

Il *désœuvrement* tersicoreo. Umanoidi e anima mundi tra impermanenza e sintropia

di Linda De Feo

*Non ti ho dato, o Adamo, né un posto determinato,
né un aspetto proprio [...].
Non ti ho fatto né celeste né terreno,
né mortale né immortale,
perché da te stesso quasi libero e sovrano artefice
ti plasmassi e ti scolpissi nella forma che avresti prescelto.*
Giovanni Pico della Mirandola (1496 [1987, p. 7]).

Interpretatio naturae e «meta-linguaggio»

Osservando eventi narrativi in cui ispirazione artistica e immaginazione sociologica congiungono l'indagine sui valori testuali delle opere a quella sui valori espressivi della collettività, nella presente riflessione si procederà a partire dal presupposto dell'esistenza di un rapporto di reciprocità tra l'organizzazione sociale e la sua sfera simbolica, tra i processi che attraversano il vissuto quotidiano e i modi in cui essi vengono rappresentati. Ci si soffermerà su segmenti del patrimonio immaginativo concepibili come assunti teorici traslati sul piano tersicoreo, rivolgendo uno sguardo comprendente alle linee di forza dell'arte coreutica contemporanea e rintracciandone snodi riverberanti «catastrofi» morfogenetiche (Thom, 1980) che attraversano corpi e spazi.

Lungi dall'essere una forma di «futile» evasione, un'esibizione limitata a «produrre spettacoli», la danza è «una poesia generale dell'azione degli esseri viventi» (Valéry, 1992, p. 91), un processo figurativo della storia delle idee. Una sfida rinnovata consiste nell'interrogare attraverso la *ratio* semantica un'arte coreutica potentemente segnata dal dispiegarsi della logica, più che dal fluire ritmico della vita materiale e dal rivelarsi del «vero negativo» del pensiero (Merleau-Ponty, 2007, p. 266), sotteso al *dominium* evidente della parola, dell'oggetto e del significato. Ineludibile è l'inserirsi del gesto danzante nell'inarrestabile scorrere di un'esistenza ridefinita in insiemi di informazioni, nonché il suo dar prova di come l'*engagement* dell'umano progenitore con la materia malleabile venga trasferito, con le stesse modalità di un'immaginazione multimodale, sul versante di un *engagement* con la materia simbolica (Malafouris, 2013). Traduzione immaginifica della teoria intenta a descrivere l'opera di ricostruzione dei codici iscritti sul corpo realizzata dalle macchine analitiche, che ne indeboliscono la «valenza» «animale» (Vaccarino, 2001, pp. 41, 43), la danza, nei suoi risvolti più attuali, è insieme di informazioni da elaborare, è danza virtuale (Forsythe-Kaiser, 1999, pp. 64-71).

Protagonista di un decisivo *turning point* è il danzatore cibernetico, riflesso dell'inclinazione dell'essere umano ad abitare le proprie estensioni e incorporazioni tecniche. Concepito come «risorsa immaginativa ispiratrice di accoppiamenti assai fecondi», come precipitato dell'inscindibile compenetrazione tra «fantasia e materialità», l'organismo coniugato con l'alterità macchinica (Haraway, 1999, pp. 40, 41) metaforizza la disgregazione delle antitesi tra le categorie su cui si è fondata l'epistemologia classica: *res cogitans* e *res extensa*.

Benché sia un'«arte» dei «corpi», la coreutica non muove soltanto il corporeo, mettendone in luce anche una «dimensione» in cui questo si estende nella «*chair*», intesa nell'elaborazione merleau-pontiana del termine. Secondo il punto di vista dell'autore francese la «carne» viene concepita come «massa originaria» in cui «non si fronteggiano più soggetto e oggetto», ma si profila un «corpo» che supera i confini del «*corpo proprio*»: il legame tra «*chair*» e arte tersicorea incoraggia una più complessa interpretazione di quest'ultima, a partire da una teoresi rifondante lo statuto dell'espressione coreografica, «particolare forma di pensiero», situata nel «corpo» e al di «fuori dell'ego» (Di Rienzo, 2019, pp. 13-16). Nel presente lavoro si intende ipotizzare, che, muovendosi sulla falsariga degli studi husserliani concernenti la distinzione tra *Körper*, corpo come estensione fisica, e *Leib*, corpo come unità vivente di movimento e percezione, l'analisi di Maurice Merleau-Ponty costituisca un contributo notevole alla storiografia della danza.

Parallelamente al ridelineamento della corporeità di genesi fenomenologica, tra il XIX e il XX secolo, un gruppo di studiosi, di matrice filosofica, filologica, psicologica e artistica, da Friedrich Nietzsche a Stéphane Mallarmé, da Rainer Maria Rilke a Rudolf Otto, da Gustav Theodor Fechner a Paul Valéry, riflette sulla ricostituzione dell'arte coreutica e sul suo non poter essere considerata pura disciplina accademica, dando così avvio a una «storia della danza pensata» e preannunciando una «filosofia della danza» (Di Rienzo, 2019, pp. 15,18). Nonostante l'interesse mostrato dagli autori citati, ancora oggi si registra una presenza sparuta di scritti teorici riguardanti forme espressive che continuano a essere rielaborate e che richiederebbero, invece, una più articolata azione ermeneutica.

