

[Questa (non) è un'intervista]

Indagine in tappe sul dispositivo cinetico 4.4 di CollettivO CINETICO. - Tappa 1

di **Francesca Pennini** (spiegatrice),

a cura di **Matteo Antonaci**

*Alla luce della performance vista al Palladium per il progetto **DNA - Danza Nazionale Autoriale**, all'interno di **Romaeuropa Festival**, partendo dal dispositivo "cinetico4.4" da voi brevettato, possiamo intendere questa conversazione come una continuazione del momento performativo al di fuori dello spazio scenico? Ovvero come un momento generato dallo stesso dispositivo?*

Assolutamente sì. Come lo era anche la spiegazione contemplata nel formato di DNA e concepita come una intervista/dibattito immediatamente dopo la performance. Inoltre il tema della latenza è anch'esso parte dell'esito del dispositivo rendendo anche questo momento di dispiegamento (questo qui) particolarmente aderente e inserendoti (tu, Matteo Antonaci) a pieno titolo nel cast.

Leggo sulla vostra pagina Web a proposito di "cinetico4.4": "si tratta di uno dei 6 dispositivi nati dall'indagine sui meccanismi di ibridazione del ruolo autoriale e dalla riflessione sul concetto di spiegazione dei lavori performativi. In tutto e per tutto funziona come un gioco di società e permette di generare collettivamente le informazioni per la creazione di una performance, negoziando in maniera ludica scelte registiche e logistiche. Per CollettivO CINETICO lo scopo principale di questo dispositivo è la pratica di riorganizzazione continua dei collegamenti tra i contenuti del progetto e la generazione di veri e propri micro-eventi performativi come espedienti per sperimentare modalità di spiegazione". Domande: 1. Puoi parlarci dei 6 dispositivi individuati? 2. Indagare i meccanismi di ibridazione del ruolo autoriale significa scomporre e analizzare nel dettaglio quella graduale sparizione dei ruoli che caratterizza la complessità di parte della scena teatrale e coreografica contemporanea? 3. Ovvero soffermarsi, nella scomposizione, proprio sulla natura collettiva della creazione?

Rispondo in tre strati...

{ **3** La necessità dei dispositivi è nata come strategia di lavoro collettivo per poter condividere anche la fase di ideazione e lo sviluppo teorico fin dagli inizi del progetto. Da un lato è quindi una sorta di tattica di gestione relazionale/politica all'interno del gruppo in cui i ruoli vengono riorganizzati e si spostano punti di vista e responsabilità. [**2** Questa riorganizzazione non va verso una diluizione del ruolo dell'autore ma ha uno scopo principalmente analitico. È un'indagine che porta alla discussione dei ruoli coinvolti sfumandone i confini ma mantenendo intatta la loro presenza. Con i dispositivi ideati la figura dell'autore rimane tale, ma parte delle sue scelte vengono negoziate con gli altri soggetti (compreso lo spettatore). (**1** I sei dispositivi generati fino ad ora si differenziano per meccanismo, regolamento, numero dei partecipanti, materiali utilizzati, tipo di parametri di intervento sulla performance e, soprattutto, modalità politiche di distribuzione delle scelte. Un primo dispositivo "I x I No, non distruggeremo...", nato nel 2010, coincide con la performance stessa e viene usato direttamente dagli spettatori in contesti pubblici¹. A partire dal 2011 per il progetto su piega/spiegazione ne sono stati creati altri 5 che,

però, vengono usati esclusivamente nel processo di creazione. La performance è un esito della pratica di questi dispositivi.

- Dispositivo 1

È una mappa concettuale condivisa dove i giocatori devono disporre alternatamente delle tessere adesive su un grande pannello senza comunicare le loro motivazioni. Si genera un "rizoma mobile" che permette di ridistribuire e ricollegare i concetti sfaccettandone le interpretazioni. I contenuti vengono definiti per legami di vicinanza e viene determinata una gerarchia in base al loro posizionamento geografico. Gli esiti mostrano delle topografie concettuali che fanno emergere l'interpretazione individuale e collettiva dei contenuti.

Numero di partecipanti: illimitato

Esito: rizoma concettuale

- Dispositivo 2

È un sistema aleatorio di sorteggio di ruoli e tematiche che prevede la generazione di performance in maniera estemporanea su una tassonomia di contenuti classificati. La performance viene presentata allo spettatore sorteggiato a due ore dall'estrazione delle tematiche.

