

Audino, 2024. 156 pp.

Danza, schermi e visori. Contaminazioni coreografiche nella scena italiana

a cura di Elena Cervellati e Silvia Garzarella

Questo volume antologico, articolato in due sezioni principali (“Schermi” e “Visori”), indaga le diverse possibilità di dialogo tra danza e tecnologie visive, con un’attenzione specifica al panorama italiano. Un contesto ricco di vitalità ed esperienze che, da almeno quarant’anni, contribuisce ad interrogare la danza, il corpo, lo spazio scenico, il video e le pratiche spettatoriali.

La prima sezione dell’opera è introdotta dalla nota curatoriale di Elena Cervellati, che sottolinea la difficoltà di nominare il campo di sperimentazione intermediale al centro del volume. A partire da questa riflessione, l’autrice ricostruisce una genealogia del termine ‘videodanza’: in uso negli Stati Uniti come *videodance* già dagli anni Settanta e, in diversi Paesi europei – ad esempio in Francia nella forma *vidéodanse* – dagli anni Ottanta. In Italia, il 1990 segna la nascita del festival “*Il Coreografo Elettronico – Festival internazionale di videodanza*”, fondato da Marilena Riccio (Associazione Napolidanza). Nel 1996 Elisa Guzzo Vaccarino adotta il termine nel sottotitolo del

Davide De Lillis

Università degli Studi Roma Tre

<https://orcid.org/0009-0009-4546-0127>

CITATION

De Lillis, Davide. “Cervellati, Elena e Silvia Garzarella, cur. *Danza, schermi e visori. Contaminazioni coreografiche nella scena italiana*, a cura di Elena Cervellati e Silvia Garzarella, Audino, 2024”. *Muse. Rivista di Musica, Arte, Drammaturgia, Danza e Design*, no. 1 (2025): 223-225

suo lavoro seminale *La musa dello schermo freddo. Videodanza, computer e robot*. Nel tempo, per descrivere l'ambito in cui si incontrano danza e immagini in movimento, sono state impiegate anche altre denominazioni (ad esempio *choreocinema*, *dancefilm*, *cinédance*, *moving-picture dance*). Recentemente sembra affermarsi il termine *screendance*, diffusosi negli Stati Uniti e a livello internazionale soprattutto dopo la pubblicazione del volume di Douglas Rosenberg, *Screendance. Inscribing the Ephemeral Image* (2012), e in Italia grazie al lavoro di Alessandro Amaducci, *Screendance. Sperimentazioni visive intorno al corpo tra film, video e computer grafica* (2020). L'efficacia di questo nome risiede nella sua natura inclusiva, in grado di accogliere tanto i diversi supporti su cui queste opere audiovisive vengono realizzate (pellicola e video), quanto i differenti schermi su cui vengono fruite dal pubblico (cinematografico, elettronico, digitale).

Il contributo di Alessandro Amaducci, in *Danza, schermi e visori*, offre una panoramica della *screendance* in Italia dagli anni Ottanta a oggi, mettendo in luce sia le tendenze comuni alle diverse esperienze artistiche, sia i momenti di svolta nella sperimentazione, talvolta favoriti dallo sviluppo di nuove tecnologie (come nel caso dell'intelligenza artificiale). Il saggio di Pasquale Fameli individua punti di contatto tra *body art*, *new dance*, videoarte e videodanza negli anni Settanta, mentre Francesco Spampinato analizza la produzione artistica italiana tra la fine degli anni Settanta e gli anni Ottanta, evidenziando le contaminazioni tra arti visive, performative e cultura pop attraverso il linguaggio del video. Samantha Marenzi dedica un'analisi approfondita al lavoro

di Paola Bianchi, mettendo in rilievo "le diverse declinazioni" dell'uso di fotografia, video e montaggio nella ricerca coreografica dell'artista. Ariadne Mikou riflette su come, durante il periodo pandemico, lo schermo sia diventato un luogo di incontro e di collaborazione coreografica, favorendo l'espansione della danza sullo schermo, sia in termini di pratiche artistiche sia di pubblico.

