

Pierluigi Salvadeo
Abitare lo spettacolo
ISBN 978-88387-4390-8

© Copyright 2009 by Maggioli S.p.A.

È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata,
anche ad uso interno e didattico, non autorizzata.

Maggioli Editore è un marchio di Maggioli S.p.A.
Azienda con sistema qualità certificato ISO 9001:2000

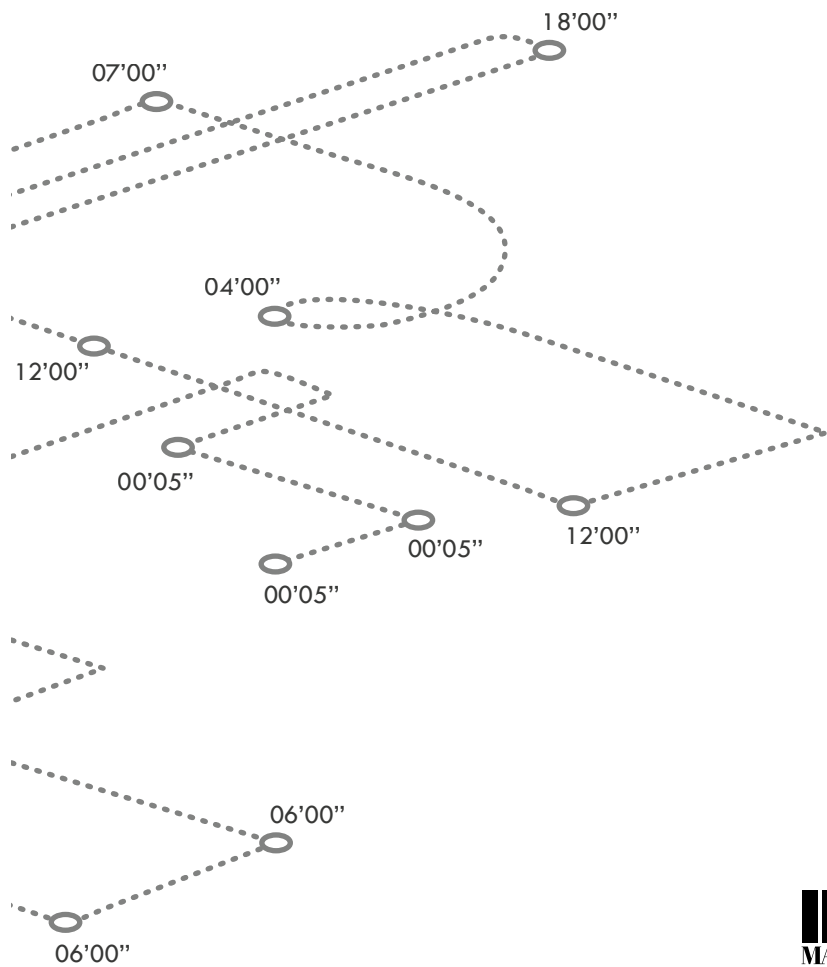
47822 Santarcangelo di Romagna (RN) • Via del Carpino, 8
Tel. 0541/628111 • Fax 0541/622020

www.maggioli.it/servizioclienti
e-mail: servizio.clienti@maggioli.it

Diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione
e di adattamento, totale o parziale con qualsiasi mezzo sono riservati per tutti i Paesi.

Il catalogo completo è disponibile su www.maggioli.it area università

Finito di stampare nel mese di ottobre 2009
da DigitalPrint Service s.r.l., via Torricelli, 9 – Segrate (Milano)



ABITARE LO SPETTACOLO

pierluigi salvadeo

testi di

pierluigi salvadeo
davide fabio colaci
marina spreafico
marco introini

**MAGGIOLI
EDITORE**

progetto grafico
alessandra castelbarco
marco di nallo

Le foto alle ore *21:12 - 21:20 - 22:03 - 22:40 - 22:47 - 23:40 - 23:58 - 00:00* sono di
marco introini

19:19

Abitare lo spettacolo

19:41

*Spaziosequenze
cronistoria di una sequenza di epicentri drammaturgici*

19:51

Il denaro

20:00

Il referente principe della fotografia è la realtà

20:30

spazio della scoperta

21:07

spazio dell'antispazio

21:13

spazio dell'evoluzione

21:23

spazio del definito

21:38

spazio dell'invisibile

21:52

spazio del sogno

22:05

spazio del tempo

22:28

spazio dell'infinito

22:41

spazio del liquido

22:50

spazio della disperazione

23:00

spazio del mistero

23:42

spazio dell'impossibile

23:54

spazio dell'equilibrio

23:59

spazio della deflagrazione

Abitare lo spettacolo

PierLuigi Salvadeo

Nell'articolo del giornalista economico John Kay, uscito nel marzo del 2008 sul Times di Londra, si legge: «Venezia è il primo parco tematico urbano. Dovrebbe essere amministrata come una città turistica, non come un comune. I successori dei Dogi sono i politici dell'Italia moderna e oggi a Venezia manca un competente management che invece la Disney potrebbe offrire»¹. Venezia dovrebbe quindi essere considerata un grande parco di divertimenti e un luogo di spettacolo.

Quando alla fine degli anni Sessanta Guy Debord scrive “La società dello spettacolo”², il mondo non aveva ancora raggiunto la fantasmagoria spettacolare nella sua forma estrema che oggi ci sembra del tutto consueta. La nuova estetica a cui Guy Debord si riferisce, è quella della società capitalistica che andava delineandosi, società dei consumi e della meccanizzazione. Questa nuova società trova nei media, nella pubblicità e nello spettacolo, una nuova idea di realtà, e nell'immagine che ne deriva il suo momento di maggiore espressione. Il valore d'uso delle cose, vale a dire il loro consumo materiale, cede il passo al valore di scambio, cioè al loro potere di circolazione, ed è proprio

19:19 >

1. Corriere della Sera _ Domenica 28 Settembre 2008 _ articolo di Paolo Conti.

2. DEBORD, G., *La società dello spettacolo*, Baldini & Castaldi, Milano 2001.

quest'ultimo a rappresentare il vero valore. Pertanto, negli oggetti, contando soprattutto la possibilità di essere merce, predomina il loro carattere simbolico rispetto a quello materiale, l'astrazione di ciò che rappresentano rispetto alla loro realtà fisica. Lo spettacolo si inserisce, per Guy Debord, in questa nuova realtà, in cui la merce prodotta, privata del suo valore originario, viene ridotta ad un puro valore di scambio. Una sorta di analisi marxista speculare, dove lo spettacolo stabilisce una stretta relazione tra le merci e i media. Guy Debord è stato a questo proposito definito il Marx del consumismo, egli sostiene che la vera essenza della merce è la sua spettacolarizzazione, essa non è più acquistata per essere soltanto consumata, ma soprattutto per la sua dimensione simbolica, per ciò che rappresenta. Pertanto, secondo questa analisi, la merce sembra diventare sempre più un'astrazione spettacolare: «In quanto indispensabile ornamentazione degli oggetti attualmente prodotti, in quanto esposizione generale della razionalità del sistema, e in quanto settore economico avanzato che foggia direttamente una moltitudine crescente di oggetti-immagine, lo spettacolo è la principale produzione della società attuale»³. «[...]la realtà sorge nello spettacolo, e lo spettacolo è reale»⁴.

“La società dello spettacolo”, scritto nel 1967, ci parla in realtà del presente, e l'idea di spettacolo sembra rappresentare al meglio l'ossatura portante dell'odierna società dei consumi e dell'immagine. Guy Debord ha profetizzato con straordinario intuito la dilagante smaterializzazione della società odierna: «Tutta la vita delle società nelle quali

< 19:20

predominano le condizioni di produzione si presenta come un'immensa accumulazione di spettacoli. Tutto ciò che era direttamente vissuto si è allontanato in una rappresentazione»⁵. «Lo spettacolo non è un insieme di immagini, ma un rapporto sociale fra gli individui, mediato dalle immagini»⁶. Così, lo spettacolo diventa una nuova realtà, una realtà parallela, ma altrettanto autentica.

Sono questi i principi a cui, senza troppa meraviglia, aderisce la società d'oggi, segnata com'è dal consumo e dall'immagine; nuove condizioni alle quali corrisponde uno spazio sempre meno reale e sempre più immaginato, più virtuale e meno fisico.

L'irreale e il rappresentato stanno al posto del modo di essere sostanziale delle cose, la superficie illuminata, disegnata o dipinta, il progetto abbozzato o il modello, si sostituiscono all'edificare. In queste nuove condizioni l'architettura diventa un luogo scenografico e l'immagine diventa spazio.

Lo stesso Guy Debord, pubblicando nel 1988 i "Commentari sulla società dello spettacolo"⁷ dichiara che le sue idee erano giuste e che addirittura lo spettacolo è diventato pervasivo, mescolandosi ad ogni realtà. Lo spettacolo non è un abuso del mondo visivo, ma al contrario, se osservato e compreso nella sua totalità, esso è il risultato e il progetto del modo di produzione esistente. Il lavoratore è sempre più consumatore e il suo ruolo è sempre meno quello della produzione. Lo spettacolo non è pertanto un'astrazione in senso stretto, ma al contrario: «E' il cuore dell'irrealismo

19:21 >

3. Ivi, p57.

4. Ivi, p55.

5. Ivi, p53.

6. Ivi, p54.

7. DEBORD, G., Op.cit.

della società reale»⁸, ed «è la principale produzione della società attuale»⁹.

Lo spettacolo è per Guy Debord «l'equivalente astratto di tutte le merci» culturali e materiali, la quintessenza dello scambio simbolico che allaga il (nostro) mondo capovolto»¹⁰. Il concetto di "spettacolo integrato" trattato nei Commentari amplia l'idea stessa di spettacolo argomentando il generale processo di falsificazione del mondo: «Lo spettacolo non nasconde che l'ordine meraviglioso che ha istituito è attorniato da alcuni pericoli. L'inquinamento degli oceani e la distruzione delle foreste equatoriali minacciano il rinnovamento dell'ossigeno della Terra; il suo strato di ozono stenta a resistere al progresso industriale; le radiazioni di origine nucleare si accumulano in modo irreversibile. Lo spettacolo conclude sempre che ciò non ha importanza. [...] I metodi della democrazia spettacolare sono molto flessibili, contrariamente alla semplice brutalità del Diktat totalitario. Si può conservare il nome quando la cosa è stata cambiata segretamente (della birra, del manzo, un filosofo)»¹¹.

La società dei consumi, di cui Guy Debord descrive lo spettacolo come principale attitudine, stabilisce quella che potremmo definire oggi una nuova estetica dello spazio della città: è l'estetica dei media, della pubblicità, dello spettacolo.

In queste nuove condizioni, l'articolazione strutturale del manufatto si trasferisce sulla superficie, secondo una nuova idea di spazio. Essa non si misura più nei suoi volumi, nei suoi vuoti e nei suoi pieni, ma si identifica

< 19:22

sempre più spesso con messaggi e immagini, operando una sorta di disarticolazione e polverizzazione degli elementi tridimensionali che tradizionalmente compongono lo spazio. Il nuovo spazio si è espanso secondo differenti direzioni, è sovrapposto e compresente, è un'idea più plurale di spazio. La sua qualità non è subito evidente, così come la sua realtà, che è diventata più mentale che volumetrica, più temporale che spaziale. Rinunciando ad un punto di vista privilegiato e fisso, cambiano i termini della rappresentazione urbana che viene sempre più descritta attraverso informazioni eterogenee e non coincidenti, richiedendo un costante aggiornamento del punto di vista.

Questa nuova realtà, più visiva che concreta, si esprime in una teatralità in cui l'architettura diventa una sorta di spettacolo permanente. Essa si esplicita attraverso l'apparenza e la superficialità bidimensionale delle sue facciate, intese come fondali o quinte teatrali.

Analogamente al teatro, anche nell'architettura la visione sembra essere diventata l'elemento dominante, così, all'articolazione strutturale dell'edificio si sostituisce un'immagine, rappresentativa di una nuova realtà. L'architettura tende a divenire sempre più frequentemente oggetto di consumo e tutto il valore si sposta verso la ricerca di una autoreferenziale spettacolarizzazione. Si consuma l'architettura come si consumano le immagini, in modo sempre più veloce e inclusivo. L'architettura che ne deriva segue le leggi del mercato, mutevoli ed enigmatiche, ma proprio queste leggi determinano i perimetri, le forme e la durata dei manufatti.

19:23 >

8. Ivi, p54.

9. Ivi, p57.

10. Ivi, p251.

11. Ivi, p211.

In questo nuovo tipo di spazio si perde il senso classico dell'abitare, dello stare, dello stanziare, dell'essere a casa. Cambia di prospettiva il valore del vivere e si delinea con chiarezza la figura del sempre errante, del senza dimora. Il nuovo living assume l'ibridazione come condizione, e il soggetto si confonde nello spazio da abitare semplicemente apparendo. Sono mutate le nozioni di luogo e di identità e abitare diventa un po' come viaggiare, così il nuovo living spesso non si realizza più nella casa, ma nelle tappe e nelle escursioni di un soggetto sempre in movimento. Francesco Careri¹² ricorda che l'atto di attraversare lo spazio ha origine nei bisogni primari dell'uomo e nelle necessità legate alla sua sopravvivenza. Tuttavia, una volta soddisfatte le esigenze primarie, il camminare si trasforma in una forma simbolica, che ha consentito all'uomo di abitare degnamente la terra. Lo spazio attraversato dall'uomo si evolve rispetto alla semplice esigenza di andare da un luogo all'altro, ed il percorso diventa la prima "azione estetica" che penetrando il territorio sviluppa la necessità di architetture significative.

Gia i dadaisti avevano compiuto i primi ready made urbani compiendo deambulazioni nei luoghi più banali e usuali della città. Essi superano la staticità delle rappresentazioni del moto dei futuristi, agendo direttamente e dinamicamente nello spazio reale della città. Dalla rappresentazione statica del movimento si passa ad un autentico abitare in movimento.

I dadaisti saranno seguiti dai surrealisti che agiranno anch'essi dinamicamente dentro la città, ma questa volta

< 19:24

cercando di raggiungere, attraverso la camminata, uno stato di incoscienza, una sorta di spaesamento e di perdita del controllo, che li avrebbe portati a una condizione ipnotica e surreale. Attraverso la deambulazione urbana i surrealisti entravano in relazione con la dimensione più inconscia del territorio urbano, essi attraversavano lo spazio della città come la mente umana. Come era nella loro poetica, essi si riferivano ad una realtà non visibile, più agli spazi dell'inconscio, che quelli della città reale.

Nei primi anni cinquanta, l'Internazionale Lettrista, che confluirà qualche anno più tardi nell'Internazionale Situazionista, utilizzerà la pratica della deambulazione urbana modificandone il nome in "Deriva" urbana e riconoscendo in essa e nel suo perdersi nella città, un mezzo per muovere una forte critica al capitalismo del dopoguerra, definendo, allo stesso tempo, una nuova estetica della città. La Deriva Situazionista aspira a costruire delle situazioni: « Momenti di vita, concretamente e deliberatamente costruite per mezzo dell'organizzazione collettiva di un ambiente unitario e di un gioco di avvenimenti »¹³.

La Deriva urbana era pertanto una pratica che consisteva nello smarrirsi nella città, generando una situazione di consumo immediato. Qualcosa di simile alla pratica dell'Happening, che vive l'azione come un presente assoluto, senza altri significati o astrazioni, che si colloca nel tempo e si identifica con la realtà presente. L'Happening non descrive altro che se stesso, al contrario del gesto o del grido, che rappresentano la mediazione tra il mondo e l'impulso

19:25 >

12. CARERI, F., *Walkscapes*, Einaudi, Torino 2006.

13. DEBORD, G., SANGUINETTI, G., *I Situazionisti e la loro storia*, Manifestolibri, Roma 1999, p24.

emozionale dell'artista. L'Happening non dà giudizi e non esprime impulsi, esso significa e basta. L'Happening è!, senza mediazioni, è un'azione da vivere nel presente dell'istante in cui avviene.

Analogamente, la Deriva, pur avendo obiettivi diversi dall'Happening, vive l'istante nella sua attualità. Le Mappe Psicogeografiche dei Situazionisti invitavano pertanto a perdersi nella città e l'erranza sviluppava nuovi territori da indagare, nuovi percorsi, ma soprattutto nuovi spazi da abitare. La teoria della Deriva non mirava soltanto all'esplorazione delle zone più sconosciute della città, voleva al contrario rappresentare un vero e proprio metodo scientifico di indagine e conseguentemente di proposta progettuale per la città. La psicogeografia riconosceva ed indagava gli effetti psichici del contesto urbano sulla persona e sui comportamenti che ne derivavano. Ciò portava inevitabilmente alla sperimentazione di nuovi comportamenti nella vita reale dell'individuo. Questa procedura, che era allo stesso tempo indagativa, critica e propositiva, rappresentava per i Situazionisti una nuova forma collettiva di arte. Era una procedura artistica di gruppo, che era l'unica accettata, in quanto capace di azzerare le componenti individuali dell'opera d'arte tradizionale, considerata inutile o addirittura dannosa per la società e per la città. La Deriva permette, secondo Guy Debord, il riconoscimento e l'affermarsi di "comportamenti ludico-costruttivi", che superano la nozione classica di viaggio o di passeggiata, mettendo in evidenza una dimensione cosciente del caso, coerente con l'idea di un abitare errante.

