

**DADDY + SHAKE**

## DADDY SHAKE

### Un gioco collettivo per esseri smarriti

di Alessio Vigni

Una palla, due squadre e alcune linee disegnate a terra con il gesso creano quello che sembra essere lo scenario perfetto per uno dei giochi sportivi più diffusi al mondo. Tuttavia, se si osserva con attenzione, alcuni elementi smentiscono la nostra percezione iniziale.

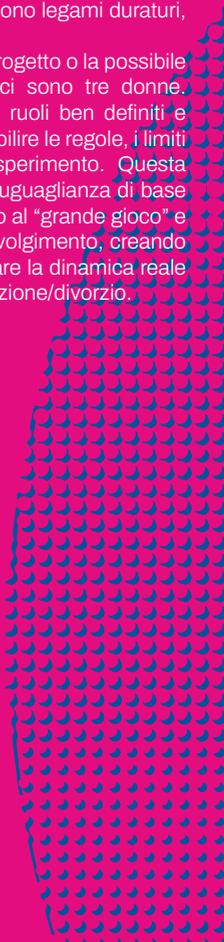
DADDY SHAKE ("Frullato di papà") si sviluppa come un esperimento sociale, un laboratorio collettivo nato dall'esperienza personale dell'artista Pierluigi Slis. La vita reale diventa la rappresentazione di se stessa, e, prendendo in prestito alcuni elementi dell'ortografia calcistica, mira a porre l'attenzione su una tematica prettamente maschile: la condizione attuale della paternità, evidenziando quella dei padri separati.

Oggi, affrontare questo argomento senza correre il rischio di essere fraintesi ed etichettati come sessisti non è affatto semplice. Tuttavia, è fondamentale comprendere che la questione della "genitorialità", rappresenta una delle principali sfide della nostra società. Attraverso il progetto DADDY SHAKE, un laboratorio interattivo aperto a tutti, questo tema, considerato da molti un tabù, diventa un "portale d'ingresso" per una profonda riflessione collettiva.

Negli ultimi tempi, il sistema binario, su cui è basata la nostra società, ha iniziato a vacillare e con questo anche i ruoli classici e predefiniti della sfera familiare. Questo dissesto sociale se da una parte genera un processo di rinnovamento, dall'altra scatena anche un forte senso di disorientamento. È proprio quest'ultimo sentimento che diventa l'elemento cardine del progetto DADDY SHAKE. La sensazione di solitudine, provocata dal continuo cambio di squadra - che avviene ogni sette minuti - mira a stimolare in chi gioca un tentativo di rivalsa e di sopravvivenza in una situazione sempre nuova e mai chiaramente definita. Lo smarrimento diventa parte integrante del gioco, così come l'incapacità di quegli individui di comprendere le regole a cui devono attenersi. Si creano così disequilibri inaspettati e si raggiunge una stabilità che può essere solo provvisoria.

Alla base del progetto c'è una metafora che porta alla luce la condizione sociale dei padri separati. Questi individui incarnano un disagio collettivo - non certo ideale - che viene vissuto concretamente in prima persona sia dai partecipanti, che dall'autore di DADDY SHAKE. Tuttavia, se il sentimento comune di fallimento è il seme da cui nasce questo progetto, è del tutto improbabile che questo sia anche il suo risultato finale. Non esiste alcuna possibilità che il progetto fallisca: anche nel caso in cui il campo di gioco resti vuoto, a causa della mancanza dei partecipanti, l'esperimento sociale raggiunge comunque il suo scopo. DADDY SHAKE è, e intende essere, un'immagine fedele e oggettiva di ciò che accade nella nostra società. Questo progetto si basa interamente sulla reazione umana, accettando ogni sua possibilità. Partecipando a questo "gioco", ogni individuo decide di reagire a quelle provocazioni come meglio desidera: non esiste una mossa corretta o sbagliata, così come non ci sono né vincitori né vinti in questa partita. Il display non riporterà mai il punteggio e la partita verrà giocata al massimo delle proprie capacità senza alcuna valutazione finale. È uno scambio alla pari tra individui nella stessa condizione, costretti a trovare continuamente nuovi punti di riferimento e nuovi alleati. Non ci sono legami duraturi, tutto viene messo in discussione.