Opportuna sarebbe la definizione di un'area gnoseologica in cui l'arte tersicorea potesse essere pensata partendo da una prospettiva interdisciplinare, o meglio transdisciplinare, da cui cogliere, di volta in volta, il *novum* della sua poetica. Così come utile risulterebbe l'assunzione di un punto di vista che *misuri* la pertinenza delle opere al proprio tempo, stabilita con criteri quali il rapporto del soggetto sia con se stesso sia con l'intero contesto sociale, e che *ponderi* l'inattualità delle creazioni, vale a dire la loro forza critica, proiettata sull'orizzonte delle ideologie del futuro (Augé, 2009, p. 58). Ancor prima degli scienziati sociali, sono spesso gli artisti a dimostrare una spiccata sensibilità nel percepire lo *Zeitgeist*, nell'elaborarne le icone, nonché nell'acquisire la coscienza storica che consente loro di «edificare una contemporaneità reale» (Augé, 2009, pp. 53-54).

Le «descrizioni» e le «interpretazioni [narrative degli] eventi», «già di per sé una forma di conoscenza empirica del sociale» (Gallino, 1978, p. 146), costituiscono preziosi strumenti di lettura dei miti, degli arabeschi ideologici e delle traduzioni epocali dell'immaginario. L'intento è qui quello di incentrarsi su alcune, significative opere del geniale ed eccentrico Alexander Whitley, direttore artistico della Alexander Whitley Dance Company, il quale ha prodotto innumerevoli balletti per le più famose compagnie del Regno Unito. Tra i protagonisti indiscussi del panorama coreografico internazionale, l'autore dà vita a una danza di ricerca retroagendo a rilevanti strutture categoriali che regolano la coscienza collettiva. Nell'ambito di una disamina delle sue sperimentazioni, si intende riflettere su *Future Rites* (2020) e su *Digital Body Project* (2020), esempio efficace anche delle risposte date dall'arte alle problematiche emerse durante l'era pandemica. In tali proposte è possibile isolare una serie di questioni, che procedono dalla reimmaginazione dei modi del danzare, dallo studio, quindi, di opportunità alternative di creazione, all'estensione delle pratiche collaborative pluridisciplinari mediante l'uso delle piattaforme digitali.

La prima opera, ispirata al balletto *Le sacre du printemps* e coreografata su musiche di Igor Stravinskij, è stata realizzata in collaborazione con Normal Studio e la regista Sandra Rodriguez. Un prototipo dell'esperienza è stato creato grazie al supporto del programma di accelerazione Creative XR, progettato per utilizzare tecnologie di realtà virtuale, aumentata e mista. Movimenti e gesti del pubblico orientano la narrazione attraverso la traduzione elettronica della famosissima opera, basata sulla messa in scena dell'arcaicità di un potenziale contiguo al sacrificio umano e della forza primigenia finalizzata alla perpetuazione della specie. Riaffiorano, a questo punto, le riflessioni di Alain Badiou sull'arte, che «deve restare la più selvaggia possibile»: si tratta, però, di una «“selvaggia” illuminata, che non sacrifica affatto l'idea, ma anzi l'esalta». Se da un lato si accoglie la convinzione che «ogni interpretazione coreografica di *Le sacre du printemps*», dalla versione di Vaclav Nijinskij (1913), a quella di Maurice Béjart (1959), a quella di Pina Bausch (1975), a quella di Klaus Obermaier (2007), narri «la storia della forma-corpo», della «forma-vita», dall'altro ci si permette di dissentire dall'asserzione che la storia realizzantesi sia tale da «dispensare l'arte da ogni consunzione matematica» (Badiou, 2015, p. 51). Whitley sa bene che l'«agire creativo», anima sia dell'arte sia delle scienze, è «libero-dar-forma» imposto da un «dovere» del quale l'«uomo» reca «nell'animo la gravità» (Heidegger, 1992, pp. 238-239).

Esortazione a riflettere sull'urgenza di una rinascita naturale promossa da un comportamento perennemente selettivo nei confronti delle svolte del progresso tecnoscientifico, *Future Rites* evoca la rilevanza della combinazione tra esigenze del sistema antropico e perfezione della *téchne*. Nel sottolineare il darsi della naturalità della vita nei processi metamorfici delle immagini, il *pensiero che mostra* fortifica la dialettica tra il *cogito ergo sum* e la potenza della natura. L'autore, in una costante operazione ermeneutica dell'identità, riconosce

