

Titolo | Il teatro è una piega, ma anche un gioco

Autore | Oliviero Ponte di Pino

Pubblicato | «ateatro», n. 150, 5 maggio 2014 – [www.ateatro.it/webzine/2014/05/05/il-teatro-e-una-piega-ma-anche-un-gioco]

Diritti | © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine | pag 1 di 2

Archivio |

Lingua | ITA

DOI |

Il teatro è una piega, ma anche un gioco

di Oliviero Ponte di Pino

CollettivOCineticO è la formazione flessibile e rizomatica fondata da Francesca Pennini nel 2007, all'incrocio tra teatro, danza e arti visive. Tra gli interessi primari della coreografa e regista ferrarese c'è "l'ideazione di metodologie di composizione e organizzazione del movimento", che porta spesso a ridefinire il rapporto tra l'evento performativo, lo spazio in cui avviene, i gli attori e gli spettatori. Questa ricerca porta spesso alla sperimentazione e all'ideazione di dispositivi con una forte componente progettuale e insieme ludica. Tra le loro prime esperienze, una coreografia nata dalla ricerca sulla piattaforma di realtà virtuale Second Life, *EYE WAS YEAR*.

La prima parte del titolo della performance è *IxI* (2010), dove x è l'evento e le I sono due muri, perché è pensata per un interno; poi aggiungiamo un pezzo che cambia ogni volta: *No, non distruggeremo...*, e poi mettiamo il nome dello spazio che ci ospita. La prima volta nel 2010 il titolo della performance era *IxI. No, non distruggeremo la casa di Silvia Fanti*. L'idea ci è venuta mentre lavoravamo a un progetto per il Festival di danza urbana di Bologna, sul confine tra "dentro e fuori scena". Mi sono chiesta cosa significhi fare un evento in uno spazio urbano, così ho scelto uno spazio esposto, estremamente visibile: una vetrina affacciata su una piazza molto frequentata, per un evento che abbiamo chiamato *IxI*. A quel punto mi sono chiesta cosa potesse significare fare una performance per spazi interni, privati, nelle case: così è nata *IxI*. L'idea di partenza era che le persone potessero chiamarci e prenotare la performance, noi saremmo andati là dove ci avevano chiamato. I performer non dovevano conoscere lo spazio, non dovevano vederlo: il loro compito è esplorarlo durante la performance, comandati dal padrone di casa o dagli abitanti di quello spazio.

Prima o dopo l'ingresso del pubblico, a seconda delle circostanze, conduco i performer, uno alla volta, all'interno dello spazio. Da due a sei performer, bendati. Ciascuno di loro ha una mazza da baseball. Do al pubblico alcune istruzioni sull'uso del dispositivo, una piccola tastiera collegata a un software e a un impianto audio: a ogni tasto corrisponde un'istruzione in codice, che viene emessa come comando sonoro. Alcune istruzioni sono basate su spostamenti nello spazio, in pratica sono vettori: modulo, direzione, verso. A esse si possono sommare altre azioni atte a sondare delle caratteristiche dello spazio, impartite da istruzioni come "density", "volume", "area", "surface", che permette di sondare la consistenza del suolo (un tappeto, ghiaia, eccetera).

Per noi l'importante è che lo spazio dove entriamo sia lo spazio di qualcuno: deve esserci un proprietario, per far emergere il quesito sulla responsabilità di ciò che accade. L'ospite accetta di correre un rischio: potenzialmente, utilizzando il dispositivo della performance senza conoscere il codice, potrebbe addirittura distruggere la propria abitazione. A quel punto per noi si è aperta una riflessione sui ruoli: quel dispositivo porta a una diluizione della responsabilità tra l'autore, ovvero colui che ha ideato il progetto; il performer, che agisce in scena; e gli spettatori, che controllano il dispositivo e muovono i performer. Di chi è la responsabilità? A chi appartengono le scelte?

I movimenti dei performer sono stati progettati con l'obiettivo di esplorare lo spazio. Invece per il pubblico l'obiettivo non è definito con la stessa chiarezza. Una possibilità è che gli spettatori si impegnino a decodificare i diversi comandi, ma il comportamento degli spettatori cambia tantissimo in base al contesto e al motivo che li ha portati lì. Per esempio, abbiamo fatto *IxI* in locali pubblici come bar e pub, e dunque anche con persone che non erano venute lì per vedere la performance e che si sono trovate a farne parte casualmente: è un pubblico molto più partecipe, che affronta la situazione con uno spirito ludico più che critico ed entra nel dispositivo più che osservarlo.

Un'altra modalità di interazione con il pubblico la utilizziamo dopo la fine di *XD scritture retiniche sull'oscenità dei denti* (2010). Mettiamo in vendita le tracce della performance: gli scarti, i rifiuti, quello che non potremmo riutilizzare: i cerotti, le gomme americane masticate, i palloncini esplosi, i tubetti di dentifricio che usiamo nella gara di spruzzo del dentifricio, prezziati in base alla classifica della gara (il tubetto vincitore vale di più), i nastri usati per i perimetri entro cui devono muoversi i performer. Tutti queste tracce vengono imbustate sottovuoto nel cellophane e catalogati.

