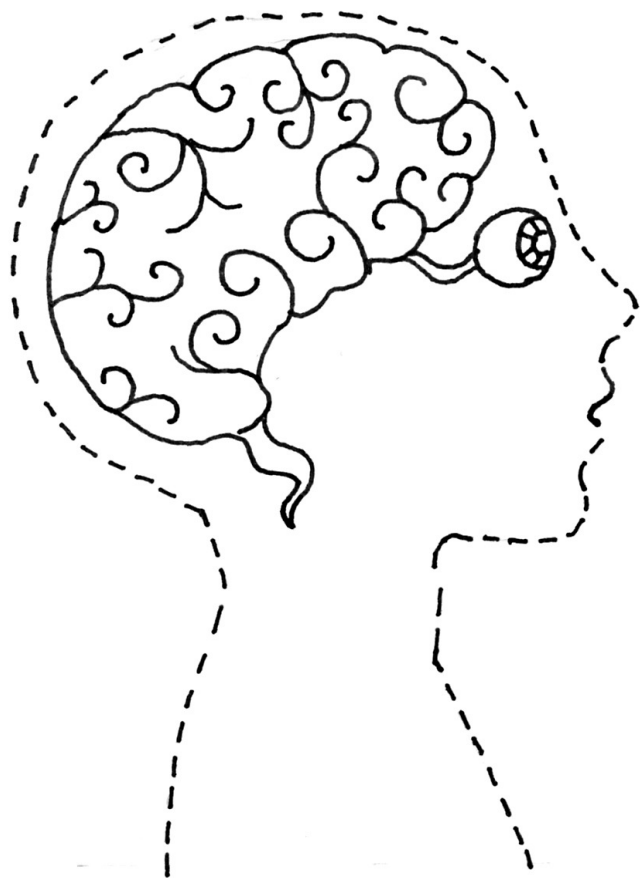




LA BAMBOLA DI CARNE

di Letizia Renzini

dossier



Die puppe - La Bambola di Carne è un film muto del periodo tedesco di Ernst Lubitsch, uno dei grandi registi emigrati in periodo nazista negli Stati Uniti dalla Germania (con Lang, Von Stroheim, e altri) che hanno fatto la grande Hollywood degli anni '30 e '40. Capolavoro di satira e disincanto, nello stile caustico e sagace che caratterizza il cinema di Lubitsch, *Die Puppe* affronta temi cari all'espressionismo tedesco e al romanticismo hoffmaniano (il doppio, la favola psicanalitica, la creatura artificiale) superandoli in un'inusitata direzione femminile. Il film, rielaborato in video, è sonorizzato e accompagnato dagli interventi di **Marina Giovannini** (danza), **Letizia Renzini** (elettronica, voce, strumenti), **Sabina Meyer** (voce in video). La sfida, in scena e nell'Entr'Acte, è quella di creare una coreografia e una tessitura drammaturgica simbolica che si confronti con la narrazione del film e le sue rielaborazioni tecniche. Di volta in volta l'immagine video-cinematografica sarà contrappunto, partitura, sfondo o ulteriore elemento attivo nel rapporto con le performer.

All' universo ambiguo del film, nel quale agiscono personaggi sdoppiati in cammino verso l'identità unitaria, corrisponde l'universo composito e straniante della messa in scena; la Doll's House disegnata da **Paolo Fiumi**, simbolo e contesto per interventi compositivi e gestuali di espressionismo contemporaneo, dove immagini, corpi, voci e musica partecipano ad un sintesi ironica, drammatica, significativa, femminile.

