

## Mentre il corpo cammina. Eidos dello sport e attività fisica elementare

Emanuela Ferreri  
“Sapienza” Università di Roma  
emanuela.ferreri@fondazione.uniroma1.it

### Abstract

The essay offers a reflection on the *eidos* of sport (body-game-movement) and the elementary movement of walking. It is crossing some examples of the study of movement and attention practices. Pedestrian hiking in the environment (with reference to the ecology of social relations by T. Ingold); the mindfull walking, as a *body and mind* practice and as an expression of new lifestyles; the *Contact Improvisation* basic training as an athletic technique and choreographic study (with reference to S. Paxton). The interdisciplinary perspective includes the sociology and anthropology of the body and physical activity, the philosophy of sport and the environmental sensitivity of contemporary public culture.

**Keywords:** body, sport and physical activity, environment, physical movement studies and attention practices.

Il corpo cammina e respira contemporaneamente. L'espiazione segue l'inspirazione, mentre il passo segue il passo successivo in un'alternanza ritmica strettamente accoppiata. Per avere una misura dell'entità del fenomeno di cui ci occupiamo, vale la pena ricordare che un essere umano medio respira circa quindici litri d'aria al minuto e compie diecimila passi al giorno. Ma respirare è molto di più che una misura dell'aria, così come il significato del camminare va ben oltre il numero dei passi. (Ingold, 2020, p. 102)

### 1. Una premessa per ripensare la 'cosa' chiamata 'sport'

Parafrasare il titolo originale di un celebre articolo di filosofia dello sport,<sup>1</sup> ci sembra il modo più chiaro ed efficace per cominciare ad esporre la nostra riflessione attorno all'*eidos* dello sport e dell'attività fisica finalizzata e organizzata. L'obiettivo principale del presente excursus è quello di ricomprendere tre elementi fondamentali dell'idea e della forma dello sport ed alcune delle concettualizzazioni che legano gli stessi elementi uno all'altro: *il corpo, il gioco ed il movimento*.

---

<sup>1</sup> *The "Thing" Called Sport* è il titolo di un articolo teorico di Eleanor Metheny, un'antesignana della moderna filosofia dello sport, del dibattito multidisciplinare ed interdisciplinare sull'educazione all'attività fisica, nonché socia fondatrice della IAPS (International Association for the Philosophy of Sport).

È impossibile coniare una definizione univoca, universale ed incontestabile di ‘sport’, ma per le scienze sociali ed umane è certamente condivisibile il ritenere che non ci sia sport o attività fisica finalizzata e organizzata in assenza di questi tre fattori umani, imbricati uno con l’altro ed in continuità dinamica tra loro (Isidori & Reid, 2011; Barba, 2021).

Il termine *eidōs* dunque, è qui inteso nel significato di idea e forma, figura e aspetto o modello e archetipo. Il nostro riferimento va ad una definizione fenomenologica ed husserliana quale *invariante eidetica*, ovvero; l’*eidōs* dello sport costituisce una struttura invariante degli oggetti dell’esperienza sportiva, ed al tempo stesso è una condizione culturale per la denominazione degli oggetti stessi e per le concettualizzazioni comunicabili ed interpretabili circa gli sport. *Corpo-gioco e movimento* formano l’insieme che rende l’oggetto sport pensabile, definibile, esperibile, comparabile per quello che è o per *essenza dell’oggetto d’intuizione*.<sup>2</sup>

A complicare il tutto si aggiunge che ognuno dei tre elementi ineludibili dall’idea e dalla forma sportiva sia pensabile, comunicabile ed esperibile in quanto: composito, singolo e ambivalente; relazionale, relativo e consistente; unico e sempre differente; dato ed agito; mutevole, trasformantesi e trasformabile; auto ed etero determinato; giudicato, finalizzato ed arbitrato sia volontariamente che di necessità. Ogni elemento insomma è tanto oggettivo quanto soggettivo. Arrivando adesso ad una sintetica concettualizzazione socio-antropologica dei tre elementi, possiamo dire che: a) il corpo è l’unità psico-fisica, l’insieme olistico di organismo e mente, è natura e cultura. b) Il gioco è libero arbitrio creativo e ricreativo ed è contemporaneamente schema d’azione, programma tattico e strategico, regola e norma, inquadramento volontario di vincoli e possibilità. Il gioco inoltre è un contesto elettivo, scelto ma definito nel tempo e nello spazio.<sup>3</sup> c) Il movimento è il processo ed il fenomeno degli altri due elementi; è il corpo in azione e reazione; è il gioco reale ed effettivo; è il frammento empirico di un flusso ed è evento in sé, prendibile e valutabile solo tra un inizio ed una fine stabiliti. Il movimento corporeo può fare lo sport, può diventare educazione fisica ma non il contrario. Il gioco del movimento del corpo può diventare sport ma non vale sempre il contrario. Il movimento inoltre è vita in sé e non solo forma animata e riprodotta.<sup>4</sup>

Pur non dovendo replicare le questioni ontologiche, ontiche ed epistemologiche proprie della filosofia dello sport, l’osservazione e la comprensione socio-antropologica delle pratiche performative, educative e riabilitative dell’attività sportiva, non può che ricominciare inevitabilmente da ciò che abbiamo definito l’invariante strutturale dell’idea e della forma dello sport. Con ciò, la ricerca socio-antropologica può accogliere che il problema primario

---

<sup>2</sup> Come direbbe Edmund Husserl, ed il nostro riferimento in merito è Angela Ales Bello (2001 e 2003). Di seguito non useremo più il corsivo per il termine *eidōs*. Per la definizione di *eidōs* dello sport come corpo-gioco e movimento il riferimento va nuovamente ad Heather L. Reid (2012).

<sup>3</sup> Per una sociologia del gioco e del corpo affine alla nostra riflessione si rimanda a: D’Andrea (1998 e 2008).

<sup>4</sup> Sul gioco, i riferimenti sono i classici testi di: Huizinga, 2002 (originale, 1938) e Caillois, 1995 (originale 1958). Il lettore esperto può cogliere inevitabilmente altri riferimenti classici, impliciti alle tematiche affrontate in termini di: percezione, esperienza e conoscenza attraverso i sensi; comunicazione, interazione ed elaborazione culturale intersoggettiva, come Mead (1966) e Goffman (1969) almeno. Per ragioni di spazio e di efficacia espositiva non è possibile esplicitare e riformulare tutti i riferimenti sociologici del caso, pertanto ci atteniamo ad una scelta ragionata che riteniamo possa esprimere un inquadramento teorico originale ed esauriente nei limiti del presente saggio ed immediatamente riscontrabile sulla base della bibliografia finale.

d'indagine sia la visione culturale individualizzata e la forma socializzata della cosa che ogni volta, in ogni differente contesto, viene comunemente chiamata sport.<sup>5</sup>

Qui di seguito, il nostro ragionamento prosegue attraverso la descrizione ed il commento di un prodotto mediatico che possiamo considerare una vera e propria allegoria dello sport, ovvero un'allegoria della dinamica trasformativa di corpo, gioco e movimento.

