

Naveneva

L'essere metafisico e l'ingranaggio umano

Paolo Ottoboni

È sempre difficile parlare di un proprio lavoro perché, una volta che si è formato, esso prende la sua strada attraverso lo spazio condiviso con il pubblico. Per questo non descriveremo lo spettacolo, ma parleremo piuttosto di ciò che noi cercavamo attraverso questo lavoro, di come esso si è costruito. Ma ciò che noi sappiamo e scriveremo di *Naveneva* è solo una parte. Per il resto lo spettacolo si affida alle visioni degli spettatori, che, con le loro scoperte, lo rinnovano e lo ricreano sempre diversamente.

Introduzione

Naveneva è uno spettacolo di danza per ragazzi creato nel 2013 da due danzatrici, Silvia Bertoncelli e Chiara Guglielmi, e un attore, Paolo Ottoboni, della Compagnia Naturalis Labor. Questo lavoro è il primo che la Compagnia, fondata e diretta da Luciano Padovani nel 1988, ha realizzato esplicitamente per un pubblico di bambini e di adolescenti. La scelta di un destinatario privilegiato come l'infanzia non ha tuttavia significato né un impoverimento dello sforzo produttivo né la ricerca di una struttura drammaturgica e coreografica necessariamente narrativa o immediata. Silvia Bertoncelli, che ha curato anche la regia dello spettacolo, si è impegnata in un minuzioso lavoro di composizione che riuscisse a creare risonanze fra tutti gli elementi dello spettacolo a diversi livelli di profondità, senza sciogliere tali risonanze in una linea narrativa continua. Si è cercato piuttosto di lasciare loro la qualità dell'intuizione. Il fatto che il pubblico a cui si sarebbe rivolto lo spettacolo fosse l'infanzia ha avuto invece una grande importanza nel suggerire l'immaginario a cui attingere. L'immaginario di *Naveneva* è quello del mare; immaginario elementare sia nel senso che esso è vicino all'esperienza e alla fantasia dei bambini sia nel senso che esso riguarda uno dei quattro elementi. È proprio su questo secondo senso del termine elementare che si è cercato di appoggiare la comunicazione dello spettacolo: *Naveneva* attinge a qualcosa di essenziale e originario con cui l'infanzia è in relazione, al pari del mondo "adulto", ma con le modalità e l'intensità che le sono proprie. L'esperienza del mare come origine e come fondo, dalla cui superficie emergono figure e immagini sempre pronte a perdersi e trasformarsi; è l'esperienza che *Naveneva* evoca.

1. *La meta di Naveneva*

Quello che succede in *Naveneva* potrebbe essere sintetizzato così: nella buia cantina di tre alchimisti la sorte ha decretato che il nuovo mondo sarà quello del mare. Tre mozzi si ritrovano così al largo di un'avventura surreale fra burrasche, battaglie e imprevedibili incontri con altrettanto imprevedibili creature. In un gioco di trasformazione continua di figure, parole e oggetti, *Naveneva* scompone e ricompone inaspettatamente la magia dell'immaginario marino. Protagonisti dello spettacolo sono quindi tre mozzi, una sorta di piccolo coro che, se all'inizio dello spettacolo accoglie e introduce il pubblico nell'immaginario del mare con le pulizie di una nave, ben presto si trova coinvolto in una serie di trasformazioni. Ognuno dei tre mozzi assume su di sé un personaggio e un frammento della sua storia: un capitano-gabbiano, perso anche fra le sue mappe; una piratessa che in fondo è anche una sirena e un pesce inestricabilmente associato al suo opposto; un pescatore. I frammenti di storia, che ogni personaggio fa interpretare ai mozzi, si toccano, si intrecciano e collidono fra di loro, dando origine a eventi tanto improvvisi quanto inevitabili: un arrembaggio, una tempesta, una battuta di pesca, una battaglia.

