

## **PSYCHOMEDIA**

### ***Psycho-Conferences***

**DANZAMOVIMENTOTERAPIA E CORPO CONTEMPORANEO**

***Convegno Nazionale APID***

***Roma, 26-28 Marzo 2010***

---

### **Il grande occhio**

#### **Mila Sanna e Elena Fossati**

Premessa:

Mondo virtuale, video, movimento, immagini e parole mettono in relazione linguaggi diversi e realtà del XXI secolo.

L'occhio di un Grande Fratello che i giovani oggi cercano è un "grande occhio" che ci guarda, ci condiziona, ci coinvolge totalmente. David Le Breton dice: "Il corpo è sempre più un'estensione dell'anima. Una misura del mondo", nei suoi studi si è soffermato sul rapporto della società con il corpo. «Oggi interveniamo sulla nostra carne, sulla nostra pelle, in una maniera molto simile al passato. Sono cambiate le motivazioni: mortificarci, cambiarci, tatuarc. In Internet accade sempre di più, come avviene in HYPERLINK "<http://www.cafebabel.com/inc/article/22294/>" Second Life, un mondo virtuale in cui puoi inventarti un corpo nuovo, anche un corpo animale o astratto e fantasioso. Ma oggi il corpo attraversa il tempo, e non il contrario! Allora ci si trasforma, si muta! il Prof. Le Breton affronta la tematica del corpo che la nostra società ha svalutato rendendolo imperfetto, superfluo, denigrato, identità provvisoria argilla da modellare in funzione degli ambienti sociali. Il corpo oggi non è più la dimora del bene e del male, la nostra forma identitaria, ma un self service d'identità: si può modellare, ringiovanire, cambiarlo nel sesso e nella forma, può diventare uno schermo su cui proiettare un'identità maneggiabile, deprivata dal senso e dal significato. Oggi il corpo incarna la separazione e non più l'integrazione tra corpo e anima.

Cosa succede quando il corpo nella DanzaMovimentoTerapia entra in relazione con l'anima del mondo moderno attraverso un "grande occhio"?

Nel nostro sistema sociale c'è una predominanza dell'immagine, di un consumo-produzione di un'immagine che media tra macchina e consumatore.

Ciò che gli occhi registrano non corrisponde più a ciò che si vede nella propria percezione e immagine della realtà, ma un conflitto tra sistema percettivo e affettivo individuale, e sistema visivo e comunicativo sociale.

Prenderemo in esame tre aspetti del corpo contemporaneo:

Il corpo in TV, con la presentazione de il video IL CORPO DELLE DONNE di Lorella Zanardo andremo a vedere un documentario sull'uso del corpo della donna in tv

Il corpo assente in internet e Il corpo virtuale, andremo a riflettere sul non uso del corpo in Internet e addirittura sulla trasformazione del corpo nel virtuale, fino alla creazione di un proprio avatar (Second life). Abbiamo raccolto immagini dalla rete, guardando luoghi lontanissimi grazie alle webcam

posizionate in diversi punti del mondo, scaricato da internet foto, da Second Life esempi di avatar, associato immagini tratte dall'arte passata a immagini digitali contemporanee, un giovane musicista ha prodotto la musica e una giovane artista delle foto,...e infine noi stesse abbiamo utilizzato i media digitali per comunicare da lontano, per montare il video, per lavorare, guardandoci e comunicando mentre il nostro corpo era seduto davanti allo schermo del computer,....

### Il Corpo in tv

Dice la Zanardo che le donne, le donne vere, stiano scomparendo dalla tv e che siano state sostituite da una rappresentazione grottesca, volgare e umiliante. Da qui si è fatta strada la sua idea di selezionare le immagini televisive che avessero in comune l'utilizzo manipolatorio del corpo delle donne per raccontare quanto sta avvenendo non solo a chi non guarda mai la tv ma specialmente a chi la guarda ma "non vede". Nel suo lavoro ha poi dato particolare risalto alla cancellazione dei volti adulti in tv, al ricorso alla chirurgia estetica per cancellare qualsiasi segno di passaggio del tempo e alle conseguenze sociali di questa rimozione.

