Premesse per una ricerca-creazione attraverso la danza contemporanea e l'arte digitale immersiva

Margherita Bergamo Meneghini
Université Paris 8-Vincennes-Saint-Denis; Alma Mater Studiorum Università di Bologna
DOI: 10.54103/st.256.c552

Abstract

L'implicazione del corpo del pubblico nelle performance digitali rievoca il paradigma dell'interazione che è proprio dell'arte partecipativa e relazionale, e favorisce la creazione di ambienti per un dialogo corporeo. Attraverso una riflessione sul corpo, il movimento e la presenza, proponiamo una creazione artistica di danza contemporanea in realtà mista, che diventa caso di studio attraverso una ricerca sul campo in contatto con il pubblico.

Parole chiave

Narrazione cinestetica; danza contemporanea; performance multimediale immersiva

Preliminaries for a Research-Creation Project Involving Contemporary Dance and Immersive Digital Art

Abstract

The involvement of the audience's body in digital performances recalls the paradigm of interaction that is characteristic of participatory and relational art and encourages the creation of environments for a corporeal dialogue. Through a reflection on the body, movement and presence, we propose an artistic creation of contemporary dance in mixed reality, which becomes a case study through field research in contact with the audience.

Keywords
Kinesthetic Narrative; Contemporary Dance; Immersive Multimedia Performance

La comunicazione attinge al contenuto dell'introduzione della tesi a cui sto lavorando in questi anni tra Parigi e Bologna. Il progetto di ricerca si sta svolgendo presso l'École Doctorale Esthétique, Science et Technologie des Arts all'Università Paris 8 sotto la direzione di Katia Légeret e la co-direzione di Erica Magris, e in cotutela con Elena Cervellati presso il Dipartimento delle Arti all'Università di Bologna. Si tratta di una ricerca basata su una pratica di creazione artistica, nella quale il pubblico e gli artisti che si esibiscono all'interno di una performance dal vivo sono invitati a un dialogo corporeo in parte mediato da apparecchi di realtà virtuale.

Le possibilità del movimento

Se ripercorro l'evoluzione della mia produzione coreografica fin dall'inizio degli studi al Conservatorio superiore di danza di Barcellona, denoto un interesse che si ritrova nel caso di studio oggetto di questa ricerca. Questo interesse è di invitare il pubblico a un dialogo corporeo all'interno di un'opera artistica, offrendo un contesto orientato alla sperimentazione e al piacere del movimento. La comunicazione non verbale[1] viene messa in primo piano e solleva questioni legate all'espressività comunicativa del corpo, all'intreccio di relazioni e alla condivisione di emozioni. La posizione critica di Lorna Marshall (2002) ci fa riflettere sulla mancanza di disponibilità verso il corpo nelle nostre società contemporanee, anche a causa di un crescente uso della tecnologia.

> Nonostante l'ossessione della società per l'aspetto e la funzione del corpo, viviamo tempi disperatamente non fisici. Tendiamo a pensare che, man mano che la nostra società diventa più complessa e sviluppiamo una

1 Il tema della comunicazione non verbale è stato studiato in Francia da Jacques Cosnier (1996; 1997). Il tema è stato ripreso più recentemente da Fabienne Martin-Juchat (2020). Martin-Juchat auspica l'avvento di una nuova definizione di comunicazione non verbale: «È stato necessario arrivare alla nostra epoca, gli anni Duemila, per cominciare a riconoscere che la cognizione, e quindi la comunicazione, si basano su carne palpitante e appartengono a un corpo vivente e sensibile, e che anche lo scambio verbale è un'esperienza corporea» (38).

