

## Corpi e visioni nell'era digitale

VITO DI BERNARDI

Merce Cunningham in *Computer and Dance*,<sup>1</sup> un'intervista video registrata subito dopo la creazione di *Biped* (1999), faceva notare come nella seconda metà del XX secolo la danza e le nuove tecnologie si fossero incontrate sul terreno comune della creazione e della percezione delle immagini. Cunningham constatava che «la tecnologia è al 90% visuale» e riferendosi a *Biped*, spettacolo-manifesto della danza digitale, aggiungeva: «Tu li vedi la tecnologia e al tempo stesso vedi la danza».<sup>2</sup> In effetti, i suoi danzatori si ritrovavano a danzare in scena insieme ai loro corpi tecnologici, specie di doppi digitali, come scrive Copeland, «“liberati” dal corpo del performer».<sup>3</sup> Questa idea di separatezza, 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. Non si trattava in *Biped* di scoprire «qualcosa di sconosciuto» ma di riconoscere «qualcosa che già sperimentiamo grazie all'enorme cambiamento avvenuto nel campo della tecnologia».<sup>4</sup>

Merce Cunningham (1919-2009), pioniere dell'uso della ripresa televisiva e poi dei media digitali nella danza, può essere a pieno titolo considerato il punto di riferimento principale attorno a cui è stato pensato e organizzato il convegno internazionale di AIRDanza *Immaginare la danza. Corpi e visioni nell'era digitale* tenutosi alla Sapienza Università di Roma nel dicembre 2015 in collaborazione con il Dipartimento di Storia dell'arte e Spettacolo. Cunningham è stato, credo, un punto di riferimento anche per tutti i partecipanti al convegno proprio per questo suo aver per primo concepito e realizzato una coreografia al computer.

Dopo Cunningham l'uso della tecnologia digitale sembra sempre di più essersi orientato verso l'apparente paradosso di una danza senza danzatori, un'idea questa accarezzata e messa parzialmente in pratica già dai futuristi italiani di inizio Novecento seppure con i limiti tecnici di allora.<sup>5</sup> C'è un filo rosso che collega fra di loro i futuristi, Duchamp e Cunningham, quello della de-soggettivizzazione

<sup>1</sup> Cfr. Merce Cunningham Dance Company, *Biped & Pond Way*, DVD, Nada/ Cunningham Foundation, Inc./ INA, 2005.

<sup>2</sup> *Ibidem*.

<sup>3</sup> Roger Copeland, *Merce Cunningham. The Modernizing of Modern Dance*, Londra & New York, Routledge, 2004, p. 192.

<sup>4</sup> Merce Cunningham Dance Company, *Biped*, cit.

<sup>5</sup> Cfr. Silvana Sinisi, *Cambi di scena. Teatro e arti visive nelle poetiche del Novecento*, Roma, Bulzoni, 1995, pp. 171-186.

dell'arte e della ricerca di un mondo fatto di cose, tempo e spazio oggettivi. Da anni però, soprattutto dall'ingresso nel terzo millennio, siamo di fronte ad uno scenario sempre più radicale. Non si tratta, infatti, di animare oggetti scenici e pupazzi metafisici, come nel futurismo o nel teatro utopico di Craig; non si tratta neppure di far danzare figure e immagini di corpi virtuali in 3D, come in *Biped*. In questi casi siamo ancora dentro l'estetica dello spettacolo dal vivo e dentro lo spazio tridimensionale della scena teatrale, per quanto "aumentata" dall'uso della tecnologia digitale. È a partire dalle ricerche di William Forsythe, soprattutto dopo il 2010, l'anno di inizio del progetto Motion Bank, che sembra concretizzarsi l'idea di un pensiero coreografico che si materializza integralmente al di fuori non solo dal corpo dei danzatori ma anche al di fuori dello spazio fisico della scena, sia quella metaforica del teatro che quella fattuale, tendente al grado zero, della performance. Sembrano profilarsi con Motion Bank altre incarnazioni possibili per la coreografia: oggetti coreografici esclusivamente digitali «in grado di esistere in un altro stato durevole e intelligibile». <sup>6</sup> La "partitura digitale" (*digital score*), che è ancora il frutto di una collaborazione tra coreografo, danzatori, dramaturg, ingegneri informatici, designer, artisti visivi, appare in Motion Bank il trampolino di lancio per un *embodiment* della coreografia dentro l'oggetto artistico digitale, fluido come l'acqua, l'elemento più vicino alla danza stessa. Ancora Cunningham: «Paragono le idee sulla danza e la danza stessa all'acqua [...] non sto parlando della qualità della danza ma della sua natura». <sup>7</sup>

La domanda che si è posto Forsythe segna una linea che potrebbe essere di non ritorno: «Ci troviamo forse di fronte al punto dell'evoluzione della coreografia in cui va fatta una distinzione tra la creazione delle sue idee e le sue forme tradizionali di attuazione?». <sup>8</sup> È il medium digitale la nuova forma di attuazione della coreografia?