A gestire le dinamiche dell'intero progetto o la possibile assenza di giocatori in campo, ci sono tre donne. Queste figure femminili ricoprono ruoli ben definiti e hanno il compito di controllare, stabilire le regole, i limiti spaziali e quelli temporali dell'esperimento. Questa scelta progettuale decreta una disuguaglianza di base evidente tra coloro che partecipano al "grande gioco" e coloro che ne supervisionano lo svolgimento, creando un disequilibrio che sembra ricalcare la dinamica reale di conflitto e di disagio post-separazione/divorzio.



DADDY SHAKE offre una rappresentazione concreta delle tensioni e delle sfide che possono emergere nelle situazioni di allontanamento coniugale e le analizza nelle loro complessità. L'intero progetto non è nato da un processo creativo imparziale, considerando che si tratta di un esperimento concepito da un artista che ha vissuto in prima persona quelle stesse situazioni. Tuttavia, è innegabile che un progetto di tale portata riesca efficacemente a porre i riflettori su una tematica troppo spesso ignorata, e in cui ognuno di noi, seppur declinandola in modo diverso e personale, possa riconoscersi. Uno degli aspetti più interessanti di questo lavoro di Pierluigi Slis è sicuramente il fatto che l'esperimento non implica nessuna forma di chiusura nei confronti della condizione delle madri separate, ma apre a qualsiasi nuova riflessione.

DADDY SHAKE è una narrazione autentica di una situazione di disagio che coinvolge un gran numero di individui. La volontà è proprio quella di concentrarsi deliberatamente solo sulla condizione di una delle figure coinvolte in un qualsiasi caso di "separazione genitoriale", forse la più ignorata.