Numero di partecipanti: da 2 in su

Esito: 1 performance

- Dispositivo 3

È un gioco di carte in cui i partecipanti devono combinare dei contenuti concettuali e logistici per la preparazione di una performance. La modalità di gioco è competitiva con lo scopo di ottenere una propria combinazione impiegando come merce di scambio il tempo di creazione.

Numero di partecipanti: da 2 a 4

Esito: tante performance quanti sono i giocatori

- Dispositivo 4

Brevettato nella versione "cinetico4.4" come quarto aggiornamento del regolamento e della grafica.

È un gioco da tavolo con tabellone, tessere e dadi ad hoc. I giocatori negoziano le scelte registiche di un'unica performance gestendo strategicamente priorità personali, decisioni altrui e aleatorietà.

Numero di partecipanti: 4

Esito: 1 performance

Nota: la performance presentata a Romaeuropa era uno degli esiti di questo dispositivo.

- Dispositivo 5

Si tratta di un gioco di carte con una particolare componente competitiva sull'attribuzione dei ruoli dell'autore e del performer. Pone il proprio focus sulla definizione dei formati e delle modalità di fruizione delle performance generate.

Numero di partecipanti: da 2 in su

Esito: minimo 2 performance; massimo tante quante sono i giocatori.

)

Sicuramente diventa determinante la funzione attiva che ha lo spettatore nella fase del gioco di elaborazione concettuale e l'introduzione di una figura ad hoc: lo "spiegatore", colui che apre/svolge/divarica la piega performativa. L'altrettanto determinante partecipazione attiva del performer è qualcosa di già più assimilato.] Dall'altro è originata da una scelta applicata a questo progetto specifico, che ha come denominatore il concetto di Piega e Spiegazione. Ho scelto che tra di noi non si parlasse dei contenuti del lavoro ma che la condivisione dei materiali avvenisse in modi strutturati, ludici e silenziosi. Nessuna spiegazione inter nos sul progetto sulla spiegazione.}

Individuo due caratteri del dispositivo: -- 1. -- Mi interessa l'insieme di regole su cui si costruisce. Nelle vostre performance e nei vostri spettacoli lavorate spesso su una pulizia matematica e scientifica. Si tratta di una razionalizzazione del ruolo che assume l'artista nel momento della creazione? Oppure un ipotetico intento potrebbe essere quello di trasportare delle modalità attinenti al processuale e/o al minimalista, in una dimensione che possa essere al contempo totalmente estetica e contemplativa?

Non nasce come razionalizzazione del ruolo dell'artista... temo piuttosto che sia una mia attitudine.

Tutti i nostri progetti iniziano con la generazione di un regolamento specifico che la performance andrà ad abitare in seguito.

Viene costruito uno spazio teorico e fisico i cui parametri sono pensati in relazione ai contenuti del progetto.

La maggior parte del tempo di creazione è dedicato alla tessitura di questo corpus di regole e ad esperimenti a perdere. Non viene progettata direttamente l'azione, non appaiono le immagini sceniche, ma risultano di conseguenza. La ricerca collassa nella messa in scena vera e propria in un tempo molto breve.

(Ad esempio: per la performance che abbiamo presentato a DNA "* { titolo futuribile }")

costruzione del corpus di regole: 10 mesi

ideazione, messa in scena e prove: 3 giorni + 2 ore)

Interessante il tuo punto di vista sul trasporto dal processuale/minimalista alla dimensione estetica e contemplativa. Non ci avevo mai pensato in questi termini. Credo che in ogni caso il processo (per quanto determinante) sia funzionale all'indagine e alla costruzione dell'evento performativo e non coincida con esso. Nei nostri spettacoli la performance non è un processo, non è un work in progress e, probabilmente, non è nemmeno process based.

(Che valore dare alla contemplazione?)

((da una piccola ricerca filologica:) **contemplare** - dal latino cum-templum dove templum è lo spazio di cielo che il sacerdote circoscriveva con la sua bacchetta definendo un limite entro il quale osservava e interpretava il volo degli uccelli leggendone la volontà divina. È trasposto in "ogni spazio libero e vasto in cui l'occhio possa a suo piacere viaggiare").

Mi piace immaginare lo spazio scenico come luogo pensato per essere toccato e letto dallo sguardo. Da un lato una superficie dedicata a una fruizione puramente

oftalmica, composta graficamente. Dall'altro una proposta enigmistica in cui segni e indizi chiedono di essere trovati e messi in relazione tra loro. Immagino che in questo binomio convivano uno stato contemplativo e una condizione di prontezza, di reattività agli stimoli. Dopotutto non si sa mai cosa può accadere, con gli uccelli come con lo spettacolo dal vivo. Essere spettatore è un'operazione rischiosa.²⁾

– 2.– Secondo carattere del dispositivo: il gioco. L'atto creativo è un atto ludico? Penso immediatamente all'esperienza Fluxus. Se riconosci un segno di tale esperienza nel tuo lavoro, in che modo credi ne sia alterato il vettore?

