

cole o grandi stanze dove gli abitanti gli fanno compiere azioni. Dopo che il maestro gli ha posto la domanda finirà in un guardaroba dove un ometto buffo gli chiederà di trovare l'odore della sua domanda tra una ventina di boccettine. Poi un labirinto di specchi. Poi un/una cartomante gli chiederà di pescare una carta tra gli Arcani maggiori dei Tarocchi e a seconda della carta scelta gli racconterà una storia. Poi un mago gli darà un seme di grano sul palmo della mano dicendo "Questa è la tua domanda", e il viaggiatore la planterà in un piccolo giardino e da quel punto in poi in ogni stanza troverà una pianticella sempre più grande, fino ad arrivare ad una macina, poi a un piccolo panificio ed infine in una grande cucina accogliente ed antica dove insieme agli altri viaggiatori che hanno già raggiunto la meta mangerà la sua domanda divenuta pane, e forse avrà risposta.

INTR' U LABIRINTO

di Luce Prola

Sono in fila davanti al teatro insieme ad altri 60 spettatori. Tutti siamo eccitati e curiosi, dicono che si entra uno alla volta, dicono che c'è una domanda. "Una domanda?"; "Sì, sì, bisogna farsi una domanda...". "Ma quale domanda?". "Tu ce l'hai?". Finalmente è il mio turno, davanti a me una piccola porticina si apre e dall'interno una mano mi fa segno di avanzare. Entro e invece che in una hall di un teatro mi ritrovo in una stanzetta in penombra piena di banchi di scuola dove un buffo tipo vestito come un maestro del libro Cuore mi chiede: "Ce l'hai una domanda? Una domanda che sia importante per te...".

Sono appena entrata dentro al labirinto di Oracoli, anzi, in realtà io dentro al labirinto c'ero già prima, sono uno dei venti personaggi che popolano questo mostro odoroso, abitanti di questo percorso attraverso i sensi e gli archetipi. Tutte quelle musse (in genovese "buglie") ve le ho raccontate per darvi la sensazione dell'entrata e perché ci stava bene. Oracoli, del regista colombiano Enrique Vargas, è uno dei così detti "spettacoli a percorso". Lo spettatore - meglio chiamarlo viaggiatore si inoltra da solo in un labirinto avvolto nella semioscurità, un po' come il castello degli orrori al luna park, e durante il viaggio incappa in tante pic-

cola o grandi stanze dove gli abitanti gli fanno compiere azioni. Dopo che il maestro gli ha posto la domanda finirà in un guardaroba dove un ometto buffo gli chiederà di trovare l'odore della sua domanda tra una ventina di boccettine. Poi un labirinto di specchi. Poi un/una cartomante gli chiederà di pescare una carta tra gli Arcani maggiori dei Tarocchi e a seconda della carta scelta gli racconterà una storia. Poi un mago gli darà un seme di grano sul palmo della mano dicendo "Questa è la tua domanda", e il viaggiatore la planterà in un piccolo giardino e da quel punto in poi in ogni stanza troverà una pianticella sempre più grande, fino ad arrivare ad una macina, poi a un piccolo panificio ed infine in una grande cucina accogliente ed antica dove insieme agli altri viaggiatori che hanno già raggiunto la meta mangerà la sua domanda divenuta pane, e forse avrà risposta.

Prima di lavorare ad Oracoli avevo lavorato con il gruppo teatrale *Ey de Nét* e non conoscevo quasi per nulla l'opera di Vargas, avevo solo sentito parlare dello spettacolo Oracoli. Coincidenza! Le affinità erano molte: lo "spettatore" attivo, l'interesse per Jung, per le performances, per le domande e per le coincidenze. Vargas ci diceva che non solo i viaggiatori ma anche noi abitanti dovevamo avere una domanda, una domanda importante per noi che ci avrebbe guidato nel lavoro, alla costruzione della nostra stanza e del nostro personaggio; anche se poi aggiungeva che non dovevamo costruire un personaggio ma semplicemente fare le nostre azioni (ripetute ogni sera per 60 volte, quanti gli spettatori!) ed abitare il labirinto. Oltre alla domanda per lavorare si usavano i Tarocchi. Io avevo l'arcano "Stella". Dovevo osservare bene l'immagine, capire (anche attraverso i diari degli altri attori che avevano lavorato a "Stella" e attraverso il libro "Jung e i Tarocchi" (di S. Nichols) quali simboli, quali archetipi

