

Tra danza, museo e video: strategie dialogiche in un incontro a più voci

Xiao Huang

Se l'avvento della performance come forma d'arte ha aperto il museo a ospitare forme di espressione artistica che avevano come base il movimento del corpo inteso anche coreograficamente, è soprattutto negli ultimi decenni che si è assistito al moltiplicarsi delle interrelazioni tra arte della danza e museo, declinate secondo molteplici e differenti forme.¹ Considerando alcuni casi recenti di contaminazione tra performance coreutica e museo, con particolare attenzione all'entrata nel dialogo anche di un terzo attore fondamentale, ossia l'arte della *screendance*, questo articolo si propone di innescare una riflessione sulla portata e sui limiti di queste esperienze,

¹ Un dibattito molto vivace è stato portato avanti negli ultimi anni da numerosi articoli di ricercatori e artisti come Mark Franko e André Lepecki, Anne Teresa De Keersmaeker, Claire Bishop, Shannon Jackson, Judith Butler, Rebecca Schneider e Amelia Jones, e sono state tentate categorizzazioni degli effetti dello spazio museale e dell'architettura sul corpo vivo, e spesso danzante, attraverso neologismi come *de-skilling*, *re-skilling*, *re-performance*, *reenactment*. Cfr. Mark Franko, André Lepecki, *Editor's Note: Dance in the Museum*, «Dance Research Journal», XLVI, 3 (2014), pp. 1-4; Laura Hoffmann, *Anne Teresa De Keersmaeker speaks about Work/Travail/Arbeid at MoMA*, «Artforum», 28 March 2017, <https://www.artforum.com/columns/anne-teresa-de-keersmaeker-speaks-about_work-travail-arbeid_at-moma-233498/> (ultima consultazione ottobre 2023); Claire Bishop, *Unhappy Days in the Art World? De-skilling Theater, Re-skilling Performance*, «Brooklyn Rail», 10 December 2011, <<https://brooklynrail.org/2011/12/art/unhappy-days-in-the-art-worldde-skilling-theater-re-skilling-performance>> (ultima consultazione ottobre 2023); Hanna B. Hölling, *Caring For Performance: Recent Debates*, «CeROArt-Conservation, exposition, Restauration d'Objets d'Art», 12 (2020), <<https://journals.openedition.org/ceroart/8119>> (ultima consultazione ottobre 2023). Tra i progetti più recenti focalizzati sul fenomeno della danza portata in sedi museali si veda ad esempio *Dancing Museums*, con il quale tra il 2015 e il 2021 sono state esplorate diverse modalità di interrelazione tra arte coreutica e spazi museali, <<https://www.dancingmuseums.com/about/>> (ultima consultazione ottobre 2023). In Australia invece è ancora attivo, e fino al 2024, il progetto *Precarious Movements: Choreography and the Museum*, con il supporto della University New South Wales (UNSW), della National Gallery of Victoria (NGV), della Tate UK, della Art Gallery New South Wales (AGNSW) e del Monash University Museum of Art (MUMA), e la collaborazione dell'artista Shelley Lasic, <<https://www.unsw.edu.au/arts-design-architecture/our-schools/arts-media/our-research/our-projects/precarius-movements-choreography-museum>> (ultima consultazione ottobre 2023).

sulle differenti tipologie formali in cui sono state espresse e sulle finalità da esse conseguite, sulla effettiva capacità di comunicare con pubblici e audience tanto specifici.

Performance e musei tra effimero e permanenza

Originariamente deputati alla tutela e alla valorizzazione delle opere d'arte a scopo didattico, i musei si stanno sempre più prestando a ospitare eventi coreografici *site-specific*, in un rapporto dialogico tra questi e gli spazi architettonici, o le opere esposte, o il pubblico di fruitori.² Il museo dunque diventa quell'altrove entro cui, secondo una felice intuizione di Alessandro Pontremoli, la danza del presente agisce sempre più di frequente riplasmandone ecletticamente lo spazio.³ Soprattutto i musei contemporanei, dalle architetture più futuristiche e audaci, possono infatti offrire un sito spazialmente stimolante per il danzatore. Oppure sono le opere in questi contenute che diventano interlocutori estetici assai proficui per i coreografi. O, ancora, secondo una logica più funzionale, il museo offre la possibilità di estendere il pubblico della danza a un bacino di potenziali fruitori solitamente distanti dagli ambienti della danza.

Tra gli aspetti più interessanti di questi connubi spicca la profonda differenza tra la fruizione delle performance, siano esse artistiche o coreutiche, e quella delle opere d'arte scultoree e pittoriche, che potremmo chiamare permanenti, solitamente ospitate nei musei: se entrambe richiedono un pubblico di osservatori, le prime hanno una natura effimera, essendo basate sul movimento di un performer limitato a date coordinate spaziali e temporali,⁴ mentre le seconde, più statiche, possono essere fruite ripetuta-

² Per una interessante disamina dello sviluppo di questo rapporto, e una sintesi della sua evoluzione tra XX e XXI secolo, cfr. Susanne Franco, *Danza, performance e museo: riflessioni e prospettive in mostra*, «Danza & Ricerca. Laboratorio di studi, scritture, visioni», n. 12, 31 dicembre 2020, pp. 217-236. Per uno sguardo più ravvicinato sulla storia della danza nel Museum of Modern Art e nel Whitney Museum of American Art di New York, e nella Tate Modern di Londra, cfr. Claire Bishop, *The Perils and Possibilities of Dance in the Museum: Tate, MoMA, and Whitney*, «Dance Research Journal», XLVI, 3 (2014), pp. 63-76.

³ Cfr. Alessandro Pontremoli, *Problemi di drammaturgia della danza*, «Il Castello di Elsinore», XXX, 76 (2017), pp. 73-74.

⁴ Sulla dimensione effimera del gesto coreutico, del movimento, così come sulla percezione del tempo nel performer e nell'osservatore, si è dibattuto ampiamente a cominciare, in epoca contemporanea, con le intuizioni del filosofo Henri Bergson. Più recentemente Elisa Anzelotti ha recuperato la brillante lettura fatta da Cesare Brandi della temporalità nell'opera d'arte, per applicarla al corpo danzante. Cfr. Elisa Anzelotti, *The Hic et nunc of the Dance. An Ephemeral, but Eternal Moment*, «www.unclosed.eu arte e oltre / art and beyond»,

mente e in tempi diversi. Ciò rende l'incontro tra i due regni, quello della danza e quello del museo, concettualmente stimolante in quanto confronto tra ciò che ha nell'effimero la parte maggiore della sua sostanza, e ciò che invece aspira alla conservazione eterna delle tracce storiche ed espressive, delle opere d'arte e dell'ingegno, di una società.