< 19:26

«La deriva Situazionista si trasforma così da un metodo di lettura a un metodo di costruzione mentale di infinite città possibili. Il percorso erratico non ha solo un ruolo analitico ma anche sintetico, è un'azione che si propone come vera e propria architettura dello spazio vissuto»¹⁴.

L'idea di un'erranza in grado di definire nuovi modi di vivere la città, porterà Constant ad immaginare New Babylon come luogo dell'abitare errante per eccellenza: una città nomade in cui i suoi abitanti liberi dal vincolo del lavoro dipendente e della sedentarietà possono errare nel territorio liberamente.

Per Constant, New Babylon non è un'utopia, al contrario è un progetto realizzabile. Il tipo di società che dovrebbe abitare New Babylon è esistita fin dalla origini, nelle comunità nomadi. Constant rifiuta il capitalismo inteso come sistema di accumulo di beni e di conseguenza non accetta né la proprietà privata né i suoi confini, sia immateriali che fisici. Soltanto il nomadismo, libero dal lavoro dipendente, è la risposta capace di organizzare un nuovo uso dello spazio, finalmente a disposizione di tutti. New Babylon si espande nel mondo avvolgendolo come una Torre di Babele orizzontale che segue il percorso nomade dei suoi abitanti. In questo modo, il movimento degli abitanti nel mondo si trasforma in architettura e il percorso diventa spazio.

Le idee di Constant riappaiono oggi nelle parole di Jeremy Rifkin, che registra nella società odierna la fine del lavoro costretto nello spazio circoscritto tipico della società industriale classica. E' il ritmo sempre più rapido

19:27 >

14. CARERI, F., *New Babylon, una città nomade*, Testo & Immagine, Roma 2001, p68.

dell'automazione che produce come conseguenza l'emergere di una fabbrica senza lavoratori. Da qui la necessità di immaginarsi una nuova economia sociale in grado di fornire occupazione al cospicuo numero di individui espulsi dal lavoro. Ma le macchine intelligenti stanno occupando ulteriori spazi, anche negli strati più alti della gerarchia aziendale, sostituendosi oltre che al lavoratore routinario, anche al management e alle sue mansioni complesse. In queste nuove condizioni, il tempo tende a sostituirsi allo spazio e la proprietà fisica di un bene sarà progressivamente sostituita dall'accesso al bene stesso, al servizio o all'esperienza culturale che ad esso si correla: è la cosiddetta "economia dell'esperienza", in cui l'uso di un bene è subordinato alla dimensione immateriale della rete, caricando il bene stesso di una forte dimensione simbolica e spettacolare. Il vecchio concetto di mercato basato sulla proprietà cessa di esistere, mentre diventano le idee, i concetti, le immagini e le esperienze, le componenti fondamentali del valore. Ne deriva un nuovo modo di usare lo spazio e una diversa maniera di abitare il territorio planetario. La proprietà non vincola più la vita dell'uomo e lo spazio abitato si configura in modo creativo e libero dal vincolo delle costrizioni ordinarie. E' una nuova società che abita lo spazio in maniera più libera e aperta, una società errante, capace di entrare indifferentemente negli spazi immateriali della rete, come negli spazi costruiti della città. Si abita in modo diverso, secondo un living non sedentario, itinerante e trasversale, a cui corrisponde un nuovo e più ampio sistema di riferimenti. «Viaggi e turismo globale, parchi e città a tema, centri specializzati per il divertimento e

< 19:28

il benessere, moda e ristorazione, sport professionistico, giogo d'azzardo, musica, cinema, televisione, oltre che il mondo virtuale del cyberspazio e dell'intrattenimento elettronico di ogni genere, stanno diventando rapidamente il nucleo di un nuovo ipercapitalismo fondato sull'accesso a esperienze culturali»¹⁵.

La realtà a cui ci riferiamo è sempre più mobile, anche se curiosamente coincide ancora con l'impianto fisso delle nostre città. Lo spazio si frammenta e si espande in tutte le direzioni indifferentemente e la sua riconoscibilità è sempre più correlata alla ricezione di messaggi comunicativi. Abitare non ha più un significato univoco. Possono essere abitati molti luoghi contemporaneamente e lo spazio abitato non è soltanto quello fisico, ma è anche quello immateriale, quello virtuale della rete, quello a cui accediamo in via provvisoria. Lo spazio lascia il posto al tempo, che diventa una componente quasi fisica, con cui ogni nostra azione si confronta in maniera prioritaria.

Ci confrontiamo tutti i giorni con una sorta di multitasking spaziale in cui la contemporaneità delle azioni e dei luoghi che abitiamo modifica il tempo a nostra disposizione. "Visual Networking Index" è una ricerca recente realizzata da CiscoSystem, che analizza le operazioni che ogni giorno siamo ormai in grado di compiere simultaneamente. Viene definita "giornata digitale" quella di quegli individui che scandiscono il loro tempo compiendo azioni simultanee: navigano in internet, mentre ascoltano la musica, mentre mandano una mail, mentre rispondono al telefono, ecc. La ricerca di CiscoSystem è arrivata a concludere che le nostre giornate di 24 ore si sono ormai dilatate a 36 ore ed

19:29 >

15. RIFKIN, J., *L'era dell'accesso*, Mondadori, Milano 2001, p10.

entro il 2013 arriveranno a valere addirittura 48 ore.

La perdita della coincidenza tra tempo e spazio, dove il tempo scorre ad una velocità diversa da quella con cui si percepisce lo spazio, ha una innegabile dimensione spettacolare. E' appunto lo spazio-tempo dello spettacolo che si discosta dallo spazio-tempo della vita reale. La spettacolarità è diventata pertanto una delle forme dell'abitare contemporaneo e l'abitare errante comprende tanto il tempo quanto lo spazio. Comprende inoltre ogni attività, da quella più vicina a quella più lontana, dal lavoro al tempo libero. E' un abitare creativo, quello della società post-industriale odierna, in grado di inventare continuamente nuovi modi di occupare lo spazio, talvolta anche in modo improprio, ma sempre innovativo. La società contemporanea è costituita da nuovi *soggetti abitatori* che utilizzano in modo trasversale le architetture della città, modificandone spesso l'uso e adattandole a qualunque tipo di funzione voglia assegnargli il suo abitatore. E' questa una forma di rete materiale, che si stabilisce tra le architetture e gli spazi della città globale. Tra rete virtuale e rete materiale si è stabilita un'alleanza, che consente la libera circolazione delle idee, così come delle cose, dei beni immateriali così come di quelli materiali. In questa rete globalizzata e omnicomprendensiva si rende ancora più evidente la differenza tra ciò che è compreso nella rete e ciò che è escluso dalla rete, tra ciò che facilita la libera circolazione dei beni e delle idee e ciò che aderisce a logiche parziali.

Secondo Marc Augé¹⁶ la rete globale è ciò che è controllabile, mentre il locale rappresenta ciò che sta fuori dalla

< 19:30

rete, pertanto meno controllabile.

Ciò che è locale, quindi parziale, di piccola scala, privato, si è ormai spostato fuori, fuori dalla rete, fuori dal sistema: è diventato esterno e quindi potenzialmente in grado di ricostruire un nuovo sistema di città, un nuovo ampio sistema pianificatorio. La rete, al contrario, è tornata ad essere dentro, ad essere interno, per cui in essa si trovano le stesse aziende, gli stessi marchi, le stesse cose in cui continuiamo a riconoscerci. Il nuovo esterno è pertanto il complesso sistema della piccola scala, che dilaga nello spazio.

Questa inversione di prospettiva produce una interpretazione diversa del significato dei luoghi, che possono ora essere abitati in modo differente. Cambiando la nostra percezione dell'abitare abbiamo acquisito una nuova capacità di vivere in tanti luoghi, e in questa nuova condizione allargata e decontestualizzata possiamo ammettere l'idea che la città contemporanea sia sempre più una città narrata, dove il confine tra la città reale e il suo racconto tende a dissolversi. A tale proposito Giandomenico Amendola¹⁷ sostiene che la città attuale accentua sempre di più il carattere di "scena", come una sorta di "città spettacolo" permanente. Se nella città barocca la rappresentazione teatrale, dilagante nello spazio urbano, aveva limiti spazio-temporali precisi, e la distinzione tra attore e spettatore, ma soprattutto tra finzione e realtà, era ben marcata, nella città contemporanea lo spettacolo non è confinato in luoghi deputati, esso è capillarizzato nel quotidiano della città e nel reticolo degli spazi dell'esperienza metropolitana.

19:31 >

16. AUGÉ, M., *Tra i confini—Città, luoghi, integrazioni*, Mondadori, Milano 2007.

17. AMENDOLA, G., *La città postmoderna—Magie e paure della metropoli contemporanea*, Laterza, Roma-Bari 2005.

I confini tra virtuale e reale sono sempre più labili e non si distingue nemmeno la loro essenza, che è sempre più incerta e discutibile.

Come già a suo tempo aveva intuito Guy Debord, nella città contemporanea lo spettacolo è ormai diventato la dimensione dominante e vero e proprio principio regolatore della vita.

L'idea di spettacolo cambia le nozioni di luogo e identità: stiamo perdendo il senso dell'ambiente costruito e l'idea di contesto locale sta subendo un processo di erosione in cui l'indipendenza dal contesto sta diventando una pratica abituale. Lo spazio si è eroso e sta diventando sempre più virtuale. I luoghi urbani sono sempre meno locali, ma piuttosto dei luoghi fisici dove le diversità culturali si incontrano, e dove l'identità sembra essere stabilita proprio dalla perdita di identità.

Cambia l'idea di luogo e cambia la nozione classica di "genius loci", così come Christian Norbert-Schulz l'aveva pensata: «Fin dall'antichità il genius loci, lo spirito del luogo, è stato considerato come quella realtà concreta che l'uomo affronta nella vita quotidiana. Far dell'architettura significa visualizzare il genius loci: il compito dell'architetto è quello di creare luoghi significativi per aiutare l'uomo ad abitare»¹⁸.

Oggi, la nozione di genius loci, spesso dimenticata e stinta, può essere ripensata accettando l'instabilità e la modificabilità come condizione permanente. Lo spazio pubblico è diventato un attributo provvisorio, non tanto

< 19:32

legato alla qualità dell'architettura, quanto alle condizioni d'uso che si sono venute a determinare. Esso accetta il semplice attraversamento come nuovo principio abitativo. Anche Norbert-Schulz ammetteva la modificabilità del *genius loci*, ma i cambiamenti erano lenti e sempre risolutivi, mentre oggi il cambiamento e l'instabilità diventano un principio qualitativo dello spazio. Il nuovo *genius loci* accetta l'instabilità dello spazio-tempo. L'idea di luogo fisico si sposta verso l'idea di luogo drammaturgico e l'instabilità spettacolare della location sostituisce la permanenza e la sacralità del luogo.

Lo spettacolo

Nello Spazio Patio non ci siamo limitati ad utilizzare un luogo non convenzionale per lo spettacolo, un teatro fuori dal teatro, ma abbiamo voluto attraversare lo spazio sperimentando un abitare dinamico e instabile, che nello spettacolo trova un momento di verifica e di sintesi. Lo spettacolo si svolge abitando lo spazio in movimento, viene così messo in pratica, sia da parte degli attori, che da parte del pubblico, ciò che possiamo definire un nomadismo spettacolare. Gli attori si muovono liberamente nello spazio, rompendo qualunque schema preconstituito, mentre il pubblico, formato non più da osservatori, ma da veri e propri fruitori o partecipanti, sceglie a quale parte dello

19:33 >

spettacolo aderire e da quali e quanti punti di vista osservarlo. Ogni partecipante si inventa in questo modo una propria drammaturgia, che dipende dal suo specifico punto di osservazione e dalle sue attitudini. Smarrendosi nello spazio dello spettacolo si generano situazioni inedite e le procedure di fruizione assomigliano a quelle di un happening: l'azione viene vissuta nell'istante in cui è prodotta e ciò che conta è sempre il presente, senza mediazioni o filtri. Lo spazio-tempo del reale tende a coincidere con quello dello spettacolo, così il percorso erratico degli spettatori e degli attori diviene, allo stesso tempo, una pratica indagativa, critica e propositiva.

Superando la nozione classica di camminata o di semplice spostamento, l'azione del pubblico in movimento si trasforma in un comportamento ludico-costruttivo in cui ogni azione utilitaristica lascia il posto all'attività creativa.

La figura di riferimento dell'intero spazio dello spettacolo è quella dell'arcipelago, inteso come una serie di isole costruite, immerse in un vuoto interamente attraversabile, in cui la mobilità diventa una nuova forma di costruzione dello spazio. Quella che il pubblico attraversa è un'architettura dello spazio vissuto, che si sviluppa nell'azione costruttiva delle persone. Ne deriva un impianto planimetrico della scena, paragonabile alla pianta di una città, con i suoi edifici, le sue strade e le sue piazze, in cui l'impianto fisso dei volumi costruiti corrisponde a quello mobile dello spettacolo.

< 19:34

E' una drammaturgia che parte dai luoghi ed ogni spazio realizzato è la sede deputata ad ambientare un episodio. Le scenografie realizzate non sono mai una mera costruzione di elementi posticci, ma producono relazioni attive con lo spazio esistente, circoscrivendo veri e propri spazi abitati, con un loro carattere specifico e distintivo. Così, le scenografie che si sovrappongono allo Spazio Patio stabiliscono con esso una fitta rete di relazioni e di rimandi. Mai viene riprodotta verosimilmente la realtà, al contrario gli spazi descritti hanno soltanto valore simbolico ed evocativo, ed ogni luogo si carica di una propria dimensione esistenziale. Lo spazio teatrale è abitato in ogni sua parte e la conseguenza di questo modo di allestire il dramma è la simultaneità, che mette contemporaneamente sotto gli occhi degli spettatori tutti gli spazi destinati allo spettacolo.

Si può recitare dentro, sopra, o attraverso i luoghi deputati, ma anche nelle zone immediatamente adiacenti. Il pubblico può muoversi nello spazio e qualche volta sono gli attori e le scenografie a dirigersi verso gli spettatori.

Come in un viaggio nel tempo e nello spazio, gli ambienti scenografici si susseguono in sequenze aperte; li lega insieme lo Spazio del Patio, a cui aderiscono in un rapporto di dipendenza reciproca.

In un teatro così fatto, le cose avvengono in tutte le direzioni contemporaneamente, abbandonando la monodirezionalità della rappresentazione classica. Spazio della rappresentazione e spazio della visione si intrecciano, l'attore si confonde col pubblico e la rappresentazione tende a mischiarsi con la realtà.

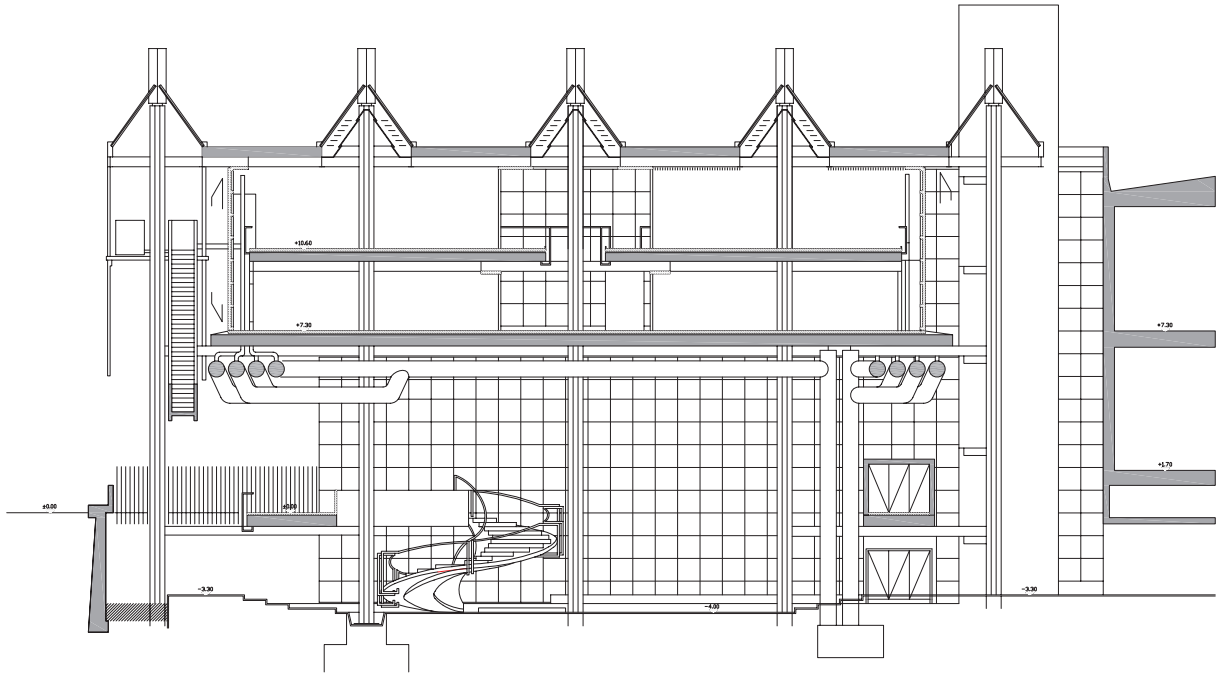
Nell'architettura delle scene va ricercata la chiave interpretativa dello spettacolo e la sua dimensione drammaturgica. Lo spettacolo scardina il regime narrativo classico del dramma, riproponendo una sintesi diversa tra lo spazio e il tempo della rappresentazione, ed è proprio in questa modificazione degli equilibri, che ogni spazio reclama la sua storia.