I personaggi che si affacciano nello spettacolo sono figure che popolano l'immaginario marino della tradizione occidentale in generale e di quella del romanzo d'avventura in particolare. *Moby Dick*, *20.000 leghe sotto i mari* e *Billy Budd* sono stati delle fonti di ispirazione. Anche gli eventi, a cui si è accennato sopra, costituiscono degli episodi ricorrenti e quasi immancabili nella letteratura sul mare. In *Naveneva* essi non sono connessi fra loro da una fabula, ma "capitano", proprio come degli eventi inevitabili del mondo marino e dei suoi personaggi. Da questi elementi si può evincere che lo spettacolo ha una costruzione metateatrale. I protagonisti non sono i personaggi, ma i mozzi (il coro), che danzano le vicende dei primi; gli episodi narrativi tipici della letteratura sul mare vengano presentati come eventi privi di un contesto narrativo. Tutto ciò svela subito allo spettatore che *Naveneva* non è la messa in scena di un racconto, ma la messa in scena del raccontare stesso ovvero un «racconto classicamente postmoderno».¹

La metateatralità ha due effetti quasi opposti. Da un lato essa svela le tecniche e i trucchi sia della messa in scena che della narrazione, mettendone a nudo il carattere di finzione: le trasformazioni dei mozzi in personaggi e anche le trasformazioni degli oggetti scenici infatti avvengono a vista, dichiarando apertamente la convenzione. Dall'altro lato però, la dichiarazione della convenzione non indebolisce affatto la sua forza evocativa. La composizione di una nuova figura o di una nuova situazione a partire da elementi che fino a poco prima avevano altre funzioni e altri significati crea *a posteriori* l'impressione che tale trasformazione fosse quasi

¹ Così lo definisce Alessandro Pontremoli, quando ha occasione di vedere in anteprima lo spettacolo a Vicenza nel 2013.

destinata, che essa fosse originariamente già presente, almeno in potenza.² Questo gioco di trasformazione suggerisce e produce *a posteriori* una trama di risonanze e di rimandi, che si presenta come più originaria e più essenziale di quella visibile. È così che la metateatralità, invece di indebolire la convenzione dichiarandone il suo statuto di finzione, ne propaga indefinitamente l'effetto. Essa apre l'immagine presente verso un'altra immagine più originaria (e poi verso un'altra ancora, e così all'infinito) non ancora vista né raccontata. In questa regressione verso un'altra immagine quest'ultima risulta al limite invisibile e indicibile. Il meccanismo innescato dalla proliferazione delle immagini e dei piani metanarrativi e metateatrali apre verso una dimensione che è al di là del presente e che potrebbe esserne l'origine, sempre irraggiungibile, il destino o il senso indicibili e irrepresentabili. Prendendo a prestito un'espressione di Maurice Blanchot si potrebbe dire che la facoltà dell'immagine è proprio quella di tenere presente l'assenza di ciò che indica.³

Può sembrare esagerato chiamare in causa, anche solo brevemente, questioni filosofiche ed estetiche così importanti per uno spettacolo di danza dedicato all'infanzia. In realtà ognuno ha esperienza, almeno personale, del fatto che, come hanno scritto Deleuze e Guattari in *Anti-Edipo*, in relazione a un testo di Artaud, «il bambino è un essere metafisico».⁴ È con questa consapevolezza, proveniente dal vissuto, che *Naveneva* si affida alle intuizioni del suo pubblico. Lo spettacolo non è una complicata dimostrazione, ma ambisce e prova a essere all'altezza di una precisa sensibilità legata all'infanzia.

La dichiarazione della finzione ha ancora un altro effetto: quello di rivelare la natura giocosa e quasi comica della finzione stessa. Ciò che succede sulla scena è un gioco, le trasformazioni e gli eventi che coinvolgono i mozzi stessi sono un gioco. Per questo, in alcuni momenti dello spettacolo, i tre marinai possono smettere i panni dei personaggi. Essi tornano così ad assumere la funzione di un coro che, gozzovigliando grottescamente in un'osteria, accompagna gli spettatori fino alla trasformazione successiva.