Per questo, parlando di performance di danza nei musei, è necessario considerare la possibilità di registrare tali performance onde mantenerne una memoria viva e sonora, e non solo le memorie narrative e fotografiche che risulterebbero fortemente limitate, mancando del tutto la dimensione del tempo e del movimento. In un certo senso, come osservato da Gerald Siegmund sulla scia delle intuizioni di Pamela Bianchi, l'incontro tra danza e museo, porta la dimensione dell'effimero della danza nel museo, luogo naturalmente opposto al concetto di effimero, e invece dedicato alla memoria e alla conservazione, arrivando a un punto di compensazione delle rispettive mancanze.⁵ Lo stesso Siegmund usa il termine «situation» per indicare quella congiuntura in cui, dall'incontro di danza, pubblico e museo, si crea in essere un'opera d'arte originale.⁶ La natura paradossale di questo rapporto è stata sottolineata da Marie Bardet, e se ne è suggerita una risoluzione ricorrendo al concetto bergsoniano di dimensione multi-lineare, come anche a quello di temporalità complessa sviluppato da Boris Charmatz nel suo *Manifesto for a Museum of Dance*, arrivando a una dissoluzione della contraddizione tra le esperienze dell'effimero e dell'eterno, dell'*hic et nunc* e dell'impermanente, per conseguire invece una loro combinazione in «paradoxical situations with a similar sense of success».⁷

a.VI, n. 23, 20/07/2019, <<https://www.unclosed.eu/rubriche/action-gesture/danza-corporomoto/278-the-hic-et-nunc-of-the-dance.html>> (ultima consultazione ottobre 2023)

⁵ Gerald Siegmund parla di «the ephemeral nature of performances that museums seek, while dance and theatre look for the documentary qualities a museum provides». Cfr. Gerald Siegmund, *Addressing the Situation. Xavier le Roy's Retrospective and Aesthetic Subjectivity*, in Susanne Franco, Gabriella Giannachi (a cura di), *Moving Spaces Enacting Dance, Performance, and the Digital in the Museum*, Edizioni Ca' Foscari, Venezia 2021, p. 24.

⁶ Come osservato da Gerald Siegmund, infatti, «Dance in museums therefore ceases to be only part of a museum practice but also becomes part of a larger contemporary art practice that cuts across disciplines and institutions by working through certain precepts of the arts and the performative arts "in general". Dance helps to uncover the truth about art as an experience that is "also" in operation in museums. By bringing the artwork into being, spectators and artwork (here the individual performances of the dancers) enter into a relation that I call "a situation"». Cfr. Gerald Siegmund, *Addressing the Situation* cit., p. 24.

⁷ Il testo di Bardet fu composto in occasione dell'Anne d'Harnoncourt Symposium, "Museum as Score", tenutosi nel dicembre 2016 al Philadelphia Museum of Art. Cfr. Marie Bardet, *The Paradox of Dancing in a Museum*, «The Pew Center Of Arts and Heritage», 1 March

Se da un lato alcuni studiosi hanno identificato nel corpo stesso del performer la possibilità di ricordare e ripetere il movimento, e quindi farsi archivio vivente,⁸ dall'altro il ricorso a una tecnologia di registrazione sembra necessario per rendere la traccia dell'esperienza trasmissibile e fruibile, sebbene riportandola ad un piano dimensionale paradossalmente limitato proprio dall'eliminazione di una caratteristica primaria della danza, ovvero l'effimerità.⁹ Parlando di registrazione di una performance, sebbene non inerente a un processo meccanico o digitale di ripresa, è interessante almeno citare un episodio in cui la performance viene registrata, se si può utilizzare questo termine in questo contesto, attraverso la pittura, creando così un passaggio di filtro e reinterpretazione creativa della performance. È il caso del pittore iperrealista giapponese Atsushi Suwa, che ha fermato in un suo dipinto, durante una performance dal vivo avvenuta al Fuchu Art Museum di Tokyo il 17 dicembre 2022 in occasione dell'apertura della sua mostra monografica, una coreografia di *butoh* messa in scena dal performer Takao Kawaguchi e ispirata ai movimenti del grande danzatore *butoh* Kazuo Onho (fig. 1).¹⁰

Questa analisi verterà su alcuni casi di studio degli ultimi anni, inerenti episodi di danza nei musei, che allo stesso tempo hanno impiegato un linguaggio formale e tecnico appartenente all'ambito della *screendance*, e non solo finalizzato alla mera registrazione degli eventi.¹¹ Di fatti, una delle

2018, <<https://www.pcah.us/post/paradox-dancing-museum>> (ultima consultazione ottobre 2023).

⁸ A questo proposito cfr. Susanne Franco, *Corpo-archivio: mappatura di una nozione tra incorporazione e pratica coreografica*, «Ricerche di S/Confine», numero monografico *Gli archivi del corpo*, Dossier 5, 2019, pp. 55-65. Si veda anche il progetto MNEMEDANCE ad esempio, <<https://it.mnemedance.com/>> (ultima consultazione ottobre 2023).

⁹ Cfr. il convegno online *Performance: The Ethics and the Politics of Care - 1. Mapping the Field* tenutosi il 29 e 30 maggio 2021 a cura della Bern University of the Arts. Il programma e i video di alcuni interventi sono consultabili all'indirizzo <<https://performanceconservation-materialityknowledge.com/events/colloquium-2021/>> (ultima consultazione ottobre 2023). A partire dal convegno è stato realizzato recentemente un volume. Cfr. Hanna B Hölling, Jules Pelta Feldman, Emilie Magnin (a cura di), *Performance. The Ethics and the Politics of Conservation and Care. Volume I*, Routledge, London 2023.

¹⁰ La stessa performance, e la sua traduzione in pittura da parte di Suwa Atsushi, avvenne anche al Kazuo Dance Center il 16 novembre 2020, <<https://siaf.jp/siaf2020/wp-content/uploads/2020/12/Atsushi-Suwa.pdf>> (ultima consultazione ottobre 2023).

¹¹ Una delle più recenti definizioni del termine *screendance* è stata messa a punto da Alessandro Amaducci: «Con il termine *screendance* (letteralmente: danza su schermo, evidenziando il fatto che in inglese il termine screen si riferisce sia allo schermo cinematografico sia al monitor video) si intende definire un'opera audiovisiva, realizzata su qualsiasi supporto,



Fig. 1. Il pittore Atsushi Suwa mentre ritrae il performer di *butoh* Takao Kawaguchi, che copia i movimenti del pezzo *butoh Admiring La Argentina* (1977) del grande maestro Kazuo Ohno. Foto di Sakiko Nomura.

