

L'arte ludica di Simona Bertozzi. L'intervista

Date : 24 giugno 2011



Abbiamo incontrato **Simona Bertozzi** ad Ancona, dove sta tenendo un ciclo di seminari volti alla creazione di una performance che verrà presentata nel mese di luglio, e dove, sempre nell'ambito di questo progetto, ha presentato il suo ultimo lavoro "Bird's eye view". Abbiamo parlato con lei di questa sua ultima fatica, ancora in divenire, e più in generale della condizione di lavoro dei coreografi in Italia e delle loro necessità.

Ad Ancona per VisionWork e a Roma per Teatri di Vetro hai presentato "Bird's eye view", una performance site specific che ha come sottotitolo "appunti coreografici per Mimicry". E' quindi un lavoro preparatorio per un progetto più vasto: ce ne vuoi parlare?

Dal 2009 sto lavorando ad un progetto incentrato sull'ontologia del gioco dal titolo "Homo Ludens". Per impostare la griglia compositiva mi sono liberamente ispirata agli studi di Roger Caillois, sociologo francese che ha prodotto uno dei testi più emblematici, tra quelli tuttora in circolazione, sulla tematica ludica: "I giochi e gli uomini". Nella sua opera Caillois suddivide i giochi "giocati" in quattro categorie: Ilinx, Agon, Alea e Mimicry, richiudendo in ognuna di esse tutte le tipologie di gioco rientranti in una determinata modalità relazionale, attitudine fisica e declinazione emotiva. Giochi di vertigine (ilinx), giochi di agonismo e competizione (agon), giochi d'azzardo e fortuna (alea), giochi di mimesi, sdoppiamento e imitazione (mimicry). Ho appreso delle categorie ludiche di Caillois per caso, leggendo un saggio di Boudrillard in cui erano citate. Quella lettura ha coinciso con una nuova acquisizione all'interno del mio percorso di ricerca e creazione. Dopo una serie di lavori in cui la riflessione sui fondamentali, quali il tempo e lo spazio, espandeva in una dimensione astratta l'entità del personaggio, ho sentito il bisogno di ripopolare il mio immaginario con segni più concreti di umanità. Volevo occuparmi di un territorio in cui il paesaggio umano presente si rivelasse per necessità relazionale. Il luogo del "gioco", con le sue regole al contempo sovrane e fittizie, combinatorie e reversibili, mi è parso da subito la suggestione inevitabile. Il motore interno che cercavo.

Ho recuperato le quattro categorie di Caillois, conservando gli stessi nomi come titolo principale, e ho individuato un sottotitolo che rinominasse ogni volta l'identità del playground e il segno coreografico/drammaturgico che fa dialogare i giocatori.

"Homo Ludens" è divenuto così una tetralogia, un progetto modulare i cui episodi detengono singolarmente un'identità scenica, drammaturgia e coreografica risolta al proprio interno.

Parlaci dei singoli episodi.

Il primo è "Ilinx (playing vertigo)", un duo tra danzatrice e musicista: la sottoscritta e Egle Sommacal, già chitarrista dei Massimo Volume. Un universo darkeggiante in cui una giocatrice si inebria e trae piacere dal precipitare attraverso le età del suo corpo. Una vertigine temporale. Il secondo è "Agon (portraits of playful competition)", lavoro creato su commissione coreografica per la compagnia inglese Lila Dance e realizzato presso il Point Theatre di Eastleigh, non lontano da Londra.

Con i tre danzatori della compagnia mi sono occupata della categoria ludica inerente ai giochi di agonismo e competizione. In particolare mi sono voluta soffermare sulla fase che precede il "combattimento", dando corpo alla preparazione della squadra, l'esercizio dell'ascolto, dell'accoglienza, del sostegno tra i corpi...

Terzo episodio è "Alea (iacta est)". Qui, l'elemento combinatorio della casualità e del calcolo numerico - propri dei giochi d'azzardo, in cui ci si relaziona con l'imprevedibilità del destino e con la superstizione - prendono corpo attraverso una serie di traiettorie spaziali, in cui i due giocatori decidono ogni volta la regola e/o l'aggancio simbolico/figurativo a cui appellasi per giungere ad un ipotetico traguardo finale. Traguardo che, in realtà, sfuma ogni volta nell'ostinazione del tragitto e nella frammentazione temporale del microcosmo in cui sono racchiusi. "Bird's Eye View" si colloca qui. Tra il terzo episodio di "Homo Ludens" e la progettazione di "Mimicry", quarto e ultimo movimento. Quello che, pur avendo come gli altri tre una sua identità strutturale e drammaturgia, chiuderà i giochi, accogliendo, inevitabilmente, alcune memorie e fantasmi degli episodi precedenti. Rianimandoli, riattualizzandoli all'interno della sua necessità tematica e compositiva.