2. *Scomposizione, composizione, trasformazione*

Scomposizione, composizione e trasformazione sono le tre istanze procedurali e creative che hanno guidato il lavoro di *Naveneva*. In questi tre procedimenti sono stati coinvolti i diversi elementi dello spettacolo: le coreografie, i personaggi, le scenografie, i costumi e le musiche.

² Cfr. Roberto Fratini, *A contracuento. La danza y las derivas de narrar*, Mercat de les flors, Barcellona 2012, cap. 3.

³ Cfr. Maurice Blanchot, *Lo spazio letterario*, Einaudi, Torino 1967, p. 26.

⁴ Gilles Deleuze, Félix Guattari, *L'anti-Edipo*, Einaudi, Torino 2002, p. 51.

Partendo dal desiderio di sviluppare a livello coreografico un lavoro compositivo, gli elementi da comporre sono stati ricercati mediante una scomposizione delle figure tipiche e delle storie dell'immaginario marino. Abbiamo così raccolto i personaggi, gli eventi, gli animali, gli oggetti, i suoni e le atmosfere che avrebbero fatto parte dello spettacolo.

La successiva ricomposizione di questi elementi è stata ispirata dalla tecnica del *binomio fantastico* di Gianni Rodari «per mettere in movimento parole e immagini». Alla base di questa tecnica c'è la riflessione narratologica dell'antropologo e linguista russo Vladimir Propp, che, nel corso delle sue analisi, ha studiato e scomposto un vasto numero di racconti popolari e fiabeschi estraendone una tipologia più o meno fissa di struttura narrativa.⁵ Essa è formata da uno schema narrativo costituito da equilibrio iniziale, rottura dell'equilibrio, peripezie dell'eroe e infine ristabilimento dell'equilibrio, una sorta di scaletta che si sviluppa in trentuno funzioni – allontanamento, divieto, infrazione, riconoscimento, e via dicendo – e otto possibili categorie di personaggi-tipo, tra le quali ad esempio troviamo eroe, antagonista e aiutante. Questa formalizzazione è diventata anche un prezioso strumento creativo e didattico. In numerose scuole primarie si è infatti diffusa la pratica della composizione di una storia collettiva. Ai bambini viene innanzitutto proposto di illustrare ognuna delle trentuno funzioni individuate da Propp su dei piccoli cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco. Si ottiene così un mazzo di trentuno carte che in seguito vengono distribuite casualmente ai componenti della classe o del gruppo che partecipa all'attività. A questo punto ogni bambina e ogni bambino contribuisce alla creazione di una storia collettiva con la sequenza che corrisponde alla propria carta. Gianni Rodari, sia nella sua attività di scrittore per l'infanzia che in quella laboratoriale con i bambini stessi, ha elaborato una serie di tecniche di scrittura creativa, in cui sintetizza in particolare gli apporti della formalizzazione di Propp, dello strutturalismo francese e del surrealismo. Lo scrittore ha raccolto ed esposto queste tecniche nella *Grammatica della fantasia*.⁶ Fra le tecniche descritte in questo volume c'è quella del *binomio fantastico*.⁷ Essa prevede l'accostamento di due parole o immagini eterogenee fra loro e collegate con una preposizione, in modo da creare un effetto di straniamento che apra la strada a una nuova storia. Rodari riporta alcuni esempi molto efficaci di questo accostamento: il cane con l'armadio, l'armadio del cane, il cane sull'armadio, il cane nell'armadio. Nella fase di progettazione di *Naveneva* abbiamo sperimentato una sintesi fra la tecnica delle carte di Propp e quella del *binomio fantastico*: ogni elemento dell'immaginario marino che avevamo individuato è stato considerato quasi come

⁵ Cfr. Vladimir Propp, *Morfologia della fiaba*, a cura di Gian Luigi Bravo, Einaudi, Torino 2000.