che abbia come oggetto la danza. Esso raccoglie, come una sorta di “macroinsieme”, altri termini che sono stati usati per indicare lo stesso oggetto audiovisivo: film dance, dance film, dance movie, videodance (in italiano: film di danza, videodanza) e altri ancora». Alessandro Amaducci, *Screendance. Sperimentazioni visive intorno al corpo tra film, video e computer grafica*, Kaplan, Torino 2020, p. 11. Usando invece le parole di Liz Aggiss, «*screendance* è danza fatta appositamente per lo schermo o per la videocamera in cui si trovano insieme coreografia e pratica dello schermo. [...] Una risposta più complessa alla domanda “cos’è la screen dance?” può essere: la *screendance* è un sito ibrido, è il mescolarsi di due discipline distinte, la danza e il film in un dialogo a due vie in cui ogni processo è manipolato per produrre una relazione innovativa tra il corpo o il soggetto, la video o cinecamera e l’editing». Liz Aggiss, citata in Roger Copeland, *The Best Dance Is the Way People Die in Movies (or Gestures Toward a New Definition of “Screendance”)*, in Douglas. Rosenberg (a cura di), *The Oxford Handbook of Screendance Studies*, Oxford University Press, New York 2016, p. 232. La bibliografia in proposito, sviluppatasi soprattutto negli ultimi decenni, è molto vasta. Restano imprescindibili

prime funzioni dell'uso di una tecnologia di registrazione e riproduzione di immagini in movimento è chiaramente la conservazione di una performance nel tempo e della possibilità di rivederla su uno schermo. Se in questo processo si attua una combinazione pianificata di arte coreutica e arte cinematografica, in cui i due linguaggi contribuiscono alla creazione di un prodotto artistico originale, l'opera si arricchisce di un ulteriore valore estetico ed espressivo.

Dal punto di vista della mera documentazione, un esempio interessante è quello delle testimonianze video delle performance eseguite dalla Trisha Brown Dance Company in diversi musei — ad esempio: Whitney Museum of American Art 2010; MAXXI 2011; Barbican Art Gallery 2011; Museo Universidad de Navarra 2015 — in cui venivano reinterpretati e ri-messi in scena alcuni lavori giovanili ideati da Trisha Brown nei primi anni Settanta, tra cui il noto *Walking on the Wall*, interpretato per la prima volta nel 1971 utilizzando un muro esterno vuoto del Whitney Museum, ma non filmato. La differenza tra le performance originali, svoltesi anch'esse in importanti musei, e le riedizioni più recenti, era appunto nella documentazione video, diventata negli ultimi anni prassi indispensabile, oltre che per motivi storici anche per aumentare il pubblico potenziale della performance. Anche nel caso dei *Choreographic Objects* di William Forsythe, dispositivi oggettuali disposti all'interno di musei di arte contemporanea per innescare una risposta del pubblico in termini di movimento e coreografia spontanea, i video in relazione con quelli hanno una mera funzione documentativa, o al massimo promozionale per l'installazione nei musei, essendo la funzione principale di quegli oggetti essere usati ed esperiti dai visitatori più che essere visti o guardati. Un caso particolare rappresentano le due installazioni video-coreografiche *Stellentstellen* (2013) e *Acquisition* (2016), in cui Forsythe ha ideato, appositamente per essere fruiti su schermo all'interno di un museo d'arte, movimenti coreografici per due corpi intrecciati serratamente, e che con un ritmo molto lento sembrano quasi contraddire il cinetismo tipico della danza e avvicinare invece l'immobilità delle opere d'arte statiche.¹² In questo caso tuttavia, il video avvicina l'opera coreo-

bili punti di partenza: Elisa Vaccarino, *La musa dello schermo freddo*, Costa & Nolan, Genova 1996; Douglas Rosenberg, *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*, Oxford University Press, New York 2012; Erin Brannigan, *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*, Oxford University Press, New York 2012.

¹² Cfr. Ariel Osterweis, *The Off-Staging of William Forsythe's Dance in the Museum*, in *Caa. reviews: A Publication of the College Art Association*, 29 March 2018, <<http://caareviews.org/reviews/3436#.Wr02Di7waM8>> (ultima consultazione ottobre 2023).

grafica a una classica installazione da video-artista, sebbene concentrata su problematiche estetiche, formali e concettuali inerenti al movimento del corpo e alla sua presenza in uno spazio espositivo tradizionale.

In altri casi, nell'opera di *screendance*, il museo può assumere una funzione differente all'interno di un dialogo con il corpo del performer. Il danzatore può relazionarsi con le linee minimaliste e futuristiche dell'architettura come se si trattasse di una scenografia, oppure può diventare sorta di strumento, insieme al movimento della videocamera, per enfatizzare certi dettagli dell'architettura particolarmente iconici e seducenti: è l'esempio del video con coreografia interpretata dalla danzatrice Meng-ke Wu negli spazi del Museum of Art Pudong di Shanghai, girato per lanciare l'inaugurazione del museo stesso.¹³ Questo apre una questione rilevante sulla *site-specificity* che riguarda sia la natura della performance, sia l'eventuale opera di *screendance*. Proprio Douglas Rosenberg – cui si deve l'istituzionalizzazione del termine *screendance* per indicare i diversi connubi artistici derivati dall'incontro di arte coreografica e schermi, a prescindere dalla specifica tecnologia – identificò nel sito un elemento centrale della performance applicabile anche alla *screendance*, in quanto «the site is where the work occurs and forms the architecture against and through which the audience perceives the work. Site provides context. Site-specificity is therefore a way to contextualize a work of art».¹⁴ Allo stesso modo, tale questione è cruciale nella relazione che il performer instaura con il sito del museo nei progetti coreutici in quanto, per utilizzare le parole di Susanne Franco e Gaia Clotilde Chernetich, «their focus is on the work of art as a site or even the specific architecture of a museum building»,¹⁵ e dunque sia quando il coreografo compone la propria creazione ispirandosi alle opere d'arte contenute nel museo, sia quando lo fa guardando invece allo spazio architettonico, è la specificità locale del sito a informare il carattere principale dell'opera di danza e di *screendance*.

Un caso a parte rappresenta il film *El Museo del Prado y el Flamenco* nato dalla collaborazione del Museo Nacional del Prado e della Asociación de Tablaos Flamencos di Madrid (fig. 2), per celebrare la Giornata Mondiale

¹³ Cfr. *Dance in MAP*, interprete: Meng-ke Wu, durata: 3'25", 2021, <<https://youtu.be/3N7rzwaUu4A>> (ultima consultazione ottobre 2023).

¹⁴ Douglas Rosenberg, *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*, Oxford University Press, Oxford-New York 2012, p. 17.

¹⁵ Susanne Franco, Gaia Clotilde Chernetich, *Site-Specific*, in Ariadne Mikou (a cura di), *Dancing Museums Glossary*, <<https://www.dancingmuseums.com/artefacts/site-specific/>> (ultima consultazione ottobre 2023).



Fig. 2. *El Museo del Prado y el Flamenco* (2020), Museo Nacional del Prado.

del Turismo, il 27 settembre 2020, unendo due eccellenze spagnole: da un lato il Museo del Prado, raccolta dei maggiori tesori pittorici spagnoli, e dall'altro la danza del Flamenco, dichiarato dall'UNESCO Patrimonio culturale immateriale dell'umanità nel 2010.¹⁶ I danzatori coinvolti¹⁷ hanno interpretato le sequenze coreografiche tentando un dialogo con le opere più importanti della collezione museale, come la *Deposizione* di Rogier van der Weyden o *Las Meninas* di Diego Velasquez, attraverso le figure e le posizioni del corpo, o i costumi, ma limitandosi effettivamente a trarre liberamente ispirazione dalle opere per ricreare un'atmosfera rievocativa della *grandeur* culturale spagnola.¹⁸

¹⁶ Cfr. <<https://www.museodelprado.es/actualidad/multimedia/el-museo-del-prado-y-el-flamenco/fdef9ab8-da80-4026-d71d-faa36ba43958>> (ultima consultazione ottobre 2023).