Si tratta di un programma televisivo della *Nippon TV* che da circa trent'anni realizza una serie di sketch su quello che a nostro avviso può essere definito ormai uno sport nazionale molto amato dai giapponesi: il *game/play* della prima uscita per commissioni domestiche dei bambini.

Nella motivazione a concentrarci sul programma televisivo giapponese hanno pesato due evidenze note agli addetti ai lavori. La prima riguarda la lunga ed intensa tradizione asiatica di filosofia dello sport che incentra globalmente lo studio delle arti marziali, delle pratiche di meditazione ed autocoscienza,<sup>6</sup> nonché l'evoluzione delle discipline cosiddette *body and mind*. La seconda evidenza riguarda invece la magnificazione dell'infanzia quale tratto culturale caratteristico di molte tradizioni orientali. Il medesimo tratto culturale però, può essere approfondito e generalizzato ben oltre il caso orientale e ben oltre l'infanzia, come vedremo.

Attualmente, con il titolo internazionale di *Old Enough*, sul circuito *Netflix* è disponibile una selezione di venti episodi realizzati lungo un decennio circa, attraverso differenti località tipiche o tipicizzate del Giappone contemporaneo. Come dicevamo, il format televisivo è molto longevo in patria mentre non incontra il favore di altri network stranieri. Piuttosto il programma suscita critiche e solleva questioni etiche e morali sull'educazione dei bambini (i protagonisti hanno dai tre-quattro ai cinque-sei anni d'età)<sup>7</sup>, sulla strumentalizzazione dell'infanzia e come per qualunque altro reality show, sulla commercializzazione di scene di vita quotidiana e privata falsate, enfatizzate o come si dice in gergo "pettinate" ad hoc.

Non è la pedagogia della prima commissione comminata dai più grandi ai più piccoli che ci interessa, non è la versione giapponese del famoso adagio che "per crescere un figlio ti ci vuole un villaggio", e neanche lo scontato rito di passaggio sottolineato dal titolo, sceneggiato e raccontato ossessivamente nel programma. Non sono gli stereotipi o cliché folkloristici a destare la nostra attenzione, ma solo il corpo, il gioco ed il movimento dei piccoli protagonisti; è il loro coinvolgente coinvolgimento totale nella performance, ed è l'auto-finalità arbitraria di raggiungere uno stato di felicità individuale, relazionale e collettiva (*eudaimonia*) uscendo e rientrando a casa, attraversando a piedi un pezzo di mondo per realizzare un piccolo compito che esprime di fatto un grande esercizio fisico e mentale di esistenza, percezione, discernimento e conoscenza.

---

<sup>5</sup> Chiariamo ulteriormente che il presente saggio intende esporre una riflessione socio-antropologica sul movimento elementare del camminare e la sua potenzialità eidetica, attraverso un ragionamento che implica la sociologia di interesse antropologico in dialogo con l'antropologia di interesse sociologico (antropologia sociale e culturale). Pertanto il principale riferimento va all'opera di Tim Ingold (nello specifico di questa nota testuale i due testi riportati nella bibliografia finale del 2020a e 2019).

<sup>6</sup> Per una recente riflessione filosofica e sociologica sul tema dell'umano e della nozione di autocoscienza, si rimanda a: D'Angelo, 2012.

<sup>7</sup> Si tratta di bambini e di bambine. In questo testo non si ricorre alla doppia indicazione o alla sostituzione della vocale finale con un asterisco, e lo stesso vale per i termini "atleti", "danzatori" o "insegnanti" e "professionisti", profondamente convinti che nella trattazione stessa nulla inficia il rispetto di genere e d'orientamento.

Le commissioni domestiche in oggetto sono banali solo all'apparenza, nei fatti si trasformano in sfide faticose per il corpo ed impegnative per la mente, cose che necessitano di vere e proprie prodezze da parte dei piccoli protagonisti. Ma procediamo nell'ordine della narrazione televisiva degli sketch.

In ogni episodio di *Old Enough*, tutto ricomincia dall'arbitrio della simulazione e dalla volontarietà del gioco. Gli adulti, la mamma o il papà, gli zii, i vicini di casa, chiedono al più piccolo tra loro di aiutarli, di sostituirli nella realizzazione di una mansione che inavvertitamente si è bloccata o tarda ad essere realizzata. Può trattarsi di una dimenticanza, il papà ha lasciato a casa il pranzo o l'uniforme da indossare al lavoro, la mamma ha dimenticato di acquistare gli ingredienti per cucinare i pasti, oppure di un imprevisto più serio, fratellini o sorelline si sono ammalati e mancano medicinali o altri articoli sanitari in casa; i nonni e gli zii sono oberati dal lavoro; i nuovi vicini di casa non riescono a fare la spesa; una suora nel tempio non si ricorda la strada per andare a prendere dei dolci rituali; qualcuno non ha ritirato degli oggetti preziosi lasciati in riparazione o delle offerte votive per onorare i defunti. Un problema in casa c'è, la mancanza di cose e persone si fa sentire, ma i bambini spesso si mostrano titubanti se non restii di fronte alle richieste degli adulti. Non è chiaro perché debbano essere loro a sospendere la propria routine infantile in casa e ad uscire al posto degli adulti. Tutti però, affermano la straordinarietà della situazione e contemporaneamente il non poterne rimanere estranei; non ci si può astenere dalla commissione, cioè non si può disattendere la reciproca aspettativa tra familiari e vicini.

Appena fuori dell'uscio di casa la commissione si trasforma in un'impresa motoria fisica e mentale nello spazio aperto dell'isolato o del quartiere. L'aspettativa dunque si sposta sul riuscire a compiere un percorso di andata e ritorno, dimostrando innanzitutto un'adeguata ed efficace cognizione dello spazio e dei tempi di percorrenza, di conoscere l'ubicazione di altre case e negozi, di saper affrontare i rischi dell'attraversamento stradale, dei sentieri scoscesi, dell'inoltrarsi in edifici e spazi aperti molto articolati e non del tutto noti, di affrontare il pericolo costituito dalla presenza di persone conosciute e sconosciute con le quali interagire in tutto e per tutto circa l'obiettivo della commissione e con ogni capacità di discernimento che ciò comporta.

Il corpo dei bambini è l'oggetto primario delle scenette filmate dal primo all'ultimo passo, osservati nella costante ricerca di un equilibrio plausibile, nel condurre sé stessi trasportando ampie sporte di oggetti ingombranti, voluminosi o molto piccoli e fragili. Fin dalla postura, i bambini si trasformano spontaneamente in persone adulte ma piccole di statura, in adulti che non sanno leggere e scrivere, non conoscono il valore del denaro ma non per questo non sanno condurre uno scambio, una transazione, una negoziazione nel merito delle scelte da compiere. Con furbizia e destrezza o con diligenza e ingenuità disarmanti, i piccoli protagonisti portano indietro il risultato attraverso un dispendio enorme di energia fisica, emozioni e sentimenti.