Con approcci differenti, i contributi che compongono la sezione "Schermi" del volume collocano la *screendance* in un campo relazionale in cui interagiscono diverse forme artistiche (danza dal vivo, arti performative, fotografia, videoarte, cinema), cultura di massa (moda, televisione, social media, videoclip) e tecnologie (dispositivi di registrazione, software di editing, intelligenza artificiale). Ne emerge con evidenza come la natura di questa forma artistica sia, usando le parole di Rosenberg, "intrinsecamente ed inevitabilmente ibrida".

La sezione "Visori" è introdotta dalla nota curatoriale di Silvia Garzarella, che esplora le possibilità della realtà virtuale di "spingersi oltre la soglia dell'immagine" e propone sperimentazioni italiane di dialogo tra tecnologie immersive e danza, negli ultimi quarant'anni. Il saggio di Elisa Guzzo Vaccarino ripercorre la storia internazionale della videodanza dagli anni Ottanta a oggi, mettendo in luce le trasformazioni artistiche e tecnologiche che l'hanno portata a configurarsi come "una forma altra della danza stessa". L'autrice, considerando l'influenza dei social media e l'emergere di nuove tecnologie, invita lettrici e lettori a guardare al futuro, chiedendo se questa forma artistica debba "mutare pelle per sopravvivere".

Letizia Gioia Monda analizza come, con strategie diverse, la coreografia nella realtà virtuale strutturi l'interattività, integrando "movimenti di performer, avatar, spettatori, utenti, visitatori, immersi, strumenti digitali". Il testo di Ester Fuoco riflette su come la VR possa costituire uno spazio in cui finzione e realtà si intrecciano, aprendo nuove possibilità espressive e interpretative, e ne mette in luce punti di forza e limiti nel favorire la partecipazione attiva dello spettatore. Margherita Bergamo Meneghini esamina gli aspetti tecnici e drammaturgici della performance *Eve 3.0*, prodotta da Compagnie Voix, che integra danza contemporanea e realtà virtuale, e avvalendosi del feedback del pubblico riflette su temi quali partecipazione, coinvolgimento emotivo, ricezione narrativa e presenza nella dimensione virtuale.

Questa sezione del volume evidenzia come il dialogo tra danza e realtà virtuale faccia emergere questioni legate al corpo, allo spazio, al tempo, all'integrazione tra biologico e virtuale, e al ruolo dello spettatore. I vari saggi analizzano strategie artistiche con cui queste tematiche vengono affrontate. Si tratta di sperimentazioni che contribuiscono all'evoluzione della *screendance*, con il potenziale di influenzare altre discipline e di incidere sulla nostra comprensione di noi stessi e del mondo.

L'opera raccoglie, inoltre, due "Testimonianze" significative: il racconto di Enrico Coffetti sulla storia e le sfide affrontate dall'archivio *Cro.Me*, dedicato alla conservazione della memoria storica della danza attraverso il video; l'intervista ad Ariella Vidach che ripercorre le tappe principali della sua ricerca artistica, dalle esperienze tra Milano, Roma e New York

agli incontri con Carlo Prati e la tecnologia, fino alle sperimentazioni più recenti in dialogo con la realtà virtuale.

In "Appendice" si trova una panoramica storico-geografica dei festival italiani di videodanza dagli anni Novanta ad oggi, a cura di Xiao Huang, che testimonia un aumento dell'interesse generale per questo campo di ricerca artistica. La studiosa include inoltre un elenco di festival italiani di videodanza.

I contributi di studiosi/i e artisti/i che compongono questo volume attraversano diversi registri e metodologie. Panoramiche storiche e approfondimenti su pratiche artistiche specifiche, saggi teorici, interviste e storie di archivi, offrono al lettore un quadro articolato della complessità dei linguaggi, della varietà dei dispositivi tecnologici impiegati sulla scena, e delle sfide legate al presente e al futuro della *screendance*.

Danza, schermi e visori coniuga rigore e interdisciplinarietà nell'affrontare il difficile compito di indagare un campo di ricerca artistica in continuo mutamento. L'opera è una risorsa significativa per la lettura critica della scena italiana in dialogo con le tendenze internazionali ed è uno strumento autorevole per chi studia danza, arti performative e media digitali.