



VERSILIADANZA

“IN SEZIONE AUREA”



Un'idea coreografica di

Leonardo Diana

in collaborazione con

Nicola Buttari - scenografo virtuale -

interpreti: Luna Cenere, Isabella Giustina, Leonardo Diana

PRODUZIONE

VERSILIADANZA 2019

con il sostegno di

MiBAC - Ministero Beni e Attività Culturali, Regione Toscana, Comune di Firenze,
Fondazione Fabbrica Europa/Ex Fabbri, Pilar Ternera/NTC

e la collaborazione del Teatro Cantiere Florida di Firenze

PREMESSA

Leonardo Diana è un danzatore e coreografo che lavora per la compagnia Versiliadanza di Firenze, con sede al Teatro Cantiere Florida. La sua ricerca coreografica, iniziata nel 2007 con la messa in scena del suo primo lavoro "Verso la Luce", indaga principalmente le dinamiche dell'uomo (corpo) contemporaneo in rapporto al proprio contesto sociale, soffermandosi nella riflessione su diversi temi, tra i quali: l'uomo macchina, il tema del doppio, dello specchio, della rappresentazione di sé. Negli ultimi anni di ricerca, è stato approfondito l'argomento intorno al narcisismo, da diversi punti di vista (artistico, sociologico, filosofico, psicologico e antropologico) mettendo in scena due spettacoli ispirati al Mito di Narciso ed Eco e il suo ultimo lavoro sulla poetica del pittore del primo '900 viennese Egon Schiele.

Quest'ultimo lavoro su Schiele apre l'inizio di un nuovo progetto triennale denominato "*IN SEZIONE AUREA*" incentrato sul rapporto tra le diverse arti prendendo come soggetti di studio, alcuni tra i maggiori esponenti della Storia dell'Arte e del loro **rapporto con le scienze, la matematica e la meccanica**.

PROGETTO

"IN SEZIONE AUREA" è un progetto **interdisciplinare** su alcuni aspetti della figura di **Leonardo da Vinci** in collaborazione con l'artista visivo e scenografo virtuale Nicola Buttari e con le danzatrici Luna Cenere e Isabella Giustina. La ricerca vuole approfondire soprattutto gli aspetti matematici del genio fiorentino per elaborare nuove scritture coreografiche in relazione all'uso di nuove tecnologie da inserirsi in un contesto spettacolare che possa essere rappresentato sia in uno spazio convenzionale come il teatro, sia che possa adattarsi a spazi non convenzionali come gallerie, sale, open space. L'uso della scenografia virtuale smette di avere una funzione decorativa per divenire elemento fondamentale della coreografia, costruita affinché le parti video operino sullo stesso piano della danza espressa dai tre corpi in scena, in un dialogo continuo dove ogni elemento si nutra dell'altro.

SVILUPPO PROGETTUALE

"IN SEZIONE AUREA" è un progetto triennale incentrato sulla relazione tra l'arte e la scienza, tra la danza e l'uso delle nuove tecnologie. Il soggetto al centro del progetto è il corpo inteso come mezzo per l'elaborazione di un processo artistico. Il corpo viene usato per raccontarne le sue diverse possibilità comunicative che spaziano da un concetto più legato all'espressione, quindi ad una ricerca più intimista e introspettiva, ad un concetto più esteriore, dove si cerchi di valorizzare un linguaggio più estetico e formale.

Nell'affrontare l'argomento sono stati presi in esame alcuni aspetti dei più grandi artisti della storia dell'arte.

La prima tappa del progetto, ha visto, come artisti coinvolti, due dei più importanti pittori del primo '900 viennese, Gustav Klimt e Egon Schiele, per sviluppare uno studio coreografico, di matrice più introspettiva, incentrato sulla relazione che questi artisti avevano col mondo della scienza, soprattutto della psicanalisi freudiana, e per come questi due autori abbiano usato il corpo per indagare l'“espressione” profonda e più intimista dei soggetti raffigurati nei propri quadri.

Da questo studio ne è nato uno spettacolo dal titolo “EGON - Introspettiva da Klimt a Schiele”, per un danzatore e tre danzatrici, ambientato in uno spazio scenico caratterizzato da un'impostazione scenografica particolare e dalla presenza di scenografie virtuali, spesso in interazione con i corpi dei danzatori.