Il corpo oggi può essere modificato, mutilato, sostituito nelle varie parti, rimodellato, reso finto e improbabile. La televisione, nelle società sviluppate, come presentato nel video di L.Zanardo, ci sottopone allo spettacolo in cui vengono presentati nuovi eroi ed eroine di plastica, che rappresentano il "sacro degradato", come dice Mircea Eliade, che non rimanda a nessuna realtà trascendente, ma ad un'unità distratta fatta da molti, mediata da misteriosi processi di feedback elettronico in cui i dati ricevuti dal mondo sono serviti dal computer o dalla tv.

In questa realtà si può scegliere il tipo di pubblico che si vuole, per età, sesso, origine etnica, ecc. e ci si immerge senza bisogno di conoscere il nome o il volto dell'altro. i programmi televisivi hanno l'immediatezza e la verità della visione diretta: in un mondo che non conosce quasi più la malattia, l'esibizione del dolore e del malessere, della vita privata, diventa sempre più attraente.

### Internet e l'assenza del corpo

Prendendo in esame gli studi e le ricerche di professionisti, come il Dott. Pagliardini e lo scrittore Caronia, citiamo in particolare alcune riflessioni del Dott. Marco Longo da un'intervista de Il Punto "Uso, Abuso e Dipendenza da Internet e dai Nuovi Media" riassumendo quanto segue:

l'avvento dei Nuovi Media, sta spingendo le persone a vivere sempre più come "Eserri Digitali", tendenzialmente sempre interconnessi, e ha senza dubbio contribuito allo svilupparsi di nuovi disturbi psicologici. Da "Individui Sociali" (uomini in carne ed ossa, ricercatori di contatto gruppale o sociale, prevalentemente fisico) stiamo diventando sempre più "Individui Reticolari", quasi costantemente interconnessi On Line attraverso le Reti Digitali: tanto che oggi non si parla più di dipendenza da internet, ma più propriamente di Net Abusing (NA) per quanto riguarda quei "sintomi psicologici, da abuso più o meno grave della connessione On Line, che possono essere riscontrabili in maniera più o meno intensa e continuativa in una parte molto larga degli utenti delle reti . Si parla di On Line Addiction (OA) quando questi sintomi peggiorano, e che soprattutto negli individui tendenzialmente dipendenti diventano psichiatrici, (ansia, depressione, ossessività, alexitimia). In primo luogo la depressione, più o meno evidente, e le tendenze narcisistiche (massima attenzione alla performance ed all'esteriorità) sono in rapido aumento in tutto il mondo civilizzato e digitalizzato, insieme alla sensazione di solitudine e di anomia (da cui forse la maggiore spinta all'abuso dei Nuovi Media). A questo comportamento "adesivo" o "immersivo" sono purtroppo sempre più associate delle conseguenze psicologiche e comportamentali, complicazioni psicopatologiche e psicosociofobiche, più o meno gravi e pervasive: un evidente sovraccarico cognitivo, una riduzione dell'attenzione verso la realtà e le relazioni affettive e sociali, varie difficoltà comportamentali e relazionali, una riduzione del rendimento scolastico e/o lavorativo, una tendenza a vivere dimensioni digitali o virtuali parallele di fuga dalla realtà esterna. Tutto ciò porta ad un peggioramento delle abitudini alimentari e della