Nel 1926, lontano dal prevedere un'era digitale, William Butler Yeats scriveva in una sua poesia, *Among School Children*: «Come possiamo distinguere la danza dal danzatore?». Danzatore e danza sembrano qui fusi come in un unico organismo. La danza fuori dal corpo danzante fino a Cunningham è sembrato un concetto impensabile, forse nemmeno un qualcosa a cui aspirare (se si escludono alcune esperienze futuriste). Tutte le forme di estrazione del movimento dal corpo danzante, e prima fra tutte la notazione coreografica, sono sempre state pensate come strumenti per aiutare il maestro di ballo e poi il coreografo-danzatore a fissare i movimenti, a memorizzarli, quindi privi di una loro autonomia espressiva, artistica. Solo con Laban la notazione si fa pensiero astratto, *mind-structure* della danza, e comincia un percorso di autonomia dalla dimensione strettamente esecutiva della prassi spettacolare. Gli "oggetti coreografici" digitali di Forsythe

<sup>6</sup> Cfr. Letizia Gioia Monda, *Choreographic bodies. L'esperienza della Motion Bank nel progetto multidisciplinare di Forsythe*, Roma, Dino Audino, 2016, p. 12.

<sup>7</sup> M. Cunningham, *The Dancer and the Dance. Merce Cunningham in conversation with Jacqueline Lesschaev*, New York, Marion Boyars, 1999, p. 27.

<sup>8</sup> William Forsythe, *Choreographic Objects*, in L. G. Monda, *Choreographic bodies*, cit., p. 12.

rappresenterebbero una tappa ulteriore di questo percorso coreografico che oltrepassa il danzatore e perfino la danza, almeno così come l'abbiamo concepita sino adesso.

Proprio per la radicalità delle esperienze e delle prospettive attuali della ricerca digitale in danza, il convegno ha cercato all'inizio della prima giornata di studio di sospendere momentaneamente la riflessione sull'uso odierno e futuro delle nuove tecnologie per concentrarsi maggiormente sulla corporeità danzante intesa come realtà organica e culturale (fatta di carne e ossa, storia, codici, tecniche psicofisiche personali e interumane, di un sapere senziente ed insieme intellettuale specifico dei soggetti danzanti). Questa realtà tradizionale, antica, antropologicamente fondata sul bisogno individuale e sociale di danzare, non necessariamente deve resistere e opporsi all'incontro con le tecnologie del XXI secolo. Convinti che la digitalizzazione della danza non possa non partire dall'esperienza del corpo danzante e non possa non relazionarsi ad esso, abbiamo voluto con la sessione iniziale intitolata *Corpo, organicità e cultura*, e con gli interventi di Vezio Ruggeri, psicofisiologo, Chiara Ossicini, pedagoga del movimento e coreografa, e Gloria Desideri, insegnante di Body-Mind Centering®, riaffermare la imprescindibile centralità nella danza dell'esperienza corporea, nei suoi due versanti relazionali, che poi sono due facce di un'unica realtà: la consapevolezza interna, soggettiva e cinestesica — che produce immagini profonde e affettive del Sé — e la proiezione esterna verso il corpo dell'altro (individuale, comunitario, collettivo) che produce le immagini di un mondo condiviso o condivisibile, oppure immagini di contrasto e di lotta.