la problematica inesistenza nell'umano di fondamenti di tipo sia ontologico sia epistemologico e contraddice la concezione umanistica della tecnica come mera componente strumentale. Quest'ultima, iscritta nell'orizzonte artistico, può far emergere inedite esigenze di senso, rivalutando la propria funzione mediatrice tra l'arte e la natura: è da sempre che la tecnica fa parte dell'arte, moltiplicandone le potenzialità (Formaggio, 1953), ed è da sempre che l'arte consiste in una forma di *interpretatio naturae*, espletando un compito che la rende memore del passato, attenta al presente, proiettata verso il futuro ed esploratrice del probabile. *Future Rites* dimostra come la simulazione informatica si basi su un'interazione in grado di sostituire totalmente la condivisione implicita nei meccanismi tradizionali del testo (Benedikt, 1993b, p. 13): l'opera registra il mutamento di paradigma di una tattilità che smarrisce l'organicità del «toccare» nel declino di ogni «convenzione scenica» (Baudrillard, 1994, p. 158) e risponde a sollecitazioni operanti in un paesaggio mediatico animato da vibrazioni. Sradicando il soggetto dal *brainframe* frontale, la «psicotecnologia elettrotattile» (de Kerckhove, 1993, pp. 10, 98; 1996, pp. 42-44, 188; 2003b, p. 26) ha fatto sì che alla successione subentrasse la simultaneità, ha trasposto la «vista» in «suono» e il «suono» in «movimento», nonché traslato la priorità dallo sguardo al corpo intero. In *Future Rites* il fecondo incontro sensoriale trasferisce la particolare esperienza di un unico senso alla totalità dell'apparato percettivo e presenta alla mente il risultato di questo processo, un'immagine unificata, diventata «segno caratteristico della razionalità nell'era del cervello elettronico» (McLuhan, 1986, p. 67). La convinzione che l'elemento ottico sia il fondamento esclusivo della *ratio humana* viene erosa dalla contemporaneità «meta-tecnica», strutturata cioè su legami tra il soggetto e l'esterno inorganico instaurati grazie al complesso dei sensi. Quest'ultimo viene «incorporato» nella «costruzione di strumenti e apparati» in cui il potenziamento del «sistema sine-stetico stesso» promuove la sua «deantropomorfizzazione» (Giugliano, 2008, p. 188) e la *rivoluzionaria* costituzione di un «meta-linguaggio» «trans-umano» (Mayz Vallenilla, 1994, p. 61).

Dall'*ek-stasis* dissolutoria all'*anima mundi*

È la penetrazione progressiva in ambienti non identificabili con l'angolazione prospettica della visione a rendere il fruitore un punto nodale dei percorsi che convergono in un cosmico habitat cognitivo. Corredati di protesi tecnologiche, i cibernauti si immettono nello spazio matematizzato di descrizioni digitali, costituendo entità oscillanti su «trame di corrente elettrica coestensive con la [propria] formazione biologica e neurologica» (de Kerckhove, 1996, p. 214): i percorsi tracciati convergono in un unico ambiente condiviso, dove l'utente è ibrido *prosumer* (Toffler, 1987), ubiqua realtà neurale di un'ipercoscienza attiva, permanentemente cangiante.

Le opere withleyane che rientrano nel *Digital Body Project* sono intitolate *Chaotic Body 1: Strange Attractor* e *Chaotic Body 2: Liminal Phase*. Entrambe realizzate in collaborazione con Unchartered Limbo, un collettivo internazionale di design, la prima si è avvalsa del lavoro del compositore Qasim Naqvi e la seconda di quello della compositrice Missy Mazzoli. L'esperimento è destinato a essere approfondito in una trilogia filmica. Esso è ispirato alle regolarità geometriche che sottendono la natura e al contempo alla teoria del caos, all'instabilità delle dinamiche che questa descrive, questione particolarmente pertinente nell'attuale momento storico, affrontata anche in un'altra opera di Withley, *The Butterfly Effect* (2020), in cui si mettono in scena le dimensioni della casualità di spazi dinamici ricchi di virtualità¹. L'autore palesa come quella che potrebbe esser definita l'essenza del moto umano sia rappresentabile grazie all'utilizzo delle tecniche di *Motion Graphics*, ossia di animazione tridimensionale, e mediante l'uso della *Motion Capture*, processo di registrazione digitale del movimento, che fornisce una raffigurazione matematica di quest'ultimo, trasformandolo in dati manipolabili². È possibile dunque visualizzare i flussi di energia e la dialettica tra tempo trascorso e tempo presente, dimensioni non percepibili altrimenti. Oltre all'analisi delle evoluzioni motorie e all'esplorazione dei modi in cui queste sono rese visibili mediante la loro digitalizzazione, la registrazione di sequenze gestuali appare finalizzata all'individuazione di ciò che resta di riconoscibile dell'umano dopo la riduzione del corpo a un insieme di punti nello spazio.