> tecnologia più chiara del corpo, siamo più in sintonia con il nostro corpo rispetto ai nostri antenati. Ma non è così. Forse conosciamo meglio il funzionamento del corpo, ma in realtà lo usiamo meno. E lo usiamo in una gamma incredibilmente ristretta di possibilità fisiche, che sembra ridursi ulteriormente con l'età. In età adulta, la gamma può limitarsi a: camminare, sedersi, sdraiarsi, guidare, guardare eventi dal vivo o spettacoli filmati e, a volte, se siamo fortunati, qualcosa di più. Uno sport, un'escursione in montagna o un ballo in discoteca. Alcuni di noi possono intraprendere una sorta di allenamento fisico, ma può diventare un dovere senza gioia piuttosto che un piacere fisico. I nostri corpi sono poco sviluppati e poco esperti, e raramente vengono visti come una fonte di piacere (Marshall 2002: 111; trad. it. a cura di chi scrive).

Esiste una relazione, che possiamo considerare equa tra le sfere che compongono il nostro essere al mondo, quella sensibile e motrice, quella psichica e quella cognitiva, e che consente a un individuo di dialogare con il suo ambiente. È certo che il cervello e la psiche rimangono territori da esplorare e di cui non abbiamo una sensazione diretta, mentre possiamo avere una consapevolezza del corpo, accessibile attraverso i sensi. Il desiderio di esplorare ciò che è sconosciuto ci affascina e ci spinge a immergerci in una ricerca sempre più profonda. Ma per quali vie? Con l'aiuto di un approccio artistico, ci orientiamo verso una revisione di questo percorso di conoscenza del nostro essere al mondo attraverso il corpo, per sviluppare una maggiore comprensione del nostro funzionamento globale, come individui e come collettività di esseri viventi.

La presenza del corpo è essenziale nelle forme artistiche del teatro, della danza e della performance. Secondo Enrico Pitozzi (2011: 7), la presenza è «qualcosa di indeterminato» che emerge e di cui percepiamo la contingenza. Si esprime nel movimento, nello sguardo e nella voce. Secondo Lorna Marshall (2002: 95), la presenza è uno stato che può essere modulato, su cui ogni individuo può intervenire per produrre la sua «vita umana autentica e vibrante». Secondo Yoshi Oida (1997: 47) la presenza implica l'energia umana, quella che Marina Abramović (1990) convoca per affrontare e trascendere i limiti fisici della materia. Il lavoro del performer sulla presenza è intriso di dettagli non verbali che hanno uno scopo espressivo e quindi comunicativo e politico. Il significato politico della presenza dell'artista è fondamentale negli esempi in cui l'opera d'arte coincide con il corpo dell'artista

stesso che si confronta con il pubblico, come nel caso di numerose performance di Marina Abramović (*Rhythms*, 1970-74; *Imponderabilia*, 1977; *The public body*, 2001; *Mambo a Marienbad*, 2001; *The artist is present*, 2010), Sophie Calle (*Les Dormeurs*, 1979; *Room with a View*, 2002), o Maria Lai (*Legarsi alla montagna*, 1981). Per creare un vincolo con il pubblico, attribuiamo grande importanza al lavoro sulla presenza e in particolare sullo sguardo dei performer, considerandolo un canale comunicativo e un catalizzatore di attenzione[2]. È proprio attraverso lo sguardo che iniziano l'invito all'ascolto, la trasmissione di narrazioni e la creazione di mondi immaginari. Il contatto visivo può avvicinare due corpi estranei e coinvolgerli in una maggiore conoscenza reciproca attraverso altri sensi.

L'incontro di corpi nella performance digitale

Nella performance ricerchiamo dei vincoli che permettano al pubblico di sperimentare attraverso il proprio corpo grazie all'opera artistica. Il termine «soglia» ci sembra particolarmente significativo quando si riferisce a dispositivi che implicano una mediazione. Alecia Y. Jackson e Lisa A. Mazzei (2012: 449-458) propongono questo termine in riferimento a uno spazio di lavoro condiviso, un luogo che può provocare un cambiamento. In questo senso, la soglia può essere l'opera d'arte come spazio di incontro, di gioco e di sperimentazione, la cui interpretazione rimane aperta come l'*Opera Aperta* descritta da Umberto Eco (1962). Secondo Fernando Mastropasqua (2013), la soglia è anche il confine fisico della *skenè* greca, il passaggio tra l'oscurità e la luce. In una proposta artistica partecipativa di danza contemporanea, la soglia può coincidere con il corpo degli interpreti e del pubblico partecipante, che assume la funzione di spazio di incontro. Il formato artistico dove creare questi incontri è la «performance digitale» come definita da Steve Dixon (2007):

