'azione produttori di conoscenza. Nella mia esperienza – come in quella di Magritte il quale suggerisce nella sua riflessione una relazione tra oggetto e linguaggio – l'introduzione di termini sostituivi all'interno dell'ambito consistentemente rivela sfaccettature della ricerca coreografica che non erano precedentemente evidenti. Questa è stata la chiave dell'evoluzione e della percezione delle procedure coreografiche, proibire o contrastare questo processo di migrazione terminologica tra i campi delle arti pratiche artificialmente delinea una barriera che non ha ragione d'essere (2019).

Di questa riflessione è emblema l'installazione *The Fact of Matter*¹⁴ con la quale il coreografo nel 2016 saluta il pubblico di Francoforte dopo trent'anni di residenza stabile nella città tedesca (Gaensheimer, Kramer 2016). Con i suoi *oggetti coreografici* Forsythe dimostra le possibilità dialettiche che possono emergere applicando il concetto alla base della sua *idea-logica* (Forsythe 2008: 10):

Questi oggetti sono esempi di specifiche circostanze fisiche che isolano fondamentali classi di attivazione e organizzazione del movimento. Gli oggetti istigano processi nel corpo che strumentalizzano la prontezza del corpo stesso in modo da provvedere ad input per le nostre facoltà predittive, euristicamente guidate, che lavorano incessantemente per garantire con maggiore probabilità i risultati fisici e mentali che preferiamo. Una caratteristica centrale dell'oggetto coreografico è che il risultato preferito è una forma di produzione di conoscenza per chiunque si intrattenga con esso, suscitando un'acuta consapevolezza di sé all'interno di specifici schemi di azione (2019).

L'introduzione del concetto di *oggetto coreografico* da parte di Forsythe offre una strategia di analisi importante alla coreologia per supportare il riconoscimento e la comprensione di quelle nuove forme di espressione di coreografia "astratta" che nascono dall'interazione tra organico e digitale. In questo frangente fondamentale è notare, ancora una volta, come gli oggetti coreografici, includendo in questi anche gli esempi sopra riportanti di Turrell e Cunningham / Openendedgroup, non escludono l'organicità, anzi: essi partono dal corpo per suscitare una reazione nel corpo di chi non semplicemente guarda ma *agisce*. Nell'era digitale il pensiero coreografico si digitalizza, il corpo del performer si fa evanescente, mentre quello dello spettatore inizia a muoversi concretamente. Il vuoto è spazio potenzialmente lì, per la relazione, per la decisione, per la scelta di essere e di agire. La necessità per l'artista è costituire lo spazio performativo come luogo per il risveglio dei sensi e l'incontro sociale. Prerogativa diviene dunque far sì che la fruizione dell'opera passi per un altro canale di relazione che non sia solo quello visivo, ma appunto coinvolga fisicamente l'individuo attraverso l'interazione e il movimento, simulando gli stessi meccanismi ricettivi e sensoriali che le tecnologie digitali innescano nel corpo attraverso l'utilizzo del computer e delle sue interfacce.

3. *Prosumer*

La riflessione che è stata presentata mette in luce un aspetto fondamentale: la rivoluzione tecnologica non ha comportato solo un'evoluzione nei termini degli schemi di comportamento dell'essere umano, ma ha causato un capovolgimento dei ruoli coinvolti nel gioco sociale. Lo spettatore non è più colui che semplicemente osserva ma diviene l'agente che con il suo movimento completa di senso lo spazio vuoto. Questo è vero per la relazione sociale che avviene sia nell'"ambiente associato" (Montani 2014: 36) quotidiano che in quello performativo. Di