⁶ Gianni Rodari, *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino 1980-2010.

⁷ Ivi, pp. 20-23.

una carta, portatrice di per sé di un'atmosfera e di una situazione. Ogni carta poi è stata scomposta ulteriormente; si potrebbe dire che è stata tagliata a metà. A partire da lì è cominciato il primo livello di composizione attraverso il quale le mezze carte sono state associate fra di loro. Sono apparsi così i tre personaggi doppi che popolano *Naveneva*.

Particolarmente illuminante è stato anche un libro illustrato regalatoci da un amico: il *Bestiario universale del Professor Revillod* con tavole di Javier Sáez Castán e commentari di Miguel Murugarren.⁸ Ogni pagina del libro è una tavola su cui è disegnato un animale ed è riportato il suo nome. Ogni tavola è divisa in tre parti, per cui anche l'animale e il suo nome risultano divisi in tre parti. Sollevando casualmente le parti delle tavole si formano strani animali, composti da parti di altri animali, con nomi molto bizzarri. La scomposizione degli elementi in *Naveneva* si spinge fin dentro agli elementi stessi e avrebbe potuto essere condotta ancora più in là, dividendo le carte in quattro, sette, otto parti, rivelando al limite la prospettiva infinita, incessante e inafferrabile di questo procedimento. In generale si è garantita almeno la divisione in due, che è la divisione minima necessaria perché si inneschi una tensione.

Le carte di Propp e il *binomio fantastico* di Gianni Rodari non sono stati sperimentati per comporre una storia sul mare. La loro pratica è diventata piuttosto la materia stessa dello spettacolo: il vero tema di *Naveneva*, il suo motore e la sua proposta sono proprio l'esperienza del movimento dell'immaginario e della composizione. L'immaginario lavora per scomposizione e trasfigurazione di frammenti di corpi, di vissuti che, associati fra loro in maniera spesso inaspettata, non rappresentano qualcosa, ma producono articolazioni di senso.

Se in uno spettacolo gli elementi della scena vanno considerati come segni allora significa che essi non sono rappresentazioni univoche di un significato e la loro articolazione non è la rappresentazione di un senso già dato. I segni, componendosi e articolandosi fra di loro in maniera diversa producono nuove articolazioni di senso e si associano a una serie di significati altrettanto nuova. La fluttuazione dei segni innesca così un processo di trasformazione per cui nessun segno ha un solo significato, nessuna cosa ha una sola funzione e nessuna identità è univoca. La trasformazione è il processo che anima *Naveneva* e che coinvolge tutti i suoi elementi.

3. *Una trasformazione discontinua*

Il mare è una metafora della trasformazione; la sua superficie è instancabilmente increspata di onde che emergono, si trasformano e poi si dissolvono senza soluzione di continuità. La trasformazione in *Naveneva* opera invece spesso per salti

⁸ Javier Sáez Castán, Miguel Murugarren, *Bestiario universale del professor Revillod*, Logos, Modena 2010.