Letizia Renzini

Dj, videoartista, performer, lavora con musica elettroacustica, video, corpo, voce: scrive di musica e arti per quotidiani e riviste collabora con Rai Radio3; si occupa di Jazz e black music, avanguardia, vocalità, improvvisazione, elettronica e contesti femminili. Collaborazioni: con il gruppo di ricerca elettronica e sound design Timet; come performer e artista audiovideo con la compagnia Virgilio Sieni Danza, con Romeo Castellucci e Chiara Guidi della Societas Raffaello Sanzio, con la coreografa svizzera Nicole Selier, con l'attrice e cantante Monica Demuru, con Marina Giovannini, Sabina Meyer. Le sue esperienze e competenze ad ampio raggio in campo artistico la portano spesso a modalità di espressione che rimescolano i campi di intervento, tecnici e semantici.

Marina Giovannini

danzatrice, si forma a Firenze presso il Centro Studi Danza e a Reggio Emilia presso il teatro R.Valli dal '89 al '92 lavora come danzatrice solista nel Balletto di Toscana dal '92 al '06 fa parte della compagnia Virgilio Sieni; lavora come assistente alle coreografie presso il Teatro Alla Scala di Milano, il Teatro San Carlo di Napoli e il Teatro Massimo di Palermo; partecipa a tutte le produzioni della compagnia tra le quali "Empty Space, Requiem" che riceve il premio Ubu come migliore coreografia dell'anno; collabora con l'artista e performer Letizia Renzini, con Fabrizio Favale partecipa come ospite all'interno del progetto "Mahabharata".

Sabina Meyer

Dall'inizio degli anni novanta è impegnata nell'ambito della musica sperimentale a cavallo tra improvvisazione/musica elettroacustica da un lato, e scrittura di derivazione classica/contemporanea dall'altro, collaborando assiduamente con musicisti di estrazione molto varia. Il suo repertorio spazia dalla musica ebraica alla canzone brechtiana e da John Cage, Erik Satie a Giacinto Scelsi. E' attiva sul fronte della poesia sonora e compone canzoni su testi poetici, in particolare sulla poesia femminile contemporanea.

Paolo Fiumi

Architetto, scenografo, illustratore, si occupa di disegno e illustrazione da sempre. Nel 1979 è socio fondatore della casa editrice Fatastrac che pubblica libri per bambini. Anche la sua tesi di laurea in architettura è un lavoro di illustrazione: il trattato *De Architectura* di Vitruvio interpretato su tavole a colori. Svolge la professione di architetto restaurando case, disegnando scenografie, apparati di rappresentanza e arredi. Continua sempre a disegnare ed illustrare un po' per diletto e un po' per la committenza di periodici e case e case editrici.

LA BAMBOLA DI CARNE

Regia: Letizia Renzini

Coreografia: Marina Giovannini

Video e Live mix: Letizia Renzini

Interpreti: Marina Giovannini, Letizia Renzini

Voce (in video) Sabina Meyer

Scene e Disegni: Paolo Fiumi

Costumi: Giulia Pecorari

Design Luci: Pieter Jurriaansen, Moritz Zavan

Motion Graphics, Animazioni: Raffaele Cafarelli,

Gregory Pétitqueux

Tecnici: Saverio Damiani, Alberto Spezzamonte

La Bambola di Carne è una composizione per tre schermi video, corpi, suono e luci basata sul film di Ernst Lubitsch *Die Puppe*, misconosciuto gioiello dell'espressionismo tedesco (1919) che racconta la storia di Ossi, figlia dell'inventore di Bambole Hilarius, e del suo doppio meccanico. In "La Bambola di Carne" elementi del film vengono rielaborati in video e inseriti nell'installazione a tre schermi: diventano così la partitura, lo sfondo e il contrappunto per la relazione spaziale e temporale tra i performers e per la narrazione dello spettacolo. Sul palco, alle due bambole virtuali del film si aggiungono le due performers (Marina Giovannini e Letizia Renzini, ovvero la Bambola di Carne e la sua ombra musicale). In questa sinfonia di linguaggi artistici distinti, si riflette sullo spazio e sul tempo, sulle traiettorie del movimento e le sue relazioni con il contesto sintetico, e sulle caratterizzazioni del corpo "muto", il corpo riprodotto tecnicamente (attraverso il cinema, la grande rivoluzione del secolo scorso) e reso