racchiudesse e poi trasformarli in altri simboli che prendessero forma nell'installazione della stanza e nei giochi proposti ai viaggiatori. Per esempio l'arcano "Innamorati" può essere interpretato come l'aver perso la via, sentirsi perduti come innamorati, e allora nasce una stanza in cui dall'alto pendono veli bianchi dietro ai quali appare e scompare una bianca figura di fanciulla che il viaggiatore tenta di rag-giungere. L'allestimento degli spazi è importantissimo, la "poetica dello spazio" come la chiama Vargas da un libro di Bachelard. Lo spazio deve parlare, dare sensazioni (la sensorialità da risvegliare nel viaggiatore è un elemento importantissimo in Oracoli, ma non tratterò ivi cotesto argomento per mancanza di spazio), spesso una stanza deve essere capace di vivere anche senza abitante; come quella, circolare e sabbiosa di "Forza", in cui una goccia cade dal soffitto a scavare lentamente una pietra posta al centro, e intorno altre pietre su cui sedersi e meditare in solitudine. E infatti questo un viaggio solitario, un rito individuale, un percorso nella semioscurità (importante perché scatena l'immaginazione) o totale oscurità in cui spesso ci si sente perduti e si ha paura (anche alcuni abitanti l'ammetto) ma questa viene subito vinta dalla curiosità, sovente stimolata ad hoc. La paura è una porta chiusa e non so cosa c'è dietro: se rischio, e la apro, forse posso perdere qualcosa, ma se non rischio perdo tutto. E allora Vargas ci spronava a inventare giochi per suscitare la curiosità nel viaggiatore: un suono che non so da dove viene, un'ombra, un giocattolo attaccato a un filo tirato da dietro una porta...

Ma insomma Oracoli risponde o no alla domanda? Jung in un suo saggio "Sincronicità" parla delle coincidenze significative, lo fa in modo preciso e scientifico e io non ho capito tutto quindi se volete ve lo potete leggere (è breve), comunque il succo è che le coincidenze sono segni, ci parlano. E puro caso la carta che pescò? E puro caso se durante il viaggio mi offrono una rosa e questa ha a che fare con la mia domanda? E questo il funzionamento dell'oracolo: lasciar fare al caso, creare le condizioni perché nascano coincidenze che diano risposta. Spesso funziona. A volte no, ho fatto comunque un bellissimo viaggio, e me ne torno a casa, forse con un'altra domanda.

DIALOGANDO: la rivista intende essere trimestrale pronta per ogni equinozio e solstizio, ci accettano volentieri i contributi di tutti e in qualsiasi forma: articolo, lettera, saggio, foto, recensione, testimonianza...

la redazione: hanno partecipato alla realizzazione di questo numero: giorgio degaspero celestino russo luce prola

per informazioni: info@zeroteatro.it



numero zero

rivista del rito teatrale, comunitario e interattivo

21 giugno 2001



NUMERO ZERO

Ci sono opere e ci sono i flussi. E possono convivere insieme

di G. Degaspero

di U. Eco

Con questo numero di *The Clouds* (Le Nuvole) inizia la storia di una nuova rivista che non si occuperà di teatro in generale, ma sarà tutta dedicata al rito teatrale, cioè a quel particolare genere teatrale che prevede la partecipazione del pubblico allo svolgimento e/o alla creazione dell'evento/spettacolo. Lo scopo principale di questo foglio, volutamente "leggero" per peso e dimensioni (e svincolato dalla logica del ©, del ® e della SIAE), sarà dunque quello di raccogliere tutti i possibili materiali, le testimonianze nonché le recensioni di questo genere teatrale.

Questa necessità nasce dalla constatazione che il rito teatrale, che pure ebbe già una certa risonanza negli anni settanta per poi cadere in disuso, connesso con l'era alle vicende politiche e culturali di quel decennio, oggi sta vivendo una sua nuova stagione. La domanda fondamentale della partecipazione del pubblico (sempre più raramente chiamata tale), si pone sempre più, ma quasi in sordina, nella pratica di diversi giovani gruppi a livello internazionale maturando in una nuova consapevolezza formale. Le opere in questione cercano, di fatto, di trasformare la valenza prevalentemente contemplativa, sia del teatro tradizionale che di quello di ricerca, in una dimensione comunitaria e interattiva, per rispondere alle nuove istanze sociali che il nostro tempo ci impone. Va da sé, inoltre, osservare come negli ultimi decenni lo scollamento tra il genere teatro e la società sia sempre più marcato, per cui queste pagine saranno, se non un fedele specchio del bisogno di attenuare questa distanza, con la pratica del rito teatrale, almeno una porta aperta su quello che sta accadendo in questo capitolo della storia del teatro contemporaneo.