fronte questa nuova realtà, prerogativa delle istituzioni che si occupano della formazione dovrebbe essere preparare lo spettatore alla consapevolezza di dover essere un *prosumer*, agente e spettatore contemporaneamente nella relazione sociale che si instaura attraverso lo strumento digitale. La maggior parte degli individui pedissequamente proietta la propria attenzione in un dispositivo digitale da 4 pollici circa ma sembra non capire, o sfruttare, le potenzialità che possono emergere utilizzando quella tecnologia creativamente per accrescere la propria conoscenza. Sembra dilagare una sorta di analfabetismo digitale che conduce il soggetto ad ignorare le capacità di controllo che una macchina può avere sulle sue azioni e dunque sul proprio modo di pensare. In ambito coreografico, questa evoluzione è stata percepita da diversi artisti che di fronte a ciò hanno avviato progetti volti a dare ampio accesso proprio alla conoscenza del corpo acquisita attraverso le loro pratiche coreutiche. Alcuni esempi sono: l'archivio digitale Siobhan Davies Replay (2010: <https://www.siobhandaviesreplay.com/>); il CD-Rom *Material for the Spine* sulla contact-improvisation di Steve Paxton (2008); *Capturing Intention* e l'installazione interattiva *Double Skin/Double Mind* sulle pratiche di Emio Greco e Pieter C. Scholten (2009-2011); *A Choreographer's Score* sui metodi creativi di Anna Teresa De Keersmaecker (2012). Sono iniziative nate per avvicinare nuovamente le persone alla danza, al contatto sociale sollecitando una rinnovata attenzione verso il corpo, per indurle a partecipare agli eventi performativi in modo da ripristinare attraverso questi l'ascolto, il contatto sociale e il senso di appartenenza ad una comunità. Il progetto multidisciplinare *Motion Bank* di William Forsythe (2010-2014: <http://motionbank.org/>), in particolare, ha agito come canale nel quale far confluire tutte queste esperienze per spronare lo sviluppo di una *nuova letteratura della danza* (Groves 2007: 91-94) che permettesse lo scambio interdisciplinare e la formazione dello spettatore. Costituendo

una piattaforma *opensource*, Forsythe ha voluto lanciare un messaggio anzitutto ai danzatori e ai coreografi, primi interlocutori e artefici di un possibile cambiamento nella relazione con il pubblico in ambito performativo. A discapito di ciò, pochi sembrano ancora essere gli artisti consapevoli di queste ricerche, e davvero un numero esiguo coloro che dichiarano, per esempio, di accedere a canali come YouTube o Vimeo per “in-formarsi” su progetti sviluppati in altre parti del mondo.

In questo panorama, è interessante notare come il Festival *Più Che Danza!*, coinvolgendo l'app DanceMe, abbia sollecitato un'attenzione diversa sulle reti sociali virtuali, invitando i coreografi/spettatori/utenti a sperimentare in palcoscenico i risultati delle condivisioni (sulle loro ricerche coreografiche) effettuate attraverso la piattaforma. Siamo ancora lontani dall'osservare prodotti artistici che si sviluppano sulla reale condivisione dei processi creativi e della conoscenza tra gli utenti, perché ciò che ho potuto constatare – durante la mia partecipazione al Festival nel dialogo con gli artisti/utenti e i produttori dell'app – è che la piattaforma digitale (in questa edizione) è servita più come vetrina per la selezione degli artisti che per il reale impatto che le loro azioni hanno ottenuto in rete. Ma ciò non toglie che l'app abbia un grande potenziale: se sfruttata come strumento pedagogico, potrebbe spronare “richieste di apertura” (più che d'amicizia) sui contenuti, sia da parte dei danzatori/coreografi che degli spettatori, invogliando, in questo modo, lo sviluppo di strategie creative e divulgative capaci di rendere accessibile la lettura della danza e dei pensieri coreografici alla base delle singole pratiche performative. In questa prospettiva, il problema della formazione e delle competenze necessarie per preparare i giovani allo scambio sociale nell'ambiente virtuale risulta essere cruciale, e si pone con una certa urgenza proprio perché il divario tra teoria e pratica, inevitabilmente, sta portando a fraintendere il ruolo che il mezzo digitale può svolgere in capo

artistico. Se il digitale rappresenta per gli artisti esordienti solo un mezzo attraverso il quale apparire e diventare “conosciuti”, prima di aver dimostrato le loro abilità sulla scena, è a causa di una mancanza di prospettiva e innovazione all’interno dei programmi d’insegnamento della disciplina degli istituti pubblici e privati. Iniziative importanti in ambito accademico sono state promosse in Italia¹⁵, ma pochi sono stati gli addetti ai lavori che vi hanno partecipato come uditori. È necessario offrire un nuovo modello formativo ai danzatori e ai coreografi, un programma che punti a renderli consapevoli delle possibilità che possono emergere intrattenendosi in un dialogo creativo con le tecnologie digitali. Solo così potremo evitare che la tendenza ad apparire porti l’arte della danza a svanire.