simbolo dalla luce, che del cinema è l'essenza e la materia prima. E' una possibilità di relazione e di riappropriazione tra la concretezza del corpo e la sintesi digitale, quella che Renzini ricerca con *La Bambola di Carne*, una "(...) nuova coreografia di trasformazioni digitali e sovrapposizioni che utilizza tecniche di ripresa e montaggio per costruire un potente e spesso ironico racconto di strane tautologie, paesaggi magrittiani animati, abitati da un sarcasmo femminile e sovversivo, ma fruibile e avvincente)*. L'impronta femminile, evidente in tutto lo spettacolo, si sprigiona nel leggiadro sarcasmo e nella la potenza disarmata del corpo, nel suo abitare la musica e le immagini. Questa impronta rivive nella collaborazione con Marina Giovannini: sono il suo corpo di carne e la sua visione coreografica a ricucire la polifonia di segni. *"Siamo davanti ad un lavoro che scava felicemente in un'interpretazione primi '900 dell'ignoto e prende in giro le fantasie maschili, trasportando il film di Lubitsch in una performance multimediale derivante da un'estetica sonora definita "djing", o -come la chiama Paul Miller aka dj Spooky- la "rhythm science" del missaggio. E' un'estetica ibrida che ricompone strati di significati storici e psicologici in un complesso collage culturale di identità confuse, dove il virtuale diventa reale e il reale sparisce dietro un velo"*).

* (Johannes Birringer, Brunel University)

Su Ossi, *La Bambola di Carne*

Ossi è un doppio osmotico, psicanalitico, più femminilmente sottile rispetto ai più tradizionali esempi di "doppio" del cinema del primissimo espressionismo tedesco. Questo è un cinema che per ontologia indaga e procede su un sistema binario di luci ed ombre, uno "schermo demoniaco" (Lotte Eisler) che inventa il Kammerspielfilm del simbolismo iconografico, di Pabst e Murnau, dell'indagine nei bassifondi morali di Lang, delle fantasmagorie di Wegener.

Ma piuttosto che di bianco-nero, di luci ed ombre, per il *Die Puppe* di Lubitsch si può parlare di Rosa e Grigio, di sfumature e trasparenze: e la leggerezza femminile prende il sopravvento tanto nella narrazione (una favola psicanalitica, vagamente sexy ed allusiva, sicuramente molto divertente) quanto nella messa in scena filmica: le ambientazioni bidimensionali della scenografia, pittoriche e tipicamente espressioniste (cfr. dello stesso anno, *"Il Gabinetto del Dottor Caligari"* di Robert

Wiene) qui respirano di una leggerezza diversa, childlike, portatrici di accezioni psicanalitiche meno fosche, e piuttosto contemporanee.

L'archetipo caricaturale di Ossi è la "maschera" del maschiaccio, la ragazzina restia all'assunzione delle sue responsabilità donnesche. ma Ossi è al tempo stesso una precursrice neanche tanto inconsapevole della Flapper, dell'avventuriera maliziosa e infaticabile, libera e spregiudicata, che comincia a definirsi già dagli anni '10 ma che troverà migliore espressione negli anni '20 del modernismo. Di fatto è Ossi, mentre finge di farsi "caricare" come una bambolina a molla, il motore vero dell'azione, ed è lei l'unica artefice della propria fortuna, disinibita e libera a tal punto da rovesciare con leggerezza le sorti del proprio destino. Il Lubitsch del 1919, l'attore velletario, regista di comiche e farse dall'inclinazione greve, non ha ancora affinato quello che diventerà il suo caratteristico "touch", ma già si ritrovano nel film quei tratti distintivi della sua drammaturgia, se non del suo stile filmico: un disincanto cinico nei confronti di religione e spiritualità, l'attenzione ai particolari, agli accessori, e ai risvolti assurdi della realtà.