Il prezzo non viene stabilito in base al valore materiale, ma dipende dal valore feticistico, ovvero dal grado di contatto con il corpo del performer. La trattativa per l'acquisto diventa anche un'occasione di confronto e di dialogo con gli spettatori, una scusa per innestare il discorso.

Questa vendita è ovviamente legata alla riflessione sulla mercificazione che aleggia nel lavoro: c'è un legame con il brand, con il nostro corpo che diventa un supporto del logo, e dunque costruisce una precisa immagine. Quei materiali dicono anche che l'estemporaneità della performance può lasciare una traccia, e quello che resta sono i suoi rifiuti.

Cinetico 4.4 (2011-2014) è un dispositivo che funziona come gioco di società. E' nato durante le fasi di creazione di uno spettacolo che si intitola **plek-*, che è la radice etimologica di piega. Ci interessava il rapporto tra la performance e l'opera d'arte intesa come piega, una cosa che offre per sua natura zone d'ombra e zone di esposizione, e dunque il rapporto dell'opera con la spiegazione. In altri termini, ci siamo chiesti che cosa significa aprire le pieghe che sono l'opera. Per capirlo abbiamo creato una serie di dispositivi. I primi funzionavano per sorteggio, erano legati all'aleatorietà. Poi sono diventati sempre più complessi, finché non abbiamo creato un vero e proprio gioco, con un tabellone, le pedine, le carte, e un regolamento complesso. L'obiettivo era quello di creare una performance in un tempo molto rapido, producendo materiale da

Titolo || Il teatro è una piega, ma anche un gioco

Autore || Oliviero Ponte di Pino

Pubblicato || «ateatro», n. 150, 5 maggio 2014 – [www.ateatro.it/webzine/2014/05/05/il-teatro-e-una-piega-ma-anche-un-gioco]

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 2 di 2

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

usare nello spettacolo finale, con uno strumento utile per la spiegazione, e dunque intervenendo nello spazio tra lo spettatore e l'opera. Il meccanismo della spiegazione interviene in maniera anche aggressiva: ci siamo chiesti come si può modificare una performance senza modificare quello che succede o la condizione di fruizione, ma proprio attraverso una spiegazione.

Una partita dura tre ore, all'interno della quali la performance viene progettata e realizzata dai quattro giocatori. Seguendo le regole, i giocatori individuano una serie di informazioni utili per creare la performance. Un primo livello, che ha per simbolo l'asterisco (*), per noi è il "topic", ovvero il tema: per esempio "arabesco", "sintesi"... Un secondo livello, identificato con il segno (+), individua due sottotemi, che aiutano ad aprire una riflessione concettuale sulla performance: per esempio, "taglio" o "jazz".

Poi si definiscono alcune caratteristiche: la durata, che può andare da "meno di un minuto" a "più di 50 minuti", la "location" (lo spazio a disposizione), e i "props", ovvero due "oggetti di scena" che possono essere usati nel corso della performance (ma è possibile usare anche gli oggetti che fanno parte integrante della location). Infine si sceglie il cast: i quattro giocatori distribuiscono i ruoli, tenendo presente che ci deve essere almeno un autore, un performer e uno spettatore (e che si possono sommare i ruoli di autore e performer, mentre lo spettatore può essere solo spettatore). Le scelte vengono negoziate, sulla base delle priorità che si danno i giocatori e del caso. Inizialmente avevamo inserito una quarta figura, lo "spiegatore", che poi abbiamo eliminato perché nelle partite con non professionisti i suoi interventi risultavano meccanici.

Codice cinetico è un dispositivo di composizione del movimento, che permette di creare coreografie. Abbiamo mappato tutte le articolazioni del corpo, le abbiamo numerate e raggruppate per zone e tipologie di movimento (sulla base delle ampiezze). Abbiamo così identificato circa 30 tipologie di movimento, per le diverse zone del corpo: dorsale, cervicale, polso, spalla, mandibola... Si lanciano i dadi, che dicono qual è l'articolazione coinvolta e di quanto si muove (per esempio "+ 90°", "+ 45°"). Poi si possono sovrapporre le informazioni, con il lancio di più dadi contemporaneamente. In base alle possibilità di mobilità (ampiezza) delle articolazioni, si modifica la forma che il corpo assume. Ma tutti i corpi sono diversi. Se il danzatore non riesce a completare l'intero movimento, lo completa muovendosi in direzione opposta per la parte restante. I dadi dicono quanto ti devi muovere, ma non cosa diventerai, quale postura assumerà il tuo corpo. Se affidi a due performer la stessa partitura, basata sulla stessa sequenza di lanci di dadi, via via che la sequenza procede le due coreografie divergono. Abbiamo già usato questo dispositivo per costruire una partitura di movimenti di *plek-, ora siamo lavoro su app, che dà una versione sintetica e più facilmente utilizzabile come macchina per fabbricare improvvisazioni.