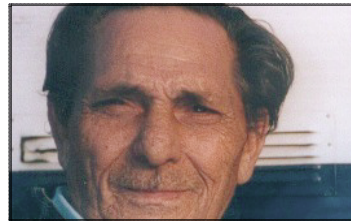
In occasione del convegno organizzato il 14 febbraio 1998 dalla Biennale di Venezia, io avevo detto (senza che tutti fossero d'accordo) che quello che caratterizza l'arte contemporanea non è la fusione delle arti, perché in tal senso non si tratta di cosa nuova, ma caso mai il fine diverso a cui tende questa fusione.

Avevo fatto alcuni esempi, dalla tragedia greca (parola, azione, mimo, maschere, musica, architettura) alle feste barocche, sino alle cerimonie liturgiche, massime una bella messa solenne, dove entrano in gioco la parola, il canto, i gesti, i parametri, ma non solo, dove i fedeli interagiscono col celebrante, le cui parole o gesti stimolano azioni (alzarsi, inginocchiarsi, rispondere), e infine la scenografia dell'ambiente, con la luce che cade dalle vetrate, il tremolare dei ceri, il profumo dell'incenso. Con questo non volevo dire una serata in discoteca (luci stroboscopiche, danze, musica, parola, movimenti, e anche odori, e messa in scena architettonica, e rumori) sia uguale a una cerimonia liturgica, che anzi ha qualcosa di maggiore in comune con quelle manifestazioni di cui parlava a Venezia P. Greenaway, che investono una città intera e tendono a creare azioni multiple e diverse ad ogni angolo di strada, con i mezzi più svariati, tendendo potenzialmente a non finire mai.

Ecco, il punto discriminante mi pareva quello tra opera finita (e non importa se sia l'opera wagneriana o un romanzo scritto e stampato senza illustrazioni) e azioni che fluiscono senza mai avere un inizio e una fine, per cui entra in crisi la stessa nozione di autore. Se vogliamo, una avvisaglia di questa azione a flusso continuo era „Einstein on the Beach“ di Wilson e Fosse, che durava ore e dove il pubblico era autorizzato a vederne un pezzo, uscire, tornare, e potenzialmente la cosa avrebbe potuto continuare all'infinito se gli attori ce l'avessero fatta. Però quell'opera a un certo punto finiva, e quindi imitava, annunciava la possibilità del flusso, ma non ne era un esempio. Anche perché, se flusso deve esserci, occorre che tutti vi partecipino, così che appunto scompaia la differenza tra autore e fruitore.

Ecco, il punto discriminante mi pareva quello tra opera finita (e non importa se sia l'opera wagneriana o un romanzo scritto e stampato senza illustrazioni) e azioni che fluiscono senza mai avere un inizio e una fine, per cui entra in crisi la stessa nozione di autore. Se vogliamo, una avvisaglia di questa azione a flusso continuo era „Einstein on the Beach“ di Wilson e Fosse, che durava ore e dove il pubblico era autorizzato a vederne un pezzo, uscire, tornare, e potenzialmente la cosa avrebbe potuto continuare all'infinito se gli attori ce l'avessero fatta. Però quell'opera a un certo punto finiva, e quindi imitava, annunciava la possibilità del flusso, ma non ne era un esempio. Anche perché, se flusso deve esserci, occorre che tutti vi partecipino, così che appunto scompaia la differenza tra autore e fruitore.