In questi spazi lo spettatore resta in uno stato di costante attesa, vagabondando tra le scene, abitandole e spesso anche ingombrandole fastidiosamente. E' una perdita di orientamento calcolata, a cui corrisponde un ordine non gerarchico dello spazio, fatto da una costellazione di elementi architettonici e spaziali differenti.

Lo spettacolo dello Spazio Patio non è quindi soltanto da osservare, ma da percorrere, da visitare, o meglio ancora da abitare, è qualcosa che sta tra uno spettacolo, un happening, una passeggiata in città e una visita ad una mostra d'arte.

< 19:36

19:37 >



Il giorno 24 maggio 2007 alle ore 21, nello Spazio Patio della Facoltà di Architettura e Società del Politecnico di Milano, in via Ampère 2, si è svolto uno spettacolo teatrale sperimentale dal titolo *Il Denaro_Shorts Teatrali e Scenografiche* a cui hanno preso parte gli studenti dell'ultimo anno della scuola di Teatro Arsenale di Milano. Gli studenti del corso di Scenografia della facoltà di Architettura e Società hanno ideato e realizzato le scenografie.

19:39 >

Spaziosequenze _ cronistoria di una sequenza di epicentri drammaturgici

Davide Fabio Colaci

Il sipario non si apre. Si rinuncia ad una restituzione frontale della visione per attraversare un territorio fatto di dispositivi e sequenze drammaturgiche. La poltrona della platea lascia il posto ad una sequenza itinerante di passaggi, scale, gradini e grandi pilastri. Si rinuncia al buio totale della platea e ci si sporca con le luci del crepuscolo della città, si abbandona l'acustica misurata fino all'ultimo riverbero per far posto al rumore di fondo come cassa di risonanza. Si accetta un teatro fatto di epicentri e di link emozionali, capace di costruire una drammaturgia spaziale aperta, non obbligata a restituire una rassicurante sequenza logica o narrativa. Gli attori si misurano contemporaneamente con uno spazio architettonico e con il suo «doppio teatrale», cedono il passo alla condizione autonoma e simbolica della loro macchina scenica, si animano e si attivano come complessi stratagemmi di scena. Prende corpo una dimensione alchemica inattesa, rituale e imprevedibile.

Il dispositivo scenico scende dal palco e assume vita propria, non contiene al suo interno una prescrizione d'uso rigida e determinata, si lascia sedurre da una moltitudine di gesti e di drammaturgie non programmabili a priori. L'azione

19:41 >

diventa testo e lo spettacolo si trasforma in un territorio di spaziosequenze, un montaggio di insiemi e d'insieme. Non si rinuncia ad una logica consequenziale, ogni attimo, ogni concentrazione, si scioglie nella successiva e si attiva dalla precedente come in un circuito perfetto. Sequenze drammaturgiche come dispositivi spaziali, un timing di mistero, disperazione, ritmo, scoperta, invisibile e molto altro.

20:30 Il sipario è chiuso. Una serie di grandi teli bianchi nascondono e misurano la facciata della facoltà di architettura di Vittoriano Viganò. L'ingresso è verticale, materico e vibrante di luce.

Gli attori attendono aldilà, aspettano al varco gli spettatori.

Si accumula un folto gruppo di possibili testimoni, l'attesa fomenta la curiosità: via Ampere 2 si trasforma in un foyer a cielo aperto. Qualcuno ci invita, si comincia.

21:00 Si entra, si scarta il passaggio, non si procede frontalmente ma ci si dirige sul passaggio a sinistra, dove un dispositivo scenico posizionato nel centro della passerella si anima di arti, teste parlanti e pezzi di corpi in movimento. Una testa di buffone ci sorride. L'effetto è teatrale, strisce di tessuto illuminate dal basso costruiscono un piano continuo che si lascia attraversare ed agire. Non si guarda frontalmente, lo si circonda scoprendo il trucco e disinnescandone il funzionamento.

21:13 Magicamente lo sguardo si lascia catturare dalla scena successiva. Alla fine del passaggio uno scheletro

< 19:42

geometrico costruito attraverso le proporzioni del segmento aureo si lascia colorare di luci e ombre dagli effetti psichedelici. Come in una dancing zone di Las Vegas la rigidità formale dei piani e delle misurate profondità si trasforma in un vortice di movimento e di disordine. Attori, come cellule impazzite, si agitano e si eccitano al passaggio degli spettatori, che (confusi) non rispondono alle urla e alle incursioni fisiche degli istigatori. Il passaggio in angolo ne lambisce la posizione e obbliga il flusso a dirigersi alla quota inferiore dello spazio patio per mezzo della grande scala. Il corpo spettatori si sparge, la sera si fa più buia.

21:35 La quota bassa del patio si presenta come un plateau di oggetti disposti secondo una logica non ancora riconoscibile. Le voci del ballatoio superiore si spengono e proiettano l'attenzione su un piano verticale di cartone bianco. Il suo spessore è attraversato da coni orientati secondo diverse direzioni che, bucando la superficie come una spugna, si modifica in un'intercapedine effimera che vomita attori. L'oggetto si presta a essere giocato con le sue qualità formali. Con un colpo di posizione degli attori, il muro cavo si trasforma in un classico fondale scenico dallo spessore tridimensionale. La restituzione della *pièce* drammaturgica è frontale, ma la gente si sposta a lato costringendo la scena a stendersi su un perimetro più ampio e meno circoscritto. Capriole, salti, piroette !

21:38 Lo spazio si verticalizza.

Un volume abitato di tessuto si comporta come una lanterna cinese e proietta le ombre di sensuali figure spalmandole

19:43 >

sulla propria superficie. Il volume non è direzionato, le linee si animano su tutte le facce e si intravedono anche dal ballatoio della passerella soprastante. Lo “spazio dell’invisibile” è circondato. La parola lascia spazio alla figura del corpo umano che racconta e dialoga con una poesia fatta di ombre, intuizioni e di contorni sfumati.

Colpo di teatro !

Il cubo si solleva e magicamente svela un altro prisma al suo interno. Gli abitanti sono svaniti con il movimento, la forte luce ne illumina la materia e inverte la profondità visiva, si apre una fenditura e fuoriesce un altro volume più piccolo. Il gioco di oggetti e di spazio potrebbe protrarsi all’infinito, ma le luci si spengono e si accende qualcosa di “altro” poco più in là.

21:52 Un grande telaio verticale, interposto tra il pavimento e il soffitto ribassato del camminamento superiore, si accende portando all’attenzione del pubblico una serie di grandi cerchi di tessuto. Come attrezzi ginnici si lasciano prendere, lanciare e organizzare portando gli attori ad un uso del corpo molto dinamico. Un grande cappello o un bottone fuori misura sono l’occasione per una dimensione drammaturgica costruita con ironia e sorpresa. Il pubblico si dispone in modo imprevisto, tutto si complica ma tutto si risolve.

22:05 Lo spettacolo sposta il suo baricentro e trasla sul fondo di un passaggio. Il dispositivo scenico ricostruisce una forma stereometrica traslucida trafitta da una serie di aste e di lame. L’oggetto si fa scena. Come in un gioco elementare

< 19:44

i corpi spostano e si lasciano spostare da una moltitudine di linee e di geometrie senza rompere quell'equilibrio che sembra sostenerne l'impalcatura. Uno spazio compresso e dinamico circonda la dimensione performativa e la restituisce secondo una vista privilegiata rivolta verso il senso di arrivo del pubblico.

22:28 L'ingresso della biblioteca è nascosto. Una cortina di elementi quadrangolari si ripete in una moltitudine di micromovimenti oscillatori che ne rivelano l'ambiguità materica : da un lato il colore pieno e nero, dall'altro una superficie specchiante che brilla e riflette. Come un sipario in moto perpetuo, viene attraversato ed agito. Movimenti, scatti, traslazioni; il pubblico è attento, il pubblico (si) riflette.

Lo spazio patio inizia a trasformarsi in un paesaggio di sguardi incontrollati e di oggetti scenici muti. Gli elementi edilizi della preziosa architettura iniziano a costruire il palcoscenico in senso attivo.

22:41 Dal plinto ribassato di un pilastro si anima un fluido, un tessuto illuminato e informe che, come le vesti di un fantasma letterario, avanza verso gli spettatori e ne rapisce lo stupore. La materia effimera e voluttuosa si trasforma in un dispositivo potentissimo e strettamente legato all'attività performativa dell'attore in scena. La parola lascia il segno al movimento del corpo umano.

22:50 Il ritmo è crescente. Il liquido rientra nel suo antro e le luci vestono di rosso un scatola nera. Poco più indietro la scena inizia introversa, nulla si vede ma molto si percepisce. La stanza monolitica, come una grottesca

19:45 >

prigione contiene ed amplifica le voci di una famiglia di pagliacci. Il dialogo si sposta fuori e il dispositivo viene accerchiato.

23:00 Con un leggero spostamento dello sguardo, l'attenzione del pubblico itinerante sembra convogliarsi verso i frammenti verticali dello «spazio del mistero». Una serie di origami fuori scala sono distribuiti liberamente sulla superficie protetta dello spazio antistante le vetrate della biblioteca universitaria. Ogni sistema, con una piega ed un taglio, costruisce la parte di una ipotetica stanza destrutturata e polverizzata, dove i residui essenziali si trasfigurano in un'occasione di azione e contenimento di oggetti di scena. Una bicicletta, un telefono, una sedia ricostruiscono uno spazio domestico e teatralmente metaforico. L'azione è quasi performativa. Lo spazio patio si complica, come un vero palcoscenico.

23:42 Parte una musica, si srotola un enorme gomitolo di tela bianca, si apre la visuale verso l'alto, degli attori (come casuali servi di scena) animano la superficie vibrante di un tessuto che nella caduta si trasforma in parete, sipario, onda e infine in un tappeto animato. La banda musicale rallegra la dinamica del movimento e i coriandoli piovono dall'alto, il pubblico applaude e partecipa ai cori.

23:54 Lo spettacolo lascia i segni attraverso le tracce di tutto ciò che poco prima è stato agito e subito dopo abbandonato dalla spinta verso un altro epicentro. Alcuni attori, passando attraverso il pubblico, assediano la parte

< 19:46

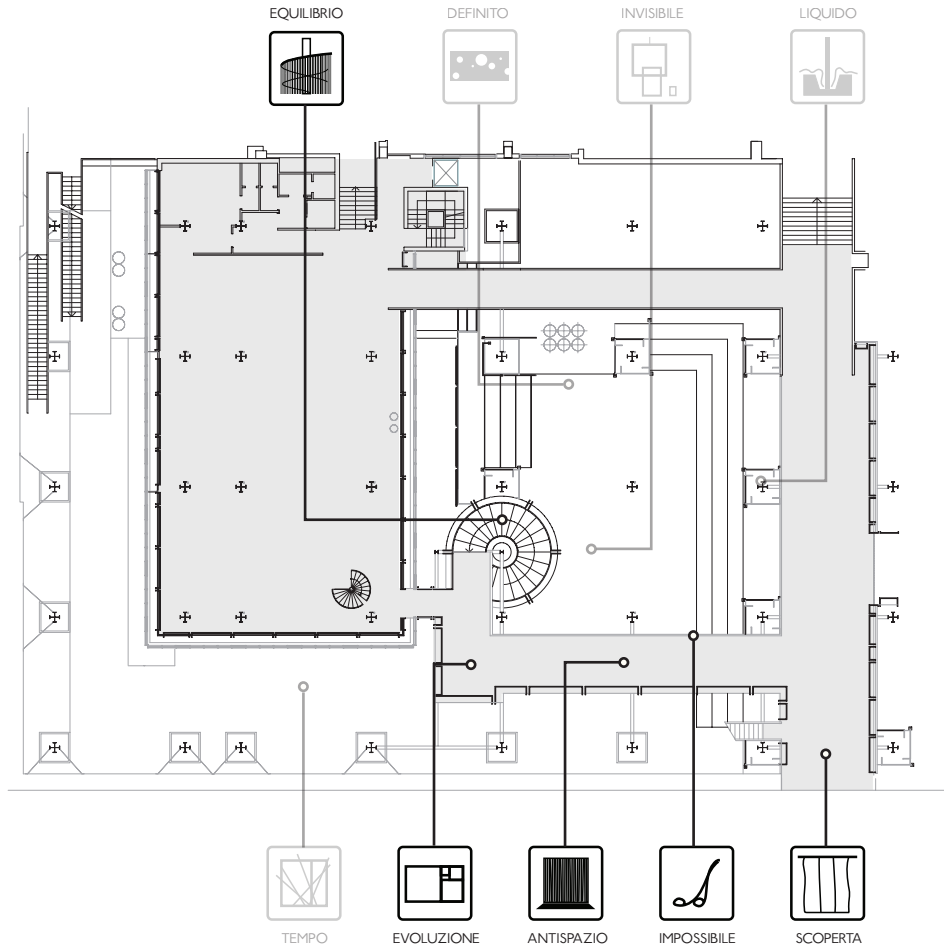
sottostante della grande scala. Il perimetro esterno è diaframmato da fasce di tessuto verticali che la rendono un volume pieno ma prescrutabile, la parte centrale della rampa viene verticalizzata da un volume di carta attraversato da un potente fascio di luce calda. Gli ordini compostivi e di fruizione s'invertono, il pieno diventa vuoto, il sopra diventa il sotto e così via....

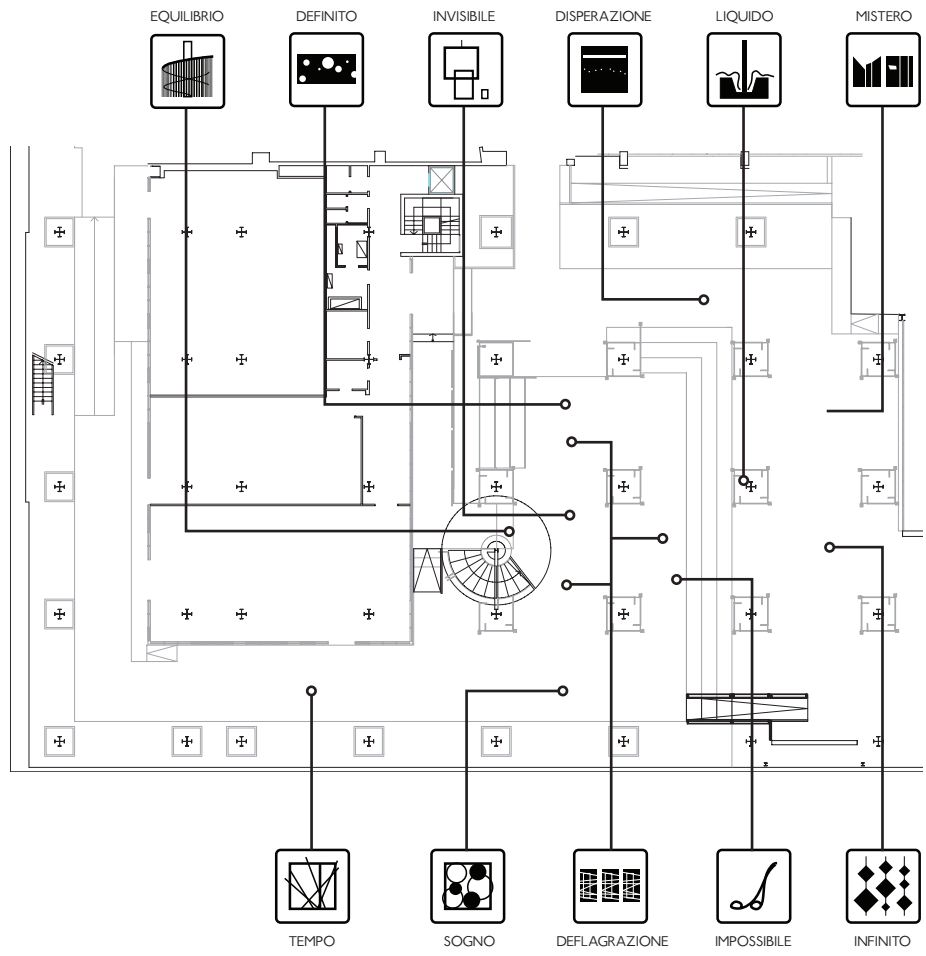
23:59. Una serie di esplosioni destabilizzano il pubblico. Tre grandi monoliti neri, che come degli improbabili menir hanno presidiato e ostacolato con la loro presenza lo svolgimento dello spettacolo, si aprono solo ora inspiegabilmente. E disvelando con violenza un interno fatto di suoni, corpi, fumi, scoppietti, detonazioni, concludono come nelle più consolidate feste di piazza la serata.

Il sipario non si chiude. Lo spettacolo finisce.

19:47 >

< 19:48





19:49 >

Il denaro

Marina Spreafico

Passioni e domande

Da tempo lavoro con Pierluigi Salvadeo. Ci uniscono alcune passioni e alcune domande.

La passione predominante è quella per l'insegnamento. Gli studenti, di architettura e di teatro, costituiscono per noi una ricchezza, un patrimonio e un amore. Tendiamo ambedue a un insegnamento animato dal piacere della scoperta, in cui si viaggia verso l'ignoto con il bagaglio delle permanenze profonde che crediamo essenziali ad ogni reale processo di invenzione. Guidiamo la creatività degli studenti ponendo man mano gli ostacoli necessari, cercando di delimitare le coordinate necessarie per potersi muovere liberamente.