> Definiamo il termine "performance digitale" in termini generali per includere tutte le opere performative in cui le tecnologie informatiche

2 Alain Berthoz (1997) dedica due capitoli allo sguardo come indagine del mondo (capitolo 9) e all'esplorazione visiva (capitolo 10). Analogamente, Gabriele Sofia (2013: 122-125) parla dell'attenzione dello spettatore attivata dallo sguardo durante l'esperienza teatrale. Nicola Burra e Dirk Kerzel (2021) studiano l'importanza dello sguardo nell'esperienza dell'interazione sociale.

> giocano un ruolo chiave piuttosto che secondario nel contenuto, nelle tecniche, nell'estetica o nelle forme di realizzazione. Ciò include il teatro, la danza e le arti performative dal vivo che incorporano proiezioni create o manipolate digitalmente; performance robotiche e di realtà virtuale; installazioni e opere teatrali che utilizzano sensori informatici/tecniche telematiche per l'attivazione di apparecchi; e opere e attività performative accessibili attraverso lo schermo del computer, inclusi eventi di cyber-teatro, MUD, MOO e mondi virtuali, giochi per computer, CD-ROM e opere performative di net.art (Dixon 2007: 3; trad. it. a cura di chi scrive).

La performance digitale comprende diversi modi di presentazione, molteplici livelli di comunicazione e ha un valore di ubiquità dovuto alla creazione simultanea di più dimensioni (*Ibidem*). Inoltre, la performance comporta la presenza di corpi viventi in una messa in scena che si adatta alle esigenze di spazi diversi, alla molteplicità dei contenuti. Ciò mostra una volontà dell'artista di creare relazioni. Troviamo una coerenza con l'«estetica relazionale» di Nicolas Bourriaud (1998) e la sua intenzione di mettere in risalto una delle finalità dell'arte, cioè la capacità di produrre relazioni sociali. La teoria di Bourriaud è legata a pratiche artistiche che si sono diffuse intorno agli anni Novanta in particolare in Europa e in Nord America, e il cui scopo principale era quello di sviluppare relazioni interpersonali attraverso azioni, eventi o installazioni. Gli artisti che hanno operato in questo ambito pongono in primo piano la creazione di luoghi che invitano gli spettatori a entrare in una «immagine effimera nata da un comportamento collettivo» (Bourriaud 1998: 40). Bourriaud si riferisce alla posizione dell'artista che abita le circostanze che il presente gli offre, per trasformare il contesto della sua relazione con il mondo sensibile (11-13), tenendo conto degli oggetti tecnologici e della rivoluzione informatica (67-73). Seguendo questa visione, ci imbarchiamo nella sperimentazione di un formato artistico che viene attraversato, manipolato e persino perturbato dall'intervento del pubblico. La creazione artistica che ne deriva è *Eve 3.0* (Bergamo Meneghini *et al.* 2024). Gli artisti che la interpretano e la trasmettono sono essi stessi coinvolti in un processo di mediazione che avviene a contatto con il pubblico, lavorano con un'opera malleabile e aperta all'interpretazione.

