



CRAC

Centro Ricerca Arte Contemporanea

MATIA CHINCARINI

UNA DANZA A POIS

A cura di Dino Ferruzzi. Coordinamento alla didattica del laboratori: Gianna Paola Machiavelli

31 gennaio | 14 Febbraio 2014

Venerdì 31 Gennaio h. 12.00 | incontro e workshop con gli studenti

OPENING h. 13.00

Una danza a pois è un atto performativo in cui viene chiesto al pubblico di ricostruire un'opera d'arte seguendo una pista cifrata. Si tratta del classico gioco dei puntini.

Si svolge tutto durante la mattinata del 31.

Matia Chincarini presenterà agli studenti il suo percorso di ricerca, seguiranno i laboratori, e in contemporanea si sceglieranno insieme i criteri e le modalità con cui allestire il materiale prodotto.

L'idea dell'artista si concretizza nell'immediatezza del processo affettivo, umano e cognitivo che è caratteristica del giocare, grazie ai gesti di chi partecipa.

Ogni fruitore completa una delle 126 porzioni con un segno indipendente, ma che insieme agli altri produce l'opera completa.

Nel procedere lento delle linee, che uniscono un punto all'altro, si disvelano pian piano, le singole parti della forma, viene "ricostruito" il dipinto di Henri Matisse *La danse*, un coinvolgente flusso di energia prodotto dal volteggiare delle figure.

Oltre alla riproduzione della grande opera, sono presenti una serie di fogli con altri giochi di puntini da completare individualmente. Nei fogli piccoli sono rappresentate iconografie pittoriche raffiguranti giochi.

Insieme al grande foglio e ai materiali prodotti, è proposto un video che mostra un girotondo, una danza che dialoga con l'opera di Matisse e l'energia vitale di un collettivo che collabora alla nascita di un'opera.

Ciò che si produce è un gioco dentro il gioco, una storia dentro la storia.

Il giocare genera una situazione di gioco.

Nella condivisione delle azioni "giocate", per dirla con Gregory Bateson, si può intravedere l'essenza del gioco, il suo essere metalinguaggio che rende consapevole ogni giocatore che si sta compiendo un'azione fittizia, una prospettiva per rivelare la natura del "come se" del gioco, e la sua creazione di un mondo irreali in cui azioni fittizie simulano azioni reali.