Altra passione è quella per l'avventura artistica. Stare nella propria arte e nel proprio mestiere (una volta erano una parola sola) come su una barca nel mare. Tracciare la rotta, prevedere le derive, manovrare, rischiare in mare aperto, scrutare il tempo, prepararsi a burrasche e bonacce, in vista di quell'approdo, di quell'obbiettivo intravisto e sognato, che si rivelerà poi altro una volta raggiunto...

19:51 >

Per noi architettura e teatro si sposano in una sorta di strano matrimonio. Forse, da parte mia, perché inizialmente volevo studiare architettura, forse perché vedo per natura a tre dimensioni, anzi a quattro, cosa che mi porta dalle parti dell'architettura, anzi dell'architettura in divenire, perché la componente del tempo che scorre è per me fondamentale. Per il teatro infatti, l'opera compiuta non esiste.

Fatto si è che non riesco a vedere senza il luogo in cui si vede. Non ho mai capito cosa voglia dire il non spazio il non luogo... definizioni che mi hanno afflitto per la loro incomprensibilità per tutto lo scorcio del '900. Ora, grazie al cielo, non se ne parla più.

Vero è che le rappresentazioni teatrali avvengono in un qualche luogo. E qui iniziano le domande che ci poniamo in comune.

Oggi non c'è più un luogo deputato per lo spettacolo teatrale. A differenza che in altri periodi, il teatro è alla continua ricerca di spazi che gli appartengano, e viaggia e si presenta nei luoghi più disparati. Non c'è più, in sostanza, un luogo in cui la società si riunisce per raccontarsi e rifondare ogni volta la propria identità. E' rimasto solo lo spettacolo, vagante... Si è creata, da una parte, una spirale involutiva che ha fatto dello spettacolo il centro di se stesso, dall'altra parte un espandersi del big show, che tende in ultima analisi a coincidere con la vita stessa. Mancanza di luoghi...

< 19:52

Sia Pierluigi Salvadeo che io stessa cerchiamo di ridefinire un luogo sociale per il teatro. E lo cerchiamo attraverso il ridisegnare gli spazi piuttosto che nella scenografia intesa come decoro della rappresentazione, individuando nella nuova scenografia mobile e spaziale dei cosiddetti allestimenti una possibile via. Cerchiamo di rifondare dei luoghi di appartenenza dove i cittadini si sentano a proprio agio, ambientati (se così si può dire) e che siano luoghi che necessitino, per risultare vivi, della rappresentazione intesa appunto come deposito artistico di identità, come sociale veritiero bisogno d'arte.

Uno spazio per il teatro

Difficile definire quale sia lo spazio necessario per il teatro di oggi, poiché il teatro contemporaneo non ha né forma né canoni, né convenzioni condivise. Oggi, piuttosto, l'ideazione degli spettacoli dipende dallo spazio in cui verranno rappresentati.

Ma forse è più giusto porsi questa domanda: qual è il luogo in cui le persone si ritrovano sentendosi a proprio agio, sentendosi in società, senza formalismi ingessanti, e che sia nel contempo atto ad una rappresentazione condivisa? Una delle risposte possibili è: un moderno spazio disarticolato, con un certo sapore industriale... uno spazio che non

19:53 >

costringa fisicamente... uno spazio policentrico...

Sia per verificare questa intuizione, sia per venire incontro al desiderio della Facoltà di Architettura, che desidera far vivere alla città il suo Spazio Patio, viene ideato e realizzato un particolare progetto architettonico-teatrale dal titolo: IL DENARO.

Partenza

Siamo partiti da un'esigenza molto sentita dagli studenti di architettura e di teatro e da noi stessi docenti: uscire dal proprio territorio ed ambito di studio affrontando insieme delle situazioni concrete. Per gli studenti di Architettura si tratterà di passare dalla fase di progetto alla fase di realizzazione di un progetto, dalla libertà teorica alla realtà pratica, confrontarsi con una commissione a tema, verificare la possibilità che il proprio progetto risponda alle innumerevoli esigenze legate allo spettacolo e alla performance in generale. Gli studenti di teatro si troveranno a interagire con spazi anomali, per i quali creare pezzi di teatro originali, e imparare a gestire il rapporto con gli scenografi e gli allestitori nel rispetto delle reciproche esigenze e creatività. Queste esperienze, fondamentali per operatori che dovranno poi lavorare sempre insieme, non sono mai fattibili in

< 19:54

ambito scolastico. Un attore, un regista, un operatore dello spettacolo non ha normalmente nelle sue scuole la possibilità di affrontare l'esperienza viva di un rapporto creativo con chi allestirà gli spazi del suo lavoro e uno studente di scenografia non avrà mai, in ambito universitario, un rapporto vivo e concreto con un teatro. Ecco allora che Scuola di Teatro Arsenale e corso di Scenografia hanno deciso di dar vita a questo progetto didattico.

Il denaro

Come mettere insieme 41 laureandi in Architettura, 28 diplomandi in teatro e lo Spazio Patio? Come conciliare tempi didattici differenti? Quale commissione individuare che dia i giusti stimoli? da una parte: fate quello che volete è indubbiamente la peggior commissione possibile, dall'altra è necessario definire le coordinate che diano agli studenti libertà creativa. E poi bisogna considerare i limiti pratici, di tempo, di realizzazione, di prove, di budget... Optiamo per alcune coordinate che ci sembrano le migliori. Gli studenti si divideranno in gruppi di lavoro. Ogni gruppo di architetti progetterà un proprio spazio scenografico, scegliendo una porzione dello Spazio Patio in cui realizzarlo. I teatranti dovranno ideare e realizzare altrettanti shorts teatrali per gli

19:55 >

spazi progettati. Lo Spazio Patio dovrà essere agito in toto. I materiali a disposizione degli studenti architetti saranno semplici, economici e duttili: elastici, cartoni e tessuto non tessuto. Gli shorts teatrali dovranno durare al massimo 10 minuti ed essere delle creazioni originali. Un tema generale sarà ispiratore per tutti, il Denaro. E' interessante notare che ciò è stato proposto e condiviso prima della crisi economica e prima che il denaro diventasse l'argomento centrale della società e dei suoi mass media. Come spesso avviene, è proprio nelle scuole e tra i giovani che si intuisce l'avvenire. Alla fine lo Spazio Patio è risultato popolato da 15 stazioni scenografico-teatrali ed il pubblico guidato in percorso che le legava in sequenza. Più di 500 persone sono convenute alla performance.

Le 15 stazioni architettonico-teatrali

Ecco una breve descrizione delle 15 stazioni scenografiche, partendo dall'ingresso:

- 1- Lo Spazio dell'entrata, connota in modo inusuale il frequentatissimo percorso di accesso alla Facoltà, segnalando che oggi non è un solito giorno...
- 2- La balconata che costeggia dall'alto lo Spazio Patio e che bisogna percorrere per scendervi è interrotta

< 19:56

da una porta, detta Antispazio. Segna l'inizio del nostro percorso, e lì si incontra la prima guida, il cui braccio lungo e mostruoso, sbucando tra gli elastici che formano la porta, chiama il pubblico.

3- Sull'angolo che porta alla scala troviamo lo Spazio dell'evoluzione. Costruito con i canoni della sezione aurea, rinchiude due portiere dell'avvenire, che senza troppo interesse per chi passa, ripetono all'infinito un breve e sempre uguale dialogo ambientato in un pornoshop.

4- Si scende la scala ed ecco che questa diventa la platea ai piedi della quale troviamo lo Spazio definito, una specie di doppio muro le cui pareti, collegate da dei tubi, permettono di mettere in comunicazione con il retro. Davanti a questo muro, una coppia di attori canta e balla un elogio del denaro, fino a che la donna medesima sarà messa in vendita.

5- Siamo entrati ora nello Spazio Patio vero e proprio, ed anche al centro dell'avvenimento. In una serie di cubi, uno dentro nell'altro, organizzati come una matrioska, lo Spazio invisibile, scopriamo tre eroine del passato e il loro dramma.

6- Scomparsi i cubi verso l'alto, si rivela lo Spazio del sogno, trasparente, colorato, evocativo di un mondo irreale, in cui assisteremo ad una comica rapina in banca.

7- Proseguiamo ora, condotti da una nuova guida, verso il lato dello Spazio Patio che più ci ricorda che siamo

19:57 >

in un interno-esterno. Costeggiamo le piante e ci troviamo di fronte lo Spazio del tempo, un cubo trasparente trafitto da pali di legno movibili. E' la casa di una famiglia di acrobati che vi si rifugeranno, ibernati, alla fine del loro ultimo grande numero acrobatico, raccolti gli ultimi denari, in attesa della prossima scrittura.

8- Torniamo ora nel centro dello Spazio Patio, per non lasciarlo più. La nostra guida ci porta davanti ad un luogo leggermente sopraelevato, connotato da un sipario, o meglio un fondale, mobile e brillante, lo Spazio infinito. Un gruppo di apprendisti ballerini da lì sbucati porterà a termine un numero di danza acrobatica nonostante che una loro compagna, colpita accidentalmente durante la performance, sia svenuta e non si riprenderà fino alla fine.

9- Di fianco c'è una colonna strutturale allo Spazio Patio, la cui base è più bassa del suolo calpestabile. Trasformato il luogo, rigido per natura, in Spazio liquido, grazie ad un sapiente uso di tessuto non tessuto, un intermezzo visuale trasformerà il luogo in un sogno.

10- Alla nostra sinistra sono già predisposti due differenti luoghi. Lo Spazio della disperazione, una casa misteriosa, dove abitano un clown e la sua fidanzata e davanti alla quale effettuano i loro numeri chiedendo poi un aiuto ai passanti,

11- e lo Spazio buio, pendant della casa precedente.

< 19:58

12- Sempre nelle vicinanze lo Spazio del mistero allude ad una città labirintica, dove, intravvisto, abita un barbone dall'animo poetico.

13- Stiamo avvicinandoci alla fine del percorso. Il pubblico ha trovato posto sulle gradinate dello Spazio Patio. Calano dalla balconata dell'ingresso lunghe strisce di tessuto non tessuto che trasformano il luogo sotto i nostri occhi, lo Spazio dell'impossibile. Avanzano faticosamente, facendosi largo tra vento e nebbia, un gruppo di cantanti spersi nelle intemperie, che ci intratterranno con la loro ultima canzone prima di finire congelati.

14/15- Ecco che avanza uno strano funerale, colorato e molto sonoro, mentre sullo sfondo, sotto le scale, si intravede il penultimo degli spazi ideati, lo Spazio dell'equilibrio e del disequilibrio. Terminato questo numero entrano correndo tre terroristi, mentre nel centro dello Spazio Patio vengono collocati tre grandi parallelepipedi neri, lo Spazio della deflagrazione. I tre terroristi - sono architetti - accendono le micce. Il fuoco corre lungo il filo e scoppiano i petardi. Fumo ovunque. I tre parallelepipedi esplodono, rivelando un interno colorato e allegro. Esploendo rivelano il loro contenuto, tutti gli attori, che cantano ora l'ultima canzone.

19:59 >

Il referente principe della fotografia è la realtà

Marco Introini



La fotografia esiste solo grazie alla realtà e di essa ne è documento e testimonianza.

Scrive Susan Sontag: “Una fotografia è considerata dimostrazione incontestabile che una determinata cosa è effettivamente accaduta. Può deformare, ma si presume esista, o sia esistito, qualcosa che assomigli a ciò che si vede nella foto. Quali che siano i limiti o le pretese del singolo fotografo, una fotografia - una qualunque fotografia - sembra avere con la realtà visibile un rapporto più puro è quindi preciso, di altri oggetti mimetici”.

La fotografia legata alle regole della prospettiva monoculare rinascimentale, caratterizzata dalla fedeltà e meccanicità nel ritrarre il reale è sempre stata oggetto di discussione per la sua capacità di ritrarre il reale.

Senza dubbio questo può essere vero per i primi fotografi e per una parte della fotografia che per suo statuto vuole essere documento, per i fotografi che della documentazione del mondo hanno fatto e ne fanno impegno civile, attraverso un linguaggio apparentemente semplice e senza dubbio privo di artifici tecnici, ma dotato di metodo e sistematicità. Ma se anche su questa parte della fotografia qualche dubbio sul suo legame diretto con la realtà e la

20:01 >



portata di verità c'è sempre stato (dovuto al momento interpretativo, che comunque l'autore fotografo opera già solo con la scelta del punto di vista) certamente un genere fotografico che dagli anni ottanta si è sviluppato e che con la rappresentazione del reale non ha nulla a che fare, è la fotografia allestita, "un tipo di fotografia che prevede la totale messa in scena della situazione da fotografare". Un genere fotografico che ricostruisce spazi e situazioni inesistenti, allestendo la finzione; l'immagine non è più la rappresentazione del reale, ma la rappresentazione dell'immaginario, andando ad attingere nell'iconografia della società contemporanea. La simulazione ha il sopravvento per indagare la verità del reale, amplificando la percezione della realtà che ha il fotografo-artista.

La rottura con il referente principe della fotografia e la costruzione di uno spazio artificiale, credo che sia il punto di contatto con la scenografia contemporanea, che rompe con la percezione dello spazio e la sua rappresentazione classica per, indagare la verità spazio sensoriale.

< 20:02



>





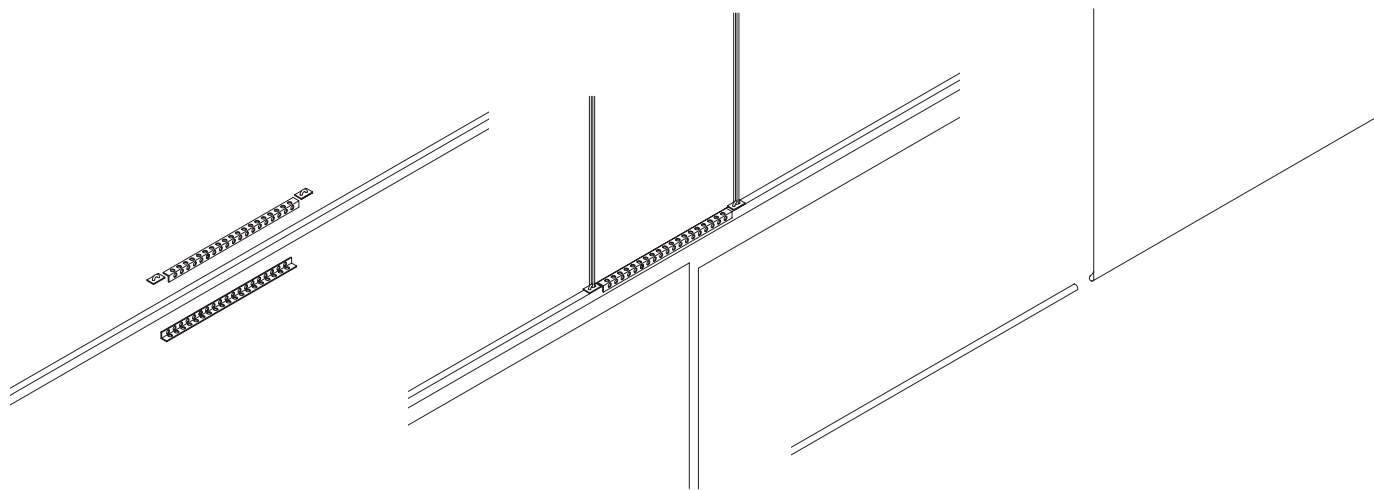
SPAZIO
DELLA
SCOPERTA

35' 00" min.