È possibile rifunzionalizzare l'affermazione che l'arte coreutica sia pensabile come un arco dispiegantesi tra due poli antitetici, due tipi di morte (Humphrey, 2001, pp. 19-22): la morte statica, vale a dire l'immobilità raggiunta, la fissità, *telos* della gestualità, metafora dell'armonioso equilibrio apollineo, e la morte dinamica, ovvero la decomposizione della forma, *ek-stasis* dissolutoria, dionisiaca brama dell'oltre. Un altrove che la contemporaneità ha configurato in modo del tutto inedito. Il corpo del danzatore, diventato problematizzazione del suo stesso statuto, viene risucchiato dal vortice elettronico, così come veniva inghiottito dal gorgo creato dal suo stesso movimento il corpo della ballerina evocato da Socrate, distaccatosi dal mondo, penetrato nel «regno

¹ Anche *The Murmuring*, realizzato nel 2014 per i Balletboyz, in prima assoluta allo studio Linbury della Royal Opera House, sulla partitura del duo elettronico Raime, è ispirato ai sistemi caotici in natura, manifestando le tensioni tra il disequilibrio della vita naturale e il tentativo di costruire una condizione di stabilità nella realtà sociopolitica.

² I sensori applicati sul corpo del danzatore, marcatori del materiale riflettente riconoscibile dalle telecamere a raggi infrarossi, nella *Motion Capture* forniscono le «coordinate di alcuni punti cardine, come quelli posti sugli arti, mentre le telecamere, registrandone la posizione, inviano i dati a un hardware/software che li archivia. [...] Una volta calibrati spazio e telecamere, definiti le coordinate tridimensionali dei *markers* e il riconoscimento di questi nello spazio dal sistema, si può procedere alla vera e propria fase di cattura. [...] Terminata [quest'ultima], bisogna eseguire il processo di labellizzazione ed *exporting* in un database in precedenza creato all'interno del sistema hardware» (Berlangieri, 2018, p. 93).

dell'impossibile», circondato da una «folla di spettri» (Valéry, 2014, pp. 31-34) e operante nello spazio tessuto dalla leggiadria di passi e gesti³. Fantasmatico è anche lo spazio della matrice, parola derivante da *matrix*, madre, che evoca la trasmutazione digitale delle Madri di cui parlano Mefistofele e Faust, troneggianti nella sconfinata solitudine del più profondo degli abissi goethiani, senza alcun luogo e alcun tempo intorno, dove non si ode il rumore di alcun passo né si ha un solido terreno ove posarsi. Quell'etimo, che richiama la genesi della vita, rimanda all'origine di una «danza» che, inizialmente animata da «materia vivente», durante il processo di smaterializzazione elettronica, continua ad esistere nella negazione della fisicità e della sua localizzazione. Una danza che, svincolata dai tradizionali codici narrativi e figurativi, è sempre meno mimetica e sempre più interessata a quella che, fino a qualche decennio fa, era, per la sesta arte, un'inusitata formazione di simboli. Nel «sistema di cattura» e di «trasfigurazione» le «parti vive» interagiscono con quelle «simulate» (Latour, 2006, pp. 184-193): i *markers* applicati sul corpo del tersicoreo (Pizza, 2011, p. 97) lo trasformano in un umanoide che assiste a un «ontological shift» (Heim, 1993b, p. XIII), poiché ciò che avviene nel cuore del movimento è *altro* rispetto a quello che appare allo sguardo dello spettatore.

Le sperimentazioni di Witley, mai astraendosi ingenuamente dalla virtualità digitale, lavorano nel linguaggio, lo scavano, ne scorgono le radici, si ancorano alla sua resistenza e ne affrontano il rapporto con la società. In quanto «corpo-pensiero nel modo dell'evento», che accade, consumandosi, nel tempo perforato dagli attimi che questo non sa trattenere, la coreutica possiede qualcosa di «pre-temporale» (Badiou, 2007, pp. 15,19), apre lo spazio del perpetuamente nascente tra l'essere e il nulla⁴. In *Frames* (2015), Witley spinge a considerare la permanenza degli oggetti in contrasto con la transitorietà del moto danzato. La non cristallizzazione dell'espressione in artefatti (Pouillaude, 2009) non consente alle immagini costantemente formate dal danzatore di eternizzarsi: il movimento giunge all'acme per poi svanire e lasciar spazio a una successiva sequenza gestuale, dimorando fuggevolmente la vibrazione del tempo che muta. L'arte tersicorea ha, però, da sempre riscattato lo «statuto di arte impermanente» (Di Rienzo, 2019, p. 97), ridefinendolo dal punto di vista teorico, attribuendogli un senso che il corpo riassume nella forma di un «oximore» apparentemente aporetico, non incline alla «celebrazione della perdita». Essa ha delineato un orizzonte metaforico, «chiasmatico» (Louppe, 2004, pp. 17, 333), che, grazie a una sintesi riconciliatrice, supera le contraddizioni tra moto e quiete, coincidendo con un inattuale che privilegia l'azione nel suo farsi ri-

³ «Asilo, o mio asilo, o vortice! In te mi trovavo, o movimento, fuori dalle cose del mondo» (Valéry, 1992, p. 53).