¹⁷ I danzatori coinvolti, tra i massimi interpreti spagnoli del flamenco, erano: Antonio Najarro, Manuel Liñán, Olga Pericet, Eduardo Guerrero, Jesús Carmona, Cristina Cazorla e María Mezcle.

¹⁸ L'esperienza è stata poi ripetuta in occasione della giornata mondiale del Flamenco, il 16 novembre 2021, <<https://www.museodelprado.es/actualidad/multimedia/el-arte-abrepuertas-el-museo-del-prado-y-el/bd6e0b70-23a7-9c61-6de8-fb1bba67cdc2>> (ultima consultazione ottobre 2023).



Fig. 3. *Moving Giacometti* (2021). Foto di Oskar Hökerberg.

Per quanto riguarda i casi presi in esame, il dialogo con le opere d'arte rappresenta un punto fondante dell'opera di *screendance*, e perciò questa diventa il risultato della fusione processuale di tre linguaggi: quelli coreografico e del cinema, solitamente componenti principali, e quello delle opere d'arte figurative esposte negli spazi museali, che funzionano non come mera scenografia superficiale, ma come interlocutori interrogati dai coreografi secondo un profondo rapporto di interazione.

Di certo l'insorgenza di un'emergenza sanitaria di grandi proporzioni come quella che ha investito il pianeta negli ultimi anni, ha portato naturalmente al moltiplicarsi di questi episodi creativi, con il chiaro intento di allargare pubblico e possibilità di fruizione dei musei o delle mostre d'arte da remoto.¹⁹ Ne sono esempio molte delle operazioni creative sorte negli ultimi anni che hanno visto collaborazioni tra coreografi, istituzioni museali o espositive e registi, come per esempio, nella primavera del 2021, il video *Moving Giacometti* (fig. 3): commissionato in occasione della mostra *Giacometti – Face to Face* al Moderna Museet di Stoccolma, il *dance film* fu girato da Marie Proffitt, ed era costruito intorno al confronto tra i danzatori Nathanaël Plantier e Silva Poutanen e le sculture dell'artista svizzero.²⁰ Si trattò di un episodio per certi versi simile ai nove *mouvements*

¹⁹ Non a caso, *This Is Where We Dance Now: COVID-19 and the New and Next in Dance Onscreen* fu il titolo del numero speciale di «The International Journal of Screendance», e relativo convegno online, pubblicato appunto nel 2021. Cfr. *This Is Where We Dance Now: COVID-19 and the New and Next in Dance Onscreen*, numero speciale, «The International Journal of Screendance», 12 (2021), <<https://screendancejournal.org/index.php/screendance/issue/view/279>> (ultima consultazione ottobre 2023).

²⁰ Cfr. <<https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/2021/11/29/moving-giacometti-pa->

di Julien Lestel nel Musée Rodin di Parigi, che analizzeremo più nel dettaglio, filmati nello stesso anno ma di natura differente per profondità e articolazione del dialogo tra coreografia, regia e sito.

Virtual Reality *alla National Gallery di Londra*

Una sperimentazione creativa di opere di *screendance* intimamente connesse con lo spazio museale è stata portata avanti dalla National Gallery di Londra, in epoca pre-pandemia, differenziandosi dagli altri casi per il ruolo centrale e rilevante che la tecnologia ha avuto nel processo. Difatti, nel 2019, la National Gallery decise di realizzare due contenuti video con tecnologia VR180, un formato di realtà virtuale immersivo, pianificando una collaborazione con YouTube's VR Creator Lab programme e Avant Garde Dance Company. La coreografia è stata composta da Tony Adigun, direttore di Avant Garde Dance Company, su musica di Seymour Milton, e interpretata da Sara Augieras, Sam Ford, Ajani Johnson-Goffe e Theo 'Godson' Oloyade. Il progetto è stato guidato dall'obiettivo non solo di gettare le premesse di una nuova lettura delle opere pittoriche e degli spazi del museo inserendo la variabile del movimento umano, ma anche di rendere questa esperienza fruibile a un pubblico lontano o che non può accedere al museo direttamente.²¹ In un certo senso, riprendendo quanto intuito da Gabriella Giannachi in termini di *virtual reality*, come tecnologia utilizzata dai musei «to create a sense of immersion in habitats or environments which no longer exist»,²² anche in questo caso tale tecnologia rende in qualche modo ri-fruibili performance coreutiche che, essendo naturalmente legate all'istante irripetibile, non esistono più, restituendo un'esperienza succedanea della presenza fisica nel luogo e nel tempo dell'atto performativo originario. D'altra parte, come suggerisce

svt-play/> (ultima consultazione ottobre 2023).

²¹ Vedi quanto dichiarato nel testo *Virtual reality dance in the Gallery*, redatto sul sito ufficiale della National Gallery dallo staff del museo: Le tre domande iniziali «How can dance interpret and respond to our paintings and architecture? How can movement animate our space and art and help us see both in new ways? How can we share the experience of watching a live dance performance in the Gallery with people who live far away?» sono infatti emblematiche dell'obiettivo di questa operazione, <<https://www.nationalgallery.org.uk/whats-on/virtual-reality-dance-in-the-gallery>> (ultima consultazione ottobre 2023). La fruizione può avvenire sia tramite visore VR, sia attraverso i comuni schermi, anche di *smartphone*, grazie alla tecnologia YouTube VR.

²² Gabriella Giannachi, *Into the Space of the Digital Museum*, in Susanne Franco, Gabriella Giannachi (a cura di), *Moving Spaces Enacting Dance* cit., p. 126.