Veizio Ruggeri con il suo intervento avvia “un dialogo tra la psicofisiologia e l'arte della danza” a partire dalle esperienze da lui fatte nel campo della pedagogia teatrale. Secondo Ruggeri: «per realizzare un gesto — movimento che può interessare un distretto corporeo circoscritto o il corpo nella sua totalità — il danzatore produce nel cervello forme di *immaginazione programmatiche*, che attraverso la formulazione di programmi motori e mediante le vie nervose che vanno ai muscoli, si realizzano nella forma manifesta delle azioni e dei gesti. L'immaginazione è fondamentalmente corporea». Ancora Ruggeri:

Secondo noi fisiologi l'immaginazione organizza la realtà [...] l'immaginazione ha una base e una concretezza corporea; ripetiamo: l'immaginazione di un'azione è una micro-azione e la auto-rappresentazione è la percezione concreta del corpo che a sua volta modula l'attività del corpo [...] Che cos'è la percezione? La psicologia si è rotta il capo per capire il rapporto mente-corpo. La mente si incorpora? No! Al contrario, è il corpo che si mentalizza, che crea la mente. Infatti il mondo esterno è riscritto attraverso la percezione nella forma di rappresentazioni mentali che sono identiche alle rappresentazioni puramente immaginative (della memoria o di nuova formazione). Insieme le due dimensioni della realtà e della pura immaginazione costruiscono il mondo interiore cui partecipa, sempre attraverso la percezione, la riscrittura mentale del corpo. La psicologia nasce da questa riscrittura fondamentale, in cui il mondo esterno esiste perché c'è questo mondo interno che lo rivisita; no, non lo rivisita, lo ricostruisce ex novo.

Quella della relazione tra esperienza corporea, immaginazione, strutturazione dell'Io, è un tema che nel suo intervento Chiara Ossicini affronta dal punto di vista di un'esperienza di danza, diremmo, primaria. È di grande interesse l'analisi dei disegni dei bambini che negli anni hanno lavorato a Roma con Ossicini. Si tratta di immagini di danza provenienti da un mondo, quello dell'infanzia, che è il «luogo di un'esperienza originaria».<sup>9</sup> Secondo Ossicini:

[...] quando l'oggetto del suo disegno è egli stesso in movimento, il bambino mette in atto particolarissime strategie rappresentative, che lo aiutano a tradurre l'esperienza senso-motoria in immagine. Il suo disegno è fortemente caratterizzato da elementi soggettivi, soprattutto se la scuola non ha un atteggiamento rigido e direttivo verso la rappresentazione grafica. La soggettività quindi è un dato ancora fondamentale nel passaggio tra corpo vissuto, corpo proprio e corpo immaginato in movimento nello spazio.

Per Gloria Desideri, il corpo primario, delle origini, è anzitutto il “corpo embrionale” che va ricercato, come insegna il Body-Mind Centering®, dentro il corpo di ciascuno, rievocandone la memoria nel «nostro corpo attuale dotato di forme, strutture e spazi stabiliti [...] non già come un abbozzo “primitivo” e oramai inesistente, ma accedendo alla reale risorsa insita nelle dinamiche, allora protagoniste, che l'adulto continua a contenere in sé e che si manifestano nel qui e ora». Chi guida questo processo è la consapevolezza cellulare, «l'esperienza diretta che le cellule hanno di se stesse». Abbandonare la “presa corticale dell'immagine” (il predominio sensorio della vista) fa sì che si possa sperimentare «lo spazio degli organi, la profondità della triade corpo anteriore, corpo posteriore e corpo intermedio: un'esperienza interna capace di potenziare la nostra esperienza di recettori di qualunque dato sensoriale proveniente dall'esterno». L'immagine stessa, anche quella digitale, nella sua astrazione linguistica, simbolica, matematica, dovrebbe allora sempre fondarsi su una concretezza sensoriale soggettiva profonda e globale: il corpo esperisce “secondo natura” nella sua interezza, «tatto, movimento, percezione orale e olfattiva, udito e vista si sviluppano in stretta relazione tra loro, laddove il tatto e il movimento stanno alla base di ogni ulteriore incremento sensoriale».

Le testimonianze di Ruggeri, Ossicini, Desideri — pur da punti di vista diversi — riconducono la problematica dell'immagine della danza — come immagine creata dal danzatore e come immagine recepita dallo spettatore — all'esperienza concreta che hanno gli individui del proprio corpo. L'immagine della danza è innanzitutto interiorità psicologica, percettiva, coscienziale, sia che la si guardi dall'interno del proprio corpo sia che la si guardi dall'esterno, nel corpo altrui. Per dirla come Bachelard: «è nella carne, negli organi, che nascono le immagini

<sup>9</sup> Cfr. Giorgio Agamben, *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origini della storia*, Torino, Einaudi, 2001, pp. 3-66.

materiali primarie. Queste immagini materiali sono dinamiche, attive; sono legate a volontà semplici, elementari in modo sorprendente». <sup>10</sup> Per Bachelard le immagini culturali e artistiche — nella fattispecie quelle poetiche — si “innesterebbero” su questa immaginazione elementare, plasmata dagli elementi naturali fondamentali (acqua, fuoco, terra e aria). La metafora agraria dell’innesto, ci chiediamo, forse potrebbe valere anche per l’immagine digitale della danza? È possibile non recidere il rapporto con la radice della pianta corpo? È in altri termini possibile quell’integrazione armoniosa tra intelligenza umana e mondo naturale di cui scriveva Bateson in *Un’ecologia della mente*?