paolo detto "salsiccia" quando andiamo a trovarlo nella sua vecchia carovana, ormai parcheggiata da anni nel "Campo Nomadi" di Modena, ci racconta episodi della sua vita di clown nel suo piccolo circo di famiglia negli anni '30-'40. Sono brandelli di una memoria colma di immagini fantastiche e di parole in un gergo lontano, come il postone, il kauciu, la farsa. Così ogni volta passiamo il tempo a decifrare quel lessico di un mestiere che, al contrario dei circhi d'oggi, sembra essere stato veramente "il mettere in scena la propria cultura" in una mescolanza continua tra la vita con le sue necessità e l'arte come metafora efficace per poter sopravvivere. L'ultima volta che siamo andati da Paolo, in occasione degli auguri per il Natale, ci ha nuovamente sorpresi con una nuova definizione: un forte incontro! Questo, ci ha spiegato, si usava dire di uno spettacolo che è piaciuto molto e per il quale la gente si è veramente divertita con te. Mi immagino, dopo aver lavorato con lui alla riedizione di alcuni dei suoi numeri proprio all'interno del "Campo Nomadi", cosa significhi divertirsi con te! In quell'occasione, infatti, le scene suscitavano un dialogo continuo tra i tre artisti coinvolti e il pubblico, per niente silenzioso e/o rispettoso dell'opera d'arte. Io so che certi paragoni sono illeciti, ma se penso all'ultima "Atcion" degli amici di Pontederà, allora mi piacerebbe portare con me il vecchio Paolo detto "salsiccia" e chiedergli se nella sua cultura di arte popolare c'è mai stata una parola per definire un tale "incontro"?



Questo non ha nulla a che vedere con il vecchio concetto di „opera aperta“, perché un'opera aperta può essere anche un sonetto, con un inizio e una fine, o un libro di 500 pagine, che intende suscitare diverse letture e interpretazioni. Ma le opere aperte di cui ho sempre parlato, persino quelle esecuzioni musicali che potevano cambiare da una sera all'altra, a libito degli esecutori, avevano dei confini: per dirla in parole povere, a un certo punto finivano.

La cosa più vicina a una pratica di flusso era quella che si svolgeva nei bordelli di New Orleans che ha dato origine alla „jam session“ del jazz. Noi non dobbiamo pensare ai dischi che in qualche modo ci tramandano serate di altri tempi posteriori: di solito gli esecutori erano chiamati in un secondo tempo a incidere, in un certo qual senso a riassumere e „concludendo“ quello che avevano fatto altrove senza limiti, e quindi erano essi a comporre una esecuzione musicale che ricordava la jam session, ma non lo era.

Una jam session è a flusso perché possono entrare sempre nuovi esecutori, perché la musica è legata a quanto si svolge nel locale, perché potrebbe continuare per sempre, la gente entra quando vuole, mangia beve, esce un momento a fumare, rientra, e anche questo fa parte del gioco. Se di uno di questi eventi registrate un'ora, montate il nastro, e lo diffondete su disco, abbiamo un'opera, e non un evento, o l'essempio concluso di un evento a flusso.

Le pratiche a flusso sono certamente pratiche artistiche, e molto creative, producono quello che un tempo si chiamava una esteticità diffusa, vivono di contributi collettivi, e in esse è difficile riconoscere uno o più autori (se non nel senso che ne è autore remoto chi le ha immaginate e scatenate). Ma esse non chiedono di essere contemplate e interpretate; chiedono di essere vissute. Guai a tirarsene fuori per „guardarle“. Esse non hanno nulla a che vedere con un'altra dimensione, che è quella che pone un lettore, uno spettatore, a dialogare con qualcosa che è già fatto, per vago che sia, che gli impone una sfida interpretativa, e che talora, come nei romanzi o nei drammi (lirici o no) lo mette di fronte a una immagine del destino che gli è stata designata da qualcun altro.

Non c'è nessuna ragione perché due tipi di esperienza così diversi non possano coesistere.

tratto da "bustine di minerva" L'Espresso, maggio 1999.

DANZA INTERATTIVA: DILEMMI DELL'ARTE NELL'ERA DEI COMPUTER

di robert wechsler

CHE COSA SIGNIFICA IN REALTÀ INTERATTIVO? CHI, O CHE COSA, INTERAGISCE CON CHI?

Al giorno d'oggi la parola «interattivo» è utilizzata ogni volta che si parla di qualcosa che a che affer con i computer: il senso sembra fondamentalmente questo: utilizzando un particolare programma, l'utente ha diverse scelte a propria disposizione, si crea cioè una sorta di interazione tra l'utente e il computer. La mia reazione a questo tipo di interazione è un sonoro sbadiglio.

Le persone sono per natura interattive, abbiamo scambi reciproci ogni volta che parliamo con qualcuno. Nella danza e nelle altre arti della scena, l'interattività ha sempre fatto parte dell'evento. In effetti ne passato l'interattività era sicuramente molto maggiore di quanto non sia oggi!