Se l'attenzione si incentra nel corpo infantile, la vera protagonista di tutto il narrato-filmato è la percezione aperta anzi "aumentata" dei bambini. Nulla gli sfugge per la via, all'altezza degli occhi o dei piedi, tutto li distrae e tutto si focalizza nel percorso e nella missione da compiere: suolo, edifici, luci ed ombre, persone, animali, piante, fiori, cibi e bevande, oggetti, suoni, aria, vento, acqua ed ogni tipo di comunicazione immediata o mediata. La trasformazione dei bambini in persone *old enough* consiste esattamente nella performance psicomotoria, cognitiva,

fisica ed emotiva. La dinamica trasformativa si attiva dal primo all'ultimo passo della piccola grande impresa di comprensione, discernimento, conoscenza e azione.

L'uscita per la commissione sembra contenere in nuce: l'allenamento-fitness con abbigliamento e attrezzi; l'escursione paesaggistica e socialmente responsabile, la visita guidata di interesse storico-culturale, la passeggiata contemplativa e meditativa. In realtà l'uscita per la commissione è frammento di vita, idea e forma che tende ad esprimere tanto di più o molto di meno di ciò che è sulla base delle emozioni che comporta. Le tattiche e le strategie messe in atto nell'andata e nel ritorno per la commissione girano attorno all'obiettivo dichiarato, creando e ricreando la reale e veritiera meta del percorso, da dentro e dall'esterno del labirinto ambientale della quotidianità.<sup>8</sup>

Ogni puntata di *Old Enough* descrive e racconta i momenti cruciali di spazio e tempo dell'agognata prova: c'è sempre una mappa che viene mostrata previamente agli spettatori, cioè il disegno astratto e stilizzato del percorso da compiere per realizzare la commissione; e c'è infine il documento intero dell'escursione intrapresa e gestita effettivamente dal bambino, da solo o in compagnia di un coetaneo, attorniato da molteplici cose, persone, eventualità.

Implicitamente obbligata la durata del percorso, il documento filmico mostra ad arte il momento reale in cui i bambini entrano in "zona" nella sfida della commissione. Si tratta ovviamente del momento in cui i protagonisti arrivano a stabilire un equilibrio performativo che è psico-fisico, interno e relazionale, uno stato di grazia nella propria interazione con l'ambiente e con tutto ciò che vi si palesa, che è presente d'attorno e dall'interno del loro esistere. Vale a dire che ogni sketch filma e documenta i bambini che incorporano fisicamente e cognitivamente lo stato di zona, che inglobano psicologicamente ed emotivamente la loro zona, imparando più o meno consapevolmente a ricercare e a gestire una complessità di azione e reazione adattata ed autentica, finalizzata al compito ed orientata ad un fine liberatorio, autonomo, ad una banale e quotidiana felicità desiderata per sé stessa, la felicità di affermare: sono grande abbastanza, malgrado la mia statura, tra persone abbastanza grandi da capirlo, indipendentemente dalla loro statura.

A questo punto del ragionamento, sono due gli aspetti *old enough* che vogliamo mettere in luce: il primo è il connubio di crescita, movimento e conoscenza, ed in questo caso leggiamo una vera e propria passione culturale per il "giovanilismo" dell'unità psico-fisica umana; il secondo aspetto invece è la trasformazione dei movimenti elementari<sup>10</sup> in gioco e di qui in schema di gioco e pratica sociale. Nella realtà locale, si tratta del passaggio socio-culturale da consuetudine tradizionale, da pratica familiare e di prossimità ad istituzione pubblico-collettiva, ovvero, la ragione per cui abbiamo definito l'uscita per la prima commissione uno sport popolare e nazionale.

Cominciamo dal primo dei due aspetti che ci interessa approfondire, dalla crescita della persona attraverso il movimento nell'ambiente interno ed esterno, o meglio nella duplice natura del

---

<sup>8</sup> Per un ragionamento sul labirinto uni-viario (*labyrinth*) ed il dedalo multi-viario (*maze*), si rimanda a: Ingold, 2020 e 2019a.

Per una ricompressione appassionata delle più recenti opere di Ingold: Perullo, 2020 e 2022.

<sup>9</sup> È esattamente il termine del gergo sportivo che indica l'apice della tenuta e della gestione della prestazione agonistica. La abilità-capacità di entrare in zona e di mantenerla come fase del processo, si contestualizza nell'insieme corpo-gioco-movimento.

<sup>10</sup> Si intende: il mantenere la postura eretta, camminare, slanciarsi in alto o in basso, procedere nell'aria, sul suolo o in acqua.

corpo umano. Il processo di conoscenza attiva del corpo in movimento non è solo apprendimento indotto ed etero-determinato; ma è contemporaneamente agito e subito, ponderato come il rapporto con la forza di gravità. Il mondo è il teatro interno ed esterno nel quale si svolge il gioco delle abilità del corpo-mente; l'ambiente è il territorio sul quale possono essere acquisite e applicate, la dimensione terrestre con la quale sono create e ricreate le nostre conoscenze-competenze antropologiche. Su questo composito palcoscenico umano-ambientale va in scena quella passione culturale, come abbiamo detto poc'anzi, che alcuni di noi hanno davvero per l'unicità del processo evolutivo del corpo umano.

Vale la pena approfondire di seguito che cosa intendiamo. Con il termine "giovanilismo" o "giovanilizzazione" antropologica, si intende generalmente l'interrezza ed il completamento continuo dello sviluppo di ogni esemplare umano. Si tratta del periodo deputato all'apprendimento, all'adattamento, alla continua esplorazione delle potenzialità di esistenza in vita, all'instaurarsi di continue possibilità della dotazione organica e psichica degli esseri umani. È un fenomeno caratteristico e proprio della specie umana, in quanto si tratta di un periodo incredibilmente lungo dell'esistenza organica e cognitiva, se tale periodo viene comparato con lo sviluppo analogo nell'arco dell'esistenza media degli esemplari di qualunque altra specie di mammiferi.<sup>11</sup> La durevolezza e l'intensità di tale periodo antropologicamente naturale, è imparagonabile rispetto alle altre specie viventi, ed è esteso quasi sull'intera durata della vita umana completa in termini biologici, tra nascita e morte. In qualche modo, l'essere umano è un vivente in apprendimento e crescita continua, ovvero è incompleto per natura ed è immaturo per cultura per sempre e sotto ogni cielo.<sup>12</sup> Ciò che matura ed evolve è in realtà unicamente la capacità di evolvere e maturare, niente di più, niente di meno.