NOTE

¹ Dopo essersi diplomata a Strasburgo sotto la guida della pedagoga Rosalia Chladek, e aver lavorato con Dominique Dupuy, Franca Ferrari fonda a Milano nel 1981 il C.I.M.D. (Centro Internazionale di Movimento e Danza), spazio per la sperimentazione del corpo in movimento attraverso la danza.

² Si tratta della crisi di governo che nell’agosto 2019 ha visto le dimissioni del Presidente del Consiglio Giuseppe Conte.

³ Si pensi alle rivelazioni che nel 2013 Edward Snowden, ex tecnico informatico della CIA, fece pubblicare sul quotidiano «The Guardian» in merito a programmi che l’Intelligence utilizza per lo “spionaggio”. Come il PRISM, un programma clandestino di sorveglianza elettronica che consente alla NSA di accedere alla posta elettronica, ricerche web, e altro traffico Internet in tempo reale.

⁴ Per ambiente coreografico intendo un ambiente dove il corpo, i suoi meccanismi percettivi e recettivi, sono soggetti a regole grammaticali precise che disciplinano l’azione governata dall’eccezione (la volontà soggettiva, il libero arbitrio).

⁵ Il progetto ha ruotato su tre macro-aree di ricerca: 1) *Unspoken Knowledges*, sull’espansione della produttività e del valore del settore attraverso la ricerca strategica nella pratica coreografica; 2) *Conceiving Connection*, aumentare la redditività del settore attraverso l’analisi della risposta del pubblico

alla danza contemporanea; 3) *Intention and Serendipity*, indagine sull'improvvisazione, il simbolismo e la memoria nei processi creativi della danza contemporanea australiana.

⁶ Tre istituti italiani sono stati coinvolti nel progetto *WhoLoDance*: Lynkeus; Politecnico di Milano; Università degli Studi di Genova. Con loro: Athena RC; Peachnote; Kdanse; Motek Entertainment, Coventry University; Lyceum of Greek Woman, Istituto Stocos.

⁷ Nel dicembre 2016 si è tenuto al Politecnico di Milano un incontro di presentazione del progetto a cui vennero invitati alcuni consulenti italiani esperti di Studi sulla Performance.

⁸ Mi riferisco al noto *mito della caverna* di Platone raccontato nel libro settimo de *La Repubblica* (514 b-520 a).

⁹ Scrive Marta Isaacsson: "L'assenza è un'esperienza liminale in cui le presenze si trovano deterritorializzate. Tuttavia, essa è anche il luogo in cui queste possono prendere forma, possono manifestarsi. Mentre la presenza ci porta ad una esperienza definita e limitata, l'assenza si configura come un'esperienza del possibile, dove i tempi e gli spazi si intersecano, dove le realtà si sovrappongono. È un'area intensiva di forze in relazione. Spazio di molteplici connessioni, piano di avvenimenti infiniti. Luogo di un gioco dinamico in cui agiscono la memoria e l'immaginazione, là dove risiedono le presenze assenti (2011: 35).

¹⁰ Il termine tedesco *ganzfeld* in psicologia indica una tecnica di deprivazione sensoriale che descrive il fenomeno della perdita totale di percezione della profondità.

¹¹ Queste informazioni sono state fornite da Paul Kaiser in uno scambio d'email con l'autrice avvenuto nel 2019.

¹² Questa citazione si riferisce all'intervento di Vito Di Bernardi, *Riflessioni su Nudità di Mimmo Cuticchio e Virgilio Sieni*, al convegno internazionale di studi *La danza in Italia nel Novecento e oltre: teorie, pratiche, identità*, a cura di Elena Cervellati e Giulia Taddeo, tenutosi dal 28 al 30 marzo 2019 presso l'Alma Mater Studiorum Università di Bologna nel contesto degli incontri di La Soffitta.