e discontinuità, per scomposizione e incastro di parti e di blocchi. Questo contrasto è stato esplicitamente cercato nelle fasi di preparazione dello spettacolo per formare un binomio fantastico più ampio e innescare un'ulteriore tensione: quella fra una qualità liquida anche del movimento e una qualità rigida, spigolosa. La scelta di lavorare sul mare "per contrasto", si potrebbe dire "a secco", ha trovato una prima e più evidente espressione nel lavoro con gli oggetti, prevalentemente di legno. Non si è cercato di portare sulla scena la liquidità del mare. Si è cercato piuttosto di avvicinare il mare indirettamente, attraverso l'uso degli oggetti tipici (solidi e, proprio in quanto tali, scomponibili in parti) che gli uomini hanno costruito per renderlo abitabile: un tavolo, una barca, un pontile, delle canne da pesca, delle mappe. Oltre a sortire gli effetti del binomio fantastico, questa scelta risponde anche di una caratteristica propria della dinamica dell'immaginazione umana: essa infatti procede spesso in maniera discontinua, a salti. Capita infatti che le intuizioni siano inaspettate, che alcune immagini rimangano fisse e inermi per molto tempo e che poi improvvisamente alcuni loro elementi si associno e producano una nuova articolazione di senso o una nuova suggestione. Nel vissuto, di cui l'immaginazione fa parte e a cui attinge in maniera misteriosa, non tutto si muove né si trasforma costantemente e contemporaneamente. Se così fosse il vissuto sarebbe indistintamente caotico. Si potrebbe dire piuttosto che nel vissuto ci siano dei coaguli di simboli, esperienze, convenzioni, parole e forme che in qualche modo lo orientano. Quando la trasformazione interviene su questi coaguli, anche a partire da una spinta caotica, essa può produrre il suo effetto solo se non li scioglie tutti in un fondo indistinto, ma, scuotendoli, crea invece delle nuove relazioni fra i loro frammenti e le loro nuove parti.

Ora si può specificare meglio quanto si è detto in apertura a proposito dell'esperienza che *Naveneva* evoca: essa è l'esperienza dell'immaginazione come trasformazione e della trasformazione come origine. L'origine e la trasformazione tuttavia non sono un fondo indistinto, da cui tutto ha origine e in cui tutto è destinato a confondersi. Esse non sono riducibili a un'immagine così univoca e omogenea, per quanto informe. L'origine, la trasformazione e l'immaginazione sono ben più misteriose e complesse, lavorano tra la forma e l'informe, tra senso e caos. È così che in *Naveneva* il mare non è più solo un fondo onnipresente, ma è piuttosto un segreto in movimento, una linfa che sgorga tra le forme e ne suscita la trasformazione per salti e discontinuità. In questo senso lo spettacolo evoca l'esperienza misteriosa dell'origine e del mare.

4. *Le coreografie*

Durante un giorno del primo periodo di prove, seguito al lavoro preliminare di progettazione, Silvia Bertoncelli, la coreografa, ha creato un assolo che non era stato pensato né progettato ma soltanto danzato. Fermo sul posto il corpo, attraverso

le mani di Silvia appaiono animali, orecchini, correnti marine, inabissamenti, grida: un caleidoscopio marino danzato. Abbiamo sentito subito: «Questo è *Naveneva*». *Naveneva* era già tutto anche in una sua parte impreveduta e imprevedibile. C'era già uno specchio dentro allo spettacolo in cui si rifletteva, deformandosi, lo spettacolo stesso.

Ci siamo presto resi conto che lo spettacolo avrebbe davvero assunto una struttura non lineare, ma a strati, complicati gli uni negli altri e attraversati da risonanze e richiami. Si trattava allora anche per noi di scoprire le relazioni possibili fra i quadri, gli spazi e le immagini dello spettacolo che avevamo immaginato o che emergevano in sala prove. Nella composizione coreografica dei quadri si è cercato di innescare una certa estraneazione propria del binomio fantastico. Così le pulizie della nave non si fanno con le mani e con i piedi; all'osteria non si balla sul tavolo, ma si accompagna il tavolo a ballare; le canne da pesca non pescano pesci, ma raccolgono mappe.

È stato soprattutto nel lavoro sulle qualità di movimento dei personaggi che il “binomio fantastico” ha agito in profondità a livello coreografico. Si è cercato infatti di vedere come le qualità di movimento di ognuna delle due parti dei personaggi potessero interagire e comporsi assieme. Come si muove una piratessa che è anche una sirena? Come si compongono in una figura la qualità più greve della prima con la sinuosità della seconda? Questo lavoro di composizione risulta evidente nella figura del pesce pescatore. Nella sua partitura coreografica coesistono quattro qualità di movimento diverse. C'è infatti la liquidità del pesce, ma ci sono anche i suoi guizzi dolenti di quando viene pescato. Il pescatore invece alterna dei lanci decisi dell'amo a lunghe e pazienti attese immobili. Questa combinazione di qualità di movimento differenti e quasi opposte è stata una delle ricerche più accurate dal punto di vista coreografico.