Con il concetto di *tecono-estetica* il filosofo Pietro Montani intervenendo all’interno della seconda sessione del convegno (*La danza fuori dal corpo. Scenari e tecniche nell’era digitale*) ha operato un vero e proprio capovolgimento prospettico. La sensibilità corporea è sempre una “sensibilità tecnologica”. Ecco l’incipit sferzante dell’intervento di Montani:

Definisco *tecono-estetica* una riflessione che ha come oggetto la sorprendente prontezza con cui il corpo umano dà mostra di saper prolungare la sua sensibilità in artefatti e protesi tecniche. Il “corpo proprio” dell’essere umano è tipicamente ek-statico: fuori di sé, proiettato nell’ambiente con cui interagisce, e dunque, in ultima analisi, è un corpo im-proprio, es-proprio, dis-locato, alterabile.

Per Montani, che cita in riferimento alla danza le teorie di Èjzenštejn, il corpo umano è ontologicamente “fuori da sé”. La danza è, come l’arte tutta

[...] 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. Diciamo subito che è questo lo sfondo su cui, per una *tecono-estetica*, bisogna collocare la comprensione più originaria della danza. Il cui carattere “estetico” dev’essere dunque colto in strettissima connessione con la spinta emotivo-affettiva verso la *rievera* (ispezionare, tastare, spaziare, anticipare, sollecitare ecc.), tipica del vivente umano, e dunque dev’essere collocato nell’ambito di una comprensione *tecnica* in senso essenziale (e non in senso strumentale).

È impensabile quindi una dicotomia corpo-protesi tecniche perché insieme da sempre costituiscono un’unità di prestazione sempre inedita: «un’emergenza che si scopre nel mondo a misura che vi agisce, e deve imparare a governare se stessa attraverso un esercizio e un’assunzione di responsabilità che possono essere anche molto lunghi e implicare fallimenti e regressi».

Se la danza è spazializzazione pura, «espressione originaria del gesto che genera spazio» (Montani), la fotografia per prima — attraverso la cattura chimica dell’immagine sulla pellicola — ci ha offerto un documento straordinariamente

<sup>10</sup> Gaston Bachelard, *Psicanalisi delle acque*, Cornaredo, Red!, 2006, p. 15.

ricco di informazioni sulle qualità di questa tessitura gestuale dello spazio. Nella foto infatti come nel quadro tutto è spazio. Massimo Agus, fotografo di scena, nel suo intervento ha ricordato come «la danza è un'espressione dinamica nello spazio e nel tempo, in continua trasformazione, mentre la fotografia impone immobilità e delimitazione dentro lo spazio circoscritto dell'immagine». Agus delinea le quattro modalità principali della rappresentazione della danza attraverso la fotografia: rappresentazione statica e simbolica (il danzatore in posa davanti al fotografo); rappresentazione sintetica e dinamica (il tempo della danza viene reso utilizzando diversi effetti visivi); rappresentazione in studio dell'energia e della dinamica (creazione di movimenti e di passi in studio solo per la macchina fotografica); rappresentazione diretta e dal vivo (lo scatto blocca il flusso coreografico e lo sintetizza in un frammento temporale, l'attimo dell'azione è fermato durante la sua dinamica performativa); rappresentazione narrativa e periferica (racconti sul processo che avviene dietro le quinte, il lavoro nello studio, le prove, i camerini, ecc.). L'introduzione del digitale in fotografia ha dato alla foto di danza nuovissime possibilità di rappresentare il movimento pur nella staticità del frame. Ma da una serie di esempi portati da Agus — le serie di foto del 1914 di Adolf De Meyer per *L'Après-midi d'un faune* di Nijinskij; lo scatto fotografico di Arnold Genthe che vuole cogliere “il movimento invisibile” di Anna Pavlova; la ricerca dei *visual peaks* della fotografa americana Barbara Morgan nel suo lavoro con Martha Graham — mi sembra di poter sostenere che la fotografia di danza abbia fatto di questo suo limite una forza. A partire dalla sua difficoltà di rappresentazione del tempo (a differenza della ripresa cinematografica di danza, fin dalle sue origini più “realistica” ed epidermica) essa ha sviluppato una ricerca dell'immagine della forma del movimento, quasi a voler catturare dal flusso della danza una qualità essenziale e per certi versi astratta e quindi estraibile dalla danza stessa: l'idea coreografica. Agus credo che si riferisca a questo quando a proposito di De Meyer e Nijinskij scrive di «pose estratte dal flusso coreografico ma scelte per la loro capacità di rendere e sintetizzare lo spirito della coreografia [...] in modo da rendere l'essenza della danza».

