

L'artista americano ci parla dell'insolito spettacolo tecnologico che sta preparando

Danzando sul mondo come palcoscenico

Cunningham, coreografo al computer

di LEONETTA BENTIVOGLIO

MERCE Cunningham, o della sperimentazione: ricerca di linguaggio, spregiudicata avventura di segni, inseguimento di prospettive inedite tra spazio, tempo e corpo in movimento. Cunningham e il computer: incontro inevitabile per un geniale esploratore del rapporto tra l'espressione ineffabile dell'arte e le vertigini in crescendo della tecnologia. Profeta della danza come realtà globale, intrepido pioniere nell'uso del video, il maestro dell'astrattismo in danza, sempre all'avanguardia nel campo delle arti visive, non poteva sottrarsi a una sfida tanto ardua, misteriosa e stimolante.

Cunningham è a Ravenna per il primo dei sopralluoghi in vista di quello che, con molte probabilità, s'annuncia come il più innovativo e futuribile "spettacolo" (termine riduttivo?) nel panorama della danza prossima ventura. Titolo: **The Global Cunningham Event**. Data: fine '92 o inizio '93. Produzione e promozione: fanno capo a Stefano Flammini del Gruppo Fer-

ruzzi e a Francesco Moschini, direttore dell'A.A.M. (Architettura Arte Moderna) di Roma; firmano il progetto come ideatori Donatella Bertozzi e Natale Tulipani. Luoghi: tre diverse città del mondo, in contemporanea e interconnessione via satellite: New York, Ravenna e Glasgow. Computer: due sistemi gemelli operanti a New York, dove Cunningham, "impaginatore" estemporaneo di immagini, coordinerà il tutto. Danza: creata simultaneamente dal vivo e al computer, con estratti di repertorio e brani nuovi. Musica: un flusso di materiali elaborati secondo metodi aleatori da John Cage, pluriennale complice del coreografo americano nell'adozione dell'*alea* come procedimento di composizione.

Ecco, in sintesi, il progetto: due esibizioni dal vivo, una con la Merce Cunningham Dance Company nello spazio ravennate del Palazzo De André, l'altra con l'inglese Rambert Company nel teatro di Glasgow, rimbalzeranno sugli schermi ne-

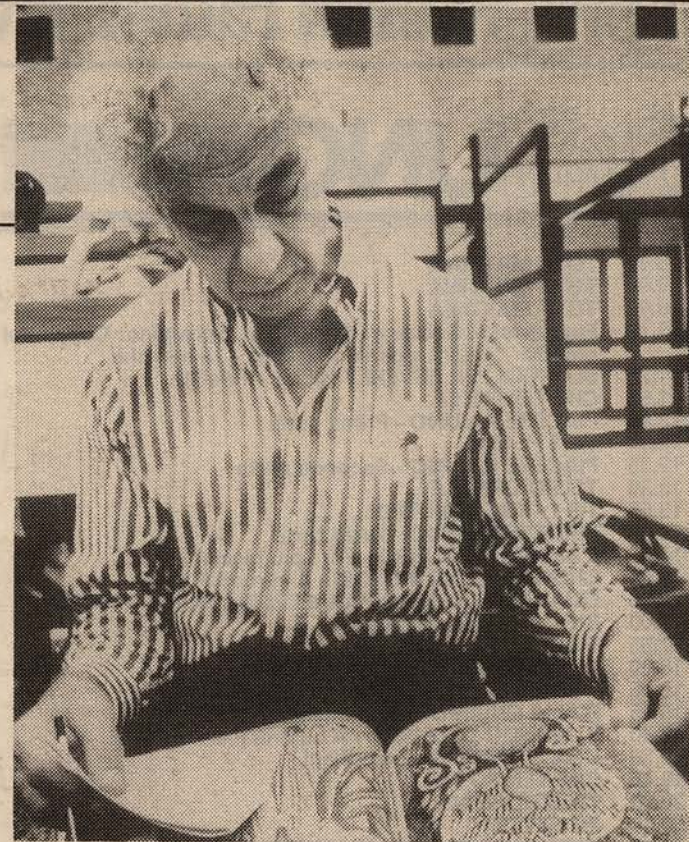
wyorkesi per essere miscelate dal demiurgo in tempo reale assieme a materiali preregistrati. Né gli spettatori della performance dal vivo in Italia né quelli inglesi assisteranno all'evento nella sua integrità e completezza. L'opera esisterà come tale, nella sua irripetibile fisionomia, solo nello spazio virtuale dello schermo televisivo. Le sue probabili destinazioni sono *Antenne 2* per la Francia e *Chanel Four* per la Gran Bretagna, mentre i contatti, in Italia, oscillano per ora tra network privati e reti Rai.

