

# Corporeità digitali e performance virtuali: la danza come dispositivo narrativo dell'emotività cross-covid

---

**LUIGI ARUTA**

*Università degli Studi Parthenope di Napoli*

[lu.aruta@gmail.com](mailto:lu.aruta@gmail.com)

**ALESSANDRO PONTREMOLI**

*Università degli Studi di Torino*

[alessandro.pontremoli@unito.it](mailto:alessandro.pontremoli@unito.it)

**MARIA LUISA IAVARONE**

*Università degli Studi Parthenope di Napoli*

[marisaiavarone@gmail.com](mailto:marisaiavarone@gmail.com)

## **Riassunto:**

La pandemia ha impattato sui 'luoghi' della cultura, imponendo una rimodulazione delle produzioni artistiche in digitale. Tale condizione è risultata un'opportunità per poter rivisitare modelli di composizione coreutica e drammaturgica tra corporeità e digitalità, trovando nella narrazione pandemica un focus tematico dalle potenzialità educative. Tali modelli, applicabili 'in digitale' o 'in live', sono connotati da un processo di creazione e da un prodotto creativo. Rileggerli in chiave pedagogica permette di creare un 'link' con la figura del *drammaturg* a quella dell'*educatore* di laboratori espressivo-corporei e artistico-performativi.

## **Abstract:**

The pandemic has impacted on the 'places' of culture, imposing a reshaping of digital artistic productions. This condition proved to be an opportunity to revisit models of choreutic and dramaturgical composition between corporeality and digitality, finding in pandemic fiction a thematic focus with educational potential. These models, applicable 'digitally' or 'live', are characterized by a creation process and a creative product. Rereading them in a pedagogical key allows you to create a 'link' between the figure of the playwright and that of the educator of expressive-bodily and artistic-performative workshops.

**Parole chiave:** danza, educazione, corporeità, digitalità, performance.

**Keywords:** dance, education, digitality, corporeality, performance.

## **1. La danza in pandemia: corpi digitali e performance virtuali**

La pandemia da Coronavirus ha impattato notevolmente sui 'luoghi' della cultura, imponendo agli addetti ai lavori una rimodulazione delle produzioni artistiche affinché potessero 'sopravvivere' ai teatri chiusi, alle manifestazioni e agli eventi pubblici e culturali vietati. Soprattutto nel primo *lockdown* questa condizione è stata

posta in maniera rigida e irreversibile, e solo spostando l'attenzione al digitale molte delle realtà artistiche professionali hanno potuto continuare la loro attività.

Tale condizione è risultata un'opportunità per poter rivisitare modelli di applicazione digitale alla performance dal vivo e, viceversa, ripensare molte delle strategie compositive e drammaturgiche della performance dal vivo per l'applicabilità digitale. Questo processo adattivo e trasformativo ha permesso l'esplorazione di modalità compositive 'ibride' che hanno trovato nell'esperienza pandemica un canovaccio drammaturgico forte, valevole di una narrazione artistica e performativa.

Alcuni progetti attivati, come ad esempio il progetto "Dealing with absence" indetto dall'Anghiari Dance Hub<sup>1</sup>, Centro di promozione e formazione della danza riconosciuto e sovvenzionato dal MIC, ha dato agli artisti residenze digitali con l'obiettivo di esplorare il linguaggio fisico assistito da strumenti tecnologici, quali il VR (Virtual Reality), per la creazione di partiture coreografiche che rispondessero ad alcune dicotomie (assenza/presenza, virtuale/reale, dentro/fuori) associabili all'esperienza pandemica del corpo relegato in casa, 'ridotto' ad una relazione esclusivamente tecnologica con gli altri corpi. Un'altra realtà nazionale di rinomata fama come la Fondazione Nazionale Danza/Aterballetto<sup>2</sup>, ha esplorato le potenzialità di quella che è stata definita come "Screendance", creando due produzioni: "The other side" e "1 meter closer". Entrambi questi lavori artistici hanno avuto come 'main theme' drammaturgico la volontà di costruire opere 'di cerniera' tra il linguaggio del corpo, quello della musica e quello audiovisivo, per restituire al pubblico un'idea di insieme, vicinanza e superamento della condizione di isolamento.

Queste esperienze compositive e performative possono essere 'rilette' in chiave pedagogica ripensando alla danza come un espediente educativo in grado di essere protagonista didattico nella realizzazione di progetti educativi e sociali, come anche i PON, i progetti Scuola Viva e i progetti di contrasto alle povertà educative e alla dispersione scolastica, votati all'utilizzo del linguaggio artistico del corpo come dispositivo narrativo delle emozioni cross-pandemia, in presenza quando possibile, in digitale quando funzionale o necessario.