Certamente la fotografia ha ampliato le possibilità dello sguardo sulla danza e la collaborazione creativa tra fotografi e coreografi — come nel caso del binomio tra due grandi artiste, Morgan e Graham — ha creato occasioni per un primo storico *feedback* tra coreografi, danzatori e tecnologia dell'immagine.

Il tema del *feedback* è stato ampiamente affrontato nell'intervento di Enrico Pitozzi, ricercatore in Discipline dello spettacolo presso lo IUAV di Venezia. Scrive Pitozzi:

La percezione — grazie all'intervento delle tecnologie — si ridefinisce per dare forma a nuove partiture gestuali. Cambiare la modalità di percepire significa [...] cambiare i *referenziali* della costruzione immaginativa del movimento: cambiare il modo di *sentire* il corpo per variarne la *forma* e accedere a nuove configurazioni di movimento, a gradi di presenza sempre più articolati.

E ancora:

La raccolta d'informazioni che giungono al cervello, dunque, proveniente dall'operazione di categorizzazione percettiva, consente all'immaginazione di tracciare un progetto di movimento (*fiction*) che, di volta in volta, va a concretizzarsi sulla scena. È quindi necessario spingere qui ulteriormente in avanti l'analisi dell'aspetto *proprioceettivo*, ma è altrettanto urgente delineare le condizioni secondo le quali le tecnologie apportano un cambiamento concreto nel pensiero e nella *praxis* della scena.

Come per Montani, per Pitozzi si tratta di interrogarsi urgentemente sulla natura e il futuro di questa nuova estetica (*αἴσθησις*, facoltà di sentire, sensazione, percezione) nella consapevolezza che le tecnologie più che essere uno strumento hanno a che fare con l'ordine del pensiero e della conoscenza perché organizzano la nostra visione del mondo.

Pitozzi, specialista delle Forme della scena multimediale, disciplina che insegna da anni all'università, nel suo intervento al nostro convegno ha analizzato tre casi di studio: Myriam Gourfink, coreografa francese, che crea le sue coreografie a partire da un software, LOL (*Laban Orienté Lisp*), che deriva in parte dalla notazione Laban e dal Lips, linguaggio informatico utilizzato per LOL; i performer di Kondition Pluriel, formazione di Montréal e composta dalla coreografa Marie-Claude Paulin e dall'artista multimedia Martin Kusch, che utilizzano un sistema *Ascension MotionStar Wireless*, cioè senza cavi; il Lartech de Montréal — il laboratorio in tecno-coreografia diretto da Martine Époque e Denis Poulin presso il Dipartimento di Danza dell'UQAM (Université du Québec di Montréal) — che nel dicembre 2010 ha inaugurato un progetto di collezione di firme motorie di danzatori (*signature motrice*) a partire da un'applicazione di *Motion Capture*. Cito da Pitozzi una delle sue considerazioni di carattere generale:

Attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali, come i sensori del *Motion Capture* per esempio — strumenti di diversa natura applicati direttamente al corpo del performer e utili a rilevare informazioni inerenti al movimento — è possibile acquisire dati che a occhio nudo non potrebbero essere percepiti. Trasformare il movimento in dati significa poterlo manipolare: un corpo o un movimento è convertito in materia informazionale (codice binario) per essere trasformato in altro [...] la contrazione di un muscolo all'interno di un movimento può, passando per un processo di digitalizzazione, diventare un suono o dar vita a un'immagine.