Il corpo come parte di una narrazione

In questo contesto, cosa significa stabilire un dialogo corporeo? Quando e come il corpo del pubblico diventa parte di una narrazione? Qual è il rapporto tra i corpi danzanti e la tecnologia? Come possiamo integrare delle tecnologie digitali in maniera educativa e a favore di questa sperimentazione? E infine, quali sono le problematiche psicologiche e sociali che ne derivano? Di fronte a queste domande, la ricerca si estende a diversi ambiti che si rivelano complementari. La sperimentazione di un dialogo con il pubblico attraverso il corpo, accompagnata dall'invito alla danza e all'improvvisazione, ma anche dal linguaggio plastico e multisensoriale dell'arte digitale immersiva, portano a tessere una rete tra le performance studies, l'antropologia della comunicazione, le scienze cognitive e le scienze sociali. Nel dipanare questa rete emerge l'ipotesi che il coinvolgimento del partecipante con il movimento creativo del proprio corpo possa permettergli di provare emozioni come quelle trasmesse nelle storie proposte nell'opera artistica. Ciò potrebbe guidarlo ad esprimersi attraverso il movimento, e verso una ricerca ulteriore che lo renda ricettivo e curioso. In questo quadro di creazione artistica, il corpo umano è dunque la soglia che permette un viaggio tra dimensioni reali e virtuali. Osserviamo il corpo del pubblico, messo in primo piano, soggetto a un'immersione nell'opera artistica. L'immediatezza della comunicazione che avviene tra un corpo e l'ambiente nella sua unicità ci riporta all'approccio della «cognizione incarnata» basato sulla nozione di «enazione» proposto da Francisco Varela, Evan Thompson ed Eleanor Rosch (1991). La relazione tra i linguaggi che si manifestano nel dialogo tra i corpi mostra la loro naturale coesistenza e dà luogo a un'esperienza suggestiva, prova di una coscienza radicata nel corpo umano (Pozzo 2020). Come riportato da Alain Berthoz (1997: 13-14), ma anche da Maxine Sheets-Johnstone (1981) e successivamente Simona Donato (2021) facendo riferimento all'esperienza della danza, il nostro corpo in movimento è in grado di produrre emozione e pensiero. Da qui riemerge l'interesse verso le possibilità della ricezione cinestetica di una narrazione che coinvolga gli spettatori sulla scena.

Il percorso dello spettatore che diventa partecipante è oggetto di un intenso dibattito nel mondo delle arti performative che si è esteso al mondo della performance digitale attraverso il paradigma dell'interazione. Nel campo della drammaturgia e della messa in scena, Augusto Boal stabilisce

un ruolo attivo e una mobilitazione politica del pubblico, portandolo sul palcoscenico e dandogli un ruolo di attore (Shawyer 2019). Negli stessi anni, Frank Popper (1980: 15) esamina la nuova posizione dell'artista in relazione allo spettatore e i legami tra arte e società nell'evoluzione tecnologica. Più tardi, Jacques Rancière (2008: 8-10) denuncia la passività del pubblico e lo esorta a muoversi e agire in prima persona, mentre Claire Bishop (2012) ricorda che la posizione del pubblico è sempre politica. Nel comporre il nostro stato dell'arte, cerchiamo quindi di capire chi fa il primo passo, se il pubblico o l'artista. Nel contesto dell'arte digitale, le modalità di partecipazione danno luogo a nuove forme di interazione e di interattività. Per quanto riguarda la «realtà virtuale», Philippe Fuchs (2018) si concentra sull'interattività date da questo mezzo, che rivela variazioni di percezione. L'interazione che avviene nelle performance digitali di «realtà mista» mostra un nuovo livello di corrispondenza tra spazio digitale e spazio fisico, come descritto da Steve Benford e Gabriella Giannachi (2011).

