

GENOMA SCENICO ONLINE VERSION LOGBOOK PER RESIDENZE DIGITALI 2020

[link Instagram](#)

“Coloro che ricercano le origini più veritiere della danza, ti direbbero che essa nacque contemporaneamente alla prima origine dell’Universo e che apparve insieme all’antico Eros; per esempio il movimento circolare degli astri, l’intreccio dei pianeti con le stelle fisse, euritmico rapporto e la regolata armonia che li governa, sono la prova dell’esistenza primigenia della danza”¹.



Luglio - Agosto 2020

Avevo già sentito parlare della ricerca artistica di Nicola Galli prima che la selezione di *Genoma Scenico* per il progetto Residenze Digitali ci desse la possibilità di conoscerci, finalmente, professionalmente prima, fisicamente poi. Francesca Manica (*Dancing Days* - Romaeuropa Festival) mi aveva parlato del suo lavoro, indicandolo come esempio di una espressione artistica

fortemente correlata e colonizzata da elementi estetici di chiara origine matematica, analitica, geometrica, scientifica, intuitivamente adatta e adattabile a dimensioni e linguaggi multimediali. Galli infatti è un (quasi) nativo digitale, rientra in quella generazione cresciuta con un computer in casa fin dall’infanzia; nel suo lavoro, la tecnologia digitale è infatti “endemica”, evanescenza in sottofondo, spesso *strumento/alleato* di ricerca, sviluppo e produzione delle informazioni processate per elaborare la struttura drammaturgica degli spettacoli. E non solo...

“A partire dalla geometria e dell’astronomia, il suo sguardo è affascinato dall’anatomia umana, la proporzione e il dettaglio [...] Nella sua poetica emerge la passione per la luce e il suono [...] e per le *forme pure*”² Nicola Galli sembra voler riscoprire e ricomporre il mondo (naturale e artificiale) secondo l’individuazione degli elementi basilari, particellari, costituenti la materia, ricomposti e narrati attraverso l’azione artistica e coreografica.



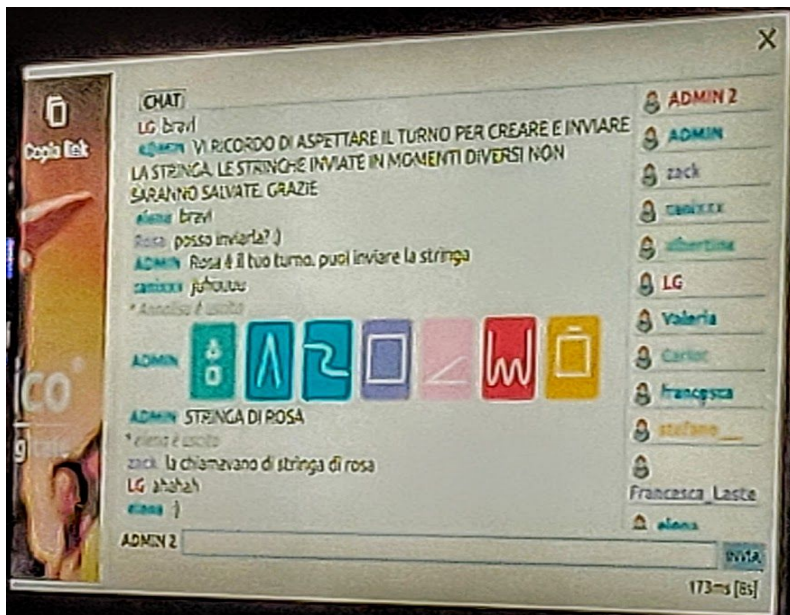
*I play Therefore I Am*³

¹ Luciano di Samosata, *De Saltazione*

² Dal sito dell’artista.

³ K. Barad, *On Touching -- The Inhuman That Therefore I Am*, in “Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies”, v.23(3): 206-223, 2012.

Dopo una lunghissima telefonata *old school* passata a parlare, appunto, di Anni Novanta, DOS-nostalgia, Astrologia, Romagna, il lavoro di affiancamento e tutoraggio si è dapprima concentrato sul testing del dispositivo digitale già impostato nei mesi precedenti. Insieme al team di Anghiari Dance Hub, ci siamo collegate da remoto (a volte dalla spiaggia, dalla campagna, spesso durante trombe d'aria e violenti temporali...) per assistere Nicola nell'implementazione della *chat*, che, affiancando la finestra di visualizzazione video e sovrastando il riquadro/console per la scelta delle tessere di gioco, è strumento fondamentale con cui i giocatori possono interagire con il master e fra di loro, durante la sfida per la creazione della miglior sequenza coreografica, da far eseguire ai performer.