Sophy Smith, «VR enables practitioners to translate the multidimensional experience of live performance into the virtual space, and in a similar way to live performance, allows the viewer to choose where to direct their attention»,²³ evidenziando la natura fondamentale affine – il modo di vivere e fruire uno spettacolo in uno spazio da parte dello spettatore – dell’esperienza di una performance fatta sia nello spazio virtuale, sia in quello reale. Anche l’idea di affidarsi al lavoro creativo di Adigun, e al suo linguaggio coreografico nato dalla fusione di elementi di danza contemporanea e hip-hop, è stata messa in correlazione dalla direttrice del progetto Emma McFarland con il desiderio di raggiungere le diverse anime demografiche che compongono la popolazione londinese.²⁴

I due video in esame hanno un carattere molto diverso che dipende dall’intento con cui sono stati concepiti, e può fare da chiaro esempio di due distinti e specifici approcci che una performance coreutica può avere verso un museo con il quale si mette in rapporto: dialogando specificatamente con le opere esposte in quel museo, oppure con lo stesso ambiente architettonico. In entrambi i casi si tratterà, come vedremo, di un approccio *site-specific*, in cui il *site* di riferimento sarà in ogni caso quello esterno, reale – le stanze e gli spazi del museo in relazione e dentro ai quali i corpi si muovono – ma potrà essere anche il mondo immaginato internamente all’opera dipinta o scolpita – i personaggi, la storia, le attitudini, etc. raffigurati nel dipinto. La coreografia del primo,²⁵ infatti, prende ispirazione dal dipinto di Joseph Wright of Derby intitolato *An Experiment on a Bird in the Air Pump*, nella sala 34, e i movimenti dei danzatori sono stati studiati specificamente sui personaggi del dipinto, e in particolare su quello centrale il cui sguardo è fissato sullo spettatore. In questo caso Adigun ha cercato di perseguire, anche con la performance, lo stesso contatto diretto dello sguardo con gli occhi dello spettatore e una sorta di abbattimento della quarta parete. Nel secondo video invece,²⁶ l’interlocutore principale

²³ Sophy Smith, *Dance performance and virtual reality: an investigation of current practice and a suggested tool for analysis*, «International Journal of Performance Arts and Digital Media», 14, 2 (2018) p. 202.

²⁴ Cfr. <<https://www.nationalgallery.org.uk/whats-on/virtual-reality-dance-in-the-gallery>> (ultima consultazione ottobre 2023).

²⁵ Il primo video, in cui la performance coreografata da Tony Adigun, e fruibile con VR180, è stata ispirata dal dipinto di Joseph Wright of Derby *An Experiment on a Bird in the Air Pump* nella Sala 34, è visionabile dalla pagina ufficiale del sito della National Gallery di Londra, <<https://www.nationalgallery.org.uk/whats-on/virtual-reality-dance-in-the-gallery>> (ultima consultazione ottobre 2023).

²⁶ Il video della performance coreutica, ideata da Tony Adigun appositamente per lo spazio



Fig. 4. I danzatori Hugo Marchand e Hannah O'Neill mentre interpretano Anselm Kiefer: *Field of the Cloth of Gold* (2021) alla galleria Gagosian, Le Bourget.
Foto: Gagosian Premieres.

è stato lo spazio architettonico del *Portico* monumentale, qui affrontato dal coreografo, di origini africane, anche nella sua valenza di spazio legato alla rappresentazione del potere imperiale e colonialista del Regno Unito. In entrambi i casi, la tecnologia VR serve a suscitare nello spettatore una sensazione di presenza e immersione nell'ambiente, tuttavia straniante per la percezione di assistere a un evento performativo avvenuto nel passato ma condividendo lo spazio, seppur virtuale, con esso. Nei termini della disciplina della *screendance*, tuttavia, questo tipo di pratica sembra annullare completamente il ruolo o la necessità di un eventuale regista, essendo la videocamera in una posizione fissa, e non essendoci nel video montaggio, delegando invece una certa facoltà di scelta allo spettatore stesso, e al suo potere di muovere lo sguardo e con questo selezionare la fetta di spazio virtuale da guardare durante la visione. Il movimento, infatti, è unicamente quello dei danzatori e del rapporto con lo spazio architettonico che essi

del *Portico*, e interpretata dai danzatori Theo Godson Oloyade e Ajani Johson-Goffe, è visionabile dalla pagina ufficiale del sito della National Gallery di Londra, <<https://www.nationalgallery.org.uk/whats-on/virtual-reality-dance-in-the-gallery>> (ultima consultazione ottobre 2023).

interpretano. In un certo senso il fruitore può decidere di spostare il suo punto di vista, scegliendo di includere i performers parzialmente o interamente entro il campo visivo, ma l'assenza di montaggio rende l'estetica di queste opere estremamente dipendente dalle peculiarità tecniche della tecnologia di ripresa VR. È stato girato anche un video con tecnologia tradizionale, riprendendo altre performance in presenza di pubblico, e dove chiaramente manca il senso di immersione dato alla tecnologia VR. In questo caso le riprese girano nello spazio e intorno ai danzatori, aumentando o diminuendo ritmo e velocità a seconda della base musicale e del movimento dei performer stessi.²⁷

Il ricorso alla tecnologia VR è centrale anche in un altro episodio inerente una performance coreutica dedicata a, e ispirata da, uno spazio museale, il Lion Salt Works di Marston, nel Cheshire in Inghilterra, sito di estrazione del sale fondamentale per l'area in epoca industriale. Grazie ai fondi dell'Arts Council, il coreografo Martin Hylton ha girato nel 2018 un video intitolato *Salt*, utilizzando la tecnologia VR 360 e ricreando un'atmosfera completamente immersiva per gli spettatori. L'approccio *site-specific*, in questo caso, è stato costruito su una attenta ricerca e disamina dei materiali d'archivio conservati dal museo, testimonianze del duro lavoro fisico degli operai: da qui è stato scritto un pezzo di coreografia che ha distillato quei movimenti, trasformandoli in figure e ritmi di danza.²⁸ In questo caso, l'opera ha voluto principalmente attrarre nuovo pubblico in un museo relativamente giovane – fu fondato nel 2015 – e rivolto fundamentalmente a un pubblico di nicchia.

Anselm Kiefer: Field of the Cloth of Gold

Proprio a ridosso del primo periodo pandemico, alla fine del 2020, Larry Gagosian²⁹ lanciò un programma di eventi performativi in presenza nelle sedi delle sue gallerie, in tutto il mondo, con l'intento dichiarato di renderli

²⁷ Cfr. Il video è raggiungibile attraverso la pagina ufficiale della National Gallery. <<https://www.nationalgallery.org.uk/whats-on/virtual-reality-dance-in-the-gallery>> (ultima consultazione ottobre 2023).

²⁸ Alcune informazioni sul video *Salt* di Martin Hylton e sulla sua realizzazione possono essere trovate alla pagina ufficiale di Arts&Heritage, piattaforma culturale supportata dall'Arts Council England che ha contribuito alla produzione del video. Cfr. <<https://www.artsandheritage.org.uk/projects/lion-salt-works/>> (ultima consultazione ottobre 2023).

²⁹ Larry Gagosian ha fondato la sua prima galleria d'arte a Los Angeles nel 1978, per poi aprire negli anni seguenti diverse succursali in tutto il mondo, diventando così tra i mercanti d'arte più influenti internazionalmente.

fruibili in *live-streaming*. Tale progetto, *Gagosian Premieres*, contestualizzato al periodo storico in cui è nato, ha chiaramente un significato ben preciso, legato sia alla produzione di spettacoli di performance in un momento in cui era impossibile per ovvi motivi sanitari la fruizione dei teatri e di altri luoghi deputati alle performance, sia alla promozione delle mostre allestite nelle gallerie, che allo stesso modo stavano soffrendo l'impossibilità di avere un pubblico, e mancavano di quei momenti sociali fondamentali per la vita di una galleria privata, come i *vernissage*.