Gli esseri umani hanno danzato e fatto musica per diecimila anni. Per la maggior parte di questo tempo, le due cose erano considerate parte della medesima forma d'arte e ancora oggi in alcune tradizioni africane esiste un'unica parola per designare la danza e la musica. Gli interpreti si scambiano energia come oggi accade nelle jam session d'improvvisazione, ma quasi mai sulla scena. Inoltre gli interpreti non erano separati dagli spettatori. Tutti partecipavano all'evento.

Con l'avvento della supremazia della borghesia in Europa il teatro ha assistito alla fine dell'interazione tra l'interprete e il pubblico. Anche tra gli stessi artisti l'interattività è praticamente scomparsa. Con le moderne tecniche di registrazione e campionamento, per esempio, i musicisti lavorano spesso separatamente, scambiandosi le piste registrate via e-mail e montandole poi con un computer. I danzatori, dal canto loro, non lavorano quasi più a contatto diretto con i musicisti. Oggigiorno solo una piccolissima parte degli spettacoli di danza è accompagnata da musica dal vivo. Ma lo scaccia-interattività (interactivity buster) più grande di tutti è sicuramente lo schermo - soprattutto quello televisivo, naturalmente.

Non solo il video ha ridotto ulteriormente la necessità per i danzatori e i compositori di lavorare insieme, ma la gente ha cominciato a preferire lo schermo all'evento dal vivo! Fate una prova: mettete un evento dal vivo e uno schermo uno accanto all'altro e guardate dove si dirigono gli sguardi. L'interattività è del tutto scomparsa dalla cultura popolare.

Entra in scena il computer. Al livello binario, di zeri e di uno, tutti i media hanno la stessa forma. Una volta all'interno di un computer non c'è alcuna differenza essenziale tra i bit e i byte di un brano musicale, di un'immagine o di un pezzo di danza. L'informazione digitale è polimorfa - può assumere molte forme diverse. Differenti forme d'arte possono essere combinate in modi nuovi, e persino

essere convertite l'una nell'altra.

Negli ultimi anni si sono create innumerevoli nuove opportunità di collaborazione tra artisti. Un danzatore può creare musica con i propri movimenti, un musicista può dipingere, un regista può creare una coreografia, e così via. Si potrebbe credere che questa evoluzione darà origine ad un nuovo rinascimento, popolato da artisti eclettici. Anche se con il tempo questo potrebbe verificarsi, per ora i danzatori non compongono musica i musicisti non dipingono. Ma questo non è il punto. Gli artisti di discipline diverse hanno ancora bisogno gli uni degli altri ma la loro interazione si svolge a un livello nuovo.

Il gruppo con il quale lavoro, Palindrome Inter-Media Performance Group, si fonda proprio su questa idea. Stiamo lavorando, per esempio, con i compositori americani Joseph Butch Rovani e Noel Zahler su due progetti nei quali i movimenti dei danzatori integrano o controllano la partitura musicale (i sistemi di sensori utilizzati sono descritti nel seguito di questo capitolo). I danzatori «suonano», nel vero senso della parola, con i propri movimenti. Il coreografo e i danzatori sono fortemente influenzati dai risultati sonori dei loro movimenti e allo stesso modo i compositori devono adattare la loro musica alla danza. Anche se un processo in cui interviene un computer rappresenta una perdita di controllo da parte dei singoli artisti, il guadagno è un'apertura, una malleabilità, la condizione essenziale che permette all'interattività di svilupparsi.

La parola «interazione» può descrivere correttamente il procedimento adottato nel nostro lavoro. Ma cosa accade all'interno della performance? A pensarci bene non c'è nulla di necessariamente interattivo in una danzatrice che genera suoni con il proprio movimento. Dopo tutto, chi interagisce con chi?

Qui arriviamo al punto cruciale del discorso: se un'opera interagisce o meno dipende da come essa è interpretata. Se la danzatrice risponde veramente ai media secondari che sono sotto la sua influenza, allora può svilupparsi un interscambio di energia e di slancio e ciò può avere un effetto davvero spendido. Il pubblico vive questo scambio indirettamente insieme alla danzatrice.

Bisogna comunque fare una precisazione. Una volta che l'artista abbia provato e riprovato queste «interazioni», di modo che queste diventino fisse e ripetibili, queste non saranno più interattive. Un danzatore che si esibisce su una musica registrata farebbe sempre esattamente le stesse cose! L'interattività dunque è impossibile senza un certo grado di improvvisazione.