Federica Rovellini
Jacopo Valsecchi

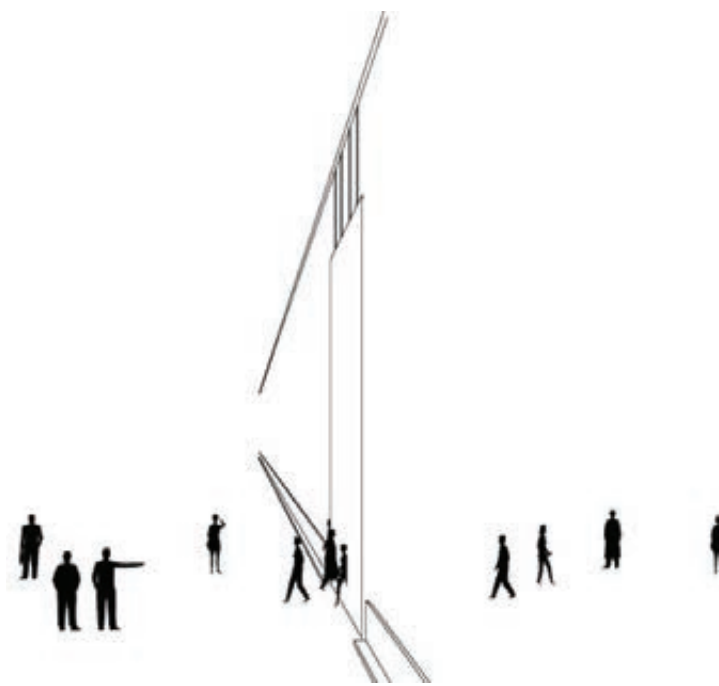
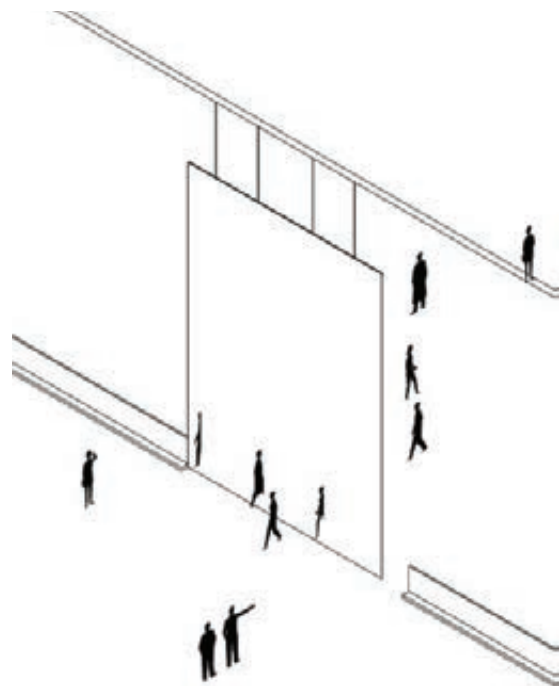
< 20:30





>





<





21:05 >





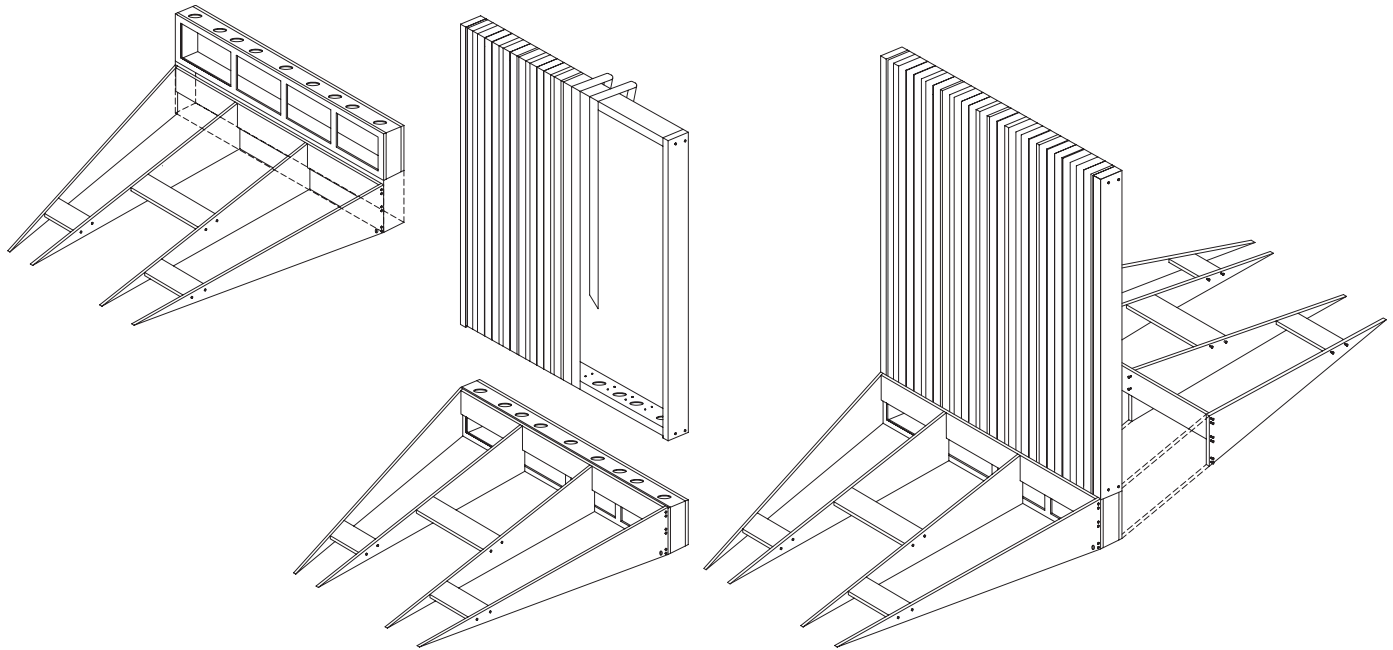
SPAZIO
DELL'
ANTISPAZIO

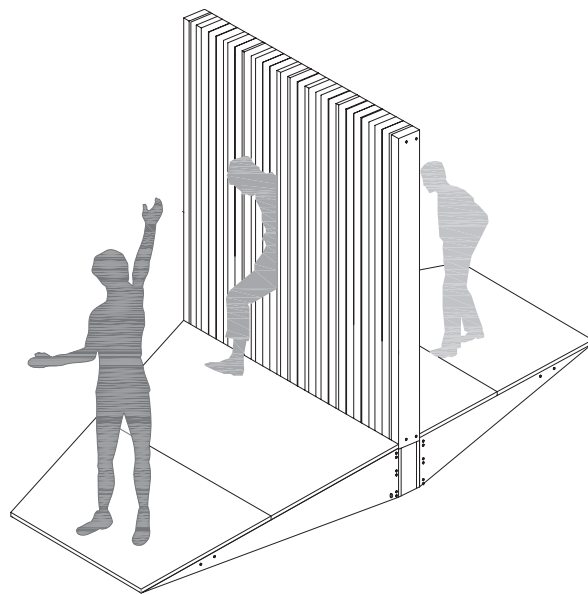
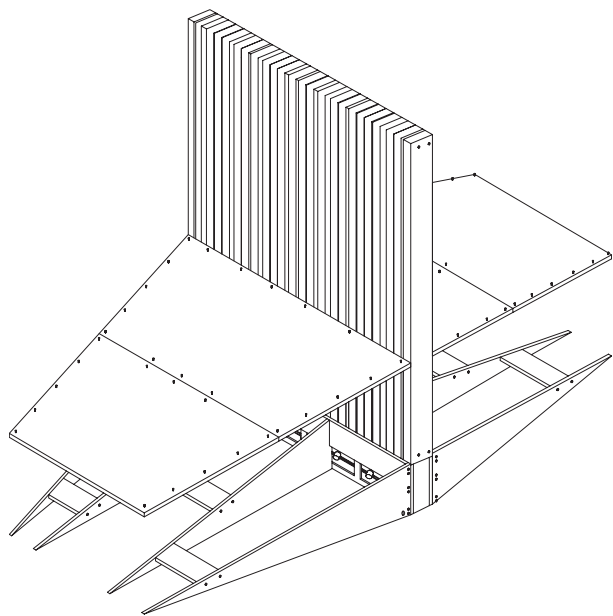
5' 00'' min.

Sara Cappuccino
Cristina Colonnetti
Barbara Corbella

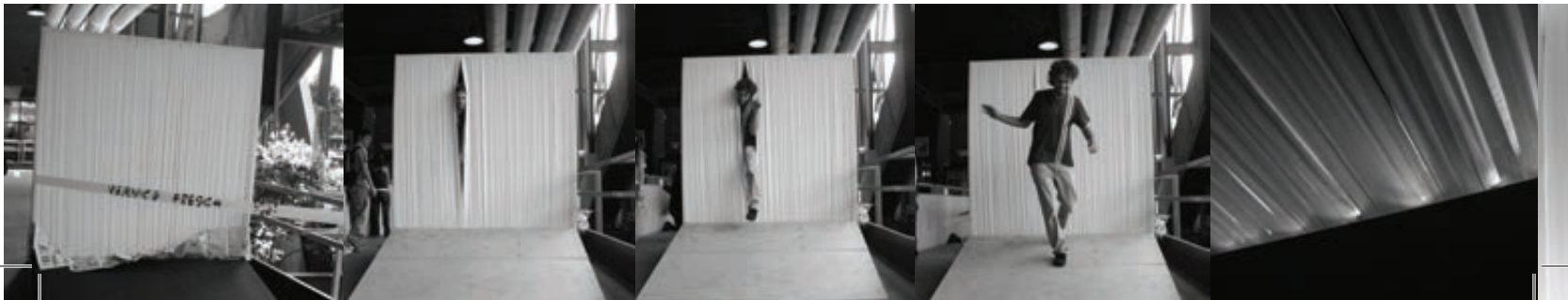
< 21:07

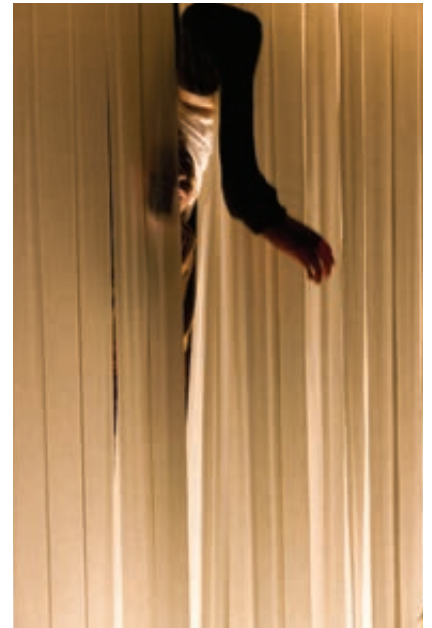






<





21:12 >





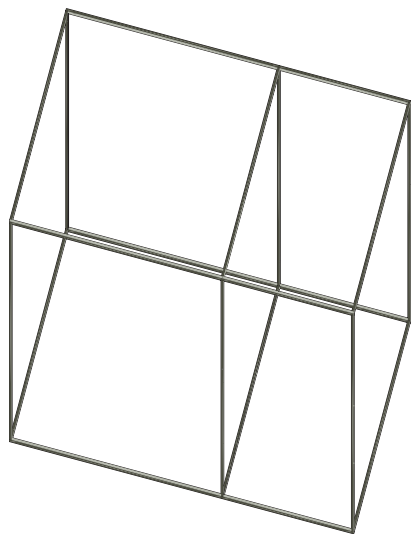
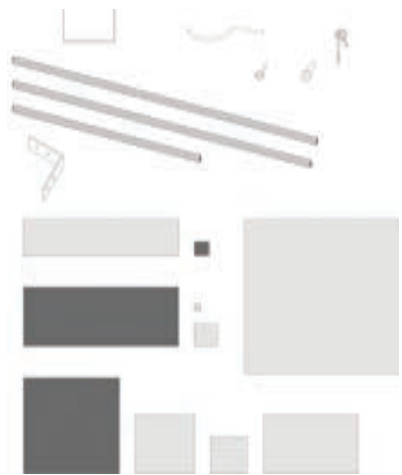
SPAZIO DELL' EVOLUZIONE

7' 00" min.

Fabrizio Cislighi
Susanna Facchinetti
Chiara Oldoni

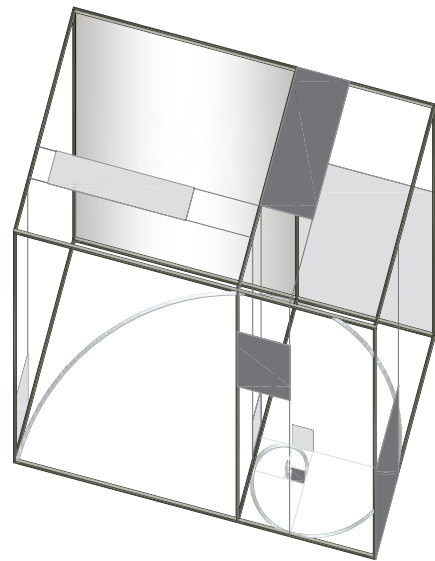
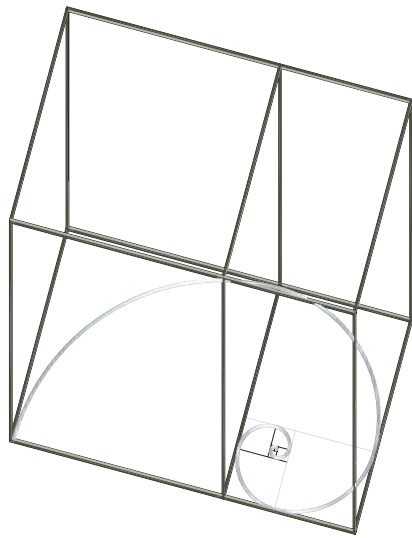
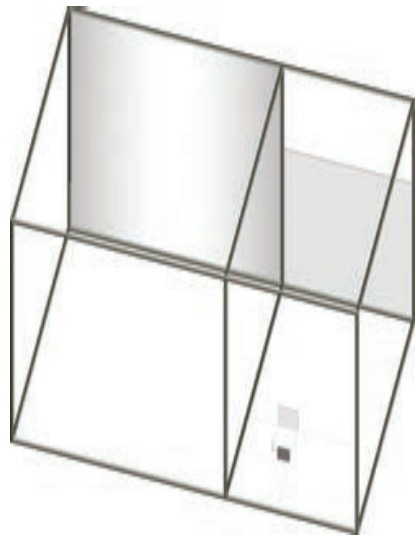
< 21:13



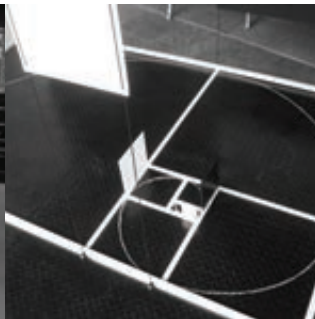
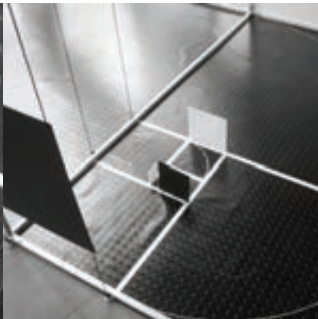
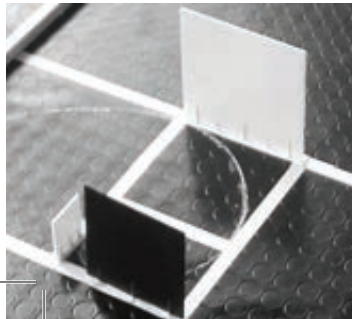


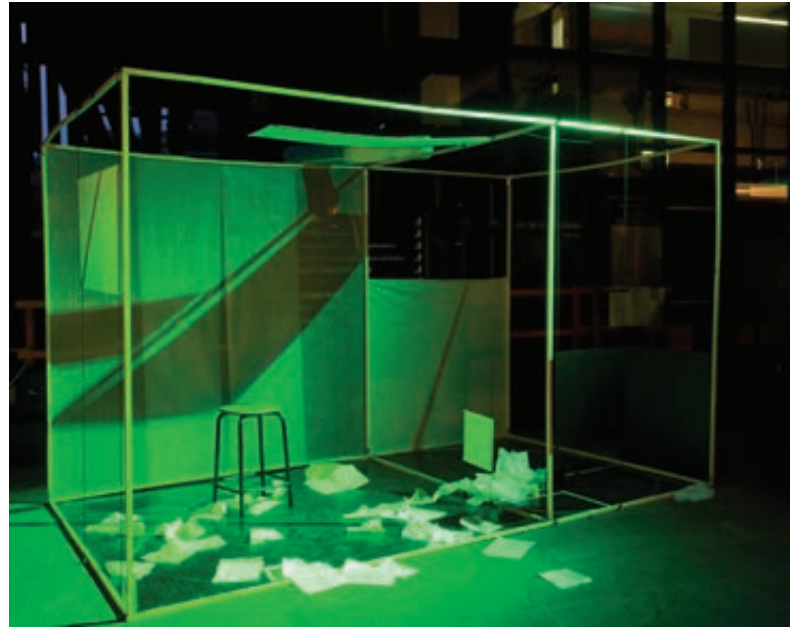
>



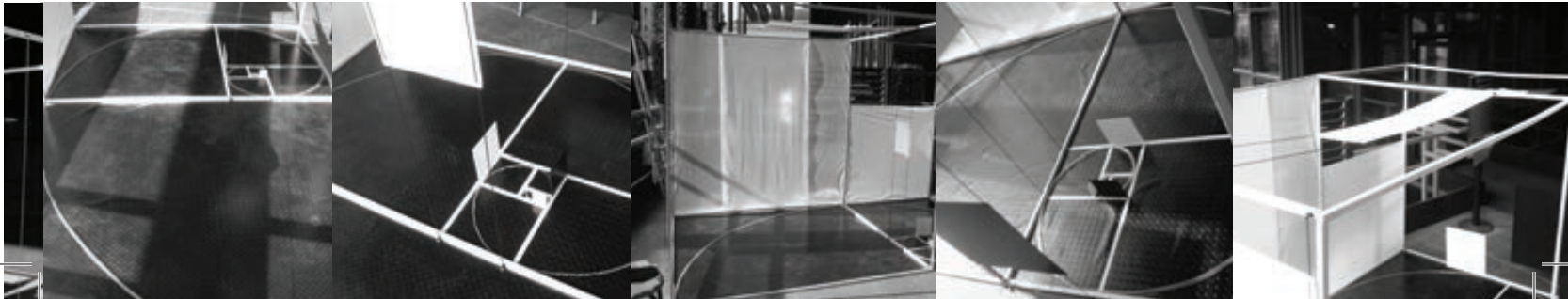


<





21:20 >





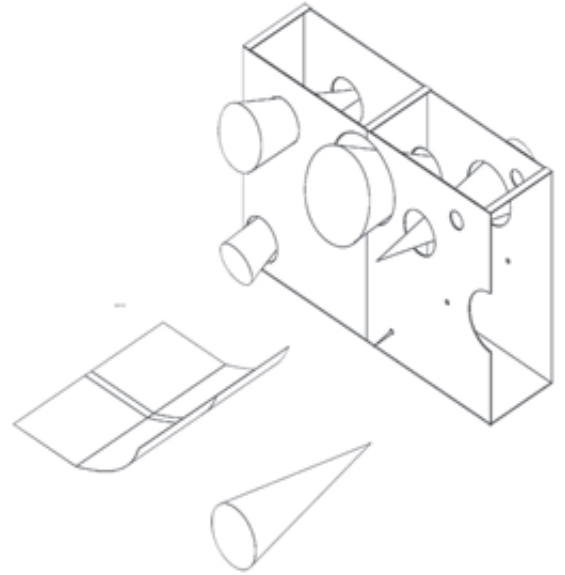
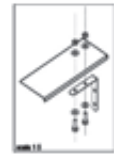
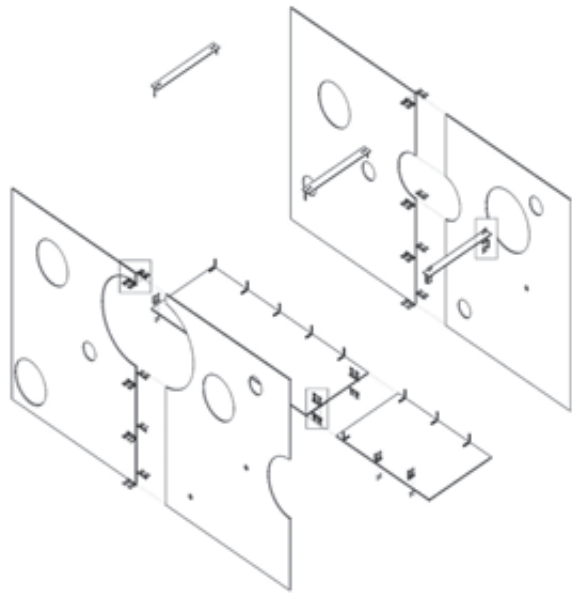
SPAZIO
DEL
DEFINITO

12' 00" min.