¹³ Il concetto di *anarchive*, introdotto nella pubblicazione dei filosofi canadesi Erin Manning e Brian Massumi, *Thought in the Act* (2014), è stato presentato dagli stessi in maniera approfondita durante il seminario, *Finance at the limit. Toward the Revaluation of Value*, parte del workshop *Immediations* da loro tenuto a Napoli dall'11 al 13 maggio 2017. L'evento è stato organizzato dall'unità di ricerca Technocultures dell'Università di Napoli "L'Orientale".

¹⁴ Si ricorda che l'installazione coreografica di William Forsythe *The Fact of Matter* ha avuto luogo presso il Museum für Kunst Frankfurt am Main, dal 17 ottobre 2015 al 13 marzo 2016.

¹⁵ Si pensi al convegno internazionale *Immaginare la danza. Corpi e visioni nell'era digitale*, ideato da Vito Di Bernardi, organizzato da Sapienza Università di Roma e AIRDanza – Associazione Italiana per la Ricerca sulla Danza, che si è tenuto a Roma nel dicembre 2015. Oppure alla giornata di studi internazionale *Dancing Data. Digital Philosophy and Choreographic Thoughts*, a cura di Vito Di Bernardi, Aleksandra Jovicevic e Letizia Gioia Monda, tenuta alla Sapienza Università di Roma nel marzo 2017 a cui hanno partecipato esperti dell'ambito.

BIBLIOGRAFIA CITATA

- Derrida, Jacques (1968), "Il teatro e la cultura", Prefazione a Antonin Artaud, *Il teatro e il suo doppio, con altri scritti teatrali*, eds. Gian Renzo Morteo; Guido Neri, Torino, Einaudi, 2000: VII-XXXVI.
- Bleeker, Maaïke (2017), "What if this were an archive? Abstraction, enactment and human implicatedness", *Transmission in motion. The Technologizing of Dance*, ed. Maaïke Bleeker, Abingdon, Routledge: 199-214.
- De Keersmaeker, Anne Teresa; Cvejić, Bojana (2012), *A Choreographer's Score: Fase, Rosas Danst Rosas, Elena's Aria, Bartók*, Brussels, Rosas & Mercatorfonds.
- Di Bernardi, Vito (2018), "Corpi e visioni nell'era digitale", *Immaginare la danza. Corpi e visioni nell'era digitale*, eds. Vito Di Bernardi; Letizia Gioia Monda, Bologna, Massimilano Piretti: 5-16.
- Fernandes, Carla, ed. (2016), *Multimodality and Performance*, Newcastle, Cambridge Scholars Publishing.
- Forsythe, William (2008), "Oggetti coreografici", in Letizia Gioia Monda, *Choreographic bodies. L'esperienza della Motion Bank nel progetto multidisciplinare di Forsythe*, Roma, Dino Audino, 2016: 10-12.
- Forsythe, William (2019), *Choreographic Objects*, in <https://www.williamforsythe.com/essay.html>
- Gaensheimer, Susanne; Kramer, Mario (2016), *William Forsythe: The Fact of Matter*, Frankfurt am Main, Kerber.