⁴ A tal proposito non può non essere richiamata l'osservazione heideggeriana riguardante l'origine dell'opera d'arte -laddove il termine origine è pensato come «provenienza dell'essenza in cui è-presente l'essere di un ente» (Heidegger, 1968b, p. 42) nonché concernente, in generale, l'esser opera dell'opera, che consiste proprio nel suo venir meno, nel suo estinguersi.

spetto alla sua compiutezza e generando «idee che sono movimento pensante» (Di Rienzo, 2019, p. 98).

Il lavoro compositivo withleyano, non obbediente alla brevità fissata dalla finitezza, impianta incessantemente nuovi inizi, comportando una ridefinizione *politica* sia della raffigurazione sociomorfica del corpo sia della coreografia come rete pronta ad accogliere risonanze non antropocentriche. Grazie alla sua dimensione inorganica, immateriale, estropica, l'arte coreutica virtuale metaforizza l'aspirazione a una condizione di postumanità autoprogrammabile, segnata da una «compulsione evolutiva» (Davis, 2001, p. 133) e da un portato escatologico carico di promesse di eternità. Sono le fantasie di «disembodied immortality» (Hayles, 1999, p. 5), vagheggiate dalla cibernetica biologica, che incitano autori come Withley a ipotizzare la dissoluzione dell'uomo nei segni astratti di un codice, la sua trasmutazione in un supporto arbitrario contenente i *bit* che ne descrivono la struttura.

Sullo sfondo dei grandi temi storicistici – l'attribuzione di significato, la coesistenza dei contrasti, la centralità dell'individuale esteso nella collettività –, la *repraesentatio* digitale richiama l'assenza restituendole presenza, congiunge il visibile all'invisibile ed evoca avvenimenti non dipanati sulla base di relazioni causali o di modelli precostituiti bensì dominati dal «parallelismo» e dalla «partecipazione» (Caronia, 1996, p. 192). Ulteriore finalità perseguita in *Digital Body Project* è la costituzione di una comunità di coreografi, intenzionati a reagire all'impraticabilità della contiguità fisica dei corpi danzanti dovuta alla pandemia. In questo caso la *Virtual Reality* si configura come tessuto meta-territoriale, diventato seconda natura di una Terra interamente cablata, in cui si realizza uno scambio postsimbolico, vale a dire una condivisione di accadimenti privi di alcun riferimento a oggetti del mondo materiale (Heim, 1993d, p. 116). Grazie a una piattaforma sperimentale *open access*, che rende disponibile un database di sequenze dinamiche, si raccolgono contributi provenienti da tutto il mondo e visibili gratuitamente sul sito web di Withley. Il coreografo diventa soglia di un'esperienza di compartecipazione che coinvolge i fruitori, i quali assurgono al ruolo di coautori, radicalizzando la vitalità del ciclo produzione-consumo-produzione nonché riaffermando come il *pragma* del pensiero sia consustanziale a una dimensione dialogica. «Endemica, transpersonale, archetipica», diffusa nell'«*anima mundi*» (Hillman, 2001, p. 7), la danza si fonde con le magmatiche dinamiche del percepire, non laddove l'idea ha da farsi corpo, ma laddove il corpo ha da farsi idea.

L'arte tersicorea, nel progetto withleyano, acquisisce i tratti di un'esperienza cognitiva, pragmatica, perfino etica. Attivando lo spettatore, si rendono disponibili pratiche elaborative, produttive, anzi coproduttive, capaci di proporre una terza alternativa tra la conservazione e il deterioramento, ossia un intervento che autorizzi a modificare l'immagine del corpo danzante, consentendo ad essa di entrare in una forma in grado di evolvere in maniera imprevedibile. Tale immagine si allontana dalla continuità dell'esperire peculiarmente umano,

legato alla dimensione altrettanto peculiarmente umana del tempo, e riscatta il limite della propria finitudine, disseminandosi in un sistema tecnologico di connessioni per lasciare che affiori un cibernetico ipersoggetto planetario. Attuando un pensare nonché un fare che rivela il *mysterium* del cosmo, abitato da «corpi elastici, porosi e letteralmente de-formabili» (Gasparotti, 2019, p. 85), il *Digital Body Project* costituisce un'efficace allegoria dell'azione sociale e del suo dipanarsi. La propensione cooperativa, che mostra nuovi schemi e nuove forme grazie ai quali il vivente può orchestrare una «sintropia» (Fantappiè, 1993) di ancestrale memoria, permette di fronteggiare forze destruenti e di mantenere in vita la bellezza che *cura* l'esistente.