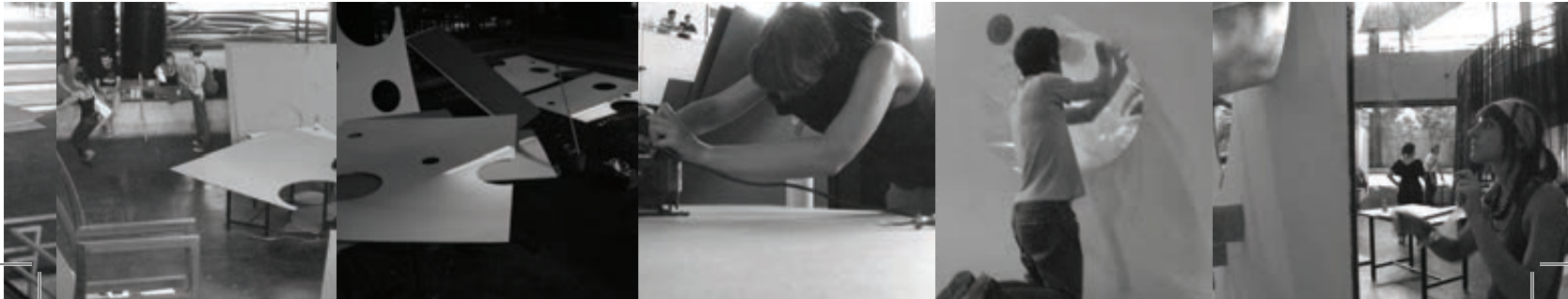
Claudio Moretti
Rachele Ruta

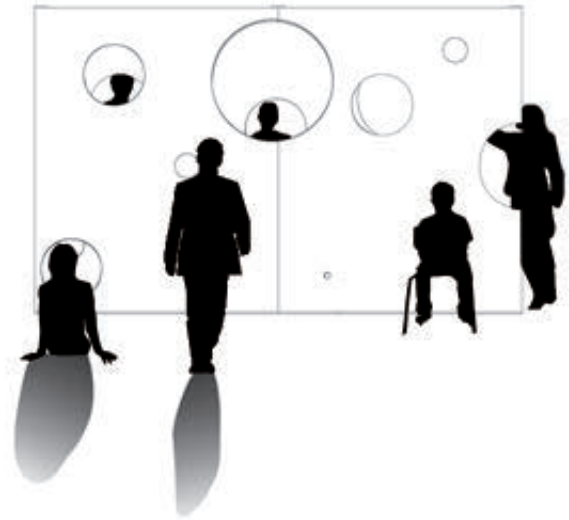
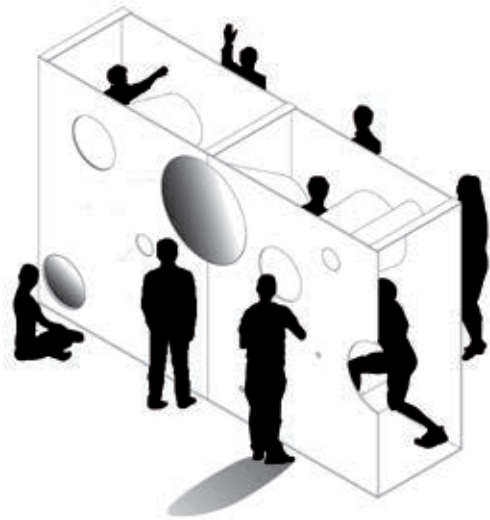
< 21:23





>





<





21:35 >



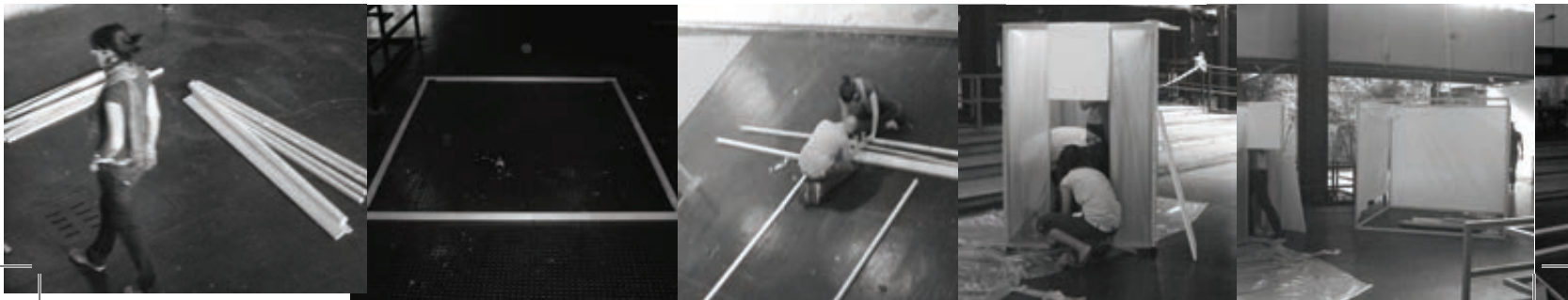


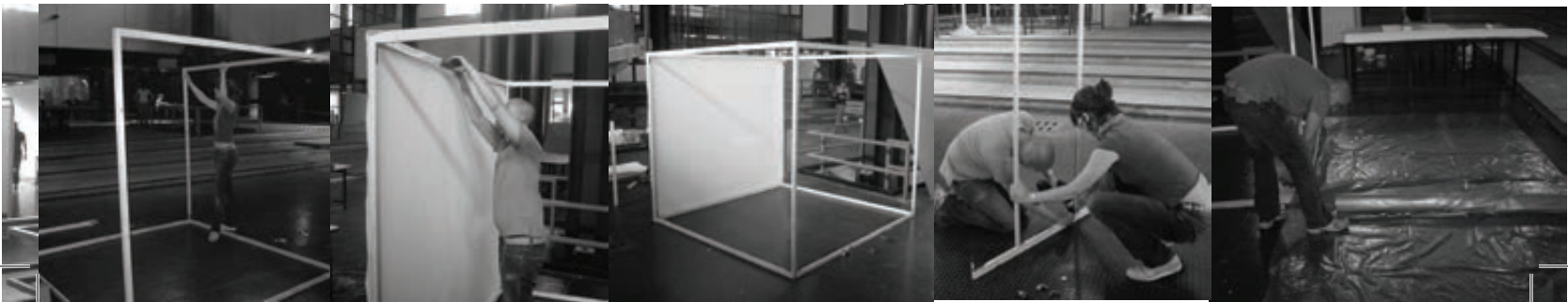
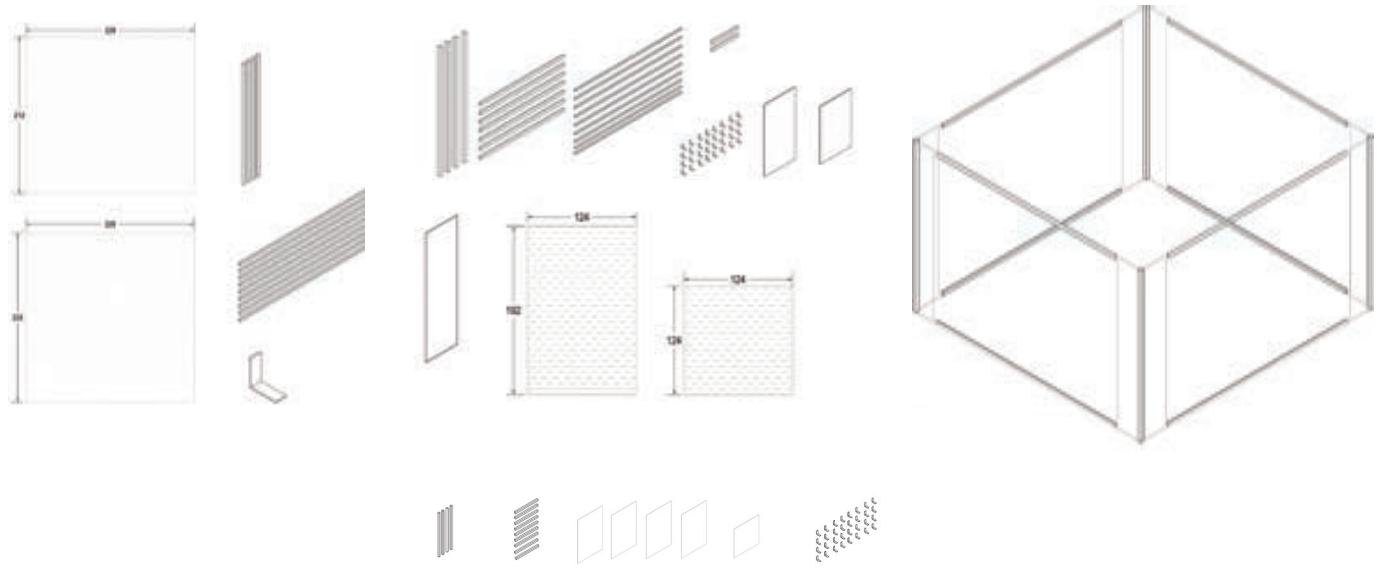
SPAZIO
DELL'
INVISIBILE

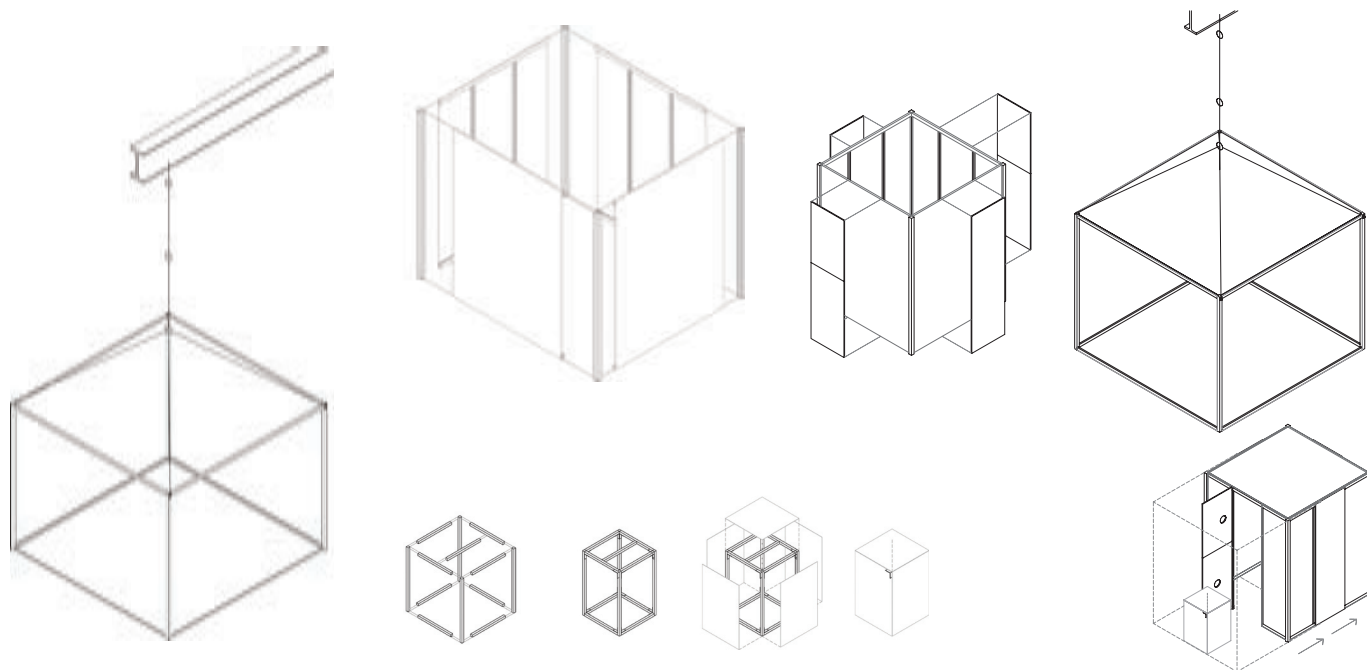
12' 00" min.

Laura Gea
Maria Elena Lopez
Nissan Zax

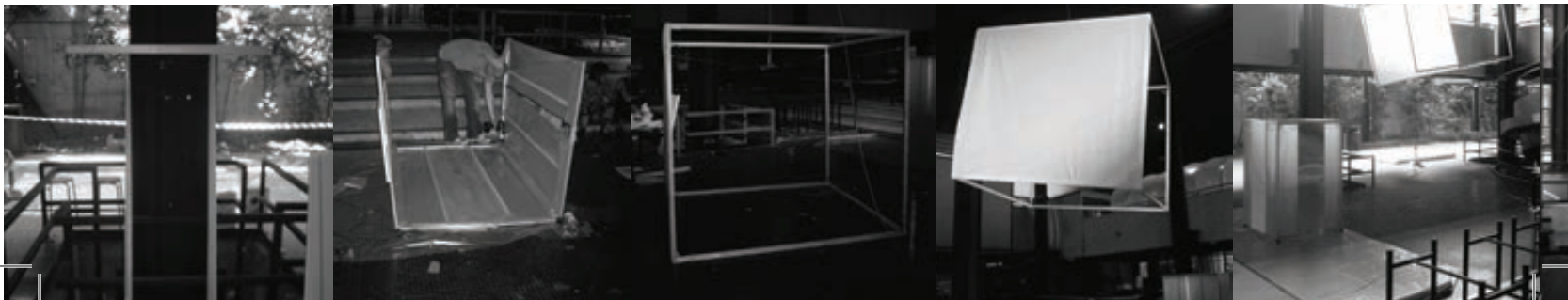
< 21:38

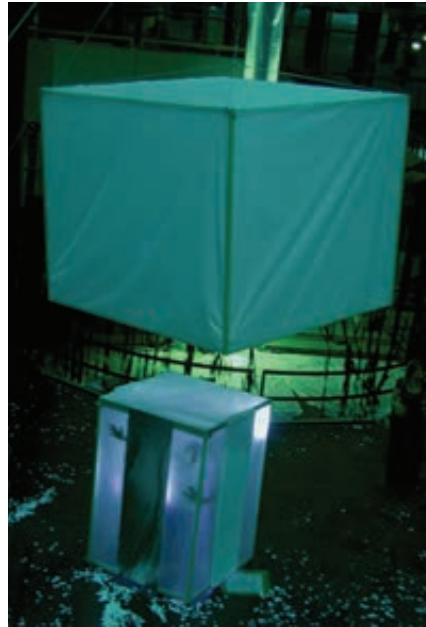




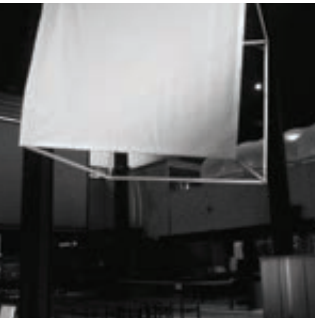
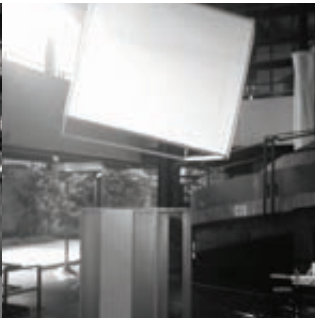