Tutto quanto detto finora sembrerebbe essere in contrasto con il concetto dominante di teatro contemporaneo, in cui tutto deve essere provato fino a raggiungere la completa sicurezza e replicabilità. Questa è in effetti una delle ragioni per cui i computer vengono tramente utilizzati negli spettacoli dal vivo. La loro complessità rende il loro comportamento intrinsecamente aperto alla variabilità.

La tecnica della danza chiamata contact improvisation ha rappresentato una forza fondamentale nello sviluppo della nuova coreografia (specialmente a New York) negli ultimi vent'anni, anche se raramente è stata utilizzata

sulla scena (almeno a partire dagli anni settanta). Gli artisti vogliono avere il controllo su tutto.

Un tipo di approccio che utilizziamo nel gruppo Palindrome consiste nell'impiegare una qualche forma di improvvisazione strutturata, il che significa che le piéce sono in gran parte codificate, pur lasciando agli artisti un certo grado di libertà di reazione e di variabilità rispetto ai sistemi computerizzati.

PARTECIPAZIONE DEL PUBBLICO

Utilizziamo anche la partecipazione del pubblico, in moltissimi modi differenti. Anche se gli spettatori non sono ovviamente artisti, dei contributi anche di piccola entità possono dare al pubblico la sensazione di essere parte dell'evento, e ciò, anche se può sembrare banale, ha in realtà un enorme influenza sull'apertura del pubblico a questo tipo di lavori in generale. Inoltre il modo migliore di spiegare il funzionamento di un sistema tecnico è di fare in modo che il pubblico lo sperimenti da sé.

Prima dell'intervallo scegliamo dei volontari tra il pubblico e durante la pausa mettiamo in scena con loro una piéce interattiva che verrà interpretata nel secondo tempo dello spettacolo. In un'altra sezione, i movimenti rilevati nella platea sono convertiti in musica (la tecnologia utilizzata è descritta in seguito). In questo modo diamo a degli individui o a dei gruppi di spettatori la possibilità di esercitare con i propri movimenti un controllo su alcune parti dello spettacolo. Come potete facilmente immaginare il risultato può essere del tutto caotico, ma il successo è assicurato! Una volta che i primi coraggiosi hanno provato, praticamente tutti vogliono vedere che suoni produce il loro movimento.

Questo tipo di scambio libero ha indubbiamente una notevole influenza sul carattere generale dello spettacolo. Non sto dicendo che ciò crea uno spettacolo «migliore» voglio mostrare in che modo l'interazione può funzionare nel contesto di uno spettacolo dal vivo. Dopo lo spettacolo una donna è venuta a dirmi che aveva veramente apprezzato la parte in cui «partecipavamo», anche se lei non faceva parte dei volontari. Si riferiva al suo coinvolgimento indiretto, attraverso quei membri del pubblico che si erano offerti come volontari.

I «PERFORMANCE SYSTEM» DEL GRUPPO PALINDROME

Questo capitolo elenca le diverse tecnologie utilizzate e i sistemi hardware e software per la loro gestione, pur di grande interesse per gli addetti ai lavori esula dalle ragioni per cui questo articolo è stato scelto per la nostra rivista, per cui riprendiamo lo scritto dal capitolo seguente e chi fosse interessato al saggio nella sua interezza oltre a trovarlo nel testo indicato alla fine, può chiederlo alla nostra redazione.

COSA MOSTRARE, CHI COINVOLGERE

Il gruppo Palindrome ha cominciato a lavorare con i computer nel 1995. Nei quindici anni precedenti eravamo una compagnia di danza che si dedicava ad esplorare la relazione

tra i concetti e i fenomeni scientifici e il movimento umano. Anche se questo spostamento di interesse può apparire del tutto naturale, ha tuttavia richiesto un enorme riadattamento del mio metodo di lavoro; si tratta probabilmente della trasformazione più importante di tutta la mia carriera artistica. Fare danza controllata da un computer non rappresenta, come credevo, soltanto un cambiamento di strumenti.

In effetti fare in modo che le macchine facciano quello che si vuole, e creare una coreografia adatta, è ben lungi dal garantire la riuscita di un progetto artistico. La questione centrale è la comunicazione. Visto che chiediamo al pubblico di partecipare ad una nuova esperienza teatrale, dobbiamo innanzi tutto ottenere il suo consenso. Questo è quanto accade a molte persone quando cominciano a lavorare con i computer. È necessario superare la fascinazione (o la paura) della macchina prima di mettersi al lavoro. In un contesto teatrale il pubblico non ha molto tempo per adattarsi. I componenti del pubblico non possono prendere il tempo di cui hanno bisogno prima di iniziare. Lo spettatore tecnicamente preparato non può andare avanti mentre il novizio aspetta di sentirsi a suo agio.