In seguito è stata elaborata una seconda versione dello spettacolo in formato “site specific” con la presenza in scena di un solo interprete accompagnato da due musicisti dal vivo e, anche in questo caso, l'interazione sia con le scenografie virtuali, sia con dei controller sonori.

Dalla ricerca introspettiva alla precisione formale.

Tenendo come soggetto principale il dialogo tra il corpo del danzatore e la scenografia virtuale, la nuova tappa del progetto si sposta verso una ricerca, per certi versi opposta a quella precedente, legata più ad un senso formale-estetico e caratterizzata da un approccio più matematico e razionale. Il corpo, seguendo delle vere e proprie regole matematiche, viene sempre usato come mezzo espressivo per elaborare un concetto più meccanico ed estetico, alla ricerca maniacale di una perfezione formale in relazione alla “divina proporzione” descritta a fine 1400 nel trattato di Luca Pacioli. Nasce così la volontà di studiare alcuni aspetti dell'arte di Leonardo Da Vinci, a partire dalla rappresentazione de L'Uomo Vitruviano fino allo studio sulle macchine.

Il materiale video consiste in una serie di elaborazioni grafiche realizzate attraverso algoritmi contenenti i valori numerici della sequenza di Fibonacci. Grazie all'utilizzo di software di video design all'avanguardia, è stato possibile realizzare uno scenario dinamico articolato tra ambienti particellari fluidi e elementi geometrici, scandito anch'esso da una struttura matematica che divide le varie scene dello spettacolo. Le proiezioni video sono concepite per adattarsi alle dimensioni della scena, divisa in due rettangoli aurei, il palco e il fondale così da creare un ambiente totalmente immersivo.

Ci serviamo proprio dello studio della “sezione aurea” e della sequenza numerica di Fibonacci per tracciare dei confini sia spaziali sia temporali, dentro ai quali elaborare una scrittura coreografica.

CONTESTO

In che termini possiamo parlare oggi di spazio e di tempo in relazione alla Danza o al Teatro più in generale? L'evoluzione nell'arte contemporanea ci ha insegnato che non ha più senso inquadrare l'opera artistica all'interno di codici prestabiliti ma lasciare che trovi la propria identità in uno spazio e in un tempo indefiniti dando modo allo "spettatore" spesso di divenire parte integrante dell'opera stessa, nello spazio nel quale si inserisce e nel tempo nel quale l'opera si trasforma. La danza ha in qualche modo iniziato questo processo di trasformazione (mediante rappresentazioni "site specific") abbandonando i tipici luoghi deputati per esplorare nuove possibilità interattive e relazionali con i luoghi stessi e con le persone che li abitano. Da questa considerazione ecco che lo spazio diviene "luogo percettivo" inteso come funzione attiva della creazione coreografica. La riflessione che porta avanti questo nuovo progetto si lega alla concezione di spazio e di tempo al di fuori dei contesti canonici e riconoscibili per creare nuove esplorazioni, ricorrendo alle leggi della matematica, allo studio della Teoria della Sezione Aurea e alla sequenza numerica di Fibonacci.

LA RICERCA

La realizzazione di questo progetto si ispira alla figura di Leonardo da Vinci e in particolar modo ad alcuni dei suoi studi sulla sezione aurea, sulle macchine e la macchinaria, fino ad arrivare alla realizzazione de "L'Uomo Vitruviano". Questa ricerca si inserisce all'interno di un progetto triennale, chiamato appunto "in sezione aurea" che prende in esame alcuni artisti che abbiano avuto un'importante relazione con la scienza e la matematica. Leonardo da Vinci è il simbolo dell'importanza della ricerca a tutto tondo e l'intenzione di questo progetto non è di raccontarlo come uomo o come artista ma di ispirarsi a lui e alla sua infinita necessità di ricercare delle risposte spingendosi spesso oltre il "visibile". L'alterazione sensoriale penso sia una delle caratteristiche fondanti dell'opera d'arte in generale perché riesce a portare, in una dimensione "altra" contemporaneamente, l'artista, l'esecutore (nel caso si tratti di una performance) e lo spettatore creando un luogo percettivo unico e irripetibile ma soprattutto fruibile solo nell'atto della performance in se. Quindi uno degli obiettivi di questa ricerca è quello di riuscire, anche se per un breve attimo, a generare una conoscenza diversa del se, sia da parte dell'autore, sia da parte degli interpreti, sia da parte del pubblico che ne assisterà alla presentazione.