Il mondo in cui Ossi si muove, e il suo corpo "multiplo", a più piani come molteplici sono i piani narrativi, suggeriscono infine una riflessione sullo spazio: uno spazio bidimensionale, simbolico ed un corpo simbolicamente frammentato, scomposto. Sono i piani dell'interpretazione psicanalitica e di quella del linguaggio cinematografico.

La sfida lanciata dal lavoro è osmosi e riconciliazione: se è vero che le percezioni multiple e gli spettacoli multimediali di conseguenza, sono stati il fine estetico e l'urgenza espressiva che ha caratterizzato gli ultimi decenni, è vero anche che è raro che si individuino i cardini principali su cui far leva per la riuscita della performance multimediale.

L'analisi del film ha prodotto riflessioni e soluzioni, chiavi per accogliere questa interessante sfida.

1) la considerazione dell'insieme formale nella gestione della "polifonia" mediatica (la composizione multimediale)

2) il cortocircuito emotivo necessario per la fruizione della composizione multimediale: un senso composto che si compia con lo spettacolo, che reifichi l'osmosi e provochi una risposta appagante alle molteplici aspettative dello spettatore.

3) La riflessione sullo spazio, sulla molteplicità dei piani possibili della realtà e dell'irrealtà, sulle analogie tra corpo intimo e corpo pubblico (il doppio...) Attraverso la doppia proiezione (film/video) e l'interazione dei mezzi in maniera "leggera", attraverso l'uso delle ombre, di una scenografia di figure (interventi illustrativi che richiamano le ambientazioni toylike del film e che rappresentano allo stesso tempo un elemento di legame e straniamento della narrazione); attraverso l'interpretazione e composizione musicale e vocale, si tenterà di rendere questa sfida un successo. Spettacolo multimediale che affronta una composizione su più piani narrativi, *La Bambola di Carne* è un'interpretazione della regista Letizia Renzini del film *Die Puppe*, delizioso capolavoro muto del periodo tedesco di Ernst Lubitsch.

Video, film, live mix, sono l'impianto e la tessitura sulle quali la danzatrice Marina Giovannini ha costruito una coreografia contrappuntistica che muove dalle riflessioni sul movimento, sul corpo artificiale, sull'incrocio dei codici linguistici, sulla relazione e il confronto tra i corpi.

L'audace e protofemminista Ossi, protagonista della bambola di carne, autrice di un sofisticato sdoppiamento del corpo e della personalità (con evidenti rimandi alla psicanalisi) offre spunti contemporanei per un'approccio "totale" alla messa in scena; una composizione metalinguistica massiccia e un impianto tecnologico importante

uniformati da due collanti: la sonorizzazione live e la presenza dei corpi in scena. Un dialogo tra digitale e analogico, corpo e tecné, caducità e forza, la carne e la sintesi.

Alcune Note di Percorso

Esplorando il film *Die Puppe* di Ernst Lubitsch si è imposta naturalmente una riflessione sul corpo e sul movimento. Il personaggio di Ossi, la bambola di carne (l'attrice Ossi Oswalda), si sdoppia in bambola sciogliendo il mito dell'automa, o della creatura ricreata (*Il Golem*, *il Caligari*, *le Figure di Cera*) in un gioco travestito da farsa, che in realtà suggerisce delicate verità come in una favola psicanalitica, dai toni femminili: Ossi subisce una trasformazione libera poiché reversibile, controllata: naturale ma fuori dalle regole.

La possibilità limitata del movimento, la meccanicità (Ossi-bambola è caricata a molla) mettono in scena la durezza passiva della trasformazione in cosa.

Anatomicamente, ci siamo concentrate sulle sporgenze, sulle "escrescenze" corporali che prolungano il nostro essere nell'aria: braccia, gambe, lingua, dita...le porzioni di corpo esposte alla relazione subiscono in Ossi limitazioni e mutazioni interessanti, gli arti si estraniavano dal corpo ma non cedono alla meccanicità: si ribellano.