Dal suo punto di vista, che è quello della salvaguardia della “dimensione archeologica” della corporeità e non la sua sostituzione in quanto entità “obsoleta”

(come nelle performance dell'artista australiano Stelarc), le tecnologie non sostituiscono il corpo ma casomai lo integrano:

Le tecnologie digitali intervengono qui come strumenti e dispositivi che supportano un processo d'indagine sul corpo in movimento, permettendo di accedere a gradi di complessità sempre più elevati. Detto altrimenti le tecnologie intervengono per stimolare un potenziale già presente nel corpo, fornendo soluzioni adeguate per sbloccare un potenziale gestuale che, diversamente, rimarrebbe inespresso.

Il *Motion Capture*, ripetutamente evocato durante il convegno, rappresenta l'elemento cruciale della relazione tra il movimento del danzatore e la tecnologia digitale. Il passaggio dalla realtà del movimento corporeo — che possiede però già una sua dimensione virtuale (per muovermi infatti sono costretto ad immaginare il mondo) — all'immaterialità dei dati informatici pone problemi epistemologici non soltanto riguardo a “un passaggio di stato” (Pitozzi) ma anche nei confronti dell'operazione di campionamento del movimento umano. Proprio sul problema del campionamento digitale (cosa si ottiene, cosa si perde rispetto al materiale di partenza) Flavio Pizzardi, creative director di The Pool Factory, storico collaboratore di Lucia Latour, e Maria Grazia Berlangieri, dottore di ricerca alla Sapienza in Tecnologie digitali per la ricerca sullo spettacolo — hanno focalizzato il loro intervento durante il convegno romano. Per Berlangieri:

Il *Motion Capture* (l'acronimo in uso è *MoCap*) è un processo di cattura (registrazione) digitale del movimento umano e animale che ha lo scopo di fornire una rappresentazione matematica quantitativa del movimento reale, trasformandolo in dati successivamente suscettibili ad analisi e manipolazione. Tale digitalizzazione non è altro che un campionamento (*sampling*) del movimento di un corpo in uno spazio definito. Il processo di digitalizzazione implica una scelta, quindi necessariamente una perdita, in quanto da un flusso “d'informazioni continue e teoricamente infinite” si estrapolano campioni discreti finiti. Nel caso del *MoCap*, cosa si ottiene e cosa si perde in questo processo di digitalizzazione delimita il perimetro entro il quale il movimento è registrato e manipolato.

La consapevolezza dell'impossibilità di una “replica digitale perfetta” (cfr. Nicholas Negroponte)<sup>11</sup> secondo Berlangieri dovrebbe definire

[...] il nostro lavoro sulla digitalizzazione di un corpo in movimento nello spazio e la sua riproducibilità, il più possibile vicina a una scala reale — nel caso di un archivio del movimento dell'attore-danzatore o dell'uso dei dati di cattura per scopi biomedici — oppure non

<sup>11</sup> Nicholas Negroponte, *Being Digital*, New York, Alfred A. Knopf Inc., 1995 (ed. it. Id., *Esseri digitali*, traduzione di Franco e Giuliana Filippazzi, Milano, Sperling & Kupfer, 1995), p. 4.

necessariamente realistica, quindi asimmetrica, quando questi dati compartecipano alla realizzazione di una performance.

Qui mi sembra che la ricercatrice italiana voglia introdurre a proposito del *Motion Capture* un confine tra uso archivistico e uso creativo della tecnologia digitale con una ragionevole, a mio avviso, critica dell'idea di una inattualità della prospettiva filologica nel campo della memoria dello spettacolo dal vivo.

È stato dedicato al *Motion Capture* anche l'intervento di Sarah Whatley, docente universitaria di danza e direttore del Centre for Dance Research (C-DaRE) presso la Coventry University. Coinvolta in progetti di archiviazione della danza molto avanzati che incorporano la tecnologia del *Motion Capture*, Whatley, studiosa della corporeità e dell'esperienza somatica nella danza, si è soffermata a lungo su alcune esperienze che esplorano la possibilità di catturare attraverso il digitale non tanto le forme biomeccaniche del movimento — le dinamiche cinetiche dello scheletro, dei muscoli, delle giunture, dei piani di rotazione — ma piuttosto ciò che le precede, il “movimento interiore”, la sensazione cinestesica, propriocettiva. I marker applicati sul corpo del danzatore in questo caso dovrebbero intercettare le “immagini sensoriali” che generano anche in un'apparente immobilità i movimenti stessi. Whatley cita il lavoro di ricerca della coreografa inglese Ruth Gibson. Le immagini-movimento di danzatori allenati secondo la Skinner Releasing Technique (SRT) — tecnica fondata sui principi della ideocinesi di Mabel Elsworth Todd — vengono catturate digitalmente e «then developed into kinetic landscape visualizations that reflected something of the metaphoric aspects of the image actions in SRT, such as “mist” and “moss”». Per Whatley:

[...] whilst there was no overt human presence or avatars that appeared as dancing bodies, the visualisations seemed to embody the principles of the dancers' motion as they floated, unfurled and glided through a virtual dream-like landscape of green field, rolling hills and scattered boulders. Whilst not human in form, these floating avatars nonetheless seemed to embody human behavior [...] The body may have “disappeared” but the essence of the soma was still present.

Queste “visualizzazioni digitali” si collocherebbero, secondo la studiosa inglese, in un terreno concettuale liminale, che sta tra il documento di danza e l'opera d'arte. Saremmo di fronte ad un'ambivalenza creata dall'artefatto digitale che contiene due possibili polarità, quella della semplice trasposizione del movimento danzante in immagine digitale (in questo caso il movimento mantiene la sua identità pur cambiando «in position, in scale or in its configuration») e quella più radicale della trasformazione del movimento in una nuova entità artistica. In questa prospettiva però le due polarità (documentale/artistica) non si contrappongono perché il documento digitale spesso — come avviene in Motion Bank

— costituisce un materiale ricchissimo sulla coreografia che viene utilizzato per creare “oggetti digitali” artistici autonomi ispirati dalla stessa “idea coreografica” che viaggia in questo modo in differenti media. Whatley, membro del gruppo internazionale formato da Forsythe per il suo Motion Bank, fa riferimento a un processo circolare di esperienze artistiche e di analisi del movimento che va dalla danza alla sua visualizzazione digitale (attraverso il *Motion Capture*), da questa all’oggetto coreografico digitale “senza il corpo” (Forsythe) per tornare infine di nuovo al coreografo e ai danzatori.

È nell’intervento di Letizia Gioia Monda, dottore di ricerca alla Sapienza in Tecnologie digitali e metodologie per la ricerca sullo spettacolo, che troviamo una chiara esemplificazione di questa circolarità nella sua analisi del *case study* riguardante la coreografa post-modern Deborah Hay che ha lavorato nel progetto Motion Bank tra il 2011 e il 2013. Partendo dalla partitura cartacea del solo di Hay del 2010, *No Time to Fly*, interpretato per Motion Bank separatamente da tre danzatrici, e dal lavoro dei tecnici informatici che costruiscono *ad hoc* una complessa partitura digitale (il *digital dance score* Using the Sky), l’artista visivo Amin Weber, che ha partecipato all’intero processo, crea un “oggetto digitale”. Per Monda:

Mentre la “struttura” del *digital score* [...] è un modo per analizzare le performance e consentire uno specifico approccio allo studio e alla ricerca del materiale che viene offerto all’interno della piattaforma [della Motion Bank], l’adattamento di Amin Weber è un lavoro artistico in sé “completo”: un *oggetto coreografico* realizzato per mezzo di tecnologie digitali.

E ancora:

Il dato degno di nota [...] è che persone che conoscono il lavoro di Deborah Hay, guardando l’adattamento digitale di Weber alla fine hanno dichiarato di poter davvero identificare all’interno la poetica della coreografa. Quello di Weber è un adattamento reale, che nasce da un coinvolgimento attivo del designer nel processo creativo: da una connessione sensibile tra la live performance e il processo creativo digitale, di cui il medium è lo stesso designer. Il designer diviene il performer di una nuova coreografia che si realizza digitalmente [...] In questo processo è il designer che come performer diviene *medium*: incorpora la conoscenza in relazione alla sua *body knowledge* e la traduce in un altro bene durevole ma in uno stato che è sempre intelligibile. L’*oggetto coreografico* parlerà al pubblico di quella *body knowledge* reale in modo virtuale.