"Bird's Eye view" è iniziato così, con il ripescaggio di alcune tracce coreografiche e segni del corpo, appartenuti ad "Ilynx" e "Agon", in piccola parte anche ad "Alea", tutti ricollocati in questa sorta di territorio di passaggio che è lo spazio del volo, del colpo d'occhio, della vista aerea.

Ho definito "Bird's Eye View" un "prologo territoriale", che mi transiterà verso il paesaggio umano di "Mimicry".

Mimicry: mimetizzarsi, re-incorporarsi...

Ritieni utile la presentazione al pubblico di un lavoro in divenire, che ancora non è arrivato alla maturità per una messa in scena?

Credo possa essere un'occasione importante di confronto e riflessione, anche in virtù della crescita stessa del lavoro in fieri, ma solo se tale presentazione viene contestualizzata da parte dell'organizzazione artistica e concepita come una tappa intermedia a tutti gli effetti, segnalando l'evento come tale e, magari, collocandolo in uno spazio in cui sia percepibile la modalità "in progress" del progetto e, conseguentemente, dal pubblico presente; un pubblico posto, così, nella condizione di fruire al contempo del lavoro e della sua fragilità di opera in crescita. Se penso alle mie recenti esperienze in questo senso, vedi il progetto "DNA" nell'ambito di Romaeuropa 2010, in cui ho presentato il primo studio di "Alea (iacta est)" e la

recente serata al Teatro Studio alla Mole di Ancona, posso dire che l'evento performativo con successivo dibattito aperto con il pubblico si è rivelata una formula assolutamente propositiva e di notevole arricchimento, da collocarsi all'interno di un processo creativo ancora del tutto aperto ma già desideroso di accogliere sponde di confronto.

Come è oggi in Italia la condizione che si presenta ad un autore nel momento in cui si accinge ad affrontare una nuova produzione?

Nel gennaio 2007 il mio lavoro, "L'endroit2e", è stato programmato al festival Aerowaves di Londra. In seguito mi è capitato più volte di avere esperienze performative in festival e piattaforme di danza contemporanea europee, così come di confrontarmi dal punto di vista creativo con coreografi provenienti da contesti culturali e artistici di svariate nazionalità. Sovente mi sono ritrovata a pensare che il "problema", in Italia, non sta nella ricerca e nella sperimentazione. Anzi, sono convinta che il livello del pensiero e della pratica performativa rintracciabile nel nostro paese sia espressione di una modalità raffinata e innovativa di interpretare la contemporaneità.

L'ostilità maggiore che un coreografo del contemporaneo si trova ad affrontare in Italia è di tipo istituzionale e organizzativo: non c'è una legge che tuteli la danza all'interno del sistema teatrale e il sistema non mi sembra supplire a sufficienza a questa lacuna. Questo aspetto determina una crescente difficoltà ad ottenere supporti di produzione, sia economici che strutturali, cui si affianca la problematica della circuitazione. Oramai su territorio nazionale sono rare, e per lo più rivolte alle compagnie di danza già attive da molti anni sul territorio nazionale e supportate dal ministero, le occasioni di essere inclusi all'interno delle stagioni teatrali. I soli ambiti festivalieri, per quanto alcuni di questi molto attivi nella programmazione della danza contemporanea italiana, non possono supplire alla necessità di rifondare una presenza del contemporaneo italiano nelle strutture e nei circuiti teatrali più istituzionalizzati.

Come coreografa emergente verso cui si assommano tante aspettative, quale ritieni sia adesso la tua necessità maggiore per poter svolgere il tuo lavoro?

Dal 2009, con l'esordio del primo episodio di "Homo Ludens", ho sentito la necessità di allargare la squadra di lavoro. Oltre alla presenza di altri danzatori e consulenze sulla progettazione, ho voluto coinvolgere musicisti, light designer, costumisti, insomma le specificità necessarie per una crescita del lavoro in tutte le sue componenti. Il piacere di un confronto con il team di collaboratori è stato però subito affiancato dalle difficoltà oggettive e pratiche che riguardano la progettazione di un percorso creativo a tutto tondo: assenza di supporti economici di produzione, quindi impossibilità di sostenere i costi relativi alla messa in regola dei collaboratori, con la conseguenza di drastiche riduzioni del tempo di lavoro comune; oltre alle difficoltà ad ottenere spazi di residenza con dotazione tecnica.

E' capitato di progettare a tavolino set e progetto luci per poi realizzarlo direttamente in teatro, il giorno stesso dell'anteprima o della prima, con ridottissimo tempo di prove, anche perché, spesso, la serata è in condivisione con altri gruppi.

Come coreografa auspicherei la possibilità di gestirmi un tempo "organico" per la creazione. Vorrei poter dare tutta la cura e l'attenzione necessarie ai passi che io e i miei collaboratori muoviamo insieme. Vorrei anche potermi assumere la responsabilità dell'errore senza pensare che, ancora una volta, un giorno solo non è bastato per accordare tutte le partiture presenti.