L'essere umano, il corpo che è natura e cultura, costituisce il più lungo fenomeno di crescita, apprendimento e adattamento (in accrescimento collettivo) su questo pianeta ed in sé stesso, essendo malleabile e resistente, condizionabile e reattivo, adatto a subire e ad agire con creatività singolare e plurale (un unico esemplare, tutta la società degli esemplari). L'essere umano, dunque, è in via di giovanilizzazione fin da bambino e fin quando è vecchio. Ma ciò non significa affatto che gli esseri umani vadano considerati sempre giovani, o che il giovanilismo antropologico di cui stiamo parlando possa essere esaltazione della giovinezza, tutt'altro.

C'è una compiutezza dell'esistenza, giorno per giorno, fase di vita per fase di vita, che va socialmente rispettata e culturalmente difesa, che va umanamente edificata (Ferreri, 2011, pp. 91-92). L'eidos dello sport racchiude questo composito ed arduo compito umano, ed il caso giapponese ce lo ricorda felicemente.

Per il secondo aspetto *old enough*, possiamo solo sintetizzare che anche nel caso delle attività in oggetto al programma televisivo giapponese, l'unica cosa veramente necessaria per trasformare un autentico gioco in uno sport, è "la caratteristica aggiuntiva di richiedere l'abilità fisica o la prodezza che deve essere dimostrata dai partecipanti nel perseguimento del loro obiettivo" (Isidori & Reid, 2011, p. 44). Ma qual è il vero obiettivo delle prodezze dimostrate e filmate?

---

<sup>11</sup> Si tratta del fenomeno organico e fisiologico dell'unità corpo-mente che è connesso al processo genetico-evolutivo della *neotenia* dell'*Homo sapiens* (Pievani, 2019, pp. 143-147).

<sup>12</sup> Sull'importanza dell'incompiutezza ontologica ed ontica nella riflessione antropologica, si rimanda a: Remotti, 2005, pp. 21-89.

I protagonisti coinvolti rischiano di vincere e rischiano di perdere l'infanzia protetta rispetto ad un'infanzia perfetta e ancora perfettibile in idea e nella forma. Tutti nel gioco, i piccoli e i grandi dunque, rischiano di vincere e di perdere esperienza, coscienza e conoscenza condivisa della giovanilizzazione che li riguarda, in quanto esemplari di specie umana e come individui sociali tra il loro prossimo, con tutti gli altri enti viventi e non viventi del mondo.

In definitiva, i due aspetti che abbiamo cercato di descrivere e commentare rientrano pienamente nell'eidos corpo-gioco-movimento che abbiamo posto al cuore della presente riflessione.

A nostro avviso, dunque, possono bastare due o tre puntate del programma televisivo per farci dire con entusiasmo che, con o senza il Paese del sol levante attorno, siamo tutti *old enough*.

La conclusione di questo paragrafo però, preferiamo trovarla con uno stratagemma letterale, tra le parole del famoso telecronista italiano Gianni Brera, proponendo al lettore del presente articolo di sostituire i termini gioco del calcio con gioco della prima commissione: "Il calcio (*la prima commissione*) è fatica dura. Chi non l'ha giocato (*giocata*) non può capire...Il cuore ti si ferma fra i denti. Avverti dolori intensissimi all'apice dei polmoni...le gambe ti si fanno di piombo...Chi non ha giocato non può sapere come logori il calcio (*la prima commissione*)"<sup>13</sup>.

## 2. Il movimento elementare nell'ambiente

Cercheremo nel seguente paragrafo di entrare ulteriormente nel merito della relazione naturale e culturale tra l'eidos dello sport ed il movimento elementare. In primo luogo, riportiamo una definizione autorevole e che ci possa guidare da qui in poi:

Esistono movimenti di base – come la stazione eretta, alzarsi, sedersi, camminare, correre, saltare eccetera – simbolici, che servono come segnali per trasmettere determinati significati e informazioni agli altri: gesti del linguaggio scenico e corporeo, movimenti del saluto, atteggiamenti studiati della comunicazione non verbale, forme espressive nelle quali le possibilità motorie del corpo umano vengono sviluppate al massimo, come il gioco sportivo e la danza (Barba, 2021, p.35).

Eppure, gli esseri umani elevano il camminare su tutti gli altri movimenti elementari. Se ci addentriamo un attimo nell'antropologia del camminare, come movimento fisico basico e come simbologia potente di ogni movimento trasformativo dell'umano, possiamo dire senza dubbio che l'essere umano è iconicamente l'animale dalla statura eretta, quello che si è alzato per camminare su due piedi, che ha liberato due braccia protendendo le mani per agire nel mondo.<sup>14</sup>

L'essere umano conosce e agisce nel mondo in modo analogo al suo procedere sul suolo, trasformando e trasformandosi come qualunque altra cosa od ente. L'umanità non è soltanto la specie vivente che oltre a comunicare parla, poiché crea e ricrea una e più lingue; l'essere umano non è primariamente un animale che domina ogni altro animale, usando a suo discernimento e fine la materia di cui egli stesso è fatto e dunque in perenne esaurimento. L'essere umano

<sup>13</sup> Brera, 1993, pp. 61-62, citato e commentato in: Barba, 2021, p. 14.

<sup>14</sup> Rimane di capitale importanza l'opera di Leroi-Gourhan (originale 1964, in bibliografia finale 1977).

cammina e quindi usa le mani: poiché l'altro tra i movimenti elementari che sprigiona una straordinaria forza antropologica è quello dell'afferrare, dell'aggrapparsi, prendere il mondo -altro, altri e sé stessi – e con ciò afferrarsi alla vita.

Possiamo riscoprire l'importanza del movimento del prendere e del lasciare la presa fin dentro i gesti più consueti: da quello potentissimo e struggente del neonato attorno alle dita di un adulto, o al lembo di una coperta, fino alle tecniche ed alle simbologie della stretta di mano, dell'impugnare e del pugno chiuso (Ingold, 2020, pp. 5-12).

L'essere umano afferra e contiene con le mani, l'essere umano trasforma ciò che impugna ed a cui si lega. L'essere umano si amplifica e si proietta attraverso ciò che afferra e manipola. A partire da tutto ciò, la ricerca e le riflessioni che possono ampliare e intensificare l'idea e la forma dell'umano, ci sembrano sensibili e rilevanti per la ricerca e la riflessione sullo sport, e per tutto quello che ogni sport si ritrova immancabilmente ad avere a che fare rispetto ai pregiudizi e agli stereotipi che l'umanità ha alacramente confezionato contro sé stessa, contro la propria familiarità con altri animali e cose del mondo (Ferreri, 2020).

Aveva ragione André Leroi-Gourhan: “La storia dell'umanità inizia con i piedi”. Buoni piedi, prima che un grande cervello. Ma, soprattutto all'inizio, fu comunque un calvario. Poi ci prendemmo gusto e con quelle gambe diventammo i primati migranti, camminatori curiosi, senza più confini a trattenerci. (Pievani, 2019, p. 143).