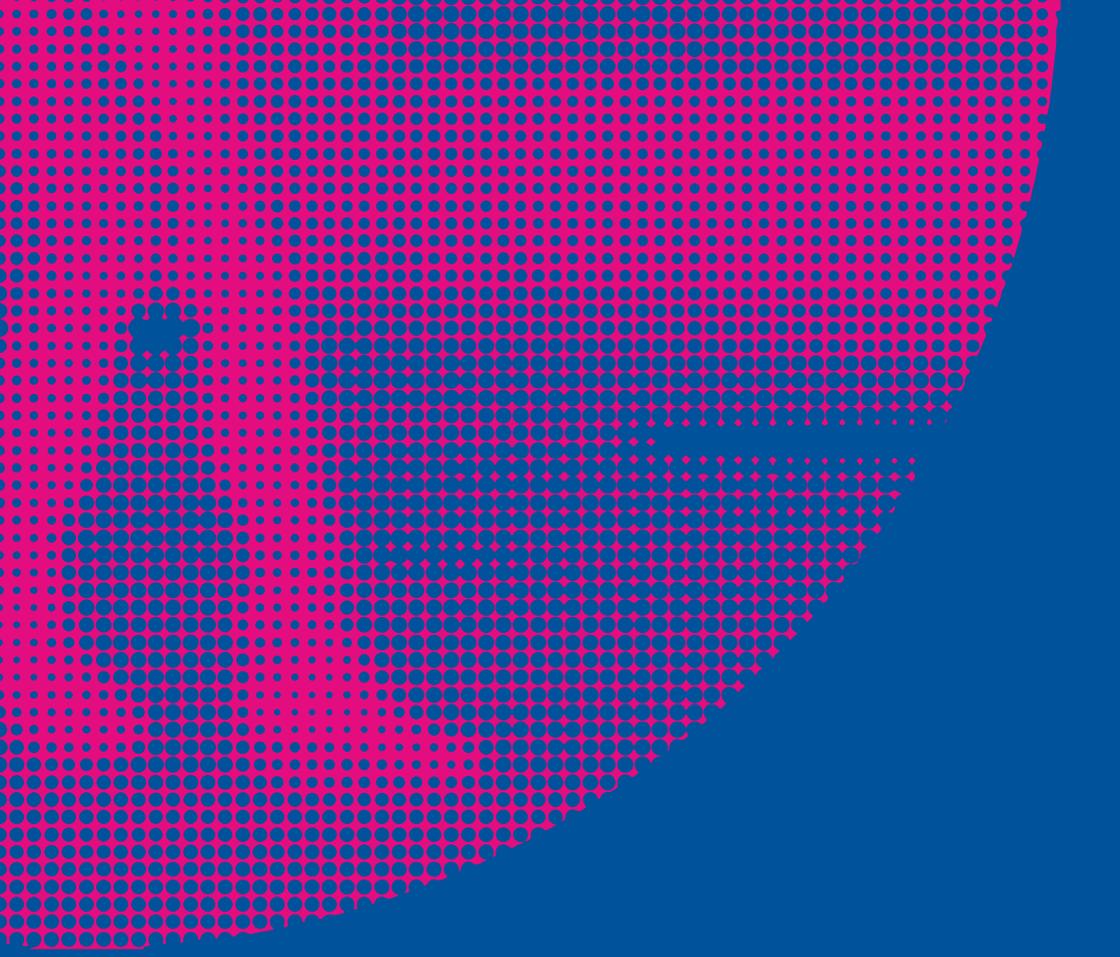


### Un gioco contorto

*Da un dialogo con Marco Napoletano*

Una partita di calcio è certamente un'occasione di gioco, ma non è sempre e soltanto un'esperienza ludica. Talvolta è una metafora, un'occasione per gettare lo sguardo sulla società di cui siamo parte, osservandone la sintesi in un rettangolo di asfalto o di prato che diventa specchio di ciò che siamo.

Fino a pochi decenni fa la condizione adulta maschile contemplava due sole possibilità, che la più classica delle partite amatoriali metteva in scena con grande evidenza e un pizzico di ironia: scapoli contro ammogliati. La società dei giorni nostri (liquida, ormai lo sappiamo) non consente più demarcazioni così nette: le nuove dimensioni della condizione adulta sfuggono a qualsiasi possibilità di etichettatura, categorizzazione, apposizione di casacche verdi o gialle per fare le squadre in modo chiaro e ben distinto. Il patriarcato contadino e la famiglia bi-genitoriale della transizione industriale e impiegatizia appaiono oggi come vere e proprie ere geologiche per la longevità della loro persistenza e per la granitica evidenza delle certezze che garantivano (nel bene e nel male); oggi invece interi gruppi sociali nascono, crescono, si trasformano e svaniscono in tempi tanto brevi da non consentirci nemmeno di dare loro un nome. Ogni 7 minuti, si potrebbe dire. Ragazzi, giovani e adulti vivono la difficoltà di ritagliarsi un ruolo sociale riconosciuto, valorizzato e magari tutelato (ma le Istituzioni, si sa, sono quasi per definizione in costante ritardo rispetto agli eventi, che nel frattempo mutano ancora) e quando va bene riescono a malapena a conseguire un barlume di senso esistenziale per continuare a sentirsi in partita. Crisi e disorientamento sono condizioni ricorrenti, e nel frattempo si continua a correre. →



→

Chi guarda e studia tutto ciò? Chi provvede? Certamente sociologi, psicologi e formatori, educatori e pedagogisti (quando il fenomeno tocca il rapporto con le persone in età evolutiva); e poi la Politica, quando è illuminata e lungimirante, che amministra il bene comune per garantire la salute della polis umana e materiale ed investe per il benessere delle nuove generazioni e per il loro futuro. O almeno dovrebbe.

Ma la domanda ("chi guarda e studia tutto ciò?") può ricevere anche risposte originali e differenti, come la seguente: l'Arte.

Il progetto XXX è infatti la provocazione (dove provocazione significa convocare, richiamare al senso critico) di un artista che, appropriandosi del campo di calcio come di uno schermo su cui proiettare un fenomeno latente ma presente, mette in scena quanto vive in prima persona come padre separato e coinvolge altri attori-giocatori-protagonisti nella rappresentazione metaforica della loro quotidiana condizione. È un gioco, ma anche una performance, una raffigurazione che permetta all'osservatore di contemplare un fatto sociale mediaticamente sotto traccia ma di grande presenza e

diffusione: attori che non recitano, padri separati che giocando a calcio mettono in scena se stessi nella rappresentazione di un mondo in cui ogni 7 minuti le alleanze cambiano, la corsa riparte nella stessa oppure in altra direzione, i compagni sono gli stessi o forse no, i riferimenti e i cambi di rotta sono continui, simbolo di una quotidianità in cui la dimensione di genitore-single costringe a improvvisare risposte che non si possono programmare ed obbliga a tessere e disfare continuamente le reti di sostegno (parenti, amici, colleghi, servizi). Come nella partita senza senso e senza squadra, le energie fisiche e mentali sono costantemente impegnate nella necessità di rispondere agli urti di una situazione fluida, che cambia sempre, pur rimanendo cogenti le necessità personali e quelle dei figli, il bisogno di far quadrare il bilancio, i doveri genitoriali e di cittadinanza, ecc.