percezione del sé, stimolando soprattutto gli adolescenti ad assumere comportamenti rischiosi, peggiorando il rapporto con la famiglia e facendo diventare sempre più spregiudicato il proprio rapporto con il sesso. Nelle varie comunità virtuali (mailing list e chats), sono piuttosto frequenti scambi di messaggi nei quali gli argomenti trattati concernono inaspettatamente anche molti aspetti intimi delle persone coinvolte nella comunicazione. Forse oggi molti giovani, trovandosi soli di fronte ad una scatola quadrata luminescente, proprio perché non sono visti, uditi, si liberano paradossalmente dal senso di vuoto e dalla solitudine che invadono l'individuo immerso nella società di massa e da quelle paure che il contatto interpersonale così spesso produce, esprimendosi attraverso una propria controfigura virtuale realizzata dalle proprie dita sulla tastiera: in questo modo in internet ci si può dire di tutto, persino una parte di verità! In una società dove si avvertono sempre più il peso della massificazione e della globalizzazione, dell'edonismo e del consumismo, crescono il senso di insicurezza, la fragilità dell'identità, la difficoltà a tollerare le frustrazioni e soprattutto la solitudine, da cui trae massima spinta la tendenza a soddisfare i propri bisogni e cercare lenimento ai propri disagi attraverso la Rete. bisogna tener conto del particolare tipo di situazione mentale in cui si trova coinvolto chi si collega ad internet, appassionato dalla visione di immagini, una situazione in cui è dominante comunque la sensazione di entrare, in un secondo, a far parte di un sistema di comunicazione universale, al di là dei limiti spazio-temporali della corporeità; una fantasia che tanti antecedenti ha nella storia del pensiero e della letteratura, una fantasia che però questa volta sembra essere veramente realizzabile.

Alla luce di queste riflessioni noi danzamovimentoterapeuti dobbiamo ri-considerare sia l'interpretazione che la proposta di intervento sul corpo, che oggi richiede un'attenta trasformazione, finalizzata ad una nuova lettura delle richieste e delle aspettative che la nuova situazione presenta, per "ri-modellare" in senso creativo e innovativo l'intervento di cura, di prevenzione e di intervento che mira al benessere psico-fisico e relazionale delle persone.

#### Avatar e realtà virtuale

L'esternalizzazione del contenuto è la nuova storia del linguaggio e del suo incontro con la tecnologia. Abbiamo già esportato questi meccanismi su schermo attraverso l'«immaginario oggettivo», Second Life ne è l'esempio più diffuso.

“Questo sito è dedicato agli italiani che desiderano entrare nell'affascinante mondo di Second Life, il Mondo virtuale in cui chiunque può vivere la propria "seconda vita" all'interno di un ambiente libero e costruito dagli stessi utenti che ne fanno parte.” (è il benvenuto sul sito di SL)

Second Life è un mondo virtuale - un ambiente tridimensionale online dato da una simulazione elettronica, i cui contenuti vengono creati e sono posseduti dai suoi stessi abitanti. Questi vengono rappresentati tramite degli HYPERLINK "<http://www.secondlifeitalia.com/wiki/Avatar>" \o "Avatar" avatar, personalizzabili in maniera praticamente illimitata. All'interno di questo spazio online, tridimensionale, persistente e in continua crescita, puoi agire, creare o diventare chiunque tu possa immaginare. Gli strumenti inclusi ti permettono di creare praticamente qualsiasi cosa, in tempo reale e in collaborazione con gli altri utenti. L'avatar, sorta di corpo digitale, è incredibilmente dettagliato e permette una ricca e completa identificazione.

In Second Life è possibile possedere e gestire terreni, progettare e rivendere contenuti 3D, scegliersi e modellare il corpo che si vuole; gli scambi avvengono utilizzando una moneta virtuale (il L\$ o Linden Dollar), che può essere scambiata con denaro reale, dando vita a reali opportunità di business in Second Se sei un creatore di contenuti 3D, un imprenditore, uno sviluppatore di giochi, un artista, un programmatore, Second Life di sicuro stimolerà la tua mente. E' una tavolozza per esprimersi creativamente in un modo mai visto prima.

Nuove frontiere e Sesto senso

Teorici dell'intelligenza connettiva e delle psicotecnologie, studiano come le tecnologie influenzano e influenzino la società. Esiste un progetto, chiamato "Sixth Sense" (Sesto senso), in cui un insieme di programmi e di dispositivi hardware indossati consentono di interagire col mondo circostante secondo i canoni di quella che viene chiamata «Realtà Aumentata» (AR), che stabilisce dei collegamenti tra le cose che ci circondano e Internet, fornendo posizione, informazioni complete, relazioni e persino il nome delle persone che ti passano accanto se queste, per esempio, hanno un profilo su Flickr. Informazioni riguardo alle persone che incontriamo, ai prodotti che maneggiamo, ai luoghi che attraversiamo diventano accessibili direttamente dall'ambiente che ci circonda. La possibilità di collegare gli oggetti o le persone ai dati che li riguardano, di avere accesso a spazi informativi digitali direttamente dal mondo fisico «ordinario» coincide cognitivamente con la disponibilità di nuovi sensi e sensibilità, che non hanno origine biologica, ma digitale. Se i nostri occhi e le nostre orecchie ci consentono di vedere e sentire il mondo ordinario, oggetti come i dispositivi di 6th Sense ci permettono di avere una analoga esperienza con i contenuti digitali. Quest'opera realizza dunque una connessione diretta fra l'analogico e il virtuale, fornisce un'estensione diretta del corpo e della persona individuale e letteralmente permette l'accesso a una memoria universale: questo sesto senso però è tecnicamente creato fuori dal corpo: un aspetto che dobbiamo imparare ad accettare sempre di più.