È in questo contesto che nasce, appunto come quinto episodio di *Gagosian Premieres*, la performance coreutica messa in scena il 23 marzo 2021 nella sede di Gagosian a Le Bourget, in Francia, in occasione dell'apertura della mostra *Anselm Kiefer: Field of the Cloth of Gold* (fig. 4). Nell'episodio, un'intervista tra l'artista e lo storico dell'arte James Cuno è stata punteggiata da una coreografia scritta da Florent Melac, su musica di Steve Reich, e messa in scena dai danzatori Hugo Marchand e Hannah O'Neill del Ballet de l'Opéra national de Paris. Il *pas de deux* ha utilizzato come quinta i nuovi, monumentali dipinti di Anselm Kiefer, esposti nella galleria di Gagosian. Marchand ha dichiarato: «Ho sempre desiderato lavorare con altri artisti, unendo diverse discipline [...] Mi piace il modo in cui la coreografia e la nostra danza seguono e incontrano le opere di Kiefer: io, Hanna e Florent siamo stati fortunati ad incontrarlo e a ritrovarci impressionati e commossi dalle sue opere».³⁰

E lo stesso Kiefer, che ha assistito sia alle prove sia alla registrazione della performance, ha affermato che «è come se i ballerini emergessero dai dipinti, scrivendo nell'aria linee fuggevoli [...] Anche le mie opere sono fuggevoli: mai finite, sempre in azione, proprio come la danza. La nostra è stata una fortunata, meravigliosa intersezione».³¹

In *Duet*, questo il nome della coreografia, i dipinti e la loro installazione nello spazio innescano un rapporto dialogico con i performer, lungi dall'essere mero fondale. Se Kiefer ha sottolineato la natura storica e drammatica dei suoi grandi paesaggi, violentemente espressivi di una storia tragica che è la storia dell'Europa stessa, la coreografia di Melac riesce ad espandere ulteriormente la dimensione già enorme di questi paesaggi, attraverso le traiettorie e i movimenti dei danzatori, e comunicando speranza oltre la minacciosità evocata dai dipinti.

³⁰ Cit. in Valentina Bonelli, *Danza e arte: Hugo Marchand balla tra le opere di Anselm Kiefer*, 23 marzo 2021, <<https://www.vogue.it/news/article/danza-e-arte-hugo-marchand-balla-tra-le-opere-di-anselm-kiefer>> (ultima consultazione ottobre 2023).

³¹ Cit. in *ibid.*

Rispecchiando il ritmo minimalista della musica di Reich, fluente e ripetitivo, le forme della coreografia sembrano a volte richiamare *Le Parc* (1994) di Angelin Preljocaj. Proprio come il fraseggio dei due violini solisti del pezzo di Reich, anche il movimento dei due danzatori si sviluppa in sequenze aeree, simmetriche e sincronizzate, e riprese dalla telecamera con campi lunghi. I corpi dei due danzatori, vestiti di un costume minimale e di colore neutro, si incontrano, fondendosi, e si abbandonano in una gamma di combinazioni sempre più ampia: Marchand solleva O'Neill da terra, lei estende i suoi arti nello spazio, poi inizia una svolta a spirale, mentre lui interviene dando alla frase coreutica una nuova direzione in una spinta espansiva. Entrambi si muovono l'uno dentro e intorno all'altro, in schemi circolari. È proprio con la loro calda presenza che i due sottolineano l'assenza dell'uomo nei dipinti di Kiefer, e proprio nell'ultima posizione del balletto, quando Marchand solleva in alto O'Neill, il montaggio rende evidente questo punto mostrando in sequenza il dipinto dietro ai danzatori, e quindi apparentemente abitato da questi, e quello di fronte a loro e che essi guardano, vuoto.

François Chaignaud all'Orangerie

Per quanto riguarda le *Nymphéas* di Claude Monet all'Orangerie di Parigi – anche in questo caso, come per Kiefer, si tratta di dipinti monumentali, di cui sono note le velleità ambientali, cioè avvolgere la vista degli spettatori come se si trattasse di un ambiente pittorico in cui perdere lo sguardo – è stato chiamato il performer François Chaignaud a interpretare una coreografia costruita in dialogo con l'opera del maestro impressionista, sulla scia di episodi performativi analoghi realizzati in precedenza (fig. 5).³² Il danzatore ha attinto al vocabolario coreutico di Isadora Duncan, studiato dal 2015 con Elisabeth Schwartz dell'Isadora Duncan Archive, grazie alla quale è stata ricostruita una coreografia della Duncan e adattata allo spazio ellittico dell'Orangerie, con musica del pianista Romain Louveau. Il video dello spettacolo fu messo in linea dal 24 al 26 settembre 2021, dimostrando anche in questo caso come alla base di questi esperimenti di danza nei musei ci sia stata spesso l'esigenza di rendere il museo fruibile in qualche

³² Il 13 gennaio 2020 furono messi in scena all'Orangerie due spettacoli coreografati da Carolyn Carlson, *Wind Woman* e *Immersion*, il primo interpretato da Céline Maufruid e il secondo dalla stessa Carlson. Nonostante non fossero ideati per diventare un film, alcuni estratti sono stati registrati, <<https://www.musee-orangerie.fr/it/node/197747>> (ultima consultazione ottobre 2023).



Fig. 5. François Chaignaud danza davanti alle *Nymphéas* di Claude Monet nel 2021. Foto di Martin Argyroglo.

modo nonostante le costrizioni fisiche dettate dalla situazione di emergenza sanitaria.

Il risultato è stato una reinterpretazione dello spazio ellittico dell'Orangerie attraverso la performance coreutica, sino alla creazione di una nuova opera artistica ambientale. Come le *Nymphéas* monumentali, dipinte da Claude Monet e da lui donate allo Stato francese nel 1922, rappresentano il tentativo del pittore impressionista di portare la sua ricerca a una scala ambientale – l'occhio dello spettatore si perde nella grandezza della tela, e viene avvolto dai colori e dalla pittura, come se questa invadesse l'ambiente – anche la performance di Chaignaud ha l'ambizione di ridisegnare la percezione dell'ambiente, e cerca il raccordo con la pittura attraverso il costume del danzatore, vaporoso e atmosferico come la pittura impressionista, e capace di dare al movimento pittoricità. D'altro canto la forma ovale dell'ambiente invita naturalmente i movimenti della videocamera ad essere circolari e vorticosi, intorno a un centro occupato dal danzatore.