Sembra proprio che la necessità dell’esperienza somatica, quindi della corporeità soggettiva del danzatore, costituita da immagini e sensazioni propriocettive che fanno tutt’uno con il fuori della carne del mondo — acquisizione fenomenologica ormai imprescindibile —, sia stata considerata da tutti i convegnisti il punto

di partenza e di ritorno di ogni discorso sul digitale. L'esempio del *Pre-Choreographic Movement Kit* di cui ci ha riferito Francesca Magnini, anche essa dottore di ricerca alla Sapienza in Tecnologie digitali e metodologie per la ricerca sullo spettacolo, con il quale concludo queste riflessioni sul convegno romano, è un altro tassello di questa idea di una struttura circolare, interattiva e aperta tra la danza e le nuove tecnologie. Il *Pre-Choreographic Movement Kit* è una installazione interattiva creata per la compagnia di Emio Greco e Pieter Scholten da Bertha Bermúdez (già danzatrice del Frankfurt Ballet) e Chris Ziegler (designer interattivo autore di diversi *tools* tra cui l'ormai storico *Improvisation Technologies* di Forsythe). Il *Kit* è pensato per essere sperimentato da danzatori. Come ci dice la Magnini:

L'installazione utilizza concetti derivati dalla pratica della danza come punto di partenza per l'impiego di sette oggetti capaci letteralmente di generare movimento [...] Il *Kit* utilizza una tecnologia di *motion tracking* basata su sensori che offrono un feedback sonoro capace di rendere gli oggetti manipolati sensibili non tanto alla forma visibile, intesa come silhouette o sagoma (come la più diffusa tecnologia usata per la notazione della danza), quanto all'interpretazione di un'intenzione legata al gesto compiuto. Questo valorizza l'analisi metaforica di un'azione poiché implica una certa disconnessione dall'idea del corpo come referente immediato e di conseguenza incoraggia la creazione di materiali cinetici "astratti" a partire da stati mentali individuali. L'interazione con gli oggetti, l'ascolto del suono e la visualizzazione d'immagini sono, infatti, espedienti molto efficaci per superare un approccio logico-sistematico alla comprensione e alla produzione del movimento.

L'installazione è un esperimento sulla possibilità di trasmettere in maniera "tangibile" ai danzatori le sette qualità fondamentali di movimento derivate dalla pratica della danza nella compagnia olandese. Scrive Magnini: «i sensori e il feedback sonoro sono strumenti utilissimi per aiutare chiunque, non solo i danzatori professionisti, a incorporare una precisa sensazione di movimento, a sperimentarla fisicamente». Dal punto di vista di uno dei grandi temi della danza, quello della memoria e della trasmissione dei saperi coreografici, mi sembra estremamente interessante questo uso delle tecnologie finalizzato alla creazione — attraverso partiture, utensili, oggetti digitali — di sistemi di notazione che aiutano l'incorporazione del movimento attraverso una immersione immaginifica e plurisensoriale nelle idee coreografiche. Senza evidentemente sostituire la trasmissione corpo a corpo, anzi coadiuvandola con gli strumenti-pensiero della corporeità contemporanea, le tecnologie digitali sembrano poter superare i limiti delle precedenti notazioni coreografiche a stampa ben individuati da Merce Cunningham già negli anni Settanta del secolo scorso. Diceva Cunningham durante la lunga conversazione con Jacqueline Lesschaeve a proposito dei problemi legati alla trasmissione del pensiero coreografico:

Il video cambierà tutto. Non credo che il video sia essenzialmente la soluzione di tutti i problemi ma provocherà tanti cambiamenti quanto quelli prodotti dalla registrazione sonora nella musica [...] se vuoi una chiara e completa memoria della danza il video è [però] insufficiente. Non puoi avere soltanto il video che equivale alla registrazione per la musica; hai bisogno di una notazione allo stesso modo di come la musica richiede una partitura. Io non credo tuttavia che la risposta sia nei vari sistemi di notazione come il Laban e il Benesh (che oggi sono i più conosciuti e ragionevolmente validi). I danzatori non funzionano così. Non guardano i simboli, guardano qualcuno che fa qualcosa, allora lo fanno oppure lo adattano a sé, il che è anche giusto [...] Non trovo la notazione interessante perché è troppo noiosa. [...] Io credo che la risposta al problema sia nell'averne due schermi, uno in cui vi è il video della performance e nell'altro una sorta di notazione che accompagna, segue la danza in maniera tridimensionale. Questa notazione può essere composta da figure di omini stilizzati o da altro ma si muove in ogni caso nello spazio in modo che si possa vedere il dettaglio della danza e si possa stoppare o rallentare. Questo si può certamente fare, ma ci vorrebbero molto tempo e denaro.<sup>12</sup>

Penso che ogni commento a queste parole profetiche sia a dir poco superfluo...

<sup>12</sup> M. Cunningham, *The Dancer and the Dance*, cit., p. 188.