La narrazione come atto di conoscenza

Per questo progetto di ricerca-creazione, partiamo dalla posizione del pubblico partecipe di una performance. Come possiamo creare un legame profondo con l'esperienza vissuta attraverso la danza contemporanea e le tecnologie digitali immersive? Una narrazione, esperienza corporea che attraversa diversi media, può guidarci a questo proposito. Attraverso la narrazione, secondo la definizione di Jerome Bruner, accediamo al mondo per conoscerlo e accettarlo. Creando convenzioni narrative, lo rappresentiamo come un «atto di conoscenza» (1991: 5). Per Bruner, non è tanto la forma narrativa, quanto l'esperienza narrativa stessa che «funziona come strumento della mente» per costruire la nostra realtà (6). Questo approccio può quindi essere utile per considerare qualsiasi esperienza narrativa, sia essa verbale, plastica o cinestesica. Per provare queste affermazioni, avviciniamo la creazione artistica che è il nostro caso di studio, *Eve 3.0*, a diversi tipi di pubblico, al fine di raccogliere una ampia varietà di testimonianze. Diamo ampio spazio d'ascolto e autonomia d'interpretazione all'esperienza sensibile del pubblico. La raccolta delle testimonianze si fondamenta sull'osservazione e sull'elaborazione di supporti che permettano al pubblico di trasmettere le proprie constatazioni. La forma scelta per questo lavoro di

campo è la «partecipazione osservativa» (Soulé 2007) seguita da una ricerca narrativa attraverso scambi verbali individuali e di gruppo, seguendo i modelli di Molly Andrews, Corinne Squire e Maria Tamboukou (2013), e di Hervé Breton (2022). Successivamente, l'esame dei risultati si basa sull' «analisi tematica riflessiva» descritta da Virginia Braun e Victoria Clarke (2022). Questo metodo, come sottolineano le autrici, ci invita a «scrivere la nostra analisi come se raccontassimo una storia» (118).

La nostra ricerca-creazione passa attraverso l'intero processo di creazione e d'interpretazione artistica, di mediazione con pubblico, di osservazione delle rappresentazioni e di studio. Rilevando le reazioni corporee e raccogliendo le testimonianze verbali dei partecipanti, cerchiamo di individuare se le condizioni proposte dal prototipo *Eve 3.0* contribuiscono a risvegliare la sensazione di vivere una storia virtuale e quali ispirazioni ne possano sorgere. Lo studio mira anche a determinare se i partecipanti sentano un certo grado di empatia dall'esperienza diretta delle storie dei protagonisti e delle loro problematiche. Un'esperienza artistica che propone una sovrapposizione tra il corpo reale del partecipante e un corpo virtuale può rinforzare un legame con il proprio corpo come mezzo di relazione e come soggetto di storie, ma anche consentire una connessione con la propria espressività motoria, che ha le sue basi nella sperimentazione del gioco fin dalla più tenera età (Aucouturier 2017: 18). L'espressività del corpo in movimento si ritrova come componente della pratica della danza in quanto «modello d'interpretazione socioculturale» (Acuña Delgado 2002). L'incontro della danza contemporanea con l'arte digitale immersiva può dunque aprire una strada di ricerca specifica per quanto riguarda l'esperienza sensibile e corporea dello spettatore che diventa partecipante attraverso il «piacere di apprendere insieme» (Légeret 2019: 15).

Bibliografia

Acuña Delgado, Á. (2002). "La danza como modelo analítico de interpretación sociocultural. Un estudio de caso". *Gazeta de Antropología*, n. 18, art. 14, 1-18.

Andrews, M., Squire, C., Tamboukou, M. (2013). "Introduction. What is narrative research?". *Doing Narrative Research* (2 ed., pp. 1-26), SAGE.

Aucouturier, B. (2017). *Agir, jouer, penser. Étayage de la pratique psychomotrice éducative et thérapeutique*. De Boeck Supérieur.

Benford, S., Giannachi, G. (2011). *Performing Mixed Reality*. MIT Press.

Bergamo Meneghini, M., Desnoyers-Stewart, J., González-Franco, D., Boniotti, V. (2024). Eve 3.0: Stories of our extreme selves. In *Proceedings of EVA London 2024*, BCS Learning & Development, Electronic workshop in computing.

Berthoz, A. (2013). *Le Sens du mouvement* [1997]. O. Jacob.

Bishop, C. (2012). *Artificial hells. Participatory art and the politics of spectatorship*. Verso.

Bourriaud, N. (1998). *Esthétique relationnelle*. Les presses du réel.