## 2. Dare 'corpo' alle emozioni: 'processi' e 'prodotti' creativi

La corporeità quale veicolo didattico per l'apprendimento (Iavarone, 2010) può trovare nella creazione artistica e performativa, di danza, un valido alleato educativo per la realizzazione di esperienze *embodied-centred* (Iachini et al. 2013) utili ad esplorare le emozioni, e l'applicativo digitale non toglie nulla a questa potenzialità pedagogica, piuttosto ne amplia il ventaglio delle possibilità.

Difatti, l'esperienza di composizione coreutica e drammaturgica, a prescindere se pensata per raccontare con il corpo le emozioni riconducibili all'esperienza pandemica, si costruisce su due livelli indipendentemente dal destino performativo 'in live' o 'in digitale': il processo di creazione e il prodotto creativo.

<sup>1</sup> <https://anghiaridancehub.eu/progetti/residenze-digitali/>

<sup>2</sup> <https://www.aterballetto.it/screendance-aterballetto/>

Il processo di creazione è lo stimolo dato per l'esplorazione delle emozioni che determinano il prodotto creativo finale, determinato da un processo compositivo e drammaturgico condiviso tra i membri del gruppo di lavoro. Esso è fatto di conversazioni che chiariscono le domande e le curiosità intorno al prodotto, portando dunque alla definizione delle modalità di lavoro, delle strategie di creazione di un vocabolario motorio comune, di una struttura dell'opera e dei suoi significati. Tali conversazioni necessitano di un 'tempo' e di un 'luogo' che nella costruzione delle forme del prodotto artistico, fatte di corpi e gesti narranti, si connotano di riflessioni dialogiche condivise che non si concentrano solo sul materiale sviluppato, ma su come questo può alimentare ulteriormente il processo creativo: ciò significa intensificare l'esperienza esplorativa delle emozioni portandola sempre più in profondità. Queste modalità migliorano la qualità della relazione tra pari che, in questo modo, possono sviluppare maggiori competenze relazionali (Presti & Tafuri, 2019).

Il prodotto creativo è invece il risultato di un gioco di negoziazione di scelte: i brani musicali, i gesti più funzionali esplorando i limiti della composizione e i confini della narrazione scelta, l'organizzazione delle parti che compongono il tutto. Difatti il prodotto creativo è uno stimolo a riflettere sulle emozioni e sulle sensazioni esplorate per la realizzazione dell'opera, un'operazione di 'potatura' dei gesti e dei movimenti che sottendono alle suddette emozioni e sensazioni e che vanno organizzate nella cornice drammaturgica dell'opera completa da realizzare.

Il processo creativo e il suo prodotto sono elementi esclusivi dell'esperienza di composizione e drammaturgia della danza che, a prescindere dal percorso in DaD (Didattica a Distanza) o in presenza, e dalla sua restituzione performativa dal vivo o 'in streaming', sono calati in un 'cantiere' laboratoriale che rende l'esperienza di creazione e di visione un momento fortemente apprenditivo, educativo e relazionale.

Difatti, ogni soggetto protagonista dell'esperienza compositiva e performativa ha la possibilità di esplorare 'sé stesso verso sé stesso', 'sé stesso verso gli altri' e 'gli altri verso sé stesso', seguendo dunque uno schema universale dell'esistenza che determina una variazione ordinata del cambiamento (Dewey, 1934), in questo caso in termini di consapevolezza della propria emotività percepita e agita soprattutto nell'interazione con gli altri.

### 3. L'educatore come "drammaturg"

La rilettura in chiave pedagogica di quanto fin qui detto, offre la possibilità di creare un 'link' tra la figura del *drammaturg* e quella dell'*educatore* coinvolto nella conduzione di esperienze laboratoriali espressivo-corporee e artistico-performative. La drammaturgia della danza è una pratica declinabile in *dialogica*, *creativa* e *somatica*, di *'editing'* (Pontremoli & Ventura, 2019). La componente *dialogica* si connota come un 'atto di traduzione' delle idee in strategie compositive in grado di allineare pensiero e corpo nel movimento agito. Ciò implica una grande capacità di 'aggancio' del gruppo di lavoro da parte del drammaturg/educatore e di un'elevata dose di fiducia del gruppo di lavoro nei suoi confronti, affinché le azioni risultino efficaci. La componente *creativa* e *somatica* riferisce invece al coinvolgimento del drammaturg/educatore nelle attività: egli è un "corpo esterno" che gioca