5. *Le immagini*

Nel corso dello spettacolo si alternano quadri di azione e immagini. Quasi in ogni scena infatti succede qualcosa, viene compiuta un'azione. Ci sono dei momenti, però, in cui le azioni si sospendono in immagini. Esse interrompono la possibilità di uno sviluppo narrativo lineare delle scene, ma allo stesso tempo, offrono a queste ultime l'apertura verso un altro piano, sintetico ed evocativo, della composizione coreografica. Fonte di ispirazione per queste immagini sono stati alcuni quadri surrealisti di Magritte, come *L'invenzione collettiva* o *Il seduttore*, l'opera fotografica di Roberto Kusterle e alcune illustrazioni di Mark Ryden.

6. *Lo spazio e gli oggetti*

Lo spazio scenico non è uno spazio geometrico esteso e vuoto, ma è soprattutto uno spazio *intenso*. L'*intensità* dello spazio è creata dalle relazioni che si formano fra

gli elementi presenti sulla scena, visibili, invisibili, materiali o dinamici che siano. In questo spazio gli oggetti non sono solo un decoro, ma sono elementi che partecipano all'*intensità* stessa dello spazio. Se *Naveneva* è un gioco di composizione, scomposizione e trasformazione, esso coinvolge anche la scenografia e gli oggetti stessi. Gli oggetti e la scenografia in *Naveneva* assumono una funzione coreografica e drammaturgica essenziale per dare forma a un mondo pieno di doppifondi e sorprese.

Nel corso dello spettacolo gli oggetti diventano qualcos'altro da quello che sono. Questa trasformazione avviene almeno su due piani: sul piano dell'immagine e sul piano dell'*azione*. Gli oggetti suggeriscono immagini diverse da quelle che sono soliti offrire, ma sono anche *usati* in maniera diversa rispetto al loro utilizzo più proprio. Così un tavolo ad esempio è un tavolo, ma anche un cannone, il banco di un'osteria, una zattera, dei rami di ciliegio sono delle canne da pesca, ma anche delle ali e una scarpa è anche una lampada. Gli oggetti di scena sono stati realizzati da Antonio Panzuto.

7. *I personaggi doppi*

I personaggi che popolano *Naveneva* sono tre: il capitano-gabbiano, la piratessa-sirena e il pesce-pescatore. Ognuno di loro è una composizione di altre due figure e sviluppa un rapporto differente fra le sue metà. Il capitano-gabbiano si muove a partire dall'intensificazione di un carattere comune alle sue due parti: il volo è un'intensificazione dell'idea di sconfinamento e libertà che la navigazione porta con sé. La piratessa-sirena sembra tenere insieme due versanti opposti della fascinazione, che da una parte ammalia e dall'altra irrompe all'improvviso. Il pesce-pescatore assume su di sé la dialettica inesauribile della contraddizione. Anche la loro costruzione sulla scena avviene in tre modi differenti. Il capitano-gabbiano è già composto alla sua prima apparizione e le sue due metà trovano espressione organicamente nel movimento di questa figura. La piratessa-sirena invece si compone solamente dopo essere apparsa una volta come piratessa e una volta come sirena. Il pesce-pescatore viene proprio costruito in scena dagli altri due mozzi. La sua contraddizione interna in seguito si propaga tanto da coinvolgere tutti i mozzi trasformati in pesci.

8. *I costumi*

I costumi dello spettacolo sono stati realizzati da Lucia Lapolla. Anche il suo lavoro si è inserito nella logica della trasformazione e della composizione di *Naveneva*. Partendo dalla base quasi neutra delle divise dei mozzi, ogni personaggio indossa i propri costumi caratterizzanti per aggiunta, sottrazione o sostituzione. A vederli

da vicino, e soprattutto a indossarli, anche i costumi rivelano l'aspetto di minuziosi ingranaggi.