Nel mezzo del nostro excursus, cerchiamo ora di “ambientare” la dinamica trasformativa di corpo, gioco e movimento nell'escursione pedestre, per arrivare ad intenderla come una pratica sportiva, sociologicamente adattabile, antropologicamente comprensibile e con una lunghissima storia alle spalle e davanti a sé. Passiamo di nuovo attraverso parole più autorevoli ed efficaci delle nostre, mettendo in sinergia verso il nostro obiettivo due citazioni utili alla comprensione socio-antropologica del camminare come accrescimento e conoscenza; come trasformazione fisica e mentale.

Si consideri prima di tutto il fattore del movimento. Per il camminatore, il movimento non è accessorio alla conoscenza, né è semplicemente un mezzo per spostarsi da un punto a un altro allo scopo di raccogliere i dati grezzi della sensazione per la successiva modellizzazione nella mente. Piuttosto, muoversi è sapere. *Colui che cammina acquisisce la conoscenza nell'avanzare.* Mentre procede per la propria strada, la sua vita scorre: invecchia e diventa più saggio. La crescita della sua conoscenza equivale così alla maturazione della sua persona, e come quest'ultima continua per tutta la vita. Ciò che distingue l'esperto dal principiante, pertanto, non è che la mente del primo è più ricca di contenuti – come se a ogni incremento del sapere aumentassero le rappresentazioni all'interno della mente – bensì una maggiore sensibilità agli stimoli dell'ambiente e una maggiore capacità di rispondere a questi con giudizio e precisione. La differenza, se vogliamo, non è quanto si conosce, ma quanto bene si conosce. (Ingold, 2020, p. 76).

Camminare per boschi è ritrovare i propri piedi, a ogni passo, in un pantano di arbusti e fogliame, ramoscelli caduti e humus, terra e pietre. Si ha la continua impressione di star calpestando qualcosa, che sia vegetazione in crescita oppure altro materiale depositato dal vento, dall'azione dell'acqua piovana oppure semplicemente caduto dagli alberi sovrastanti. Lo stesso terreno sotto i piedi, in breve, è un tessuto di linee di crescita, erosione e decomposizione. Lungi dal separare una terra che sta sotto e un

cielo che sta sopra, il terreno è una zona dove terra e cielo si mescolano nell'incessante generazione della vita. (Ingold, 2019a, p. 153).

Senza la lunga premessa sulla cosa chiamata sport, senza l'esempio della prima commissione dei bambini, senza rileggere i movimenti elementari, forse non avremmo circoscritto abbastanza il nostro campo di gioco, mancando nel segnare il tempo e lo spazio necessari a cercare di entrare in zona con una concettualizzazione tanto empirica quanto filosofica del camminare e del camminare nel bosco o per la via.<sup>15</sup>

Tornando più profanamente all'escursione pedestre nell'ambiente naturale e/o urbano, è assodato che si tratti di una pratica di allenamento fisico e di ricerca del benessere mentale e relazionale. In molteplici direzioni, infatti, si specializzano le competenze professionali e si istituiscono le capacità di offerta di settore. Basta un rapido giro in Internet per aggiornarsi su quante attività escursionistiche si offrono in collegamento alle discipline *body and mind*, allo yoga, alla meditazione trascendentale, alla conoscenza esperienziale del territorio ed all'educazione ambientale ed ecologica. Potrebbe sorprendere con quanta dovizia culturale ed efficacia organizzativa, nella nostra società si ripropone a vario titolo l'importanza di seguire la "linea degli asini" piuttosto che "la linea retta", giusto per contraddire l'affermazione di Le Corbusier sull'evoluzione della civiltà urbana. Per il genio dell'architettura moderna, infatti, il cittadino moderno è metropolitano, ed è un individuo che si incammina sempre per la strada più diretta e veloce, avendo una meta precisa e razionale in testa, esattamente come la città moderna possiede una rete viaria efficace e razionalizzata. Gli altri, i contadini o i gruppi marginali, procedono come bestie da soma, esitando ed impuntandosi come asini stracarichi, non solo per il suolo accidentato sul quale lavorano e vivono, ma anche per l'irrazionalità delle loro conoscenze (Le Corbusier, 1925). Ci sarebbe da dire: "gratta il genio, ed esce lo stereotipo dell'epoca", quindi non possiamo lasciarci sorprendere dall'elogio della via retta, e tanto meno da quello della via storta. Dobbiamo, invece, riflettere sull'appercezione del camminare.

Al di là, o prima ancora delle attestazioni colte, delle teorie interdisciplinari e delle acute perizie ontologiche ed epistemologiche, è il corpo che ci conferma minuto per minuto che non può esistere *apartheid* tra organismo biologico e mente, tra tradizione e modernità, tra Occidente e resto del mondo, tra bambini e adulti, tra uomini e donne, tra linee rette e linee curve; o meglio, il corpo attesta per noi che in realtà un simile *apartheid* non può vivere, ma può con forza essere pensato, imposto e trasmesso, comportando con ciò una pena disumanizzante: la discriminazione assoluta, la violenza ed il razzismo e tutto il resto di cui il termine *apartheid* comunica la sintesi oscena, feroce ed oppressiva.<sup>16</sup>

Per chi tra noi è cresciuto esercitandosi prevalentemente nella pratica dell'attenzione alla pagina scritta, mentre il corpo cammina è possibile riscoprire, riapprezzare perfino le parole di Georg Simmel quando affermava che l'unica linea retta nella società è quella del contatto visivo tra gli individui, tra i potenziali interlocutori di una relazione (Simmel, 1908). Per il resto dunque,

---

<sup>15</sup> Speriamo di contribuire umilmente nel nostro ambito, a rendere più attraente e coinvolgente la ricerca della via per l'accrescimento dell'abilità e della competenza ecologica auspicabile per la nostra epoca, cercando di attivare possibilità di performance globali di trasformazione fisica e culturale della società contemporanea.

<sup>16</sup> Per una sociologia della violenza globale, si rimanda a Ferreri, 2020a.

dovremmo accontentarci della complicata circolazione di linee continuamente interrotte, del groviglio reale che sfida tante possibili e impossibili istituzioni sociali e atmosfere culturali.<sup>17</sup>

Avviandoci a concludere sulla stretta familiarità delle escursioni nell'ambiente con lo sport e l'attività fisica organizzata e finalizzata, non possiamo mancare di sottolinearne ancora una volta la comunanza, molto incidente nel sociale, con pratiche ed attività che comunemente vengono definite nuovi stili di vita e di consumo. L'evoluzione dello sport e delle sue professioni, il cambiamento sociale e del mercato, il rilievo politico delle problematiche ambientali e sanitarie, costituiscono oggi un ampio e articolato scenario in cui collocare il rilievo delle attività escursionistiche ed il richiamo che queste esercitano anche su chi per professione studia la cultura e la società contemporanea. Ogni sport, ogni attività fisica organizzata e finalizzata circola nel mondo socialmente e culturalmente, diventa parte integrante dei *mediascapes* ed *ideoscapes* della globalizzazione. Si tratta dei panorami generalizzati e strettamente correlati di cose, informazioni ed idee che forniscono ai fruitori-spettatori di tutto il mondo, vasti e complicati repertori di immagini e narrazioni, in cui si mescolano profondamente il mondo delle merci, quello delle notizie e della politica.<sup>18</sup> La cosa chiamata sport si muove nella globalizzazione internazionale e la sua stessa dimensione ontologica ed ontica si mescola con tutto ciò che riesce ad esprimere pubblicamente: “una serie di idee, termini ed immagini tra cui libertà, benessere, diritti, sovranità, rappresentanza, democrazia” (Appadurai, 2001, pp. 55-56).

