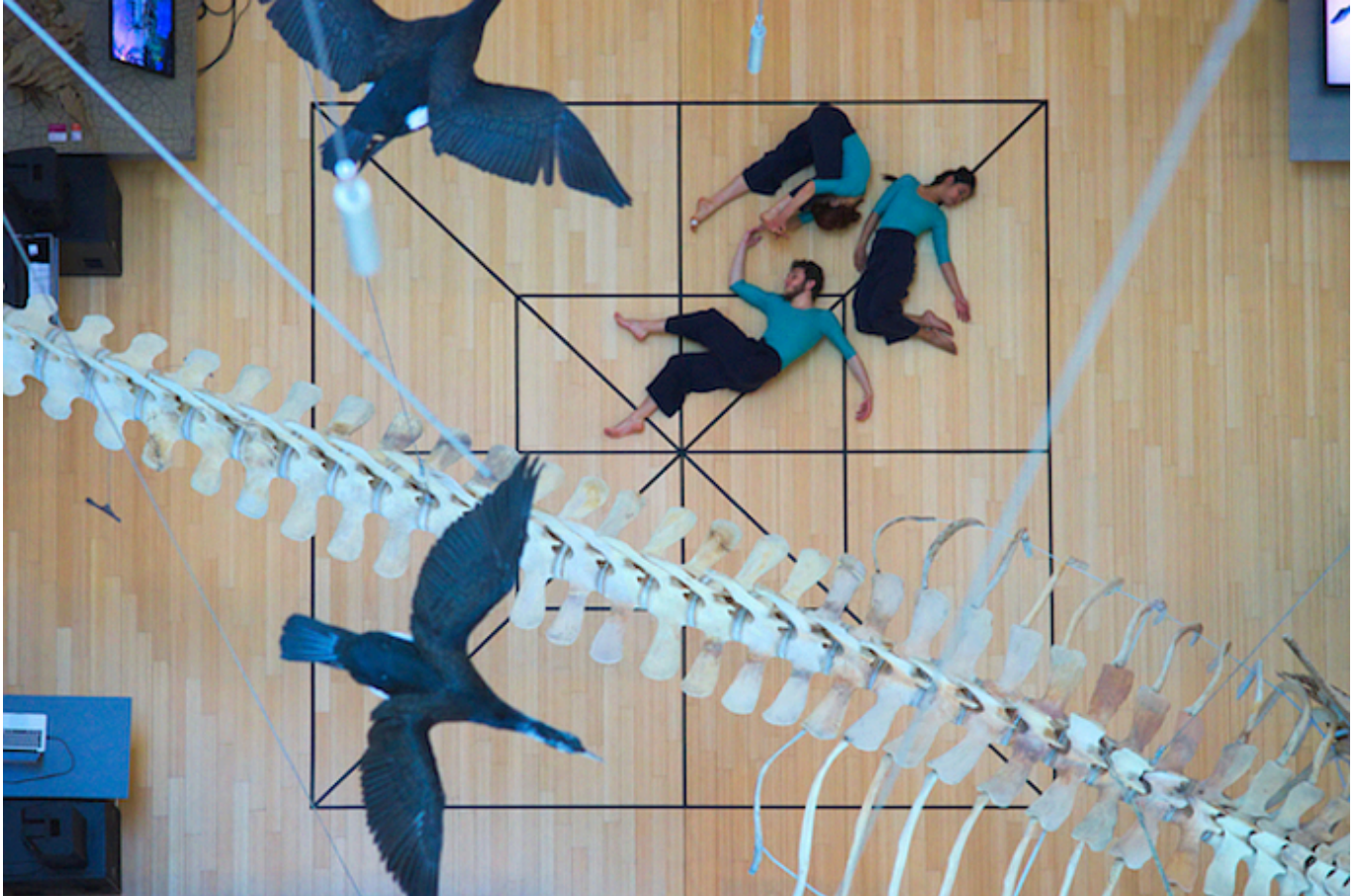


Genoma Scenico di Nicola Galli: giocare coi meccanismi della danza. Intervista

Date : 19 Marzo 2021



In questi difficili momenti di pandemia un progetto nato per essere rappresentato dal vivo riesce a riposizionarsi sul web, lasciandone intatti tutti gli intenti, anzi rafforzandoli, rendendoli unici e sperimentali: è questo il caso di “Genoma Scenico”, ideato per essere agito in presenza nel 2018 dal danzatore **Nicola Galli**.