creativamente variando la sua distanza dal processo creativo, orientando genericamente o con dettaglio le azioni, suggerendo delle modalità operative da egli stesso esplorate sul proprio corpo, “alla pari” nello svolgimento della pratica laboratoriale. Infine, la componente ‘*di editing*’ definisce il *drammaturg*/educatore come colui che dà significato e coerenza alla pratica ‘incarnata’ dei soggetti autori/interpreti, finalizzata alla creazione del prodotto artistico. Egli determina il coinvolgimento dei soggetti praticanti guidandoli tra ‘familiarità’ e ‘sorpresa’ nelle scelte compositive e drammaturgiche che orientano il lavoro, di processo e di prodotto, risultante noioso se eccessivamente familiare, poco empatico se troppo sorprendente.

L’educatore risulta dunque essere, nella conduzione di tali progetti, un vero e proprio “*drammaturg educativo*” chiamato ad essere ‘medium’ nella relazione tra il processo e il prodotto creativo, affinché gli autori/interpreti siano in grado di leggere sé stessi all’interno dell’opera che diviene, quindi, un’estensione artistica e audiovisiva delle proprie emozioni.

#### 4. Modelli sperimentali *embodied-centred* per corporeità digitali e performance virtuali

Alla luce di quanto suddetto, la forzata conversione al digitale di determinate attività, o il rischio calcolato di doverle declinare o convertire in corso d’opera in laboratori prettamente digitali, non dà un “minus” all’esperienza espressivo-corporea per fini educativi, ma piuttosto ne rinforza l’‘humus’ costitutivo con tutta una serie di nuove possibilità, inesplorate o poco esplorate in pre-pandemia.

Ciò sembra tracciare addirittura nuovi percorsi di ricerca orientati verso la definizione di modelli sperimentali di pratica *embodied-centred* e la definizione di strumenti valutativi in grado di definire concretamente l’efficacia di tali modelli in termini di: aumento dell’autostima, miglioramento del grado di consapevolezza corporea e controllo emotivo, aumento della capacità relazionale. In tal senso, l’esplorazione delle potenzialità applicative del metodo *Bodytasking*, una proposta didattica sperimentale *embodied-centred* costruita intorno alla danza e al movimento creativo, ha già portato dei buoni risultati in un intervento su adolescenti obesi (Aruta & Ambra, 2020), e pare abbia in seno le potenzialità per poter declinare la propria applicabilità anche ad esperienze corporee a distanza (Aruta et al. 2021). Corporeità e digitalità sono dunque svincolate da una relazione dicotomica per cui l’una esclude l’altra e viceversa, ma la qualità e la scientificità con la quale il corpo e le tecnologie sono in grado di dialogare potrà determinare molti dei futuri orientamenti pedagogici e delle eventuali declinazioni didattiche, soprattutto nelle aree di ‘dissesto educativo’ (Iavarone, 2019) che attraversano trasversalmente la sfera formale, informale e non-formale dell’educazione.

- ARUTA, L., & AMBRA, F. I. (2020). Coreo-grafie di corpi vissuti. Danza narrativa di un'esperienza educativo-terapeutica. *FORMAZIONE & INSEGNAMENTO. Rivista internazionale di Scienze dell'educazione e della formazione*, 18(2), 144-153.
- ARUTA, L., AMBRA, F. I., FERRARO, F. V., & IAVARONE, M. L. (2021). Bodytasking. Analysis and perceptions of a distanced dance experience. *Giornale italiano di educazione alla salute, sport e didattica inclusiva*, 5(1).
- DEWEY J. (1934). *Art as Experience*. New York: Penguin Books
- IAVARONE, M. L., TEDESCO, R., & CATTANEO, M. T. (2010). *Abitare la corporeità: dimensioni teoriche e buone pratiche di educazione motoria*. Milano: FrancoAngeli.
- IACHINI, T., IAVARONE, M. L., & RUOTOLO, F. (2013). Toward a teaching embodiedcentered: perspectives of research and intervention". *REM-Research on Education and Media*, 5(1), 57-68.
- IAVARONE, M. L. (2019). Curare i margini. Riprendersi il senso dell'educazione per prevenire il rischio. *Annali online della Didattica e della Formazione Docente*, 11(18), 1-5.
- PONTREMOLI A. & VENTURA G. (2019). *La danza: organizzare per creare. Scenari, specificità tecniche, pratiche, quadro normativo, pubblico*. Milano: Franco Angeli.
- PRESTI, F. L., & TAFURI, D. (2019). Educare nella relazione. Il ruolo della dimensione comunicativa e socio-affettiva in didattica. *Giornale italiano di educazione alla salute, sport e didattica inclusiva*, 3(4).