9. *Le musiche e i testi*

Nel gioco compositivo di *Naveneva* è stato coinvolto anche il linguaggio, in quanto motore essenziale dell'immaginario. Ci siamo affidati alla forza evocativa e incantatoria delle sue qualità ritmiche e sonore. Abbiamo cominciato a giocare con le parole fin dalla scelta del titolo. Cercavamo una parola, un nome che partecipasse anch'esso al gioco di ciò che avrebbe dovuto indicare. Abbiamo trovato *Naveneva*: un nome e il suo anagramma assieme. Questa parola ha suscitato fin da subito diverse associazioni. La costumista ad esempio ha pensato immediatamente a un mare del nord, immaginando per i mozzi dei costumi chiari, dotati di giacche e berretti. Lo scenografo in relazione alla parola *Naveneva* ha proposto l'idea di lavorare su un tappeto da danza bianco; idea che poi è virata verso l'adozione di un fondale bianco. In seguito abbiamo scritto delle filastrocche con tutte le parole che si potevano ricavare a partire dalle lettere del titolo. La filastrocca avrebbe dovuto insistere ritmicamente sul suono delle lettere del titolo. Ecco il testo delle prime due strofe:

*Na' veniva e volava velando
nel vento, volendo.*

*Vivendo vagava
virando veloce.*

Leva la vela, vale la leva, lava la vela, vela la lava.

Na' veniva e vedeva a levante

*sul viso diviso
vibrante di gocce*

velato il vestito.

Lava la vela, vale la leva, vela di lino, luna di lana.

Come si può immaginare, la «luna di lana» è stata una sorpresa anche per noi: relativamente eccentrica rispetto allo stringente procedimento compositivo, la «luna di lana» è apparsa tuttavia proprio attraverso variazioni e composizioni successive delle sillabe. Non è un caso forse che ad alcuni bambini di una scuola primaria, che hanno visto lo spettacolo, sia rimasta impressa proprio questa espressione, che funziona come un'eccezione illuminante dello stretto lavoro delle sillabe dei versi precedenti. Queste filastrocche sono diventate poi dei canti o il coro dei mozzi. Ed è stato attraverso il canto, quasi recitativo, che anche le parole hanno trovato il loro accesso dentro *Naveneva*.

10. *Il pubblico*

Lo spettacolo è stato presentato a classi di bambini della scuola primaria e a classi di adolescenti della scuola secondaria. In entrambi i casi ha riscontrato una grande attenzione. Gli incontri con gli studenti, che sono seguiti agli spettacoli, sono stati molto vivaci, molte sono state le domande, le intuizioni e le curiosità. Ci siamo accorti che, anche se a livelli diversi, lo spettacolo riusciva a toccare la sensibilità degli studenti dei diversi ordini di scuola. Con alcune classi del Liceo Coreutico di Trento abbiamo tenuto un laboratorio che anticipava la visione dello spettacolo. Il lavoro proposto è stato un lavoro di composizione a partire dalle qualità di movimento ricavate da alcuni elementi dello spettacolo, come l'acqua, il legno e il volo, da contaminare e associare le une con le altre come in un binomio fantastico. Crediamo che, se ci capitasse nuovamente di poter proporre un'attività di laboratorio legata a *Naveneva*, sarebbe davvero propizio svolgerla prima che gli studenti vedano lo spettacolo. Loro potrebbero infatti riconoscere nello spettacolo uno degli infiniti esiti possibili di quel lavoro che conoscerebbero già per averlo praticato almeno un po'. Nonostante sia uno spettacolo esplicitamente pensato per i ragazzi *Naveneva* è stato apprezzato anche da un pubblico adulto che, accettando il carattere piuttosto marcato di alcune figurazioni, rivolte soprattutto al pubblico infantile, ha saputo cogliere la complessità e l'accuratezza del lavoro e lasciarsi trasportare dalla sua magia. Nella convinzione che il lavoro dell'immaginario, l'articolazione e l'invenzione di linguaggi sia un'esperienza di libertà, il migliore auspicio di *Naveneva* è quello di diventare per il suo pubblico il preludio di nuovi giochi di creazione e di nuove articolazioni di senso.

