



Note su *Eutopia*

Note sul progetto

di Cristina Galbiati

Ciò che riguarda tutti può essere risolto soltanto da tutti.

– Friedrich Dürrenmatt

Mentre mi appresto a scrivere di *Eutopia*, a pochi giorni dal suo primo incontro con il pubblico, non posso fare a meno di tornare con la mente a questo stesso periodo di due anni fa: allora stavamo per debuttare con *Book is a Book is a Book*, cominciarono ad arrivare le notizie delle prime chiusure nella vicina Lombardia, e si respirava un'aria sospesa e irrealista.

Inutile ricordare quello che sarebbe poi successo nelle settimane successive.

In quel primo, inaspettato, confinamento – mentre tutto attorno proliferavano video di spettacoli trasmessi online, quasi a voler scongiurare l'oblio del mondo della cultura – mi sono ritrovata spesso a pensare a cosa fosse quello che mi (e ci) mancava davvero. Qual era, tolti tutti gli orpelli e le convenzioni, il nucleo profondo che avevamo perso in quella separazione forzata dal “nostro” pubblico? Non è stato difficile individuare che, in sostanza, quello che davvero mi mancava era la condivisione di un “qui e ora”, il fatto di essere insieme in uno stesso tempo e in uno stesso spazio che non fosse virtuale, ma traspirasse presenza.

La genesi del progetto *Eutopia* affonda le sue radici in quel particolare momento e in quelle mancanze. Dopo diversi lavori in cui il nostro mettere al centro spettatrici e spettatori aveva dato la priorità a un'intimità dell'esperienza che spesso aveva implicato una fruizione individuale, abbiamo sentito l'esigenza di tornare a “fare insieme”, e di invitare il pubblico a valorizzare questa azione collettiva.

In questo processo di investigazione su cosa, in fondo, volesse dire “fare insieme”, e su quali potessero essere le sue diverse implicazioni, ci siamo presto resi conto che la riflessione non poteva riguardare solo la specie umana, ma che il pensiero dovesse sganciarsi da una logica puramente antropocentrica, per includere tutte le altre specie viventi che con noi popolano il pianeta e alle quali siamo inevitabilmente legati da un rapporto di interdipendenza.

Come da consuetudine del nostro lavoro, abbiamo attinto ad apporti e discipline differenti, dall'installazione, alla performance, scoprendo il *game design* come possibile strumento di partecipazione e di incontro con il pubblico, e lasciandoci affascinare dalla possibilità che i risultati di quello che accadrà nel corso di *Eutopia* non siano controllati e controllabili da noi, ma emergano dalle scelte e dalle azioni dei partecipanti, dando vita a scenari ogni volta differenti e imprevedibili.

Tutto sommato, nel profondo, *Eutopia* vuole essere un invito: l'invito a mettersi attorno a un tavolo per confrontare prospettive e immaginare insieme mondi possibili e nuovi modelli di convivenza tra specie, mantenendo la consapevolezza che non ci sono soluzioni preconcepite o corrette a priori, e che lo sviluppo e le conseguenze dell'azione sono sempre determinate dall'equilibrio tra responsabilità individuali e visione collettiva.

Il tutto senza ovviamente dimenticare, che – come nella vita – il caso gioca spesso un ruolo non trascurabile con cui bisogna inevitabilmente fare i conti e che, tutto sommato, a volte non si tratta di vincere o perdere, ma semplicemente di cambiare prospettiva.

LAC
Lugano Arte e Cultura
Piazza Bernardino Luini 6
CH-6901 Lugano

+41(0)58 866 4200
www.luganolac.ch



Alterità indotte
Note sullo spazio sonoro
di Zeno Gabaglio

Un percorso individuale attraverso piccoli spazi, un libro da sfogliare in una sala con altre persone, una libera passeggiata in un bosco e, adesso, un'esperienza condivisa d'ispirazione ludica: ecco i molti modi con cui finora – e lo ritengo una fortuna – il mio lavoro di musicista ha incontrato quello di Trickster-p.

Il dato curioso è che tutte queste creazioni – in qualche modo, soprattutto se osservate dall'esterno – vorrebbero essere comprese nell'ampia categoria dello spettacolo teatrale, quando di propriamente spettacolare o teatrale c'è ben poco. Cosa stiamo quindi facendo?

A mente lucida – e riducendo all'osso – si potrebbe concludere che tutti questi lavori di Trickster-p hanno come finalità comune la creazione di un'alterità indotta: un'esperienza non ordinaria ma autentica offerta allo spettatore e in qualche modo catalizzata da precise scelte artistiche e formali. Si potrebbe pensare che il *quid* di simili creazioni sia qualcosa che avviene dentro lo spettatore, anziché fuori o davanti a lui. Ovvio: la distinzione tra il "dentro" e il "fuori" dell'essere umano è un tema critico da circa tre millenni, e ogni spettacolo – in un modo o nell'altro – ambisce a muovere sentimenti intimi in chi lo guarda.

Per Trickster-p, però, la continua reinvenzione del contesto operativo è proprio lo strumento scelto per non ricadere in quadri formali o sociologici che inducano consuetudine o – nel peggiore dei casi – assuefazione. Una ricerca di nuovi approcci che quindi non è gratuito fine in sé, ma passaggio obbligato verso la verità dell'*aísthēsis*, la percezione sensoriale.

E la musica? Anche la musica deve seguire questo percorso esplorativo, inevitabilmente, mettendosi in costante discussione. In *Eutopia* mi sono sorpreso a far cose che non mi era mai capitato di fare: pensare a musiche che abbiano la funzione satieana di discreto *ameublement* ma anche musiche che siano pienamente drammaturgiche (pur in assenza di una vera e propria drammaturgia); preparare delle tracce musicali complete e concluse, ma anche tracce sonore che l'altrui arbitrio (o forse il fato?) potranno attivare e disattivare a piacimento.

Dettagli tecnici che provano a spostare, anche solo di poco, il senso dell'arte sonora applicata.