

We go vzw / Vincenzo Carta / Ongakuaw ***GNOSIS#1***



nell'ambito del progetto
Focus on Art and Science in the Performing Arts
con il sostegno del
Programma Cultura dell'Unione Europea

GNOSIS#1

CONCEPT	Vincenzo Carta + Ongakuaw
COREOGRAFIA	Vincenzo Carta
BIOTIC SOUNDSCAPE	Ongakuaw
DANZA	Piet Defrancq, Stéve Paulet, Steven Michel, Vincenzo Carta
PRODUZIONE	WE GO vzw.

CDTM Circuito danza campana, Napoli; Fondazione Fabbrica Europa, Firenze; Stuk Kunstencentrum, Leuven; Kunstencentrum nOna, Mechelen; Pianofabriek, Bruxelles; Sosta Palmizi, Cortona

In collaborazione con: CanGo, Firenze; Istituto Francese di Firenze; Movi|mentale 2010 / Artgarage, Napoli; Le Grenoble Istituto Francese di Napoli

'Gnosis' è la parola greca che significa conoscenza.

Indica una conoscenza empirica spirituale diretta e una conoscenza intuitiva, mistica, piuttosto che una riflessione razionale o ragionata.

Background

Se credessi in un Dio, sarebbe un Dio che danza. ~Friedrich Nietzsche

Negli ultimi anni la fascinazione per i fenomeni ritualistici, in particolare quello della trance, ha profondamente influenzato la mia ricerca coreografica.

Nei miei lavori precedenti (*We Go*, e *INBETWEEN* in collaborazione con Benjamin Vandewalle), il concetto di rituale era individuato nel processo di creazione. In queste prime esperienze abbiamo esplorato le possibilità di raggiungere stati di coscienza diversi attraverso la ripetizione del movimento. Durante il processo di creazione di *We Go* e di *Inbetween* la comunicazione verbale era assolutamente evitata, permettendo al movimento di elevarsi a unico mezzo di comunicazione. Abbiamo così creato delle composizioni coreografiche istantanee e istintive usando la coscienza di uno stato percettivo alterato.

L'interesse per il rituale è dettato dalla necessità di dissotterrare le radici della danza, riscoprendola come forma primaria di espressione e di interazione sociale.

Il corpo è il primo mezzo di conoscenza; attraverso l'esperienza e la percezione crea una mappa della realtà che ci permette di comprendere il mondo che abbiamo intorno sia materialmente che immaterialmente. La danza è dunque una chiave per esplorare l'essenza dell'esperienza umana.

Dalla ricerca all'artefatto

L'uso del movimento come mezzo per raggiungere 'la trance' è ancora fondamentale nella riflessione artistica di GNOSIS#1. Come naturale evoluzione di questa poetica negli ultimi due anni è proseguita la ricerca delle connessioni tra movimento del corpo e stati di coscienza.

Per acquisire una conoscenza più profonda dei fenomeni e per estendere il mio discorso in forme compositive più complesse ho approfondito il mio interesse per gli studi scientifici sul rituale e la trance; in particolare lo *strutturalismo biogenetico* (una branca teorica dell'antropologia) che dà un'ampia panoramica dell'evoluzione e della struttura del rituale umano, della sua natura onnipresente e del suo ruolo nel controllo della percezione e dell'esperienza.

Più precisamente, questi studi mi hanno aiutato a capire come un gruppo può condividere la stessa esperienza e lo stesso stato di coscienza praticando e ripetendo schemi prestabiliti.

Il punto centrale per me è la relazione tra movimento, spazio, tempo e musica, usati come "ingredienti" per creare un gruppo dinamico che costruisca un'esperienza comune, condivisa tra i danzatori. In questa nuova creazione ho esplorato un sistema complesso di composizione per raggiungere non uno, ma svariati stati di coscienza, arrivando a un risultato coreografico più complesso.

Per la creazione di GNOSIS#1 ho collaborato con lo scienziato/musicista/compositore Ongakuaw (Andrew Ferrara) che negli ultimi anni ha sviluppato composizioni basate sul suono digitale, utilizzando il *corpo come strumento biotico*.

L'interazione tra ambiente e corpo vivente ha implicato la produzione di *materiali biotici* connessi all'attività cerebrale (*energia cerebrale*) o a quella del corpo (*energia cinetica*), materiali strettamente legati alla percezione e all'esperienza, e in generale alla complessità della vita.

La collaborazione con Ongakuaw

Background

La composizione digitale utilizza i processi generativi come metodo di lavoro. Quando inizia una nuova composizione il compositore definisce una strategia compositiva che, in pratica, viene ottenuta definendo regole e algoritmi attraverso i quali il materiale, una volta dato il via al processo, può evolvere autonomamente, con un controllo minimo, o addirittura nullo, da parte del compositore.

Rimane comunque un dilemma. I parametri iniziali devono essere assegnati in qualche modo arbitrariamente dallo stesso compositore. Inserendo come dati di partenza materiali biotici, invece di algoritmi programmati, Ongakuaw prova a introdurre nel processo compositivo il concetto di necessità.