Naveneva

Creato e danzato da Silvia Bertoncelli, Chiara Guglielmi, Paolo Ottoboni

Regia Silvia Bertoncelli

Scenografia Antonio Panzuto

Costumi Lucia Lapolla

Musiche originali Paolo Ottoboni

Una produzione Naturalis Labor con MIBAC/Regione Veneto/Arco Danza/Comune di Vicenza.

Silvia Bertoncelli si forma in danza classica e contemporanea a Verona, Bruxelles, Parigi. Prosegue poi gli studi di danza contemporanea all'Accademia Isola Danza di Venezia diretta da Carolyn Carlson. Danza in varie compagnie: *Compagnia Naturalis Labor*, *Ersiliadanza*, *Compagnia Arearea*, *Compagnia Lubbert Das*, *Cie Blicke* (Francia), *Compagnia Abbondanza Bertoni*, *Cie Lanabel* (Francia). Dal 2010 inizia a danzare per il coreografo portoghese Rui Horta, diventandone l'assistente. Partecipa alla produzione *The Tears of Saladin*; è danzatrice solista in *Danza prepa-*

rata, sulla musica delle *Sonatas and Interludes for prepared piano* di John Cage, eseguita da Rolf Hind; danza nello spettacolo *Multiplex*. Parallelamente al lavoro di interprete, dal 2003 intraprende un percorso compositivo proprio firmando le coreografie degli spettacoli *Hansel&Gretel* (2003), *La coda dell'occhio* (2006), *Chicken* (2007), *Paper-Wall* (2008), *30 Watt* (2012), *Naveneva* (2013).

Chiara Guglielmi si forma a Brindisi, studiando la tecnica Vaganova con Antonella di Lecce, e alla Princesse Grace Academy a Montecarlo. Ha seguito laboratori con numerosi coreografi, tra cui Michele Abbondanza, Antonella Bertoni, Fabrizio Monteverde, Raduchiuca e Ivan Wolf. Dal 1996 al 1998 frequenta il programma di educazione professionale della Compagnia Renato Greco e Aterballetto sotto la direzione di Amedeo Amodio. Ha lavorato con la compagnia *Aterballetto*, *Compagnia Elleboro*, *Compagnia Daniela Malusardi*, *Esiliadanza*, *Naturalis Labor* e *Artemis Danza* di Monica Casadei, di cui è stata anche assistente. Ha creato il solo *Mandarino Viola*, vincitore nel 2009 del secondo premio Corti in danza al Festival Insoliti di Torino. Dal 2006 collabora come danzatrice e assistente con la *Compagnia Zerogrammi*.

Maria Lucia Lapolla lavora da oltre vent'anni nel campo dello spettacolo in qualità di costumista e scenografa, dopo una formazione presso l'Accademia di B.B. A.A. (Belle Arti) spaziando tra produzioni operistico-liriche, tra i linguaggi più sperimentali del teatro di ricerca e della danza e incursioni nel cinema e nella moda. Firma i suoi lavori usando anche gli pseudonimi di Lapi-lou e Lou Antinori. Il suo "segno" è una visione onirica del visivo che ha tracce nel passato ma che si "stravolge" in una creatività assolutamente contemporanea.

Antonio Panzuto è pittore, scenografo, scultore; un artista della scena che sfugge alle etichette con sorridente discrezione. Le sue macchine teatrali sono abitate da oggetti e figure azionate a vista tramite grovigli di fili: mescolando legni e metalli, corde e tessuti, produce visioni secondo i segreti dettami di una drammaturgia pittorica che procede per affinità e corrispondenze più che per nessi logici o narrativi.