Al di là della globalizzazione, o meglio prima ancora di ogni orizzonte globale incontro al quale camminare, certamente non è per tutti il rischiare di cadere e di rialzarsi con goffa o acrobatica agilità; non possiamo sfidare l'ambiente come fossimo sempre al massimo delle nostre abilità motorie e competenze tecniche, o come avessimo un'estesa disponibilità relazionale, di tempo e di denaro; ma possiamo comunque esercitare il rispetto dell'interminabile maturazione dell'essere umano. Possiamo ovunque onorare sia la morfogenesi naturale dell'umano, sia la continua ricostituzione socio culturale dell'umanità e dell'ambiente intero che la anima e l'accoglie, anche e semplicemente procedendo in un'erratica *promenade* di nostro gusto e stile. Questo è il traguardo minimo dell'obiettivo puramente intellettuale assegnato a questo excursus.

### 3. In contatto con il movimento, tra sport e danza

Arriviamo adesso ad un'idea-forma estremamente raffinata ed eccellente dell'attività fisica organizzata e finalizzata, per riflettere sui professionisti dello sport e dell'arte coreutica.

Dai camminatori esperti, quelli che superano sé stessi e mai il cammino, passiamo ad atleti e danzatori che eccellono nel subire e nell'agire la forza di gravità e soprattutto nella comprensione cinestetica del movimento (Sheets-Johnstone, 1998), e tutto ciò prendendo in esame la *Contact Improvisation*.

Della similitudine tra l'arte coreutica e la disciplina sportiva ci interessano principalmente due aspetti. Il primo, è ancora una volta la metafora dell'umana impossibilità di vincere la forza di

<sup>17</sup> In continuità con la nota n. 8 di questo saggio, per un'antropologia dell'escursione ambientale si rimanda al lavoro di Ingold. Nei suoi testi è possibile ripercorrere con intensità critica un'intera tradizione filosofica e sociologica del camminare, con molteplici riferimenti classici tra cui scegliamo di riportare almeno: Benjamin (1938) e Careri (2006).

<sup>18</sup> In tal modo li definisce Appadurai (2001), insieme alle altre tre dimensioni culturali della globalizzazione: *ethnoscapes*, *technoscapes* e *financscapes*.

gravità (metafora di ogni oggettività), e quindi l'allegoria spettacolarizzata dell'umana ricerca della gestione eccellente della gravità, il saper subire ed agire la gravità, o meglio subire e agire la ponderazione e la dinamica del peso dei gravi, di corpi e oggetti in movimento (metafora di ogni sapere ed esperienza soggettiva). È qui, infatti, che il movimento elementare del saltare diviene figura acrobatica e di danza.<sup>19</sup> Il secondo aspetto riguarda invece la dinamica trasformativa di corpo-gioco-movimento, intesa come miglioramento, potenziamento assoluto, elevazione esemplare dello stato vitale anche in termini valoriali ed etici (la dimensione ontica dello sport). La performance esteticamente raffinata ed eccezionale rimanda sempre ad un'eccezionalità di significato culturale e messaggio sociale.<sup>20</sup>

Oltre all'allegoria spettacolare della sfida con la gravità, c'è dunque una sfida con l'utopia che viene spesso malcelata nell'eidos dello sport, divenendo quindi foriera di disorientamento o disillusione. Perché mai non dare anche a questo aspetto un'attenzione più profonda, radicata nel corpo in movimento? È ciò che abbiamo trovato, tra molto altro, nella storia di una pratica di allenamento, di studio del movimento e di ricerca coreografica.<sup>21</sup>

Cerchiamo di fare tre passi in avanti nella nostra riflessione, affrontando la cosa chiamata *Contact Improvisation* in termini di corpo-gioco-movimento.

Dalla testimonianza diretta di colui che ne è considerato l'iniziatore statunitense, possiamo capire quanto sia difficile dare una definizione univoca di questa "pratica fisica associata ad una quantità di nuovi e complessi studi sul corpo e sulla mente". Si tratta di un "evento corporeo" e proprio in quanto tale, descriverlo approfonditamente è un compito coinvolgente. Il corporeo, infatti, "sembra essere costituito da un insieme complesso di informazioni sociali, fisiche, geometriche, ghiandolari, politiche, intime e personali, di cui non è facile rendere conto" (Paxton, 2021, p. 262). È rispetto al gioco però, che il racconto di Steve Paxton diventa ancora più interessante: "Era un'idea che bisognava avere in due. Non era wrestling, né una forma di abbraccio, né sesso, né danza sociale, anche se era un po' tutte queste cose insieme. Per potersi riferire a questa forma senza connotazioni indesiderate, c'era bisogno di darle un nome. *Contact Improvisation...?*" (2021, p. 267). Il movimento cercato, trovato in un "duo", diviene ulteriormente de-individualizzato rispetto alle fisicità e psicologie messe in gioco, e si fa "flusso accidentale", fluido, piacevole, forte e fondamentale in termini di affidamento sicuro al movimento presente; alla dinamica portante rispetto al peso corporeo, all'attrito, al contattarsi e respingersi dei corpi tra loro e con il suolo, nello spazio-tempo dell'esecuzione. "L'improvvisazione di tali momenti, non può essere insegnata, ma la si può imparare" (Paxton, 2021, p. 266). Ma chi impara e cosa si impara con la *Contact Improvisation*? Paxton puntualmente ci racconta: "Per concepire gli esercizi, ho preso come modello una persona immaginaria, senza inibizioni fisiche, sensoriali o sociali. Ho immaginato un essere generico, dotato di quei tratti positivi che avevo osservato in molti studenti, danzatori/danzatrici, praticanti di arti marziali, bambini/bambine." (2021, p. 266).

<sup>19</sup> Per una sociologia del corpo e della danza affine alla nostra riflessione si rimanda al lavoro di De Feo (2019; 2021 e 2022)

<sup>20</sup> La nozione di "performance" meriterebbe un ampio approfondimento che la lunghezza prevista per il presente saggio non può accogliere. Si rimanda pertanto ai testi fondamentali di: Alexander, 2004 e Turner, 1993. Per un approfondimento sociologico recente su corpo e performance artistica si rimanda a: Musso, 2020.