La creazione di spazi d'informazione al di fuori del corpo corrisponde a un allargamento dell'aura dell'essere umano grazie alla comunicazione, che quindi non ha comportamenti correlati solo allo spazio, ma ha effetti immediati sulla costruzione e l'interpretazione del mondo. Questa espansione porta attualmente a raggiungere alcune frontiere e a porsi alcune domande.

(Bisogna approfondire il rapporto tra i neuroni specchio e la televisione, il virtuale, il teatro e la radio (esiste dentro di noi una tendenza a imitare). Come noi non possiamo fare un gesto senza pre-gestualità, così non possiamo capire un gesto senza post-gestualità. In questo senso potremmo arrivare a ipotizzare il virtuale come una proiezione esterna, una industrializzazione, dei neuroni specchio. Per capire questo meccanismo, dobbiamo simularlo «all'interno». Pensate all'esperienza della lettura o dello stare al telefono. La lettura mi costringe a simulare «all'interno» le cose che leggo, quando sono al telefono ho bisogno di simulare dei gesti anche se non c'è nessuno a vedermi, significa che il mio corpo ha bisogno di simulare anche il contenuto delle mie parole.)

### Corpo mediatico

Oggi nasce l'uomo artificiale. Il corpo del nulla è il nostro corpo vivente quando, smarrita la credenza in un fondamento esistenziale e cognitivo, manifesta, in forme diversificate, i segni del malessere nel quale si sente "gettato".

Il cervello è isolato dal cuore, dalle orecchie, dalla bocca, dal naso, è isolato dal mondo, dal dolore e dal desiderio. Tranne che per gli occhi.

Mentre il corpo diventa sempre di più una macchina, gli occhi acquistano il dominio sulla conoscenza del mondo e dei corpi che sono modellati e trasfigurati, inumani, fatti per essere guardati e presi a modello senza autocritica.

Il corpo si presenta come un insieme di segni sottratto ai naturali processi simbolici e di significazione, (al trascorrere del tempo, alle modificazioni delle varie fasi della vita, alle specifiche caratteristiche somatiche ed espressive ed emotive che ci permettono di comunicare col mondo), ma disponibile ad essere investito dai linguaggi più vari. Ciò che perde è il coinvolgimento nei processi di identificazione e di costruzione dell'Io, la dimensione del sacro che prima assicurava un'unità primigenia e immediata tra uomo e natura.

Il corpo dell'uomo, separato dal sistema di simboli che davano coerenza alla società e all'universo del

mondo, sottratto al rapporto immediato coi corpi dei suoi simili e con gli altri elementi della natura che ne facevano un luogo di equilibrio, si è fissato nella nuova costruzione di modernità dell'Io, il sistema dove hanno luogo gli eventi psichici, e le relazioni.

L'interazione con i propri simili costituisce un requisito fondamentale per il riconoscimento di sé ed è attraverso l'interazione con gli altri che gli esseri umani acquistano una conoscenza di sé. Due flussi sensoriali distinti sono sempre presenti simultaneamente: la percezione di sé e la percezione del mondo. Ogni informazione sul mondo corrisponde a un'informazione su di sé e lo sviluppo della conoscenza di sé ricalca il processo con cui si comprende la realtà esterna. Nella nostra epoca il mondo esterno non è più costituito solo dalla famiglia, gli amici e la scuola, ma anche da tutti gli altri con cui entriamo in relazione attraverso le reti informatiche

Come cambia la costruzione dell'Io oggi? Come cambia la costruzione dell'Immagine corporea? Cosa cambia nelle relazioni?