Nel nostro caso è sempre stato un atto ludico. Non è una scelta a priori, né uno statement... È una considerazione statistica. Per noi è ed è sempre stato così. Credo che il gioco - che vive di regolamentazioni - sia estremamente simile al nostro processo e all'attitudine di rigore e divertimento con cui ci poniamo nel lavoro. Sicuramente la nostra ricerca ha indirettamente ereditato parecchio da Fluxus e da ciò che ha determinato.

Se ne discosta la dimensione estetica mentre si toccano la linea sperimentativa e la struttura mobile.

Un'attitudine sperimentale in entrambi i casi legata al formato che (forse) per Fluxus era direzionata a romperne le cristallizzazioni e che nel nostro caso si concentra sull'analisi per renderne visibili gli aspetti costitutivi.

Fluxus e CollettivO CINETICo sono inoltre sistemi mobili. Un movimento che, per Fluxus, ha una dinamica di continua fluida viscosità mentre è "CINETICo" nella disarticolazione rizomatica, in un discreto e alternato linkaggio.

(Quali sono le regole del gioco previste dal dispositivo "cinetico4.4"?)

Faccio una sintesi breve poiché, per la descrizione, sarebbe necessario avere sotto mano i relativi oggetti e la grafica.

cinetico4.4 è un dispositivo per quattro giocatori diviso in tre sessioni.

La prima è simile ad un gioco da tavolo e consiste nella costituzione di una combinazione di nove elementi tramite un tabellone, pedine, dadi e tessere. Gli elementi della combinazione sono suddivisi in sei diversi parametri (topic, links, location, cast, time, props) che determinano il contenuto teorico e la conformazione concreta della performance.

I giocatori, muovendo la propria pedina sul tabellone, possono proporre dei contenuti posizionando le rispettive tessere nel percorso. Ogni volta che un giocatore incontra una proposta deve decidere se confermarla e metterla nella combinazione finale o eliminarla. Il meccanismo di base di "proposta e conferma" comporta un'alta probabilità di vagliare materiale scelto da altri giocatori e, al contempo, di vedere i contenuti potenziali immaginando possibilità performative e connessioni tra i concetti.

Quando viene confermata la tessera del parametro CAST (che propone quattro simboli colorati ad identificare Autore, Performer, Spiegatore, Spettatore in combinazioni differenti) si apre la possibilità di attribuire questi ruoli ai diversi partecipanti. Durante il gioco esistono inoltre diverse possibilità di rimettere continuamente in discussione qualsiasi parametro.

La prima fase finisce quando la combinazione di nove elementi è completa e tutti i giocatori hanno un ruolo assegnato.

Inizia immediatamente la seconda fase, della durata di due ore. Questa consiste nella preparazione di una performance basata sui contenuti della combinazione ottenuta. Gli spettatori non possono assistere alla preparazione. Gli spiegatori sono invece liberi di scegliere se assistere o meno alla fase di creazione e possono impiegare le due ore per elaborare una strategia di spiegazione.

La terza e ultima fase del dispositivo consiste nella performance vera e propria che avviene nella location determinata dalla partita.

Nella performance “* { titolo futuribile }” presentata a Romaeuropa la combinazione ottenuta era la seguente:

TOPIC:

Stratificazione

LINKS:

Asterisco

Barocco

LOCATION:

Palco della sala teatrale

TIME (= durata):

10 minuti

PROPS:

Carta da pacchi

Inchiostro fluorescente

Selezione musicale barocca

CAST:

Autore/Performer/Spiegatore: Angelo Pedroni

Performer/Spiegatore: Nicola Galli (sostituito per la performance di DNA da Floriano D'Auria)

Spiegatrice: Francesca Pennini

Spettatore: Andrea Amaducci (sostituito per la performance di DNA dagli spettatori del Teatro Palladium)

Cosa significa costruire per spiegare? In che modo si costruisce il rapporto tra autore e spiegatore? Che ascolto credete di chiedere allo spettatore?

L'intero senso di questo progetto è di dare tentativi di risposta a questa domanda articolandone le possibilità di definizione, aprendone le pieghe.