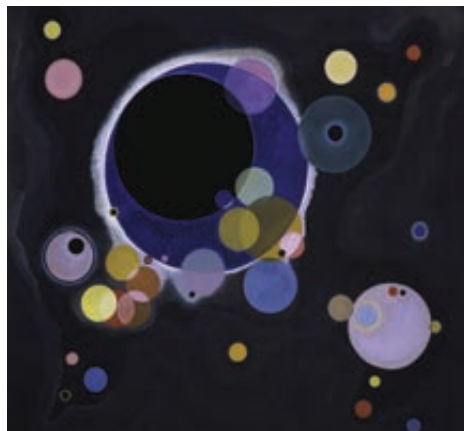
<





21:50 >



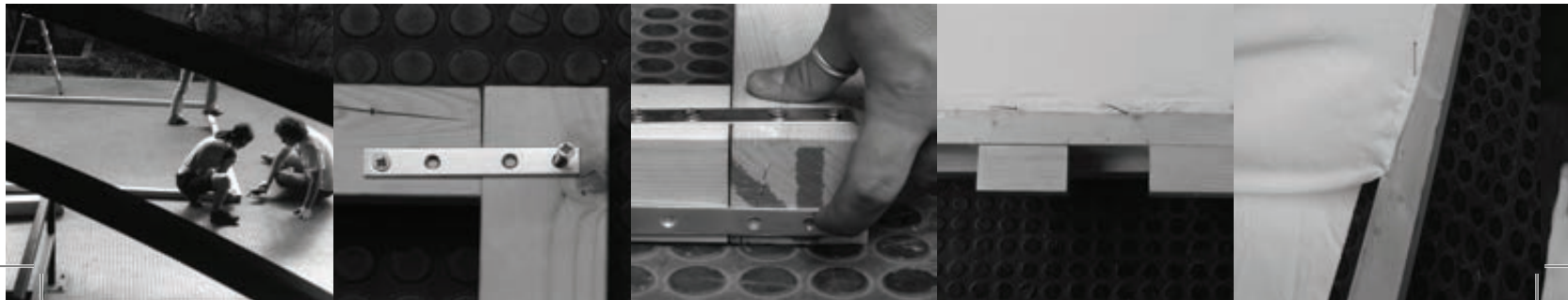


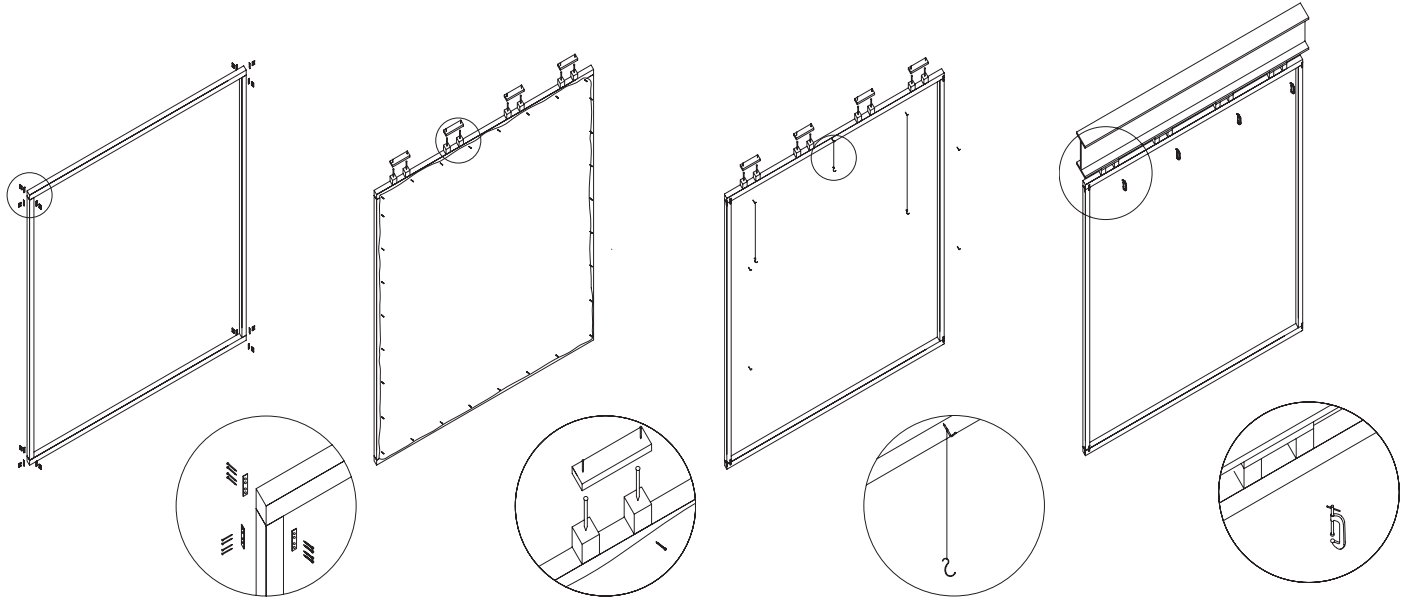
SPAZIO
DEL
SOGNO

11' 00" min.

Elisa Conti
Federico Mandelli

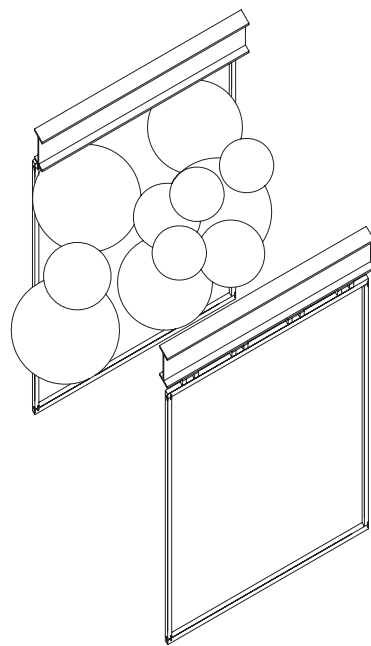
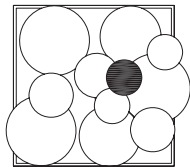
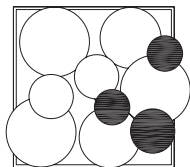
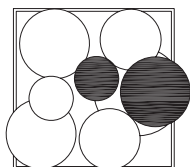
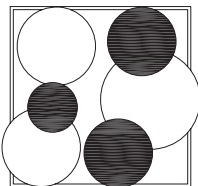
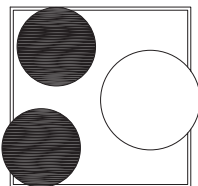
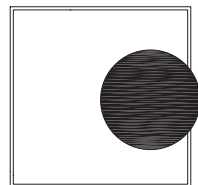
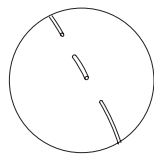
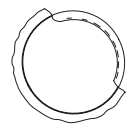
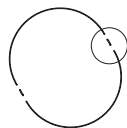
< 21:52



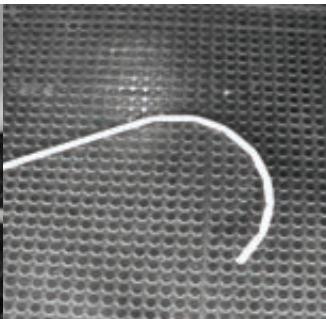
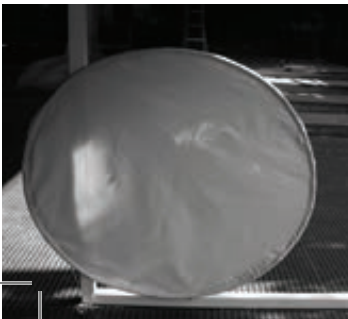


>





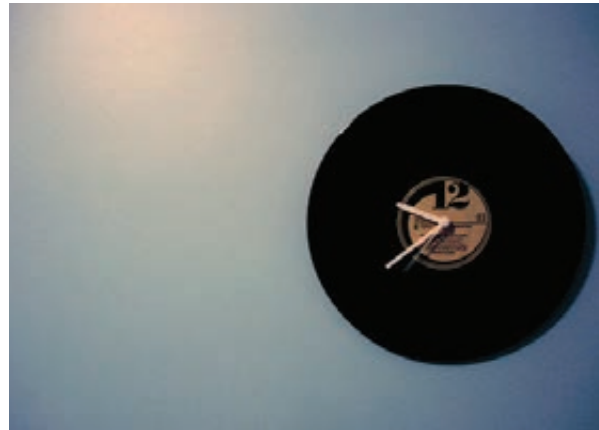
>





22:03 >





SPAZIO DEL TEMPO

16' 00" min.

Ali Aslankan

N Joly

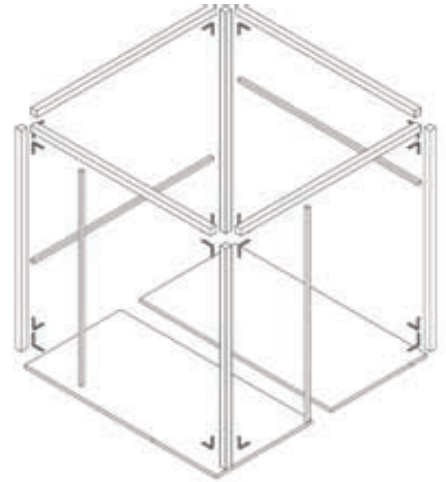
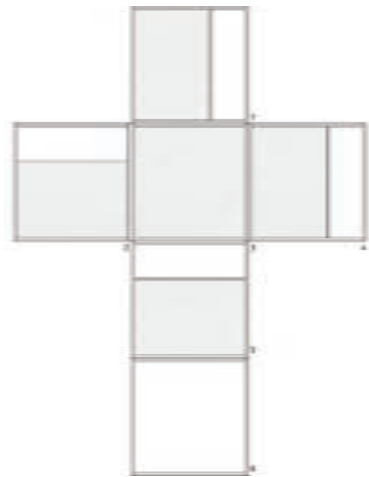
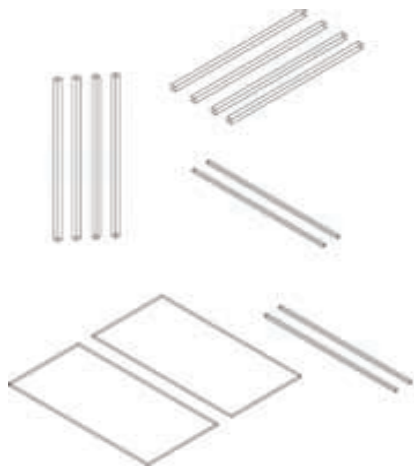
M Marinelli

Larissa Oliveira

D Savioli

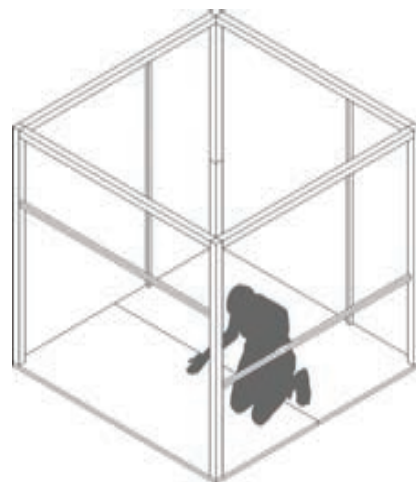
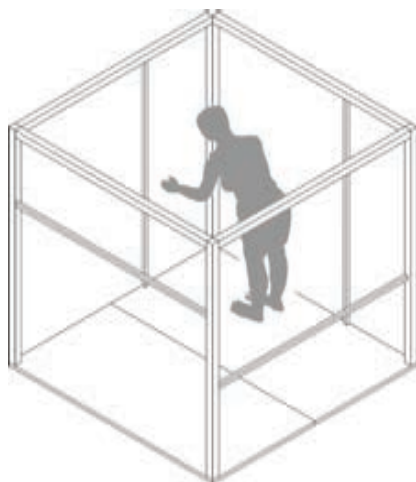
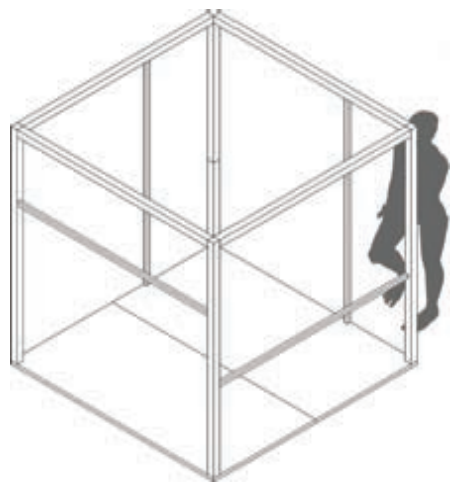
< 22:07





>





>





22:23 >





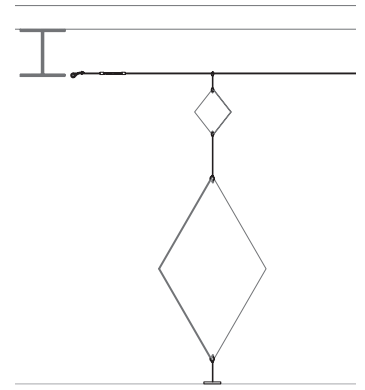
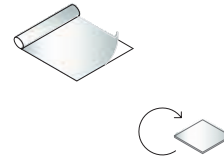
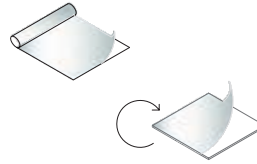
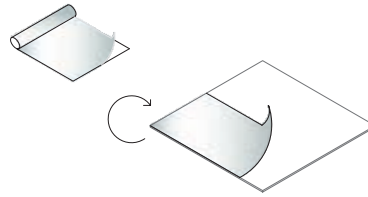
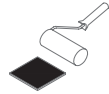
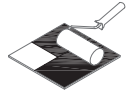
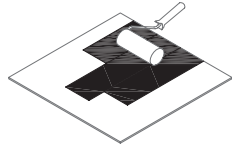
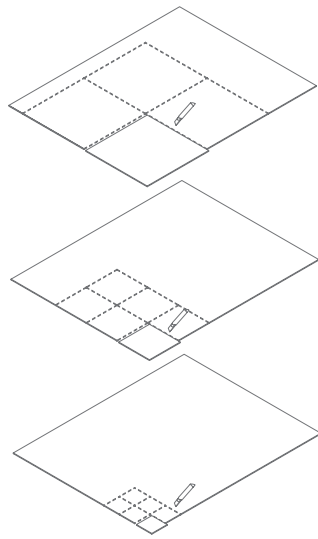
SPAZIO
DELL'
INFINITO

12' 00" min.

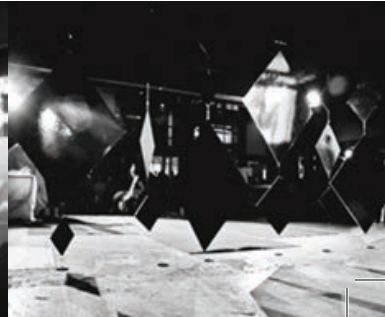
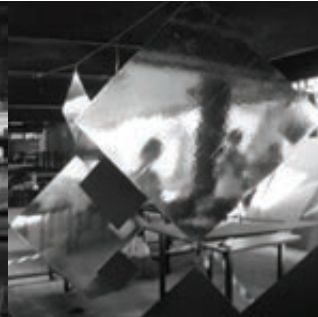
Alessandra Del Torchio
Oliviaria Ventosa Barron