Questo approccio è cruciale in GNOSIS#1. Più concretamente, il materiale biotico viene prodotto e associato ad attività connesse a organismi viventi (in questo caso i danzatori). In questo modo il materiale grezzo di partenza usato per la composizione deriva da attività vitali necessarie, dalla stessa danza.

Descrizione: tecnologia- rituali e GNOSIS#1

In GNOSIS#1 la danza trova il suo posto come espressione dell'indissolubilità e della totalità dell'essere. I corpi dei quattro danzatori si comportano come parti di un'unica entità, come organi di un *corpo collettivo*. Il movimento, in costante divenire, è concepito spazialmente allo scopo di produrre una visione caleidoscopica della coreografia.

Le azioni fisiche, oltre a dar vita alla composizione coreografica, hanno come obiettivo quello di condurre i danzatori attraverso stati di coscienza diversi.

Questi stati vengono monitorati in tempo reale con un sistema di elettrodi EEG e interfacce hardware. Questo flusso digitale di informazioni viene quindi usato per controllare il generatore di sistema del suono biotico e dell'illuminazione, trasformando gli algoritmi risultanti in musica e luce.

Questa tecnologia è stata sviluppata da Ongakuaw nel corso di una sua recente ricerca ed è già stata sperimentata in altre installazioni biotiche come *Nomadic Time*.

Il risultato sonoro rappresenta una mappatura in tempo reale delle emozioni provate dai danzatori, e al tempo stesso influenza lo stato di coscienza in un costante loop di feedback.

L'attività neuronale umana produce quattro tipi di onde: le onde Alfa (con una frequenza di 8-13 Hz), le onde Beta (con una frequenza di 13-30 Hz), le onde Theta (con una frequenza di 4-8 Hz) e le onde Delta (con una frequenza di 0.5-4 Hz). Le prime sono connesse a stati di coscienza vigile, le seconde a stati di tensione o paura, le onde Theta vengono indotte dall'attività di *problem solving*, mentre le onde Delta corrispondono a stati di meditazione, di introspezione e, sembra, di trance. Ogni regione dell'encefalo produce tutte e quattro le onde, ma con maggiore o minore intensità delle singole componenti; in ogni caso l'attività globale del cervello è data dall'interazione simultanea tra le diverse regioni encefaliche.

Durante la performance sul cuoio capelluto di ciascun danzatore vengono applicati, in posizioni specifiche del cranio, 14 elettrodi che misurano l'attività cerebrale locale. I quattro fasci di segnali vengono convogliati nell'hardware/software ricreando un'unica entità virtuale che riassume un ampio stato psichico distribuito tra i quattro danzatori, stato che chiameremo *cervello collettivo*.

Questo *cervello collettivo* controlla la generazione del suono e il flusso della luce e all'inverso influenza, attraverso un processo di feedback, la composizione coreografica e lo stato di trance dei danzatori. Le emozioni governano così suono e luce, e al contempo suono e luce ritrasmettono emozioni.

Lo spettatore è immerso nell'universo creato dai danzatori, popolato dai suoni delle loro emozioni e dove il solo riferimento spaziale è la relazione tra di essi. Il volume definito dal gruppo dei danzatori si espande e si contrae creando un effetto percettivo di zoom in/out dello spazio. Il vuoto che separa i corpi, l'intensità dei gesti e il flusso di luce definisce un'architettura in costante morphing o bridging.

Il processo compositivo

(1) La prima fase della creazione è consistita in un periodo di un mese di ricerca dedicato a testare il complesso sistema hardware di individuazione e monitoraggio delle onde cerebrali. Questo sistema viene applicato ai danzatori e connesso a una stazione di elaborazione via wireless Bluetooth®.

(2) L'uso di questa tecnologia apre possibilità per sistemi compositivi inimmaginabili. Il fatto di misurare in tempo reale l'attività cerebrale mentre vengono eseguiti dei movimenti dà la possibilità di analizzare il movimento secondo lo stato di coscienza che viene richiesto o che ne deriva.

(3) La raccolta di risposte del sistema digitale ad azioni coreografiche qualitativamente diverse ci darà la possibilità di comporre azioni fisiche come una partitura musicale, inducendo volontariamente il corpo a stati di attività frenetica o di passività, a precisi movimenti coreografati o ad azioni liberamente istintive.

Queste diverse fasi della creazione non si svolgono separatamente ma in un dialogo organico costante.

La creazione e lo sviluppo del lavoro vengono attuati come pratica giornaliera e i danzatori si confrontano con la ripetizione di compiti al fine di creare un vocabolario comune che non cancelli però la peculiarità individuale di ognuno di loro.

I concetti di *corpo collettivo* e di *cervello collettivo* sono concepiti come l'identità e il potere che un gruppo può creare grazie alla diversità e non all'omologazione.

L'idea di rituale utilizzata nell'atto performativo non si riferisce quindi al significato letterale del termine, cioè "conformarsi, seguire la regola", ma a una pratica di movimento del corpo che permette alla mente di volare in uno stato di trance, in cui tutto è possibile.