Gli esperimenti performativi che vengono generati con il dispositivo sono degli espedienti per applicare modalità di spiegazione per comprenderne le conseguenze. Lo spiegatore è a tutti gli effetti un autore di una spiegazione. Deve scegliere come e quanto vuole accedere alla performance (ad esempio può assistere al processo di creazione, fare delle domande all'autore o vedere per la prima volta il lavoro con gli spettatori) e in che modalità gestirne l'interpretazione. Può scegliere di traviarne il senso, di spiegare prima dello spettacolo (generando una serie di premesse imprescindibili) o addirittura durante partecipando attivamente

alla scena. Inoltre può sperimentare supporti differenti, dal tradizionale foglio di sala a spiegazioni grafiche o performative, da telefonate minatorie a quiz per gli spettatori.

In questa libertà rimangono stabili questi punti:

- 1) La spiegazione è direzionata e dedicata esclusivamente agli spettatori.
- 2) La spiegazione deve essere evidente come tale (con che strategie esplicitarlo? Come si differenzia dalla performance? Fino a che punto può essere virale?).
- 3) Lo spiegatore deve concordare con l'autore le possibili interferenze pratiche. La sua azione può gestire liberamente le informazioni ma non può ostacolare fisicamente l'evento della performance.

Il potere dello spiegatore di manipolare, incanalare e filtrare il pensiero dello spettatore è una risorsa che trovo estremamente interessante. Non si tratta di "traviare un senso intrinseco della performance", non esiste fruizione vergine.

È qualcosa che accade normalmente: leggere il programma di sala prima o dopo uno spettacolo, consultare una recensione o una critica, sentire il parere di un amico sono elementi costitutivi di quello strato molle della performance che si costruisce e genera nella fruizione.

Intervenire attivamente stratificando queste zone è l'operazione autoriale che mi interessa indagare.

È un progetto sottilmente criminale.

Mi piacerebbe sentire la tua, in quanto "spiegatore" professionista.

Decade o permane la struttura spettacolare? L'opera esiste anche senza la struttura che la accoglie? Può darsi anche in assenza del pubblico teatrale comunemente inteso e in presenza di un solo spettatore/incognita?

Mi definisci il tuo "opera" e "struttura"?

Per ora posso dire la mia sul fatto che:

- Non può esistere senza spettatore/i.
- Può esistere per un solo spettatore a patto che sia consapevolmente tale.

Nel progetto scientifico "The uncertain scene - reformatting the performative event" abbiamo affrontato un'analisi formale dell'evento performativo. Procedendo per esperimenti e dimostrazioni logiche ed analizzando eventi performativi reali abbiamo costruito un nostro corpus "anatomico" di interpretazione.

Abbiamo analizzato partite sportive, messe religiose, performance urbane e accidentali etc... tentando di definire lo statuto ontologico dell'evento performativo e i bordi delle sue componenti.

Uno degli obiettivi era esplicitare in che termini una performance potesse esistere anche al di fuori del momento in cui avviene e mantenere la propria identità in altre repliche, contesti, formati.

Ma questa è un'altra parentesi. Graffa.

(Cos'è *? Dove si situa?)

* è:

un distanziatore spaziale
un generatore di latenza

il "crane pattern" base di un origami
la sovrapposizione di due " x " ³
un macchinario per l'ubiquità
un simbolo di moltiplicazione⁴
una sovrapposizione di pieghe

* si situa:

nello spazio interno ad una piega
negli interstizi
sotto
dietro
dopo
lontano
nel futuro

Il vostro lavoro indaga, a partire dalla scelta dei titoli, il ruolo della grafica, disarticolando, spesso, il comune rapporto tra il segno e il suo significante. Smile, asterischi, parentesi, vogliono custodire, nella loro immediatezza, la sostanza della performance? O il segno grafico è, esso stesso, elemento performativo?

Forse sono entrambe le cose.

Di base c'è un mio interesse verso la funzione e l'estetica dei simboli grafici e la loro capacità significativa nell'estrema sintesi.

Emoticon e combinazioni di simboli sono presenti nei lavori legati al rapporto tra visione e scrittura in qualità di immagini vere e proprie⁵. Sono disegni digitabili. Approssimazioni visive dei corpi.

Un'altra interpretazione è data alla " x " presente all'interno di tutto il progetto decennale C/o dove è il puntatore che identifica un luogo (nei titoli come sulla scena o sui corpi).³

Nel nuovo progetto su piega/spiegazione oltre all'asterisco sono presenti:

= emblema della spiegazione ed elemento simmetrico e binario, duplic-e ⁴

{ () } come elementi grafici di stratificazione e rappresentazione di inclusioni del "senso". La performance è una piega che vive di significati tra parentesi.