Attenzione però! Se il progetto si fermasse a questo, presterebbe il fianco a due rischi gravissimi. Il primo è il vittimismo: se l'artista separato si limitasse a chiamare in causa altri padri nella stessa condizione per mettere in mostra la fatica e lo spaesamento che sono costretti a sostenere, gli spettatori sarebbero ridotti, con l'inganno di assistere a uno spettacolo, al ruolo di "commiseratori", portatori più o meno consapevoli di attenzione, indulgenza e benevolenza verso la nuova categoria sociale dei padri separati, che mette in scena se stessa. Il secondo rischio, conseguente al primo e ancor più grave, è che il progetto non terrebbe in considerazione "l'altra metà del cielo", da secoli assoggettata alla medesima condizione per cui si spende una denuncia a difesa del maschio. Nel primo caso il progetto impatterebbe con la critica del "volete farvi compatire?"; nel secondo il mondo femminile (nemmeno necessariamente troppo femminista) avrebbe di che alzare tanto di sopracciglio ("benvenuti nel club, per noi non è una novità") o di che sdegnarsi per il fatto che la denuncia di una tale condizione arrivi proprio da chi per secoli e millenni se n'è stato promotore a discapito della controparte.

Ma il progetto di PG supera questi rischi con uno scarto, un salto all'indietro che partendo dall'oggetto osservato ne ribalta la prospettiva, e con essa il senso: invitato a mettere in scena la fatica della propria condizione, il maschio-padre-single finisce non tanto per mostrare se stesso, bensì per vedere l'altro, anzi l'altra, e comprendere in prima persona ciò che da sempre lei affronta e subisce. L'iniziale intenzione di suscitare simpatia nello spettatore si trasforma nell'occasione per vivere un'esperienza di empatia, mettersi nei panni di una controparte a cui è da sempre assegnato il peso della gestione familiare, della cura dei figli, della quadratura del bilancio e del calendario settimanale, tenuti insieme al prezzo di mille compromessi, corse, affanni e rinunce personali (mentre il pater familias, portata a casa la pagnotta, esce con gli amici per la partita di calcetto). Per questo l'artista raccoglie immagini dell'incontro di pallone (esperienza tipicamente maschile) e le restituisce in modo che il pubblico (e gli stessi giocatori) vedano emergere la parte femminile dei protagonisti, proprio mentre la stanno vivendo loro malgrado. L'uomo-giocatore si ritrova socialmente proiettato in una dimensione anti-maschilista, e la performance artistica lo costringe a riflettere sul fatto che la fatica che lamenta è la stessa di cui non si era mai accorto fintanto che non gli toccava.

Come il blu trascolora nel rosa, l'autocommiserazione trascolora nella compassione; la richiesta di attenzione sfuma nella comprensione; il mezzo artistico permette di "vedere", contemplare esteticamente, rifuggendo polemiche e retoriche facili quanto sterili, spostando sul piano visuo-concettuale un messaggio etico e morale.

## Credits

### ***Progetto di***

Pierluigi Slis

### ***Staff creativo***

Alberto Casagrande, Mirco De  
Martin

### ***Testo critico a cura di***

Alessio Vigni

### ***Direzione video***

Marco Fantacuzzi

### ***Filmmaker***

Tommaso Lessio, Nicolò  
Mariconda, Elia

### ***Social media manager***

Jacopo Battistella

### ***Fotografo***

Alberto Casagrande

### ***Un ringraziamento speciale a***

Martina Agnoli, Matteo Attruia,  
Alessandra Benazzato, Barbara  
Brugnara, Doriana Casagrande,  
Isabella Chinaglia, Elio  
Cirimbelli, Rossella De Biasi,  
Andrea Maroelli, Marco  
Napoletano, Terenzia Pessotto,  
Nina Stricker, Claudio Tona,  
Martina Vignando, Viviana Carlet  
e a tutti i partecipanti e ai padri  
che si sono messi in gioco

Bolzano Art Week

Abs Group

Quattropiùlab

Sparklab

Giemme lavorazioni

CinemaKey

Pjslis