Secondo il *network paradigm* il corpo «si muove alla velocità del pensiero», disegnando i propri, indefinibili «confini» (Lanier-Biocca, 1992, p. 162). Withley dimostra come la corporeità trascenda il dato materiale in un «composto» che partecipa del «doppio ordine dell'essere e dell'esistenza»: appare dunque del tutto legittima la proposta di una «lettura» della danza virtuale nella prospettiva della «chair» merleau-pontiana, della carne intesa come figura filosofica di un essere esorbitante l'ente finito, non più dato fisico particolare, ma, si diceva, struttura più ampia, «più originaria della corporeità» (Di Rienzo, 2019, pp. 13, 24, 51). La *chair* corrisponde a una «nozione» tematizzante un elemento inedito, trascurato dalla metafisica occidentale, «che non ha nome in nessuna filosofia», «elemento» «a metà strada tra l'individuo spazio-temporale e l'idea», «principio incarnato che introduce uno stile d'essere in qualsiasi luogo se ne trovi una particella» (Merleau-Ponty, 2007, pp. 156-163). «Interna condizione» di virtualità del corpo, la *chair* non si riferisce alla «materia» o alla «sostanza», bensì coincide con l'«essere» sortito dalla «mediazione» tra le «istanze dualistiche» del soggetto e dell'umanità. Essa consiste nel «tessuto di coappartenenza» dove si situano i presupposti per giungere al «concetto di un corpo» proteso verso un «essere carnale» inclusivo sia dell'«invisibile» sia dell'«alterità». Lo «spazio intimo della *chair humaine* si trova proiettato» «nello spazio esterno della *chair du monde*»: il «corpo, con la sua *carne*», diventa quindi quel «*sensibile*» che accompagna la transizione dalla «*carne dell'uomo*» alla «*carne del mondo*» fino alla «*carne dell'arte*» (Di Rienzo, 2019, pp. 14, 17, 46, 51).

In *Chaotic Body 1: Strange Attractor* e *Chaotic Body 2: Liminal Phase*, ogni gesto artistico, oltrepassando i limiti del palcoscenico, rispecchia il mondo governato dalla *Wissenschaft*. Spesso incapaci di manifestare l'espressività dell'arte e la sua complessità di senso, le definizioni storiche della bellezza inducono ad ampliare lo spettro di significati loro connesso. L'arte coreutica digitale, che rende rappresentabile ciò che eccede la forma corporea disegnata dai contorni «topologici» (Longo, 2003, p. 58) della pelle, vive trasformandosi in un pieno immateriale in possesso delle potenzialità del sublime. Nelle opere withleyane il bello è costituito da colori e suoni generati dai numeri e dal loro rapporto, da disvelamenti che sono sia fenomenologia sia *logos*, termine che in matematica

può essere tradotto con la parola *relazione*⁵. Si è di fronte a un'arte rivelatrice di un *impercettibile* raggiunto grazie alla già citata resistenza del linguaggio, configurato come *electric language* (Heim, 1989). Un'arte che, vivendo nel dominio della *téchne*, si impossessa di uno dei nuclei fondamentali di quest'ultima, la desostanzializzazione. Un'arte diventata cervello sociale, consapevole dell'impossibilità di astrarsi dalla scienza globalizzata e del depotenziamento della coscienza individuale di fronte ai grandi destini della collettività.

Grazie a «social nodes» che assecondano «fluid and multiple elective affinities» (Heim, 1993c, p. 73), gli autori e i loro prodotti risultano destinati a spingersi fino a un «polo reale di convergenza psichica», il punto «Omega», il «punto» di «sintesi totale» che segna la teilhardiana Noosfera plasmatica, entità fluttuante al di sopra della Biosfera, in cui tutti i pensieri soggettivi sono immersi (Teilhard de Chardin, 1997, p. 189), avviluppando il pianeta e rendendo ogni individuo partecipe dell'universo. Tale visionaria cosmogonia prevede, con sorprendente anticipo, la formazione dei meandri degli spazi sintetici dell'*agorà* elettronica. Come «entelechie», coloro che ricevono informazioni vengono «messi in azione da brillamenti» del mondo circostante: «non esiste piano più grandioso» dell'«instaurazione» dell'«armonia» tra tutti gli «elementi» (Dick, 1997, pp. 263-264), del «risplendente risuonare e vibrare dell'energia dell'Uno» (Gasparotti, 2019, p. 81), in cui ogni movimento è caratterizzato da un principio matematico che lo spinge a palesarsi.

Percorrendo lo spazio semiotico deterritorializzato nonché annientando la diversità tra emittenti e riceventi, Withley costruisce ambienti dall'accentuato carattere sociopoietico. Il *Digital Body Project* orbita intorno allo «sfruttamento del carattere molecolare dell'informazione digitalizzata», nomade, diffusa secondo un andamento rizomatico. In una forma di intelligenza «*distribuita ovunque, continuamente valorizzata, coordinata in tempo reale*» (Lévy, 1996, p. 126), ai «segni» si affiancano i «corpi»: il *cyberspace*, oltre ad essere *locus* della comunicazione diventa anche *locus* della comunità (Ferri, 2001, p. 53), non più fondato sulla prossimità somatica, ma su zone di significazione, mentre la cultura si trasforma in una trama tecnoscientifica in cui la pluralità dei messaggi mediatici, segnati da codici e canali radicalmente *altri*, *vive* dello sfarinamento della materia e del cortocircuito delle categorie che la definiscono.