{ } le graffe sono strutture a tre pieghe, ricami barocchi⁶

[] le quadre sono pieghe angolari e perpendicolari. Polsi, caviglie, spigoli, carta.

() le tonde sono una piega morbida che non sigilla il suo contenuto ma che ne filtra la visibilità. Articolazione distribuita, schiena. Materia plastica, linoleum.

C'è, nel vostro lavoro, una resistenza del Pop, inquadrato - a mio parere - in un ottica prevalentemente nipponica. Penso a Takashi Murakami, ai Manga, all'Origami ma anche ad una particolarissima percezione della forma del corpo, del gesto, del movimento. Da dove questa attenzione?

- A) Si tratta di una conseguenza del lavoro sulla scrittura dell'immagine come impressione mnemonica, retinica. La riconoscibilità delle immagini Pop frammentate e ibridate nei corpi è espediente per rendere iconiche le figure sulla scena.
- B) Nasce da un interesse sulla rappresentazione del corpo nel manga giapponese (vedi Katsushika Hokusai) e la tassonomia espressiva in cui viene squadrato. Il bilanciamento tra pochi ma ben definiti segni e determinate proporzioni connota il corpo e lo deforma.
- C) Deriva da una fascinazione per il dettaglio, per il piccolo. Sono gli indizi presenti nella composizione del gesto e delle immagini che richiedono una scansione microscopica della scena all'occhio dello spettatore. Una visione al contempo grandangolare per percepire la struttura del formato e zoomata per leggere le cesellature.
- D) Altro
(Il record del mondo per la più piccola rana ad origami è detenuto da Josiah Hamilton che, il 30 marzo 2007 all'età di dodici anni, ha realizzato senza l'aiuto di strumenti esterni una figura lunga 2 mm, che salta una distanza di 10 cm.)

Note:

1)

| x | è un dispositivo coreografico interattivo che permette al pubblico di determinare i movimenti dei performer.

Gli spettatori hanno a disposizione una particolare tastiera per guidare tre ragazzi bendati alla mappatura del luogo tramite una mazza da baseball.

Il codice di istruzioni è basato sul sistema vettoriale ed il pubblico ha trenta minuti per decifrarlo ed apprenderlo per tentativi, osservando e gestendo le conseguenze dei comandi impartiti.

Compositivo o distruttivo, timido o goliardico, passivo o ludico questo meccanismo performativo lascia emergere il carattere e le scelte di ogni assortimento di pubblico in un passaggio continuo di responsabilità tra autore, performer e spettatori.

Esempi di alcune mappature effettuate:

"| x | No, non distruggeremo la casa di Silvia Fanti" – Abitazione privata (Festival Danza Urbana)

"| x | No, non distruggeremo il negozio Russell Square di Via Aurelio Sassi 12" – Negozio (Santarcangelo Festival)

"| x | No, non distruggeremo la libreria Feltrinelli" - Libreria (Festival Ammutinamenti)

"| x | No, non distruggeremo il Teatro India" - Teatro (Short Theatre)

2)

Confesso che sono ornitofobica.

3)

Il progetto "C/o" è una macroperformance, un processo, un'architettura.

Ha inizio nel 2007 e si svolge nell'arco di 10 anni articolandosi in frammenti distribuiti in tempi e spazi "altri". Il nucleo tematico, debitore a Foucault, consiste nei concetti di eterotopia ed eterocronia. Ciascun frammento performativo indaga un luogo specifico che viene segnalato con una "x" come intersezione cartesiana di identificazione spaziale.

4)

Moltiplicazione (da multi = molti e plicare = piegare) = che ha molte pieghe

Duplica: che ha due pieghe

Triplice: che ha tre pieghe

Semplice: senza pieghe

Complicato: con molte pieghe

5)

XD vignette sfuse per uso topico (2010)

XD scritte retiniche sull'oscenità dei denti (2010)

: :D monoscritte retiniche sull'oscenità dei denti (2009)

O+< scritte viziose sull'inarrestabilità del tempo (2009)

6)

“Il Barocco non connota un'esperienza, ma una funzione operativa, un tratto. Il Barocco produce di continuo pieghe. Non è una novità assoluta(...). Ma il Barocco curva e ricurva le pieghe, le porta all'infinito, piega su piega, piega nella piega. Il suo tratto distintivo è dato dalla piega che si prolunga all'infinito.”

“La piega. Leibniz e il barocco” (1988), tr. Davide Tarizzo, Einaudi, Torino 2004.