<sup>21</sup> Si rimanda al lavoro interdisciplinare, realizzato per i cinquant'anni della *Contact Improvisation*, a cura di Bigé; Falcone; Godfroy e Sini, 2021. La monografia è in doppia pubblicazione, francese ed italiana.

Ecco che la cosa sportiva e danzante da imparare, risiede nel condividere i momenti fisici e percettivi che creano il movimento al di là di noi stessi, e che dà dentro noi stessi dobbiamo continuare a vedere e percepire (in modo periferico, consapevole e affidabile). Salti, capriole, figure basiche delle arti marziali e/o della danza classica e moderna,<sup>22</sup> ma anche movimenti mai eseguiti prima, oppure sbloccati o bloccati dal desiderarli o meno, dall’immaginarli dentro di sé, dal sentirli involontariamente e volontariamente in un duplice corpo-mente accresciuto e crescente in abilità e competenza.

Gli esercizi di *Contact Improvisation* cominciano tutti dai movimenti elementari, dall’osservazione consapevole e attenta del rimanere fermi in piedi, del muovere il primo passo per camminare, del lasciarsi cadere, del rialzarsi e saltare, dello sfiorarsi con le dita e dell’afferrarsi con le mani. Tutto procede dalla forza del contatto con una parte del mondo e di noi stessi.

Steve Paxton si è espresso pienamente e si è impersonato completamente nel “soggetto generico” che ha individuato e descritto dall’inizio della sua esperienza di artista ed insegnante. Lungo tutta la sua esperienza con gli allievi-colleghi, Paxton ha sempre lasciato che venissero filmate le sessioni di lavoro, compresa la sua infinita performance personale del camminare.<sup>23</sup>

In cinquant’anni poi, la *Contact Improvisation* è cresciuta come pratica e tecnica per migliorare, riparare, indagare l’abilità motoria e la consapevolezza del movimento; si è collegata, legata strettamente alla ricerca coreografica, sportiva ed alla cura delle diverse abilità.

Ma tornando agli esordi della pratica ed al loro contesto socio-culturale, oggi possiamo rileggere la *Contact Improvisation* anche come una peculiare invenzione culturale, innervata e intessuta completamente nella temperie globale della fine degli anni ‘60 e l’inizio dei ‘70.

Protagonisti, testimoni, contesti sociali e politici; laddove la cosa sportiva e danzante è passata, ha rispecchiato a suo modo un’epoca di fermenti, di volontà emancipative individuali e collettive, un’epoca che, come sappiamo è cresciuta ed è sfociata sia nella violenza che nella non violenza sociale e politica; una storia di fatti e consapevolezze che non si fermano sul proprio cammino (Ferrerri, 2021).

La *Contact Improvisation*, insomma, è entrata in zona con un *momentum* dell’epoca contemporanea e l’ha portato avanti, trasformandolo:

Quando abbiamo iniziato, nel 1972, mi sono lanciato con coraggio in questa avventura. Le persone del gruppo erano giovani, dinamiche e in buona salute. Immaginavo che se avessimo evitato di concentrarci consapevolmente su certi problemi, non li avremmo creati, e che, se non altro, le difficoltà emerse non sarebbero state messe in evidenza. Come ho già detto, le cose sembravano più semplici allora. (Paxton, 2021, p. 268).

Abbiamo approfittato abbastanza della *Contact Improvisation*, rileggendola come attività fisica organizzata e finalizzata, completamente imbevuta dell’eidos del corpo-gioco-movimento.

<sup>22</sup> Gli antecedenti dell’attività fisica riguardano la Release Technique, l’Aikido e diverse altre discipline fisiche e mentali.

<sup>23</sup> Si tratta delle immagini che più hanno coinvolto l’autrice di questo saggio. Colgo l’occasione per esprimere ancora una volta la mia gratitudine alle organizzatrici dei Convegni-stage presso il Macro Asilo di Roma, nel 2018 e 2019. Dagli incontri internazionali è stato tratto il volume *Il punto di vista della mela. Storie, politiche e pratiche della Contact Improvisation*. Nella stessa pubblicazione è ospitato un mio saggio sul contesto socio-culturale originale della *Contact*, un commento sociologico che ha preso avvio dagli studi storiografici ed etnografici di Cinthia Jean Novak (*Sharing the Dance. Contact Improvisation and American Culture*, Madison: University of Wisconsin Press, originale 1990, traduzione italiana 2018).

L'abbiamo intravista come una tecnica per sentirsi sicuri nell'esecuzione di performance atletiche, per osservare da dentro il movimento e come pratica dell'attenzione per insegnanti e professionisti. Non abbiamo trascurato di rileggere la stessa pratica anche come un'espressione culturale di superamento e sublimazione di un'epoca storica di fermento e cambiamento sociale intenso.

#### 4. Conclusioni: l'idea e la forma intensificata dello sport

Il saggio che qui si conclude ha proposto al lettore una riflessione sul possibile incontro tra l'eidos dello sport ed il movimento elementare del camminare. Abbiamo cercato di vedere il corpo camminante come entità capace di orientamento cognitivo e morale, come centro ontologico ed ideologico di identità collettiva, come fenomeno consapevole di società e cultura. Abbiamo attraversato alcuni esempi di studio del movimento e di pratiche dell'attenzione: dalla camminata infantile verso l'autoconsapevolezza, nell'esempio della prima commissione giapponese, all'escursione pedestre nell'ambiente fino all'allenamento basico della *Contact Improvisation*, in quanto tecnica atletica e studio coreografico. Negli esempi trattati di corpo umano camminante, abbiamo riletto l'allegoria dello sport e l'allegoria della dinamica trasformativa di corpo, gioco e movimento. Questi esempi originali e tanto differenti tra loro, ci hanno permesso di sintetizzare al massimo una prospettiva di indagine che è ampiamente condivisa e convalidata nell'ambito degli studi socio-antropologici; quella per cui per cui ogni attività sportiva, ogni evento sportivo può essere considerato: un fatto sociale totale (secondo l'insegnamento classico di Marcel Mauss); un fenomeno culturalmente denso (secondo la lezione di Clifford Geertz); ed un aspetto contemporaneamente locale e globale che viene narrato e globalizzato (secondo il già citato Arjun Appadurai). Non abbiamo voluto esporre per intero ed in modo intensivo questa triplice via di comprensione, non potendo esplorare di nuovo tutto ciò che costituisce nei propri termini teorico-metodologici,<sup>24</sup> ma abbiamo voluto usare questa triplice prospettiva del fatto sociale totale, del fenomeno culturalmente denso e del frammento locale/globale, ponendola all'interno della nostra particolare riflessione, usandola pertanto come un punto d'appoggio implicito e sicuro, con l'intento di arrivare a riconsiderare e a leggere nuovamente l'idea e la forma dell'attività fisica finalizzata e organizzata. Il nostro scopo è stato quello di intravedere un eidos dello sport antropologicamente più ampio e sociologicamente più attuale, intensificato culturalmente e socialmente in tutti e tre i fattori umani che lo incarnano e lo muovono: corpo-mente; game/play/performance; movimento, accrescimento e trasformazione. Le ultime parole sono ancora tra quelle di un intellettuale, atleta e danzatore: "Tutto ciò suggerisce che c'è un'importante differenza tra conoscere e osservare, e tra osservare e sapere" (Paxton, 2021, p. 270).