La coreografia viene divisa in cinque sezioni, chiamate *Tableau*, quasi a richiamare l'analogia con i dipinti. Nel *Tableau 1, Folâtrerie*, traducibile con

folleggiamento, il danzatore, talvolta in dialogo con Elisabeth Schwartz, sembra inseguire gioiosamente il campo della videocamera, che incessantemente segue a sua volta lo spazio circolare dell'Orangerie. Nella seconda parte, *Tableau 2: Les danses d'Isadora en résonance avec les panneaux peints de Monet*, vengono ricercate esplicitamente delle risonanze tra l'arte della Duncan, di cui Chaignaud ripropone lo spirito attraverso lo strumento del *recital*, e la pittura di Monet. Il danzatore utilizza un velo giallo per evocare una dimensione ulteriore del movimento, e il video viene utilizzato in questo caso per invertire temporalmente il movimento e creare un effetto spiazzante. Al recupero più filologico del vocabolario coreutico di Isadora Duncan è dedicato invece il *Tableau 3: François Chaignaud et Elisabeth Schwartz: poursuivre l'idéal de transmission d'Isadora*, in cui Chaignaud e Schwartz interpretano alcune forme della Duncan, mentre il movimento della videocamera ne enfatizza il senso di verticalità, ora abbassando lo sguardo dalla volta della sala ovale dell'Orangerie ai due performer, ora abbandonandoli per spostarsi verso la volta. Infine una quarta parte, il *Tableau 4: Laisser la forme se défaire*, porta l'interpretazione del vocabolario duncaniano verso una viva e libera interpretazione del performer, svincolata da ogni rigidità e schematizzazione limitata alla resa superficiale delle posizioni del corpo, mentre una quinta e ultima sezione, *Tableau 5: Tourbillon*, suggerisce, attraverso una citazione di filmati d'epoca del 1911, che il performer, in questo caso Chaignaud, possa diventare una sorta di archivio, un corpo-memoria in cui i movimenti della Duncan sono conservati e resuscitati a un tempo.³³

I nove mouvements al Musée Rodin

Talvolta il rapporto tra performance e sito museale appare più diretto e immediato, come è il caso delle nove coreografie filmate, realizzate dal Ballet Julien Lestel in collaborazione con il Musée Rodin di Parigi nel 2021, da un'idea di Alexandra Cardinale (fig. 6). Anche questo episodio di sinergia creativa fu innescato dal periodo di contenimento sanitario pandemico, quando si andavano cercando nuove tattiche per la fruizione dei musei e dei luoghi pubblici e, in alcuni casi, per la loro sopravvivenza. Essendo riferimento per il coreografo le sculture di Auguste Rodin, la cui ricerca si fondò principalmente sulla resa del movimento dei corpi,

³³ Non esistono ancora saggi e testi su questo episodio, per cui si rimanda a: <<https://www.musee-orangerie.fr/fr/actualites/danse-dans-les-nympheas/en-ligne-recital-dans-les-nympheas-francois-chaignaud-danse>> (ultima consultazione ottobre 2023).



Fig. 6. Ballet Julien Lestel al Musée Rodin, *Mouvement 5 – La Prière* (2021).

oltre che sulla restituzione dell'atmosfera luminosa attraverso la scultura, il processo di creazione di una coreografia ha naturalmente provato a riportare la dimensione del movimento alle posizioni del corpo isolate e cristallizzate nelle sculture di Rodin, e dunque formulando un passaggio dalle tre dimensioni spaziali della scultura alle quattro dimensioni della danza, utilizzando appunto il tempo. Questo passaggio è chiaramente il punto di partenza per l'invenzione di un fraseggio coreografico poi costruito liberamente sul tema, e di una narrazione propria del coreografo, come lui stesso ha sottolineato affermando in un'intervista che «avec les danseurs, nous avons fait beaucoup de recherches et à partir de l'histoire de Rodin, j'ai construit ma propre narration».³⁴ Nei nove pezzi di *screendance*, ciascuno dedicato a una o più opere maggiori di Rodin, coreografie scritte per singolo danzatore, per coppia o per gruppo, si confrontano anche con i vetusti e affascinanti ambienti del museo Rodin. Essendo l'intento consentire una forma di fruizione del museo e della danza a un pubblico impossibilitato a lasciare le proprie abitazioni, le coreografie sono state pensate sin

³⁴ Cfr. Callysta Croizer, *3 Questions au chorégraphe Julien Lestel: la danse à la portée de tous*, «Culture Tops», 7 novembre 2022, <<https://www.culture-tops.fr/actualites/3-questions-au-chorégraphe-julien-lestel-la-danse-la-portee-de-tous>> (ultima consultazione ottobre 2023).

dall'inizio per essere tradotte in nove video, che insieme costituiscono una sorta di *webserie*.³⁵ La videocamera è guidata per movimenti lenti e compasati, e segue i corpi dei danzatori, talvolta anticipandone la direzione, talvolta circoscrivendo lo sguardo a un movimento, a una parte del corpo o a un'espressione specifici tramite la funzione dello zoom. Il rapporto con il sito è comunque declinato funzionalmente alla performance, includendo talvolta gli elementi dell'ambiente – ad esempio lo specchio sul cui riflesso si indugia nel *Mouvement 8 – L'Homme d'Airan* – o scivolando tra quelli, oppure utilizzandone alcuni in funzione simbolica, come succede in *Mouvement 3 – Le baiser* alla coppia di danzatori che si protendono oltre la finestra verso il giardino, verso quella dimensione dell'aperto che in tempo di lockdown sembrava quasi un miraggio. In seguito, la stessa formula sarà ripetuta da Julien Lestel con il Musée d'Art Moderne di Parigi, in cui però il dialogo avverrà con i grandi capolavori conservati nel museo, dalla *Danse* di Matisse ai *Rythmes* di Sonia Delaunay.

Conclusioni

Passando in rassegna questi casi specifici, in cui partendo da interventi coreografici realizzati *ad hoc* per un ambiente museale sono state prodotte anche delle opere di *screendance*, in forma di video, si è compreso come negli ultimi anni si sia sviluppata una tendenza ad utilizzare il linguaggio della *screendance* con l'intento di rendere fruibili gli spazi museali secondo modalità più originali, e soprattutto a un pubblico più vasto rispetto ai visitatori in presenza, e più esteso quanto a provenienza sociale.

Questa direzione, già intrapresa prima dell'emergenza sanitaria dalla National Gallery di Londra, con l'era della pandemia e dei lockdown ha assunto una rinnovata e incrementata rilevanza, nel rendere fruibile uno spazio pubblico e culturale, il museo o la galleria, in un momento in cui non era assolutamente consentito fruirne fisicamente. Questa crisi sociale e umana, che ha demolito molte certezze del nostro stile di vita e della nostra naturale predisposizione alla socialità, d'altro canto ha aperto molteplici,

³⁵ I nove episodi sono: *Mouvement 1- Nu Monumental de Pierre de Wissant*, <<https://youtu.be/wB7Yrzhc-QM>>; *Mouvement 2 – L'homme qui marche*, <<https://youtu.be/k5Esc1ek-Po>>; *Mouvement 3 – Le baiser*, <<https://youtu.be/KqCe66Qq3Ns>>; *Mouvement 4 - Les Jardins de l'Hôtel Biron*, <<https://youtu.be/mm185YZM3ws>>; *Mouvement 5 – La Prière*, <<https://youtu.be/O03IhYILOxY>>; *Mouvement 6 – La Cathédrale*, <<https://youtu.be/hEfZs4w9Zu0>>; *Mouvement 7 - La Muse Whittier*, <<https://youtu.be/Ia0fZmB0H3M>>; *Mouvement 8 – L'Homme d'Airain*, <<https://youtu.be/MfPM9qnW6ss>>; *Mouvement 9 – La Porte de l'Enfer*, <<https://youtu.be/GNVBP9q9J3w>> (ultima consultazione ottobre 2023).

