

NICOLA CISTERNINO (1957)

***Awithlaknannai ...dal gioco degli Dei* (1992)**
per quattro percussionisti e strumenti circolari

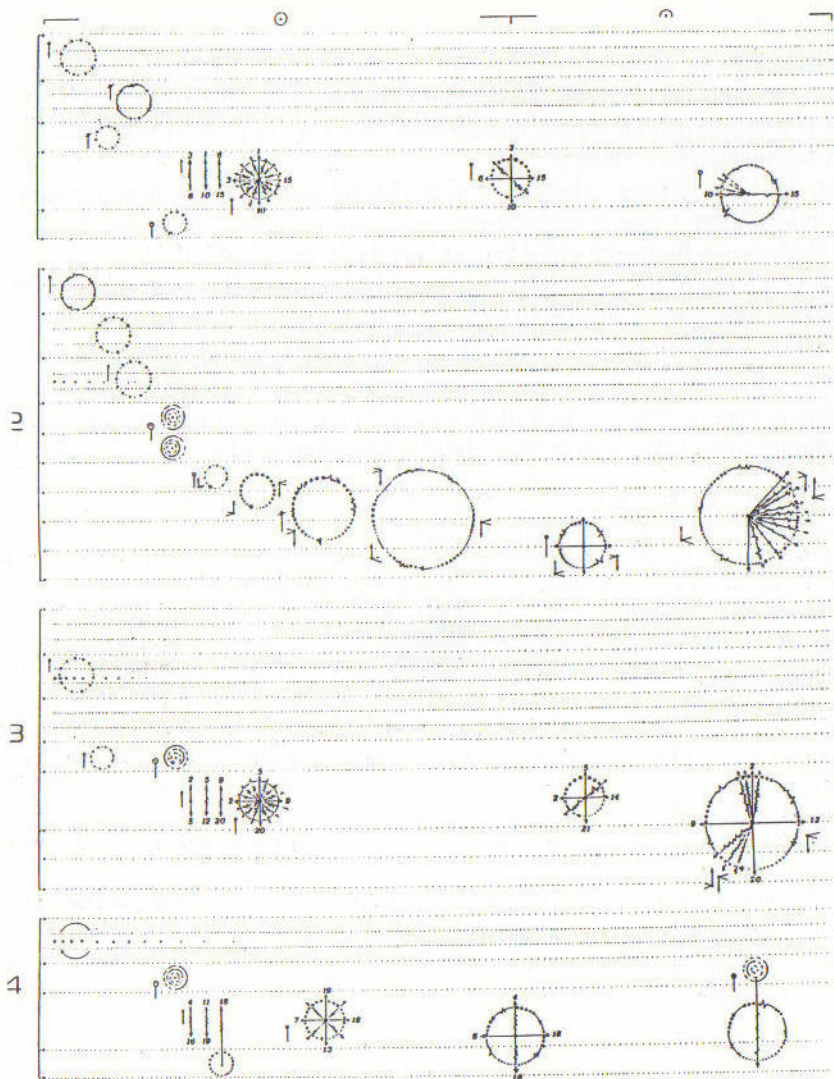
Opera composta per lo spazio archeologico di Teotihuacan (Città del Messico) . Selezionata ed eseguita in prima esecuzione mondiale nel concerto inaugurale delle Jornadas Mundiales de Musica Contemporanea Festival SIMC (Società Internazionale di Musica Contemporanea) MEXICO 1993 sotto la direzione di Aldo Brizzi.

Awithlaknannai é un passatempo nello stile del Gioco del mulino in voga tra gli indiani Zuni del Nuovo Mexico. La scacchiera consta di una serie di rombi intersecati da una linea.

All'inizio del gioco tutti gli incroci, all'infuori di quello della linea centrale, vengono occupati da pedine bianche e nere.

I giocatori, a turno, spostano una pedina verso lo spazio vuoto adiacente. I pezzi vengono catturati con le stesse modalità di quelle del mulino. Il gioco termina quando uno dei giocatori ha perso tutte le sue pedine. *Awithlaknannai* é un *Gioco* con il *Tempo* che su vari gradi di *complessità* - dall'evento singolo/individuale a quello corale/collettivo - si regola su principi probabilistici di non-equilibrio. Il *Gioco* si sviluppa tra un tempo soggettivo (quello del singolo interprete e del suo tempo circadiano che nella versione completa viene catturato in cuffia attraverso un fonendoscopio, poiché ogni interprete regola la sua pulsazione di riferimento sul proprio battito cardiaco) e quello esterno/collettivo (ovvero il tempo delle relazioni possibili, degli incontri, in un ordine instabile tra i vari soggetti-interpreti). Caratteristica di *Awithlaknannai* é la sua scrittura, interamente iconica , nel senso che il segno é sempre più simile al proprio oggetto (in questo caso l'immagine o proiezione sonora) . Dal segno gestuale sui gong e dischi metallici si attivano una serie di orologi o di cicli circolari sulle membrane la cui gestione caotica permette relazioni tra tempi interni (del singolo interprete) e tempi esterni (gli incroci fra due o più interpreti). Altro elemento necessario per questi livelli iconici di rappresentazione segnata del suono é anche una gestualità conduttrice coerente; il segno della partitura si fa gesto nella direzione (nel senso letterale di determinare una direzione vettoriale) del suono attraverso una gestualità poco direttoriale (nel senso della comune direzione orchestrale) ma più gestuale e chironomica nei suoi complessi livelli di espansione del suono nello spazio-Luogo.

Nicola Cisternino



Es. 2

A T A T A T O T M T B

1

2

3

4

Es. 1