---

<sup>24</sup> Per un confronto rinnovato tra antropologia e sociologia dello sport, il riferimento torna ancora una volta al lavoro di Barba (2021).

## Riferimenti bibliografici

Ales Bello, A. (2001). *Le figure dell'Altro*. Torino: Effatà.

Ales Bello, A. (2003). *L'universo nella coscienza. Introduzione alla fenomenologia di Edmund Husserl, Edith Stein & Hedwig Conrad Martius*. Pisa: ETS.

Alexander, J. C. (2004). Cultural Pragmatics: Social Performance between Ritual and Strategy. *Sociological Theory*, 22 (4), 527-573.

Appadurai, A. (2001). *Modernità in polvere*. Milano: Meltemi.

Barba, B. (2021). *Il corpo, il rito, il mito. Un'antropologia dello sport*. Torino: Einaudi.

Benjamin, W. (2001). *Infanzia Berlese (1938). Intorno al millenovecento*. Torino: Einaudi.

Bigé E., Falcone F., Godfroy A., Sini A. (2021). *La Perspective de la Pomme. Histoires, Politiques et Pratiques du Contact Improvisation*. Roma: Piretti Editore.

Brera, G. (1993). *L'arcimatto. 1960-1966*. Milano: Baldini & Castoldi.

Caillois, R. (1995). *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani.

Careri, F. (2006). *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*. Torino: Einaudi.

D'Andrea, F. (1998). *L'esperienza smarrita. Il gioco di ruolo tra fantasy e simulazione*. Soveria Mannelli: Rubettino.

D'Andrea, F. (2008). *Il corpo in gioco. La sfida di un sapere interdisciplinare*. Milano: Franco Angeli.

D'Angelo, D. (2012). L'origine dell'autocoscienza. Da Darwin a Mead e Merleau-Ponty. *Noéma*. 3, 2012, Ricerche. (<http://riviste.unimi.it/index.php/noema>).

De Feo L. (2019). Riflessi estetici e illuminazioni selvagge. Per una poetica del corpo danzante. *Mediascapes Journal*. 13/2019, 123-134.

De Feo L. (2021). Sinfonie per una metamorfosi: il dispiegarsi artistico della trascendenza digitale. *Sociologia Italiana. AIS Journal of Sociology*, Egea. 17, 2022, 283-299.

De Feo, L. (2022). Il désœuvrement tersicoreo. Umanoidi e anima mundi tra impermanenza e sintropia. *Futuri. Rivista italiana di future studies*. 17-2022, 111-122.

- Ferreri, E. (2011). La condizione giovanile e le appartenenze difficili. In Ruini, M. (a c. di). *Giovani. Percorsi di vita quotidiana*. Roma: Edizioni Nuova Cultura, 83-93.
- Ferreri, E. (2020). The Anthropocene. A Socio-anthropological Perspective. In: Dobbins E., Piga L., Manca L.: *Perspectives on Environment, Social Justice, and the Media in the Age of Anthropocene*. London: Lexington Books, 29-52.
- Ferreri, E. (2020a). Violence, identity and culture. Perspectives and topics in the global scenarios. *International Review of Sociology*. 30 (2), 1-19.
- Ferreri, E. (2021). Quando l'immaginario di una generazione si mise a danzare. In: Bigé, E.; Falcone, F.; Godfroy, A.; Sini, A. *Il Punto di Vista della Mela. Storie, Politiche e Pratiche della Contact Improvisation*. Roma: Piretti Editore, 29-40.
- Goffman, E. (1969). *La vita quotidiana come rappresentazione*. Bologna: Il Mulino.
- Huizinga, J. (2002). *Homo ludens*. Torino: Einaudi.
- Ingold, T. (2019). *Antropologia come educazione*. Bologna: La linea.
- Ingold, T. (2019a). *Making. Antropologia, archeologia, arte e architettura*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Ingold, T. (2020). *Siamo linee. Per un'ecologia delle relazioni sociali*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Ingold, T. (2020a). *Antropologia. Ripensare il mondo*. Milano: Meltemi.
- Ingold, T. (2021). *Corrispondenze*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Isidori, E. & Reid, H. L. (2011). *Filosofia dello sport*. Milano: Mondadori.
- Le Corbusier, (1925). *Urbanistica*. Milano: Il Saggiatore 1967.
- Leroi-Gourhan, A. (1977). *Il gesto e la parola*. Torino: Einaudi.
- Mead, G. H. (1966). *Mente, sé e società*. Firenze: Giunti-Barbera.
- Musso, M. G. (2020). Di carne e d'anima: la performance, il corpo e il limite. In: Tina M.L.; Polverini, A.; Ferrari, S. *Il corpo in performance. Tra stati di alterazione di coscienza e processo creativo*. Milano: Mimesis, 26-44.
- Novak, C. J. (2018). *Contact Improvisation. Storia e tecnica di una danza contemporanea* (a c. di. Veroli P. e Falcone P.). Roma: Dino Audino Editore.

- Paxton, S. (2021). Cenni sulle tecniche interiori. In: Bigé, E.; Falcone, F.; Godfroy, A.; Sini, A. *Il Punto di Vista della Mela. Storie, Politiche e Pratiche della Contact Improvisation*. Roma: Piretti Editore, 261-272.
- Perullo, N. (2022). *Piedi, linee, tempo, labirinto. L'ecologia della vita come corrispondenza a partire da Tim Ingold* (open source, Academia.edu, pdf consultato il 09/08/2022).
- Perullo, N. (2020). *Estetica ecologica. Percepire saggio, vivere corrispondente*. Milano: Mimesis.
- Pievani, T. (2019). *Imperfezione. Una storia naturale*. Milano: Raffaello Cortina.
- Reid, H. L. (2012). *Introduction to the Philosophy of Sport (Elements of Philosophy)*. USA: Rowman & Littlefield Publisher.
- Remotti, F. (2005). *Figure dell'umano. Le rappresentazioni dell'antropologia*. Roma: Meltemi.
- Sheets-Johnstone, M. (1998). *The Primacy of Movement*. Amsterdam: Jhon Benjamins.
- Simmel, G. (1908). *Sociologia*. Trad. italiana. 2018. Milano: Meltemi.
- Turner, V. (1993). *Antropologia della performance*. Bologna: Il Mulino.