nuove linee di ricerca e di riflessione sulla produzione, interpretazione, disseminazione e fruizione dei video di danza attraverso nuove strategie da remoto, ma verso dove queste linee di ricerca si stanno muovendo, ora che il periodo di emergenza sembra essersi concluso, è qualcosa da osservare con curiosità e attenzione. Già in era pre-pandemica alcuni ricercatori iniziarono ad indagare le possibilità espressive, terapeutiche, didattiche della danza praticata e fruita in remoto, attraverso piattaforme e tecnologie digitali,³⁶ ma con l'emergenza Covid-19 si è assistito sia al moltiplicarsi di esperienze di fruizione, produzione e didattica della danza costruite da remoto tramite tecnologie come software di videoconferenza o social, sia al fiorire di letteratura scientifica prodotta di volta in volta in diversi ambiti delle scienze del movimento del corpo inerenti non solo alla creazione coreografica o alla danza come elemento antropologico,³⁷ ma anche alla pedagogia del corpo,³⁸ arte terapia creativa.³⁹

Come evidenziato da alcuni studi, l'effetto generale è consistito in una intensificazione del consumo e della produzione di contenuti culturali digitali,⁴⁰ che ha investito chiaramente anche i musei, i teatri e tutti quei luoghi della cultura che non erano più fruibili fisicamente per lunghi periodi.

Sarebbe auspicabile che tali esperienze permettessero nello strutturare modalità alternative di fruizione degli *environment* museali, e dei teatri, parallelamente alla ripresa delle normali attività in persona, andando ad

³⁶ Un esempio lo si può trovare nell'esperienza internazionale del Project Trans(m)it (PT), attivo sin dal 1915. Cfr. Rebecca Weber, *Social (distance) dancing during covid with project trans(m)it*, «Theatre, Dance and Performance Training», 12, 2 (2021), pp. 296-304, <<https://doi.org/10.1080/19443927.2021.1915599>> (ultima consultazione ottobre 2023).

³⁷ Francesca Ferrer-Best, *The Virtual Ballet Studio: A Phenomenological Enquiry into the Domestic as Dance-Space During Lockdown*, «The International Journal of Screenance», 12 (2021), <<https://doi.org/10.18061/ijds.v12i0.7812>> (ultima consultazione ottobre 2023).

³⁸ Ivano Giuseppe Gamelli, Nicoletta Ferri, Nicoletta Ferri, Laura Corbella, Laura Corbella, *Corpi remoti eppure presenti. La sfida dei laboratori virtuali universitari di Pedagogia del corpo*, «Giornale Italiano di Educazione alla Salute. Sport e Didattica Inclusiva», 4, 3 (2020), pp. 84-92, <<https://ojs.gsdjournal.it/index.php/gsdj/article/view/189>> (ultima consultazione ottobre 2023).

³⁹ Rinat Feniger-Schaal, Hod Orkibi, Shoshi Keisari, Nisha L. Sajjani, Jason D. Butler, *Shifting to tele-creative arts therapies during the COVID-19 pandemic: An international study on helpful and challenging factors*, «The Arts in psychotherapy», 78, (2022), pp. 1-13, <<https://doi.org/10.1016/j.aip.2022.101898>> (ultima consultazione ottobre 2023).

⁴⁰ Cfr. il report online: *Cultural and Creative Industries In the Face of COVID-19. An Economic Impact Outlook*, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) 2021, p. 34 e ss., <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377863>> (ultima consultazione ottobre 2023).

arricchire la rosa di possibilità didattiche ed espressive dei musei, in funzione del raggiungimento di un pubblico molto più vasto e distribuito globalmente, anche in vista di un ridimensionamento delle nostre abitudini di consumo e di viaggio che l'attuale situazione climatica sembrerebbe rendere inevitabile. In questa direzione sembrano muoversi alcune esperienze più recenti, come le *performance* coreografiche della Martha Graham Dance Company programmate al Metropolitan Museum di New York nel 2023, con l'obiettivo dichiarato di offrire nuove dinamiche di fruizione della collezione del MET, suggerendo inedite possibilità narrative.⁴¹

Quanto all'effettiva portata di queste esperienze dal punto di vista creativo, è innegabile che siano state prodotte opere con una propria autonomia espressiva, veramente risultato dell'incontro tra linguaggi coreografico, cinematografico e artistico, se si considerano le opere di arte figurativa come terzo interlocutore di un ipotetico dialogo, ma raggiungendo infine un risultato superiore alla mera somma delle possibilità espressive di quei tre linguaggi.

Riuscendo a superare il rischio di un piano e sterile confronto con un ambiente alieno alla danza, le opere coreografiche esaminate hanno saputo partire da una pittura, nei casi di Melac con Kiefer, o Chaignaud con le Ninfee di Monet, per poi svolgere una costruzione e interpretazione della coreografia a diversi livelli di lettura, effettivamente in grado non solo di reggere un dialogo con la pittura stessa, ma anche di suggerirne nuove potenzialità semantiche. Una traccia simile è stata seguita anche dal Ballet Julien Lestel al Musée Rodin, in questo caso tessendo una possibilità di più profonda comprensione delle sculture di Rodin grazie al confronto diretto con il movimento del corpo dei danzatori, quasi a suggerire un ritorno alle origini per un tipo di scultura che nell'intenzione di rendere l'espressione del corpo e del movimento umano aveva avuto origine. Il Ballet Julien Lestel ha poi messo in scena lo spettacolo *Rodin* alla Salle Pleyel di Parigi nel 2023, quasi a codificare quanto rimasto dell'esperienza dei nove *mouvements* del Musée Rodin, confermandone la validità artistica ed espressiva anche dopo la fine dell'emergenza pandemica. In altri casi, come alla National Gallery di Londra, il lavoro si è svolto con l'aggiunta di una maggiore attenzione rivolta al comparto tecnologico e inerente alla fruizione: l'utilizzo della tecnologia VR, oltre alla funzione di rapportarsi in modo più stimolante con un pubblico non in presenza, e in parte non

⁴¹ Cfr. <<https://www.metmuseum.org/press/news/2023/mla-2023-4-season>> (ultima consultazione ottobre 2023).

familiare con le *performance* coreutiche, ha anche influenzato il linguaggio coreutico stesso dal punto di vista formale. Ciò su cui la ricerca coreutica dovrebbe meditare, del portato di queste opere sperimentali, sarebbe dunque proprio in quell'arricchimento in termini di linguaggio, forma e vocabolario generato da un confronto della danza con luoghi, pubblici, opere ad essa solitamente estranei, ma proprio per questo capaci di innescare inedite tracce creative.