⁵ Tra gli altri si ricordano, ad esempio, i lavori withleyani *Overflow* e *Anti-body*, realizzati rispettivamente nel 2019 e nel 2021. Ideato in collaborazione con il duo Children of the Light e i tecnologi creativi di Fenyce Workspace, su musica di Rival Consoles, *Overflow* consiste in una scultura luminosa cinetica, che rappresenta l'onniscienza del potere algoritmico e la sua influenza sul libero arbitrio. Nello «space of tension between hope and tragedy» (<https://www.alexanderwhitley.com/overflow>) particolarmente suggestivo appare l'oscuro, distopico scrutare dei danzatori in direzione dell'avvenire, un fantascientifico sguardo, danzante nel buio, che va oltre le maschere, progettate da Ana Rajcevic, stampate in 3D e ispirate alla tecnologia del riconoscimento facciale. In *Anti-body* si esplora la forma del corpo umano e la spinta a trascenderlo. Tre performer, isolati ma connessi digitalmente, in un'area interattiva di immagini in movimento creata da Uncharted Limbo Collective, mostrano le relazioni tra mente e corpo nonché le connessioni tra i corpi dei danzatori.

È nell'orizzonte numerizzato, insieme di potenzialità di testi attualizzabili in cui la coincidenza storica tra luogo e tempo si dissolve, che confluiscono le «scoperte di tutti i tempi, le invenzioni di ogni luogo» (Lévy, 2001, p. 78) e le forme di ogni sapere. È nella meta-atmosfera elettronica, popolata da una folla di chimerici androidi, intenta a raccordare i ritmi delle proprie metamorfosi a quelli dei cambiamenti di strutture e funzioni del proprio habitat, che si giocano dinamiche inedite, si attraversano contesti altrimenti inespugnabili e si adombrano realtà probabili. Ed è nelle tensioni di un'immaginazione spinta agli estremi dell'impensabile, nell'ipotetico passaggio dalla contaminazione umano-macchinica all'assoluta disincarnazione, nella *confusione* tra caducità ed eternità nonché nella compenetrazione di immanenza e trascendenza che si deve reperire la nuova cornice di senso dell'umano divenire.

Bibliografia

- Abruzzese A., *La grande scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti*, Napoleone, Roma, 1979.
- Augé M., *Che fine ha fatto il futuro? Dai nonluoghi al nontempo*, Eléuthera, Milano, 2009.
- Badiou A., *Inestetica*, Mimesis, Milano, 2007.
- Badiou A., *Rapsodia per il Teatro: Arte, politica, evento*, Pellegrini, Cosenza, 2015.
- Baudrillard J., *Lo Xerox e l'infinito*, in Ferraro A.-Montagano G. (a cura di), *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Costa & Nolan, Genova, 1994.
- Benedikt M. (a cura di), *Cyberspace: primi passi nella realtà virtuale*, Muzzio, Padova, 1993a.
- Benedikt M., *Introduzione*, 1993b, in Benedikt M. (a cura di), *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale*, Muzzio, Padova, 1993a.
- Berlangieri M. G., *Motion Capture, De-Sampling Bodies*, in Di Bernardi V. - Monda L. G. (a cura di), *Immaginare la danza. Corpi e visioni nell'era digitale*, Piretti, Bologna, 2018.
- Caronia A., *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Muzzio, Padova, 1996.
- D'Ambrosio M. (a cura di), *Media, corpi, saperi: per un'estetica della formazione*, Franco Angeli, Milano, 2006.
- Davis E., *Techgnosis. Miti, magia e misticismo nell'era dell'informazione*, Ipermedium libri, Napoli, 2001.
- Di Bernardi V.-Monda L. G. (a cura di), *Immaginare la danza. Corpi e visioni nell'era digitale*, Piretti, Bologna, 2018.
- Dick Ph. K., *Mutazioni. Scritti inediti, filosofici, autobiografici e letterari*, Feltrinelli, Milano, 1997.
- Di Rienzo C., *Per una filosofia della danza. Danza, corpo, chair*, Mimesis, Milano, 2019.
- Elia B. (a cura di), *Filosofia della danza*, Il Melangolo, Genova, 2004.
- Fantappiè L., *Principi di una teoria unitaria del mondo fisico e biologico*, Di Renzo, Roma, 1993.