- Grove, Robin; Stevens, Catherine; McKechnie, Shirley (2005), *Thinking in Four Dimensions. Creativity and Cognition in Contemporary Dance*, Melbourne, Melbourne University Press.
- Groves, Rebecca (2007), "Motion Bank: Investing in Dance Knowledge", *Knowledge in Motion. Perspectives of Artistic and Scientific Research in Dance*, eds. Sabine Gehm; Patricia Husemann; Kate Wilcke, New Brunswick and London, Transaction Publishers: 91-94.
- Hansen, Mark B. N. (2006), *Bodies in Code. Interfaces with Digital Media*, Abingdon, Routledge.
- Hay, Deborah (2010), *No Time to fly. A solo dance score written by Deborah Hay*, Austin, Texas.
- Husserl, Edmund (1931), *Meditazioni cartesiane*, ed. Enrica Natalini, Armando, Roma, 2004.
- Humphrey, Nicholas (2006), *Seeing red: a study in consciousness*, New York, Harvard University Press.
- Kaiser, Paul (2017), "Not fade away: thoughts on preserving Cunningham's Loops", *Transmission in motion. The Technologizing of Dance*, ed. Maaike Bleeker, Abingdon, Routledge: 16-31.
- Kandel, Eric K.; Schwartz, James H.; Jessell, Thomas M. (1999), *Fondamenti delle neuroscienze e del comportamento*, Milano, Ambrosiana.
- Isaacsson, Marta (2011), "L'assenza per infinite presenze", *On Presenze*, ed. Enrico Pitozzi, *Culture Teatrali*, 21: 31-40.
- Libeskind, Daniel (1989), "citazione", *William Forsythe Festival di Reggio Emilia*, ed. Marinella Guatterini, Reggio Emilia, Fondazione I Teatri di Reggio Emilia, vol. 4: 44.
- Manning, Erin; Massumi, Brian (2014), *Thought in the Act: Passages in the Ecology of Experience*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Merleau-Ponty, Maurice (1945), *Fenomenologia della percezione*, Milano, Bompiani, 2014.
- Monda, Letizia Gioia (2015), "Lo Score: un algoritmo per investigare la Body Knowledge", *Danza e ricerca. Laboratorio di studi, scritture, visioni*, 6: 133-46.

- (2016), *Choreographic bodies. L'esperienza della Motion Bank nel progetto multidisciplinare di Forsythe*, Roma, Dino Audino.
- (2018), "Il processo di digitalizzazione del pensiero coreografico. Analisi e lettura di 'Using the Sky – An Exploration of Deborah Hay's solo No Time to Fly' (Motion Bank Digital Dance Score)", *Immaginare la danza. Corpi e visini nell'era digitale*, eds. Vito Di Bernardi; Letizia Gioia Monda, Bologna, Massimiliano Piretti: 143-57.
- Montani, Pietro (2014), *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*, Milano, Raffaello Cortina.
- (2018), "Spazio e gesto, espressione e danza dal punto di vista di una tecno-estetica", *Immaginare la danza. Corpi e visioni nell'era digitale*, eds. Vito Di Bernardi; Letizia Gioia Monda, Bologna, Massimiliano Piretti: 109-15.
- Morteo, Gian Renzo; Neri, Guido, eds. (2000), *Antonin Artaud. Il teatro e il suo doppio, con altri scritti teatrali*, Torino, Einaudi.
- Nancy, Jean-Luc (2010), *Corpo teatro*, Napoli, Cronopio.
- Paxton, Steve (2008), *Material for the Spine: A Movement Study*, Brussels, Contredanse.
- Pitozzi, Enrico (2011), "Figurazioni: Uno studio sulle gradazioni di presenza", *On Presence*, ed. Enrico Pitozzi, *Culture Teatrali*, 21: 107-27.
- Portanova, Stamatia (2013), *Moving without a Body. Digital Philosophy and Choreographic Thoughts*, Massachusetts, MIT press.
- Pritchett, James (1996), *The Music of John Cage*, New York, Cambridge University Press.
- Rotman, Brian (2008), *Becoming Beside Ourselves. The Alphabet, Ghosts, and Distributed Human Being*, Durham and London, Duke University Press.
- Sheets-Johnstone, Maxine (2009), "Emotion and movement. A beginning empiricalphenomenological analysis of their relationships", *The corporeal turn. An interdisciplinary reader*, ed. Maxine Sheet-Johnstone, Exeter (UK)-Charlottesville (USA), Imprint Academic: 195-218.

Whatley, Sarah (2018), "Transposition or transformation? Corporeality and the dancing body in the digital sphere", *Immaginare la danza. Corpi e visini nell'era digitale*, eds. Vito Di Bernardi; Letizia Gioia Monda, Bologna, Massimiliano Piretti: 97-108.