“Così come ogni essere umano possiede un codice genetico unico e inimitabile, allo stesso modo lo spettatore è invitato a scoprire l'originale unicità della *performance*, grazie all'impiego di un dispositivo ludico liberamente ispirato alla ricerca genomica”: era nato come un esperimento di danza interattiva basato sulla relazione tra spettatore e danzatore lo spettacolo “Genoma scenico”.

Nel progetto originale infatti gli spettatori interagivano con lo spettacolo attraverso 33 tessere, disposte su un tavolo da gioco che rappresentavano una varietà di parametri possibili, i quali determinavano ciò che avrebbero visto. Ogni partecipante al gioco, che univa in sé sia l'aspetto ludico sia quello teatrale, poteva selezionare liberamente quelle che andavano a comporre il “genoma scenico” della composizione coreografica scelta per essere rappresentata davanti ai suoi occhi, ma non solo i suoi.

In questo modo ogni singola performance generata dalla selezione delle tessere veniva agita istantaneamente dai danzatori come esito artistico, unico e irripetibile.

Ecco che, in questi giorni, anche noi, come segno di risposta attiva alla crisi causata dal Covid-19 e nell'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie, abbiamo partecipato, attraverso il nostro computer, alla sua nuova versione: "Genoma scenico®" è diventato così un dispositivo ludico digitale.

Convertito in una piattaforma di gioco online, "Genoma scenico®" ha offerto a noi e a un'altra dozzina di compagni di gioco la possibilità di creare, ancora dal vivo seppure da lontano, brevi performance di danza, componendo stringhe di informazioni da inviare ai *performer*, i quali hanno danzato in diretta streaming l'esito coreografico delle scelte effettuate.

Abbiamo così potuto scegliere, attraverso diverse opzioni, come vedere la *performance*: con uno o due interpreti, la sua durata, la prospettiva della telecamera, la tipologia del movimento, il tipo di accompagnamento sonoro, la qualità della luce, lo spazio in cui i corpi dovevano agire per non uscire dallo sguardo dello spettatore virtuale ma mai così reale.

Alla fine ci è stato chiesto, attraverso una nuova originale esibizione, di indovinarne i contenuti, e al vincitore è stata offerta la possibilità di creare una nuova propria coreografia originale.

In questo modo "Genoma scenico®", oltre che avere la qualità di offrire allo spettatore virtuale la possibilità di assistere ad una coreografia che si rinnova sempre, propone anche l'inedita possibilità di entrare nei meccanismi stessi della danza e delle modalità con cui viene creata.

Nicola, quali sono state le maggiori differenze che hai notato tra il progetto fatto dal vivo e quello in digitale?

"Genoma scenico" proposto e giocato in presenza fisica respira tutta la dimensione reale di uno spettacolo di danza, nel quale l'interazione si basa sulla complicità degli sguardi tra interpreti e pubblico e sulla verità carnale del corpo. I giocatori e le giocatrici si incontrano di fronte al dispositivo - formato dalle tessere in plastica stampata disposte su un tavolo in abete intagliato -, organizzano le scelte giocando (spesso con pudore) al tavolo: nascono così alleanze tra sconosciuti e le età delle persone spariscono in virtù del gioco e dell'obiettivo compositivo; i bambini si trovano perfettamente a loro agio in questa dimensione, mentre noi adulti tendiamo a necessitare di un tempo maggiore per riscoprire la libertà del gioco creativo. Il dispositivo digitale propone lo stesso meccanismo di gioco e predispone i partecipanti a calarsi nel ruolo di *gamer* per percepire con immediatezza la dimensione ludica. Nel formato virtuale i partecipanti si iscrivono e accedono con un *nickname* che li tutela e li trasforma in personaggi fantastici, chattano per comunicare direttamente con i *performer* e con gli altri utenti *online*. Questo nuovo formato è inoltre enfatizzato dalla sfida finale, che infuoca la *chat* per aggiudicarsi la composizione della *performance* finale che conclude la partita.