L'uomo oggi può modificare in modo permanente i dispositivi biologici del corpo dando vita ad un'estensione delle possibilità di controllo e di regolazione mai visti prima. La nostra attuale ibridazione con le tecnologie non segna il nascere di una "nuova specie" ma rappresenta ciò che è naturalmente umano; la nostra straordinaria predisposizione alla plasticità e varietà comportamentale. Per tanto la vera domanda da porsi è come saranno le conseguenze a lungo termine dei nostri comportamenti, modificati dalla cultura contemporanea e dai nuovi media, in quanto gli esseri umani non hanno mai dimostrato una simile capacità di modificare processi naturali in modo così ampio, diffuso e profondo.

Non possiamo ignorare, da qualunque posizione ci si voglia porre, che l'ibridazione con le tecnologie è oggi una delle vie privilegiate attraverso le quali si realizza un massiccio assoggettamento della vita degli esseri umani ai dispositivi dell'economia globalizzata. Oggi non c'è differenza tra tempo di lavoro e tempo libero, tra luoghi di lavoro e luoghi di intrattenimento, grazie alla virtualità si è sempre in connessione col mondo. Le tecnologie consentono una precarietà lavorativa che è una forma contemporanea di schiavitù lavorativa.

Tutto questo apre una serie di problemi relativi alle dinamiche sociali, al riposizionamento dell'immaginario, all'apertura di canali di esperienza e di sperimentazione, di proposta e di allargamento dei conflitti.

La DanzaMovimentoTerapia, come metodologia del corpo, della relazione non verbale deve porsi davanti a questo schermo, un limite luminoso ed oscuro tra il reale e il virtuale, un confine di vetro tra l'intimo della persona e il pubblico della massa, tra la parte individuale e quella gruppale della personalità. Forse la DMT deve potersi proporre come ponte di passaggio e integrazione tra la comunicazione universale e la soggettività del corpo, riportando questo alla sua sacralità.

La Dmt lavorando sul processo creativo e sul piano simbolico può entrare in questo spazio virtuale ponendosi come strumento mediatore tra corpo/materia e anima/psiche. Ma oggi cos'è appunto corpo e materia? E anima e psiche?

Versus il corpo vissuto

Cosa si intende oggi per "corpo vissuto"?ogni volta che il corpo dell'altro si offre a noi in un processo di significazione, nella costruzione di un simbolo o di un insieme di simboli "dal vivo", con il suo movimento diretto noi partecipiamo, prendiamo parte, perché quei movimenti, quei rumori ci trascinano in un nuovo universo. Il corpo incarna la storia presente e quella passata, permette, recupera, esprime e narra la storia universale, racconta al mondo chi siamo e del mondo a noi, testimonia la vita. Racconta ed evoca oggetti, emozioni, ed eventi anche in loro assenza, permette di immaginarli, agirli e trasformarli.

Veniamo al mondo con un corpo frammentato, disarticolato, dipendente totalmente dall'Altro, e che solo attraverso l'immagine speculare, in quel che Lacan ha indicato stadio dello specchio, ci

costituiamo come unità, come forma corporea compiuta; solo nell'immagine riflessa dallo specchio si costituisce l'immagine unitaria, l'Io, l'identità di ogni soggetto. Tale immagine ha un potere costituente, causa, cattura, sostiene e orienta la vita del soggetto, come sostiene il Dott. Pagliardini. L'interazione con i propri simili costituisce un requisito fondamentale per il riconoscimento di sé ed è attraverso l'interazione con gli altri che gli esseri umani acquistano una conoscenza di sé. Due flussi sensoriali distinti sono sempre presenti simultaneamente: la percezione di sé e la percezione del mondo. Ogni informazione sul mondo corrisponde a un'informazione su di sé e lo sviluppo della conoscenza di sé ricalca il processo con cui si comprende la realtà esterna. L'elaborazione della conoscenza è quindi un processo unitario costituito dalla regolazione reciproca di due polarità: il Sé e il mondo. Nella nostra epoca il mondo esterno non è più costituito solo dalla famiglia, gli amici e la scuola, ma anche da tutti gli altri con cui entriamo in relazione attraverso le reti informatiche.