Non c'è bisogno di sottolineare che i computer e quello che sono in grado di fare, sono in rapida evoluzione, e che utilizzarli può rappresentare in sé un rischio per gli artisti, in quanto le tecnologie hanno la tendenza a trasformare un'opera d'arte nella sua dimostrazione tecnica. In altre parole, possono rubare la scena.

Alcuni miei colleghi ritengono che proprio per questa ragione la tecnologia dovrebbe essere nascosta. Il pubblico dovrebbe vedere l'effetto dei computer sui media artistici - danza, musica, arti visive ecc. - ma non le macchine, non il funzionamento del sistema. Anche se questo è certamente giusto in certi casi, per molti spettacoli, in particolare per quelli che utilizzano sistemi computerizzati interattivi, l'idea è spesso impraticabile. L'uomo è per sua natura curioso, e le domande senza risposte possono distrarre più dell'introduzione o delle spiegazioni che si vogliono evitare.

Da questo punto di vista le informazioni - gli aspetti puramente fattuali di ciò che sta succedendo - diventano per il pubblico e per l'artista importanti come non mai. Anche se per ogni opera d'arte si può dire che la conoscenza di certe informazioni su di essa ne alteri la percezione e l'apprezzamento, questo vale soprattutto per i lavori la cui esistenza è mediata da macchine dal livello di complessità superiore a qualsiasi altra creazione umana.

È difficile, per gli artisti e i tescici coinvolti nella realizzazione di un'opera, immaginare quanto sia diversa la percezione che se ne ha «dal di fuori». L'importanza di questo aspetto mi si è rivelata solo gradualmente. Per anni ho sostenuto che attraverso l'utilizzo di sistemi intrattivi si potevano ottenere delle «qualità speciali»: che questi sistemi potevano impartire alla danza una spontaneità e una vivacità prima sconosciute.

Ed era in effetti così, per noi che stavamo dietro lo schermo. Sembrava veramente qualcosa di magico vedere quello che aveva-

mo fatto: i movimenti dei danzatori creavano realmente la propria musica. Credevamo che questa corrispondenza dovesse essere irresistibile anche per chi non era al corrente del sistema utilizzato.

Il problema non è che l'effetto non sia palpabile o efficace, ma piuttosto che non risulti legato alla presenza di un computer. La sincronizzazione tra musica e danza è esistita sin dall'antichità - si tratta del metodo classico: si compone la musica, si crea la coreografia e poi si prova finché tutto non funziona alla perfezione.

Ciò significa che se lo spettatore non è al corrente del ruolo svolto dalla tecnologia, è più che probabile che non se ne accorga affatto. Penserà semplicemente che lo spettacolo sia stato ben preparato, punto e basta. The Tree of Knowledge di Bill Viola (esposto al Whitney Museum di New York) è un bel esempio di opera che reagisce ai movimenti dello spettatore-partecipante in un modo che è al contempo metaforico e palpabile. In fondo ad uno stretto corridoio si vede un albero proiettato su una parete. Mentre si avvanza nel corridoio l'albero diventa più grande, e su di esso crescono foglie che alla fine diventano rosse e poi cadono. Una volta arrivati nella stanza in cui si trova l'albero, questo è morto e non reagisce più alla presenza dello spettatore. Il fatto che il corridoio permetta il passaggio di una persona sola alla volta risolve il problema dei segnali contrastanti. Questo è importantissimo, in quanto se una seconda persona entrasse senza aspettare che la prima fosse uscita, questo, oltre a presentare dei problemi per il software, renderebbe l'interazione poco chiara - avrebbe impossibile capire quali movimenti stanno causando i cambiamenti dell'albero.

Anche se è vero che la trasparenza e la ricca sensualità dell'opera ci fanno dimenticare l'interesse per il modo in cui il sistema funziona, il fatto che lo spettatore «afferi» non è affatto scontato. Delle circa otto persone che ho osservato entrare nella stanza, nessuna aveva capito che ad alterare l'immagine era il movimento di avvicinamento alla stanza e non i movimenti eseguiti dentro la stanza. Uno spettatore rimase diversi minuti nella stanza agitando le braccia e cercando invano di ottenere una reazione dall'albero. Come ho già detto ho apprezzato molto l'opera (che fa muovere la gente!), ma essa mostra quanto è difficile e talvolta deludente creare delle opere che integrino elementi tecnologici cercando di coinvolgere il pubblico.