Ma la rigidità come categoria del pensiero e (così) del movimento, il corpo smontabile e rimontabile che non si incontra con la carne e non sa o non deve partecipare del contesto origina sofferenza: nel film di Lubitsch le immagini di contesto come il convento con i frati avidi e giocherelloni, o gli esterni notturni serpeggianti di buone maniere e lingue biforcute, si fanno più fedeli al cinema di luci e ombre mentre inscenano (seppur sempre leggiadramente) aberrazioni sociali, culturali: ecco le ombre espressioniste, ormai origini del totalitarismo.

La via d'uscita che Lubitsch sembra suggerire è la metamorfosi, ed è proprio la Ossi bambola, con i suoi modi bruschi e le sue follie, a far innamorare Lancelot, figura spassosa dell' uomo-bambino, presidiato dalla madre e impaurito dalle donne, e totalmente inconsapevole. La favola è compiuta, ma in un gioco osmotico pionieristico tra scenografia e personaggi il Die Puppe di Lubitsch svela la propria bidimensionalità: è una farsa con tanto di quinte pitturate, si capisce, mentre le "dolls" rimaste in scena suggerisco finali diversi.

Formalmente, la relazione tra scenografia video, spazio, corpi e musica si manifesta in un dialogo, un'altra relazione non più incongruente tra video e danza, a tratti rispettivamente travestiti da cinema e teatro. In relazione, ma a confronto, una composizione tra realtà e riproducibilità sintetizzata e concepita attraverso il suono.

Formalmente, la Bambola di Carne si confronta con il clima e le modalità avanguardistiche che hanno ispirato il film di Lubitsch. E' il 1919 della Berlino dada, degli esperimenti collagistici e multidisciplinari nei confronti tra le arti, il fermento postbellico della Germania prenazista e le sue contraddizioni.

Lubitsch, regista "leggiadro" dell'espressionismo, hollywoodiano ante litteram (partirà per l'America solo alla fine degli anni '20, ma che già in questi

mediometraggi della fine degli anni dieci si distingue per urbanità e ironia) ci regala con "Die Puppe" una riflessione psicanalitica profonda, a più livelli, sia sul piano formale (dove la bidimensionalità della scenografia farsesca nasconde spazi insoliti) che sul piano semantico (la dimensione femminile, il rapporto con il sé e l'altro da sé) : è bastato onorare la sua lezione, confrontarsi con i temi accennati in filigrana, per sviluppare uno spettacolo multidisciplinare che riflettesse in maniera nuova sulle relazioni tra corpo, spazio e tempo, tra reale e immaginario, tra la realtà e il suo doppio di luce (il cinema, il video).

Lo spazio scenico è diviso da tre schermi: una scenografia video (con i disegni di Paolo Fiumi, le animazioni di Gregory Pétitqueux) è ora di compendio ora in primo piano rispetto alla visione del film: la dicotomia tra realtà e riproduzione si arricchisce di nuovi dialoghi: in particolare quello tra analogico e digitale rivive nella visione (il disegno, il suo compositing), e nell'ascolto (il live mix che mescola suoni e canzoni composte, elettronica ed acustica, più l'interpretazione e le improvvisazioni sul repertorio di Kurt Weill e Hans Eisler e i testi di Bertolt Brecht ad opera della cantante Sabina Meyer)

Anche la coreografia di Marina Giovannini si muove su due fronti contrapposti e contigui: l'abitazione di questo spazio per metà reale e per metà virtuale e la riflessione sul "corpo a pezzi", vicina tanto alle scomposizioni della materia care alle avanguardie degli anni venti, quanto alla contemporanea ricreazione virtuale del corpo sintetico, tematica contemporanea che aiuta a comprendere il senso di questa "azione" collettiva e multidisciplinare che è lo spettacolo La Bambola di Carne; l'interpretazione di un pre-testo che diventa necessità, leggibile tanto a livello cerebrale che emotivo, un viaggio in immersione dall'impronta indissolubilmente femminile.