«Penso a un esperimento intercontinentale» spiega Cunningham «che permetterà allo sguardo di viaggiare intorno al mondo intrecciando danza e suggestioni architettoniche: materiali prefilmati a New York e a Ravenna, sia in spazi storici come chioschi e chiese, sia nell'area "polifunzionale" del Palazzo De André, che raccoglie interventi di artisti diversi (l'ingresso, per esempio, è una scultura "aperta" di Burri). L'evento, soprattutto, cercherà di di-

mostrare come si sta sviluppando il mio dialogo creativo col computer. Nel corso del '91, col suo aiuto, ho composto *Trackers*, *Beach Birds* e *Loosestrife*».

Già nel '68 Cunningham (nel suo libro *Changes, Notes on Choreography*) auspicò l'uso del computer nella danza. Può spiegare il suo lavoro attuale? «Avviene grazie alla collaborazione entusiasmante del gruppo *Light Forms* di Vancouver: Tom Calvert e la sua équipe della John Fraser University.

«Il sistema da loro progettato funziona su tre versanti: movimento, spazio e tempo. Per il primo c'è una memoria che contiene una gamma molto vasta di movimenti e la possibilità di riprodurli su uno schermo che svolge le funzioni di un monitor, attraverso le schematizzazione di un modello, una specie di figura umana che contiene tutte le articolazioni. Queste ultime sono manipolabili: si possono "trasmettere" da una figura all'altra, o bloccare e "salvare" nella memoria per es-



sere riutilizzate in un secondo tempo. Oppure si può lavorare su una sequenza aggiungendo, tornando indietro, richiamando... Poi c'è lo spazio, anch'esso riproducibile su schermo: una scacchiera rettangolare dove i movimenti si possono spostare da una figura all'altra e da un posto all'altro. E', insomma, un progetto che consente di trasferire una frase motoria su una o più figure. Il terzo campo d'azione è il tempo, la durata, impostabile secondo il sistema metrico oppure liberamente. L'avventura è sconfinata e attraente: facile restarne intrappolati. Ho sentito dire che la Apple sta cominciando a produrre questa macchina, queste "forme vitali danzanti", che, ne sono certo, si diffonderanno presto tra gli addetti ai lavori».

Prima del computer, fu il video. Cunningham ne inaugurò l'uso nella danza realizzando col cineasta Charles Atlas (a partire da *Walkaround Time*, 1973), coreografie concepite esclusivamente per la telecamera: nacque la video-danza. Oggi è Elliot Ca-

ston (co-autore dello splendido *Coast Zone*, 1984) il cineasta che collabora stabilmente con la compagnia. A lui è affidata anche la regia televisiva del *Global Event*. «All'inizio» rammenta Cunningham «io avevo timore del video. Pensavo fosse limitante, restrittivo. Poi mi resi conto che la telecamera crea una dimensione "altra" ricchissima di possibilità inedite. Un esempio molto semplice: in scena sono i corpi dei ballerini a determinare le entrate e le uscite di scena, mentre in video è la telecamera che li seleziona. E' un occhio nuovo che guida e impone una concezione radicalmente diversa della danza, trasformandone ogni nozione: spazio, tempo, ritmo».

Che rischi comporta un eccesso di utilizzo della tecnologia? Può condizionare l'espressione artistica: alterare, deviare, raggelare le intuizioni di un creatore? «Nessun pericolo, a mio avviso. Qualsiasi mezzo in grado di ampliare conoscenza e percezioni può fungere da arricchimento di una ricerca espressiva».