

Il corpo, una rappresentazione della mente
di Frédéric Voisin

Frédéric Voisin, ideatore associato del software LOL utilizzato da Myriam Gourfink, descrive i processi di un'esperienza che coniuga ricerca informatica e composizione coreografica.

È grazie a Kasper Toeplitz, in occasione del suo passaggio all'Ircam, che ho incontrato Myriam Gourfink e ho iniziato a occuparmi di problemi coreografici: sembrava che alcuni ambienti informatici sviluppati all'Ircam per la composizione musicale facessero al caso di certe esigenze di scrittura coreografica. Così – prima Myriam e io, poi anche Laurence Marthouret – abbiamo iniziato a sviluppare un programma informatico che si adattasse alla composizione coreografica: LOL.

Il computer è uno degli strumenti più efficaci di rappresentazione delle conoscenze (si pensi all'idea di un'intelligenza artificiale che nasce parallelamente allo sviluppo della macchina in sé): consente la formalizzazione e la rappresentazione di una serie di esperienze e di informazioni che possono essere successivamente manipolate. È come in un gioco di specchi la stessa formalizzazione può diventare l'oggetto della sperimentazione: i concetti possono essere ulteriormente ridefiniti, così come la loro articolazione. Questo lavoro di riflessione è parte integrante dell'atto creativo. Per una maggior mobilità creativa è necessaria una certa plasticità dell'ambiente informatico, ciò significa avere a disposizione un programma il più aperto possibile, in modo che ognuno possa modellarlo direttamente da solo. Si tratta quindi non tanto di scrivere un insieme di prescrizioni che definiscono una condotta attraverso la notazione, quanto di descrivere entità e processi di ordine cognitivo. In questo modo il corpo è una rappresentazione della mente, prima ancora di essere lo strumento di un'interpretazione.

È in questa prospettiva che abbiamo scelto di sviluppare la nostra riflessione, utilizzando come base di partenza per la scrittura coreografica la stessa notazione fisica utilizzata da Laban. Tale scelta proviene essenzialmente dalla consistenza (in senso strettamente logico) di questo sistema di notazione: si tratta infatti di uno strumento che, pur rispondendo a una precisa e rigorosa sistematica, non è assolutamente costrittivo. Al contrario, il suo aspetto sistematico permette, già in fase di scrittura, di immaginare numerose alternative (di scritture e di movimen-

ti) e necessita così una sorta di esplicitazione da parte di chi fa la notazione. Abbiamo estratto dalla notazione Laban un certo numero di concetti e di dimensioni legate al corpo: appoggi, elevazione, direzione, flessione, rotazione, distanza, avvolgimento, contatti, abilità e orientamenti. A tutte queste dimensioni se ne possono aggiungere altre stabilite dal coreografo. Successivamente il corpo viene scomposto in segmenti definiti dal coreografo, a cui si applicano tutte o solo alcune delle dimensioni precedentemente stabilite. Prende forma così una situazione, o "momento", che può far parte di una precisa sequenza, oppure stare all'interno di un insieme di altri momenti (che possono più o meno seguire un ordine), come spesso accade. LOL è un programma che consente, fra le altre cose, di definire e manipolare oggetti più o meno astratti e insiemi che, oltre al loro senso matematico, definiscono delle categorie in base alle relazioni impostate dal coreografo.

Il nucleo centrale di LOL è, quindi, essenzialmente logico: ogni insieme rappresenta uno spazio simbolico a cui poter applicare un calcolo logico: relazioni, calcolo combinatorio, test di proprietà, cambiamenti di variabili descrittive e così via. Una funzione semplice, ma essenziale, consiste nel rinominare ogni oggetto o relazione di LOL con un simbolo scelto arbitrariamente dal coreografo. Come nel linguaggio, il senso emerge dalle relazioni di pertinenza stabilite tra i simboli più che dal simbolo stesso. Questo mi ha spinto a privilegiare il linguaggio come mezzo di comunicazione con il programma: si tratta di comprendere una lingua naturale, per esempio l'inglese, mediante strutture relativamente complesse e un vocabolario di base, che può essere esteso dall'utente creando nuovi simboli: una parte del corpo, un momento, una sequenza, saranno altrettanti nomi; i processi, le relazioni, i calcoli saranno invece i verbi o gli aggettivi (tecnicamente è una cosa che si può paragonare a un calcolo logico di predicati). Così l'ambiente informatico si arricchisce progressivamente di nuove conoscenze che verranno conservate e richiamate nel corso della composizione. L'aspetto grafico è per il momento puramente rappresentativo: se ogni oggetto è dotato di un nome e può essere descritto mediante simboli o valori numerici che rappresentano le sue proprietà, allora può essere utile rappresentare un insieme determinato da questi oggetti per definire graficamente una nuova entità, o meglio, per visualizzare certe dimensioni di una o più entità: il risultato è una visualizzazione del singolo movimento – o perlomeno di un flusso – nel tempo. Dal punto di vista spaziale, in uno spazio dato si descrive un oggetto o si mettono a confronto le proprietà di diversi oggetti di cui si possono valutare le rispettive distanze. È proprio l'aspetto simbolico dell'ambiente (che descrive le entità con maggiore o minore precisione) a stabilire un legame immediato con altre notazioni simboliche come quella usata da Laban. Ogni processo è infatti costruito a partire da una serie di calcoli semplici definiti attraverso l'analisi del movimento secondo la notazione Laban. Per tutti gli aspetti concernenti il corpo, a ogni entità definita in LOL corrisponde un simbolo o un insieme di simboli nel sistema di notazione Laban. Ma a questo stadio non si tratta che di una convenzione di scrittura, perché ormai l'essenziale è stato fatto: scrivere il corpo attraverso il pensiero.