- Ferraro A.-Montagano G. (a cura di), *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Costa & Nolan, Genova, 1994.
- Ferri P., *La rivoluzione digitale. Comunità, individuo e testo nell'era di Internet*, Mimesis, Milano, 2001.
- Formaggio D., *Fenomenologia della tecnica artistica*, Nuvoletti, Milano, 1953.
- Forsythe W.-Kaiser P., *Dance Geometry (Forsythe)*, «Performance Research», vol. 4, n. 2, estate 1999.
- Frabotta B. (a cura di), *Arcipelago malinconia. Scenari e parole dell'interiorità*, Donzelli, Roma, 2001.
- Gallino L., *Sociologia della letteratura*, in Gallino L., *Dizionario di Sociologia*, UTET, Torino, 1978.
- Gasparotti R., *L'amentale. Arte, danza e ultrafilosofia*, Cronopio, Napoli, 2019.
- Giugliano A., *E. Mayz Vallenilla e la fenomenologia ermeneutica della metatecnica*, «LOGOS», 2-3, 2008.
- Hayles N. K., *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, The University of Chicago Press, Chicago-London, 1999.
- Haraway D., *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Milano, Feltrinelli, 1999.
- Heidegger M., *Sentieri interrotti*, La Nuova Italia, Firenze, 1968a.
- Heidegger M., *L'origine dell'opera d'arte*, 1968b, in Heidegger M., *Sentieri interrotti*, La Nuova Italia, Firenze, 1968a.
- Heidegger M., *Concetti fondamentali della metafisica: mondo, finitezza, solitudine*, Il Melangolo, Genova, 1992.
- Heim M., *Electric Language. A Philosophical Study of Word Processing*, Yale University Press, New Haven CT, 1989.
- Heim M., *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, New York-Oxford, 1993a.
- Heim M., 1993b, *Preface*, in Heim M., *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, New York-Oxford, 1993a.
- Heim M., *Erotic ontology of cyberspace*, 1993c, in Heim M., *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, New York-Oxford, 1993a.
- Heim H., *The Essence of VR*, 1993d, in Heim M., *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, New York-Oxford, 1993a.
- Hillman J., *Malinconia senza dei*, in Frabotta B. (a cura di), *Arcipelago malinconia. Scenari e parole dell'interiorità*, Donzelli, Roma, 2001.
- Humphrey D., *L'arte della coreografia*, Gremese, Roma, 2001.
- Kant I., *Critica della ragione pura*, Bompiani, Milano, 2012.
- Kerckhove de D., *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Bologna, 1993.
- Kerckhove de D., *La pelle della cultura. Un'indagine sulla nuova realtà elettronica*, Costa & Nolan, Genova, 1996.
- Kerckhove de D. (a cura di), *La conquista del tempo. Società e democrazia nell'era della rete*, Editori Riuniti, Roma, 2003a.
- Kerckhove de D., *La conquista del tempo*, 2003b, in Kerckhove de D. (a cura di), *La conquista del tempo. Società e democrazia nell'era della rete*, Editori Riuniti, Roma, 2003a.

- Lanier J.-Biocca F., *An Insider's View of the Future of Virtual Reality*, «Journal of Communication», vol. 42, n. 4, dicembre 1992.
- Latour L., *Arte in corpo stereoplastico*, in D'Ambrosio M. (a cura di), *Media, corpi, saperi: per un'estetica della formazione*, Franco Angeli, Milano, 2006.
- Lévy P., *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1996.
- Lévy P., *L'ascesa verso la Noosfera*, «Cyberzone», vol. VI, n. 14, 2001.
- Longo G. O., *Il simbiote. Prove di umanità futura*, Meltemi, Roma, 2003.
- Loupe L., *Poétique de la danse contemporaine*, Contredanse, Bruxelles, 2004.
- Malafouris L., *How Things Shape the Mind: A Theory of Material Engagement*, The MIT Press, Cambridge-London, 2013.
- Mayz Vallenilla E., *Fondamenti della meta-tecnica*, La Città del Sole, Napoli, 1994.
- McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, Garzanti, Milano, 1986.
- Menicacci A.-Quinz E. (a cura di), *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Marsilio, Venezia, 2001.
- Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, Il Saggiatore, Milano, 1965.
- Merleau-Ponty M., *Il visibile e l'invisibile*, Bompiani, Milano, 2007.
- Pico della Mirandola G., *Discorso sulla dignità dell'uomo*, Editrice La Scuola, Brescia, 1987.
- Pizza M., *Incroci di sguardi. L'analisi del documento video per gli studi sull'attore*, «Active Archives Review. Rivista di studi sull'attore e la recitazione», a. I, n. 2, novembre 2011.
- Pouillaude F., *Le désœuvrement choréographique*, Paris, Vrin, 2009.
- Teilhard de Chardin P., *L'energia umana. Tra scienza e fede*, Nuova Pratiche Editrice, Milano, 1997.
- Toffler A., *La terza ondata*, Sperling & Kupfer, Milano, 1987.
- Thom R., *Stabilità strutturale e morfogenesi. Saggio di una teoria generale dei modelli*, Einaudi, Torino, 1980.
- Vaccarino E., *Euro.Techno.Dance*, in Menicacci A.-Quinz E. (a cura di), *La scena digitale. Nuovi media per la danza*, Marsilio, Venezia, 2001.
- Valéry P., *Filosofia della danza*, in Elia B. (a cura di), *Filosofia della danza*, Il Melograno, Genova, 1992.
- Valéry P., *L'anima e la danza*, Mimesis, Milano, 2014.
- <https://www.alexanderwhitley.com/overflow> (data dell'ultima consultazione del sito: 5 aprile 2022).