L'attività psichica umana è basata su fondamenti corporei, il corpo è il luogo dove possono generarsi contemporaneamente percezioni esterne e interne, l'Io è un'entità corporea perché deriva da sensazioni corporee. L'immagine corporea è l'immagine di se stessi, una conoscenza a metà tra il conscio e l'inconscio. L'aggressione all'identità dell'uomo, che si confonde e fonde tra i molti, è in primo luogo un'aggressione all'identità corporea, e avviene non solo dall'esterno ma anche dall'interno dell'uomo stesso.

### Conclusioni

Il viaggio nel corpo contemporaneo è incentrato sui nuovi mutanti. Oggi nasce l'uomo artificiale.

Gli stimoli e i nuovi linguaggi sono carichi di simboli, gesti e oggetti che hanno significati forti ma di cui ci appropriamo senza nessuna base culturale, educativa e psicologica, parlano del calderone che destabilizza la nostra appartenenza. Parlano della nostra identità sempre più vacillante a causa della miriade di informazioni che ci arrivano incessantemente. Da qua nascono i nuovi mutanti e le loro mutazioni, che danno origine ad una destabilizzazione identitaria, dove mancano le catalogazioni esistenti nel passato. Noi siamo i nuovi corpi fatti non solo di carne ed ossa, ma siamo parte di un corpo che va oltre, un corpo post-organico. (Virginia Panichi)

La nostra cultura ha risposto a questo passaggio epocale in un modo doppio: da un lato abbiamo la spinta a godere, il diritto democratico al godimento, la proliferazione di oggetti da consumare, indossare, che illusoriamente colmano la mancanza ma che di fatto ne creano sempre altre artificiali dando luogo ad una circolarità infinita, provocando la deriva del soggetto.

Dall'altro lato assistiamo al dominio della quantificazione, del controllo, della prestazione - buona forma, buona salute, buon rendimento, esigenza di calcolare e misurare qualsiasi esperienza, ideale dell'utile, dell'autorealizzazione ecc, entrambe sono un No alla dimensione contingente, evanescente e irriducibile della soggettività, della particolarità e dunque del desiderio e sono un No alla dimensione scabrosa, eccessiva, illimitata del reale pulsionale, del reale come impossibile.

La psicoanalisi insegna che solo un discorso capace di fare posto alla particolarità e all'impossibile e meglio ancora che annoda la particolarità come risposta all'impossibile è un discorso che consente ad ogni soggetto di fare l'esperienza dell'inconscio, del desiderio, ossia del inedito, della creazione, dell'interrogazione, della curiosità - e certo anche del disagio e dell'angoscia, ma dell'esplorazione delle risorse possibili.

Ma la psicoanalisi insegna anche che la dove si produce un discorso che pratica l'espulsione del reale e del singolare si assiste anche alla scomparsa del soggetto, il corpo si fa "luogo di quel che non va". Ossia il corpo si fa luogo di un godimento impossibile da afferrare e di un godimento impossibile da ridurre.

Noi siamo lo scabroso, lo spazio vuoto tra tutto quel che ci siamo chiamati ad essere. La bellezza è allora la passione etica di vestire la propria ferite, lo scarto che siamo, e non certo l'adesione a uno stereotipo che nel propinare la negazione dello scarto di fatto elimina la nostra particolarità, ciò che

siamo, ammesso che siamo.

Non solo la caduta degli ideali, della funzione del limite tra corpo e mondo e della presa simbolica rende difficile rispondere all'irruzione della dimensione pulsionale tipica dell'adolescenza, ma quel che ancora più significativo è che l'Altro contemporaneo, non lascia più spazio alla dimensione del desiderio e non ne dà più testimonianza, la società post-moderna che presuppone un soggetto trascinato dalle circostanze, e dunque solo vittima. eludono lo spazio della scelta e della responsabilità.