Noi artisti dell'ambito dello spettacolo dovremmo allora creare esclusivamente opere del tutto chiare? Naturalmente no, ma credo fermamente che se vogliamo veramente che il nostro pubblico guardi oltre le macchine, allora tocchi a noi dargli delle spiegazioni. La questione di quando e come «informare» non è poi così evidente per gli artisti. Di fatto ci mette un po' a disagio. Tuttavia è giunto per noi il momento di considerarla parte del nostro lavoro. Si tratta di una capacità speciale, e non si impara al conservatorio. Ci sono molti modi di farlo. È sempre possibile, come nel mio caso con The Tree of Knowledge di Viola, che un'opera «si spieghi da sola» semplicemente grazie al modo in cui è costruita. Per uno spettacolo questo può significare cominciare molto len-

tamente, costruendo la piéce passo dopo passo. Molti lavori del gruppo Palindrome utilizzano schermi di proiezione per mostrare il proprio funzionamento interno. A volte aggiungiamo anche delle note sul programma dello spettacolo, eseguiamo dimostrazioni dal vivo e utilizziamo la partecipazione del pubblico.

C'è un altro modo per essere sicuri che il pubblico stia seguendo quello che succede sulla scena. È il metodo utilizzato dalla mia coreografia Robert-in-a-Box. Si tratta di qualcosa a metà tra una conferenza-dimostrazione e una coreografia. Anche se Box dura in tutto circa due minuti e mezzo, è pur sempre la parte più controversa dello spettacolo! Sia la stampa che il pubblico prendono posizioni radicali rispetto a questa semplice operazione.

Mi rendo conto, dopo cinque anni di lavoro con i computer nell'ambito della danza, che molti dei motivi originari che mi hanno spinto in questa ricerca si sono rivelati insostenibili. I miei amici mi chiedono: perché diavolo continuiamo allora? Forse sono proprio la mutevolezza e l'indeterminatezza del lavoro che mi attraggono. Credo che nessuno possa dire con certezza se siamo pionieri di qualcosa che un giorno sarà del tutto normale o se invece siamo dei pazzi sognatori, schegge impazzite del mondo della danza.

Norimberga, dicembre 1999

tratto Armando Menicacci e Emanuele Quinz (a cura di), La scena digitale, nuovi media per la danza, Marsilio Editore, Venezia, 2001, pp.191-202

1 I «Awa» delle tribù Dogon è uno dei molti esempi. Cir. H. Michel, Afrikanische Tänze, Köln, Du Mont Buchverlag, 1979

2 Non essendo al corrente di alcuno studio formale sulla questione, ne ho condotto uno «informale» per conto mio: escludendo quelli che ho visto in televisione o su filmato (e che, ovviamente, non sono dal vivo), dei 124 spettacoli di danza cui ho assistito tra il febbraio 1999 e il febbraio 2000 (in Germania e a New York) solo uno era accompagnato da musica dal vivo.

3 Sono comunemente usati nella creazione di elementi utilizzati sulla scena, ma raramente sono parte integrante dello spettacolo! Biped, per esempio, nato dalla collaborazione di Paul Kaiser con Merce Cunningham, può essere interamente eseguito senza l'utilizzo del computer.

4 Lo Space Shuttle è pilotato da un computer, e a bordo ve ne sono altri quattro di riserva! Cir. L.R. Wiener, Digital Woes, Why We Should Not Depend on Software, S.I. Addison-Wesley, 1993, p. 132

5 R. Wechsler, H. Zwiauer, Les Ordinateures et la danse: retour vers l'avenir?, «Nouvelles de Danse», 40-41, inverno 1999; Computer und Tanz, «Der Tanz der Dinge», 41, autunno 1998; R. Wechsler, Computer and Dance: Back to the Future?, «Dance Research Journal», primavera 1998; Computer im Tanz: Medium oder Werkzeug?, «Ballett International», 8-9, agosto 1997; O Body Swayed to Music... (and vice versa), «Leonardo», Cambridge (Mass.), The MIT Press, autunno 1997.