Braun, V., Clarke, V. (2022). *Thematic Analysis: A Practical Guide*. SAGE.

Breton, H. (2022). *L'enquête narrative en sciences humaines et sociales*. Armand Colin.

Bruner, J. (1991). "The Narrative Construction of Reality". *Critical Inquiry*, 18, 1-21.

Burra, N., Kerzel, D. (2021). "Meeting another's gaze shortens subjective time by capturing attention". *Cognition*, Vol. 212.

Cosnier, J. (1996). "Les gestes du dialogue, la communication non verbale". *Psychologie de la motivation*, 21, 129-138.

Cosnier, J. (1997). "Spécificité de l'attitude éthologique dans l'étude du comportement humain". *Psychologie Médicale*, 9, numero speciale *Éthologie humaine*, 2025-2029.

Dixon, S. (2007). *Digital Performance, A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. MIT Press.

Donato, S. (2021). *Muoversi, sentire, immaginare. La danza come esercizio critico della corporeità*. Tesi di Dottorato di Ricerca in Filosofia, Roma, Università di Roma "La Sapienza".

Eco, U. (1997). *Opera Aperta* [1962]. Bompiani.

Fuchs, P. (2018). *Théorie de la réalité virtuelle. Les véritables usages*. Presses des Mines.

KunstSpektrum (2013, 29 ottobre). "Marina Abramović speaks about Art and the Potential of the Mind", estratto dal documentario *Art Meets Science and Spirituality in a Changing Economy – Pt. 5 – The Shifting Paradigm* (1990). https://youtu.be/17BMY1yKc3A?si=dHrseaRQeP5easco.

Légeret, K. (2019). "Introduction à la performance des arts vivants au musée : recherches-créations". In K. Légeret (Ed.), *Créons au musée. La performance des arts vivants au musée* (pp. 9-65). Geuthner.

Marshall, L. (2002). *The body speaks*. Palgrave Macmillan.

Martin-Juchat, F. (2020). *L'aventure du corps. La communication corporelle, une voie vers l'émancipation*. Presses universitaires de Grenoble, coll. Rien d'impossible.

Mazzei, L.A., Jackson, A.Y. (2012). "In the Threshold: Writing Between-the-Two". *International Review of Qualitative Research: Viewing data across multiple perspectives*, Vol. 5, Issue 4.

Monteverdi, A.M. (2013, 29 dicembre). "Entrare in scena, di Fernando Mastropasqua". *Digital Performance webzine*. https://www.annamonteverdi.it/digital/entrare-in-scena-di-fernando-mastropasqua.

Oida, Y., Marshall, L. (1997). *The invisible actor*. Routledge.

Pitozzi, E. (2011). *On Presence*. Culture teatrali. Studi interventi e scritture sullo spettacolo n. 21, Dipartimento delle Arti dell'Università di Bologna.

Popper, F. (1980). *Art, action et participation. L'artiste et la créativité aujourd'hui*. Klincksieck.

Pozzo, T. (2020). "L'Enracinement Corporel de la Conscience". *CCSD Cognition, Action et Plasticité Sensorimotrice*.

Rancière, J. (2008). *Le spectateur émancipé*. La Fabrique Éditions.

Shawyer, S. (2019). "Emancipated Spect-actors: Boal, Rancière, and the Twenty-First-Century Spectator". *Performance Matters*, 5.2, 41-54.

Sheets-Johnstone, M. (1981). "Thinking in Movement". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. Summer, Vol. 39, n. 4, 399-407.

Sofia, G. (2013). *Le acrobazie dello spettatore. Dal teatro alle neuroscienze e ritorno*. Bulzoni.

Soulé, B. (2007). "Observation participante ou participation observante? Usages et justifications de la notion de participation observante en sciences sociales". *Recherche Qualitative*, Vol. 27, 127-140.

Varela, F., Thompson, E., Rosch, E. (1991). *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. MIT Press.