L'errore però sarebbe quello di pensare, rimpiangendo un tempo passato come salvifico e migliore, che la salvezza sia il ritorno al passato: Ciò non è più possibile e non è la strada! Siamo tutti chiamati invece ad analizzare e comprendere fino in fondo questa epoca contemporanea che ci vede coinvolti tutti, non solo per criticarla, ma per capire le conseguenze, a volte spaventose, a volte straordinariamente evolutive, che la gestione di questa odierna condizione provoca.

Il cambiamento, profondo e radicale del secolo che stiamo vivendo, comporta una trasformazione delle basi e delle modalità della vita che rappresenta una mutazione antropologica. Forse non è la tecnologia o la rivoluzione informatica a provocarla, bensì l'attività umana che la inventa, la strumentalizza, il nuovo mostro sta al crocevia di due tradizioni

Nella giornata di domani entreremo negli spazi e nei contesti legati alla DMT in relazione alle problematiche contemporanee. Quello che noi questa sera vogliamo sollecitare in noi stesse e in voi, come professionisti del corpo, alcuni interrogativi: Oggi si parla di una Rete Cerebrale (come dice Edgar Morin) in cui il cervello è fatto di interazioni tra un milione di neuroni e Internet è fatto di interazioni tra milioni di persone. Oggi il pianeta dispone di un sistema nervoso cerebrale artificiale. Assistiamo e partecipiamo alla nascita di una Coscienza planetaria..... E il pianeta che uso ne fa? La possibilità di avere a disposizione viste globali sul pianeta, siano esse basate su immagini, dati o altri tipi di informazione e interazione, di avere accesso immediato a ciò che sta fuori e lontano da noi, di oltrepassare il limite del nostro corpo verso un'estensione senza tempo e senza spazio, aprono scenari dell'emozione, dell'esperienza e della sensorialità totalmente innovativi. Questo aumento di possibilità corrisponde anche ad un aumento di complessità, che rende le interfacce classiche obsolete e frustranti. Servono nuove forme di interazione e di narrazione per affrontare la complessità, mettendo la nuova narrativa del corpo al servizio della creazione di cultura e della creazione di aree liberate in cui poter apprendere nuove forme di interazione tra identità e socialità, tra soggettività e globalità, tra corporeo soggettivo ed extra-corporeo collettivo.

Questo nuovo Sistema, che funziona esattamente come il nostro cervello, al di là del suo aspetto simbolico e potente, deve farci riflettere su una questione basilare: come il nostro cervello è in grado di produrre sia la scoperta più creativa, la meraviglia dell'arte, la cosa più bella, è anche paradossalmente in grado di produrre la cosa e l'azione più tremenda e devastante, così la Rete Cerebrale Artificiale... dato che funziona come il cervello umano come utilizzerà queste scoperte?

E noi DMT che uso intendiamo farne?

come e cosa noi, professionisti della corporeità, possiamo fare per "prendere corpo" a questa dimensione post-umana di illusione gruppale?

E come possiamo interagire con tutto ciò, ma come agenti di integrazione, tra ciò che il contemporaneo trasforma e ciò che in fondo ne rappresenta il nuovo piacere, dato che il contemporaneo l'abbiamo creato noi? Forse proprio escludendo il Grande Occhio, facendo riscoprire al Corpo la sua esperienza Sacra, ad occhi chiusi e senza alcuna tastiera, lasciando che siano le immagini dentro di noi a "connettersi" con gli spazi universali, e allora.. dialogare di nuovo.

Campbell, uno dei più importanti studiosi del Mito, rispose a questa domanda: "quale sarà secondo lei il mito del futuro?"- la risposta è stata : "Parlerà del rapporto dell'individuo con la società e quello della società con il cosmo, parlerà di una società planetaria".

La DanzaMovimentoTerapia deve approfondire una modalità di approccio al corpo che ci riporti a mettere in relazione il nostro passato ed il nostro presente, non come ricordo nostalgico di un passato da recuperare, ma come nuova narrazione di un presente che può essere anche modellato come l'argilla, ma sempre e continuamente messo in rapporto coi significati simbolici che albergano la nostra anima, con la nostra interiorità per farla divenire di nuovo la forma d'arte più alta e rappresentativa.