Lo sguardo dello spettatore che assiste attraverso il computer è uguale a quello che vede la performance dal vivo?

Il pubblico si trova di fronte a due esperienze che hanno delle peculiarità completamente differenti. In entrambi i formati c'è un'arbitra che spiega le regole di gioco, conduce la partita e guida i singoli partecipanti, i quali sono chiamati a condividere ludicamente una responsabilità artistica e a creare - a turno - brevi performance di danza che il resto del gruppo fruirà.

La performance in presenza viene vissuta con la totalità dei sensi, mentre il formato in *live*

streaming richiede al pubblico di focalizzare la propria attenzione sull'interattività *multitasking* del videogioco: i partecipanti testualizzano la propria partecipazione per dichiarare la propria presenza agli altri, possono vedere la diretta a tutto schermo o in finestre, possono scegliere da quale prospettiva vedere lo spettacolo (richiedendo la visione frontale o dall'alto), commentare le *performance* in *chat* e cliccare le tessere sul tavolo virtuale durante i turni di gioco.

Fra le 33 tessere scelte per la composizione della performance, nel tempo, ti sei accorto che ne manca qualcuna più intima che è impossibile proporre? O che ora ti piacerebbe ci fosse?

Dal 2018 ad ora non ho avvertito questa necessità; ho studiato a fondo le combinazioni e le regole di ogni tessera per offrire un'ampia gamma di parametri che potessero miscelarsi con armonia o contrasto, ma senza generare incongruenze nella stringa creata. Questo metodo richiede ai *performer* tantissima pratica per organizzare fisicamente tutte le informazioni contenute nella stringa genomica, al fine di interpretarla con precisione e trasporto. Piuttosto, ho notato, durante le repliche e i laboratori di formazione dedicati al metodo, un progressivo approfondimento delle regole scoprendo nuove sfumature che si possono trovare nelle combinazioni.

Le coreografie raccolte nel progetto virtuale avranno un futuro, una volta terminata la pandemia?

No, perché fin dalla sua nascita "Genoma scenico" ha un carattere di estemporaneità e presenta tutti gli aspetti di una partita di gioco strategico. Non desidero collezionare *performance*, bensì trovo interessante osservare le strategie che giocatori e giocatrici mettono in atto in un rinnovato divertimento e condividere una metodologia compositiva che mette a fuoco il ruolo creativo di chi crea uno spettacolo.

Hai in mente altri progetti che la pandemia ti ha impedito di proporre?

A settembre 2019 avevo iniziato una nuova ricerca coreografica dal titolo "Il mondo altrove", un progetto che durante il *lockdown* ho proseguito in solitaria, concentrando le mie energie quotidiane nell'atto di cucire e costruire oggetti di scena. Questo nuovo spettacolo, in forma di quartetto, vedrà la luce a giugno e presenterà un rituale coreografico che svela il moto di un mondo inesplorato e da decifrare.

Genoma scenico®

concept e elaborazione digitale: Nicola Galli

danza: Margherita Dotta, Nicola Galli

assistente al tavolo di gioco: Giulia Melandri

con il supporto di: Rete Almagià, Cantieri Danza

progetto vincitore di RESIDENZE DIGITALI - a cura di Centro di Residenza della Toscana (Armunia – CapoTrave/Kilowatt), in collaborazione con AMAT e Anghiari Dance Hub, in partenariato con ATCL per Spazio Rossellini, con il supporto di MiBACT, Regione Toscana, Regione Marche, Regione Lazio e con i Comuni di Rosignano Marittimo (Li), Sansepolcro (Ar) e Anghiari (Ar) Fondazione CR Firenze, Nuovi Pubblici

durata: 45 minuti

performance in live streaming per 10 utenti