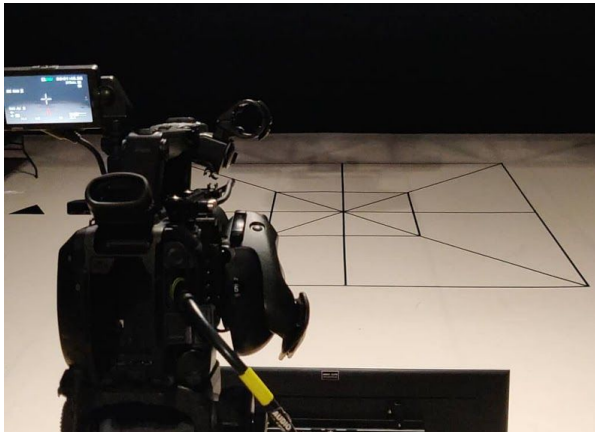
Genoma Scenico è infatti inteso da Galli soprattutto come *metodo*, educativo-coreografico, originale - ideato nel 2018 con la collaborazione di Giulia Melandri - che attraverso la creazione di una dimensione ludica e l'utilizzo di un dispositivo di gioco favorisce la scoperta per tutti i partecipanti del proprio potenziale creativo coreografico. Nella sua concezione originaria e prima versione, lo spettacolo si fonda sulla relazione interattiva tra spettatori e performer: evoluzione naturale dello spettacolo, del gioco e del metodo educativo è stato quindi l'approdo al digitale ed a internet, dimensione e strumento che permette l'*engagement* di spettatori/giocatori da remoto, e lo sviluppo *home e custom made*, come ogni altra singola parte ed elemento costitutivo delle creazioni di Nicola - di una piattaforma di gioco online, "un dispositivo ludico digitale ideato come segno di risposta attiva alla crisi pandemica e nell'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie" spiega Galli.

Durante le conversazioni di prova e sviluppo del sito e dei plugin di gioco, sono progressivamente emerse caratteristiche e novità della versione: *la purezza estetica*



minimale delle 33 tessere, la trascrizione calligrafica e simbolica della varietà di elementi che compongono uno spettacolo di danza (il numero degli interpreti, le qualità di movimento, l'uso dello spazio, la relazione con il suono, il tempo e la luce) ha trovato una versione virtuale di elevata bellezza; la chat, che apparentemente collegava ma non univa i concorrenti in una naturale alleanza (cosa che solitamente avviene con *Genoma Scenico* giocato dal vivo) si è connotata allora come strumento per la conduzione del gioco. L'introduzione alle regole, dapprima prevista come video pre registrato introduttivo, viene invece lasciata alla declamazione diretta dal vivo, nel tentativo di entrare in empatia con i partecipanti e di creare un'atmosfera più calda e accogliente. Restava da istigare la challenge fra i partecipanti, in pieno [spirito agonistico e gaming](#).

Novembre 2020



È andata così in scena la versione *beta* di [Genoma Scenico "online version"](#), registrando il sold out in tutte le numerose repliche. Parte del successo di questa esperienza di residenza e della sua restituzione nasce a mio avviso dalla [naturalità della migrazione](#) del progetto da offline a online; il gioco piace, diverte e convince perchè il concept e la sua traduzione digitale non sono mai stati concepiti e realizzati letteralmente, anzi: *Genoma Scenico* trova su internet e nella dimensione virtuale l'istantaneità della composizione

coreografica, l'interattività, la purezza estetica originali, ma anche nuove possibilità di evoluzione, facendo aumentare le combinazioni possibili. Il gioco online potrebbe infatti prevedere per i giocatori/autori la possibilità di scelta di diverse inquadrature, così come variazioni cromatiche, dinamiche e di intensità nelle luci e nelle sonorità, rende preferibili minutaggi corti.

Personalmente, ho avuto modo di assistere alla messa in scena del gioco sia online, da remoto, sia in presenza; osservando Nicola eseguire un assolo di 5 minuti nel silenzio rarefatto dell'Almagià deserto ho intravisto nella sua interpretazione perfetta, nei gesti, nell'energia espressa, la *reductio ad unum*, la sintesi di una pioggia di riferimenti visivi riconducibili alla varietà della cultura contemporanea alta e bassa - Manga, Matrix, Prince of Persia, Factory of the Sun, Kenzō Takada...



Una bellezza elegante e familiare.

F.P.