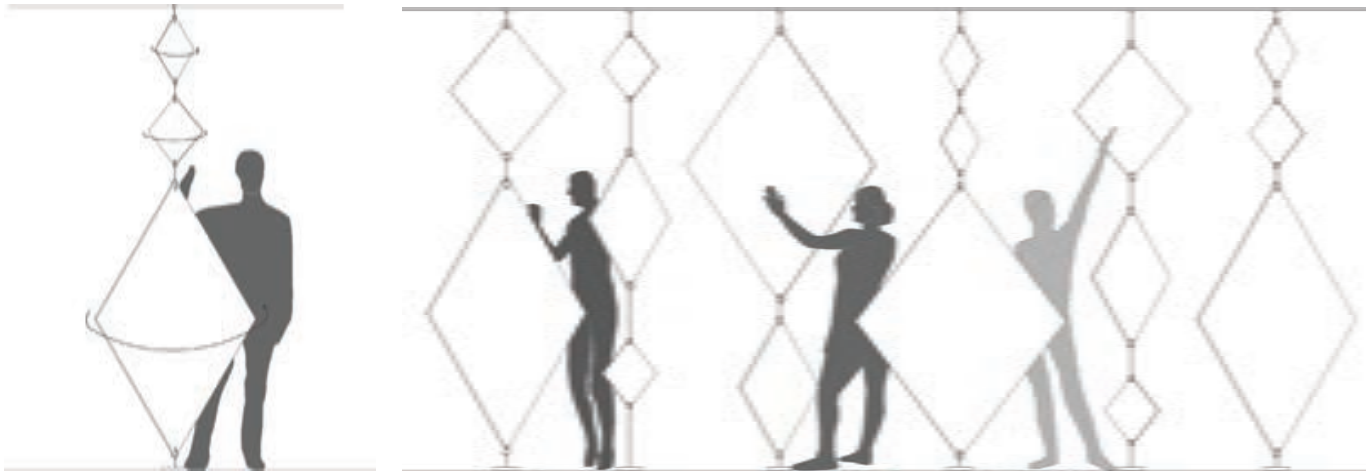
< 22:28





>





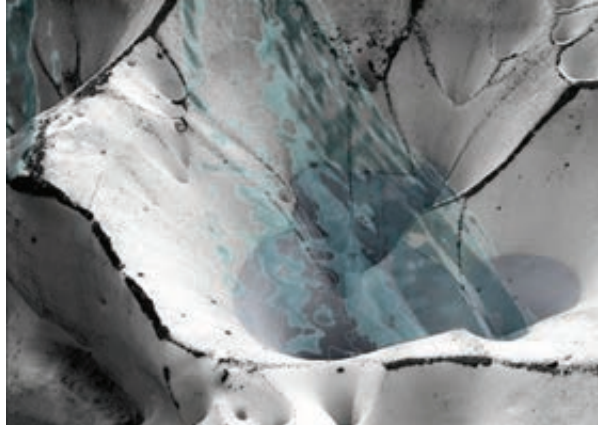
<





22:40 >



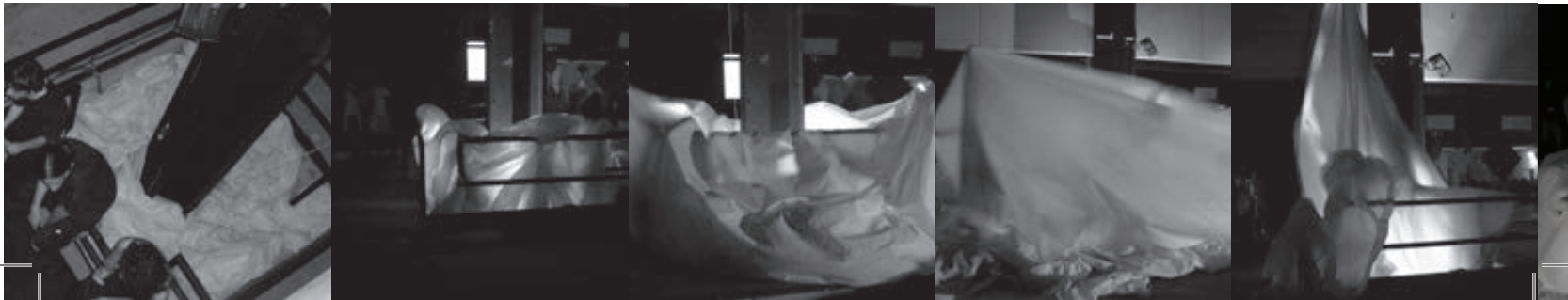


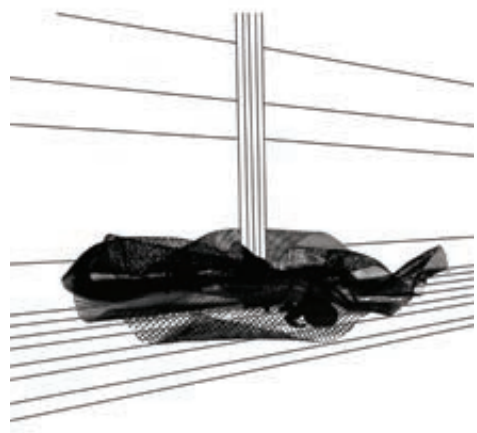
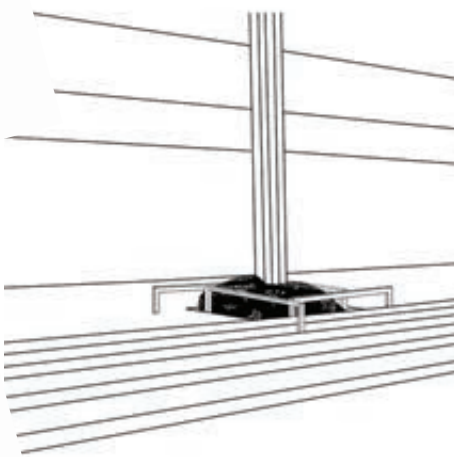
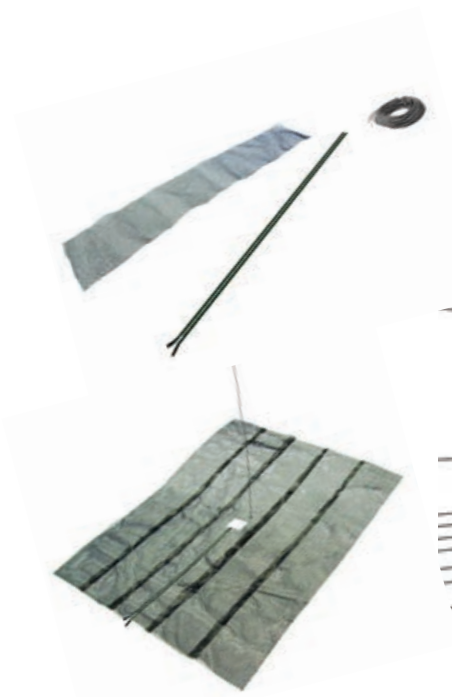
SPAZIO
DEL
LIQUIDO

06' 00" min.

Ronnie Bertocchi
Francesco Maracchioni

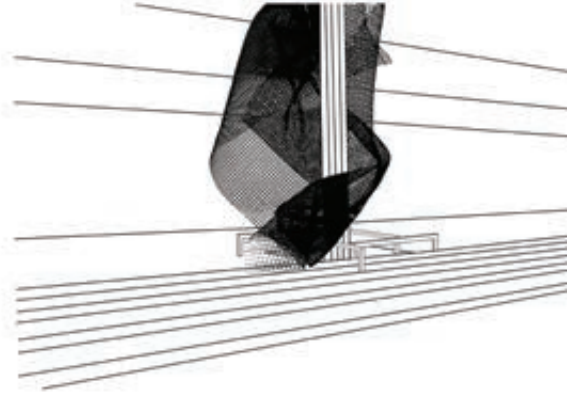
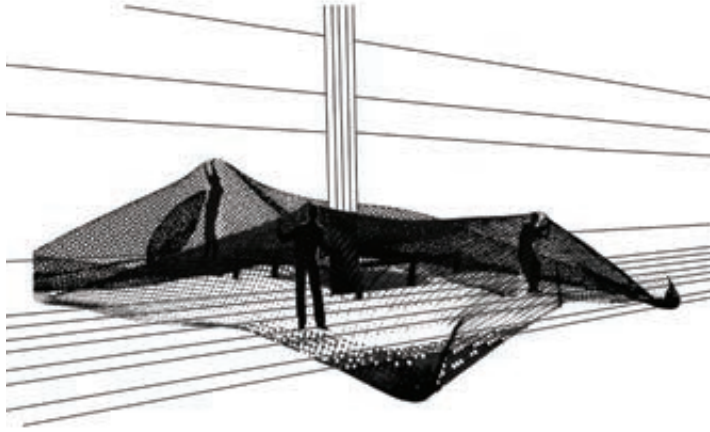
< 22:41





>



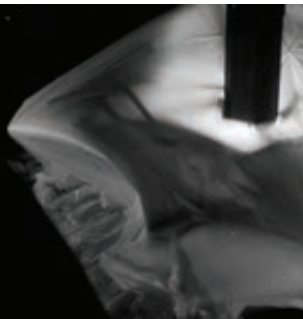


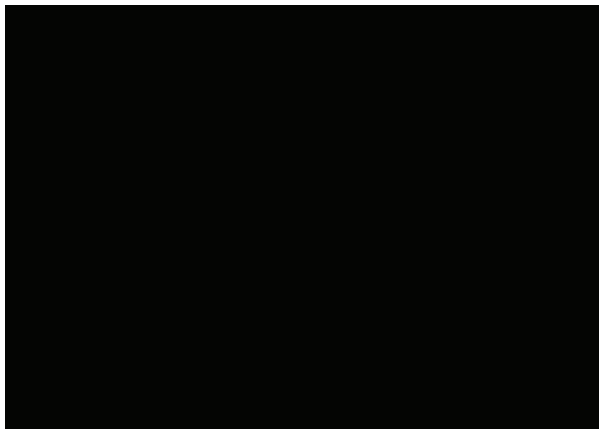
<





22:47 >





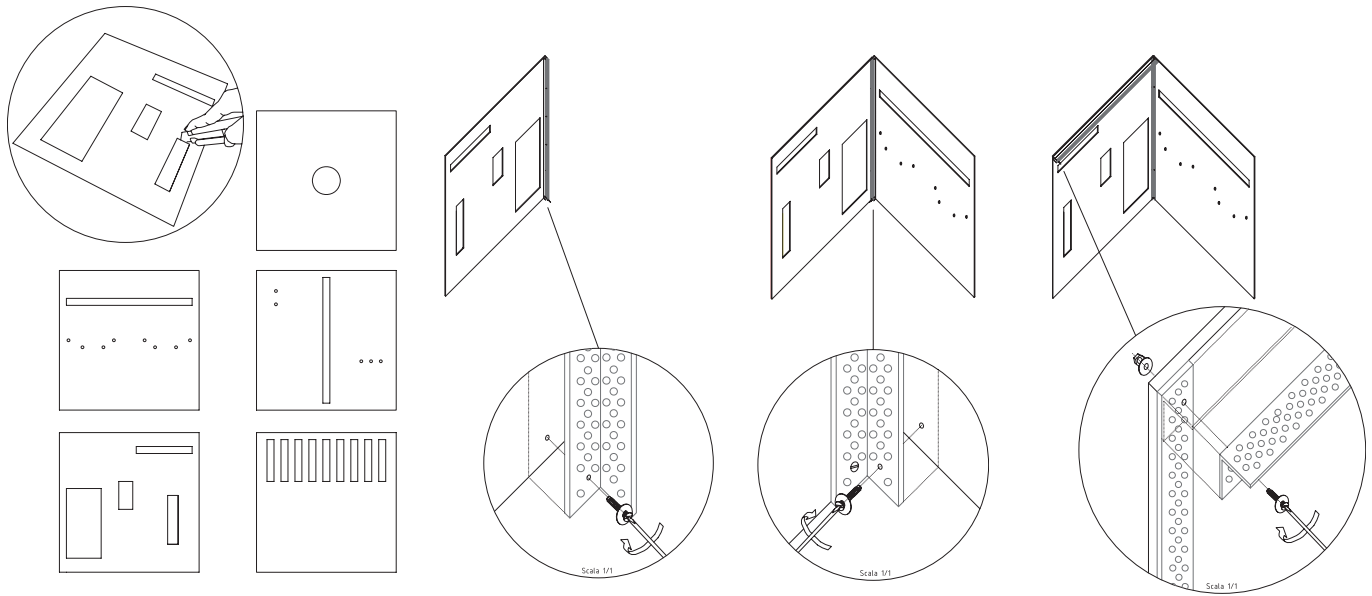
SPAZIO
DELLA
DISPERAZIONE

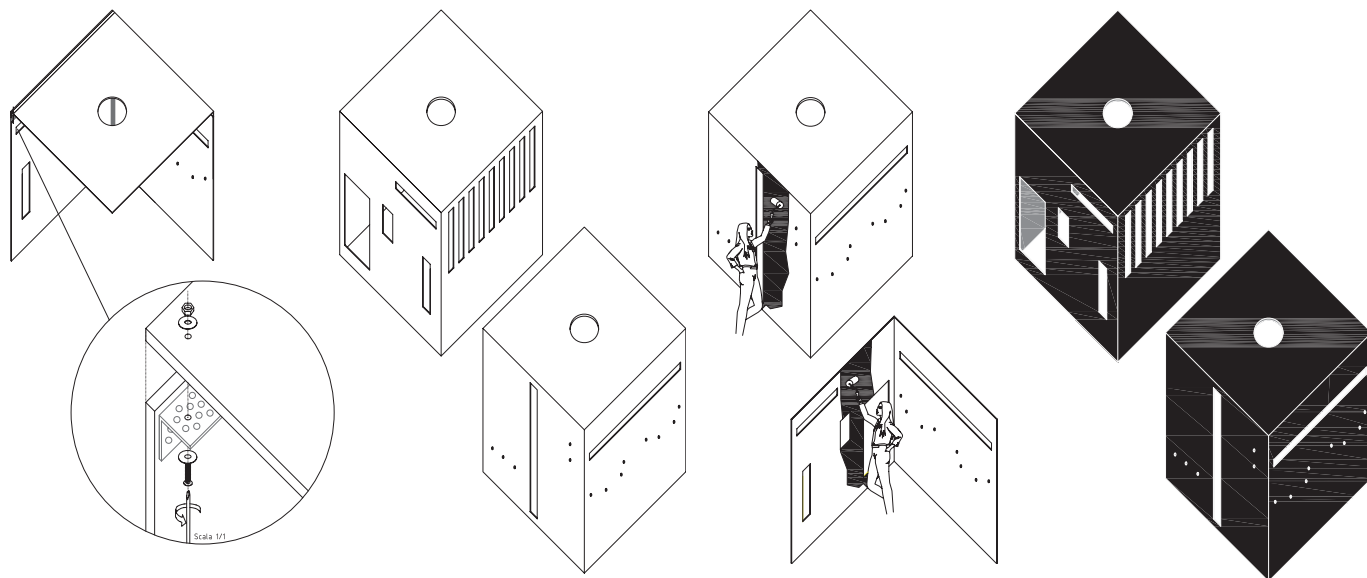
06' 00" min.

Vanessa Asioli
Chiara Candita

< 22:50







>





22:56 >





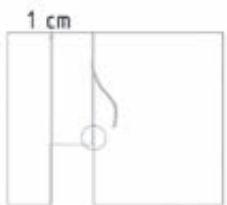
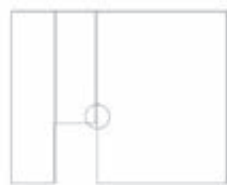
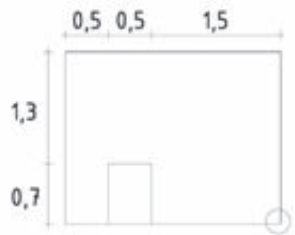
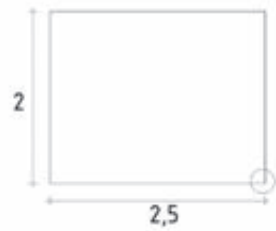
SPAZIO
DEL
MISTERO

40' 00" min.

Giulia Fabiani
Edoardo Manara
Matteo Micheli

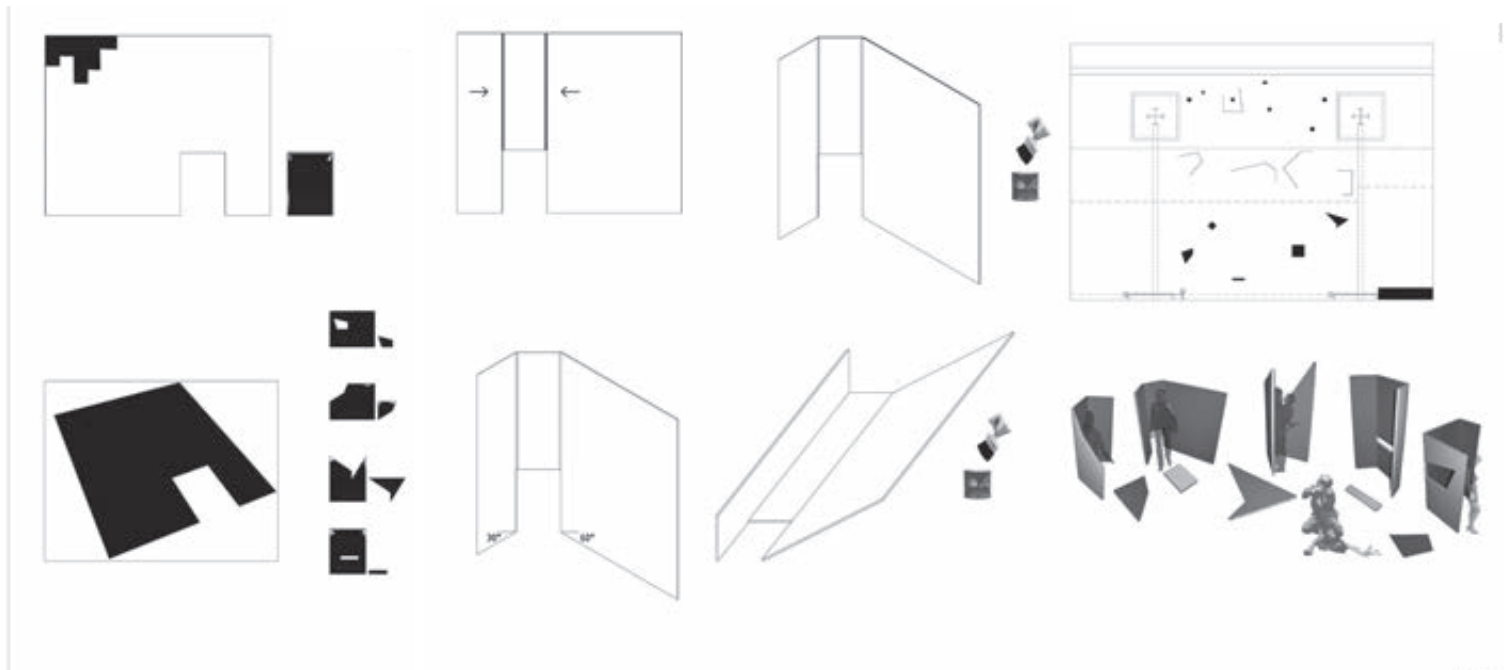
< 23:00



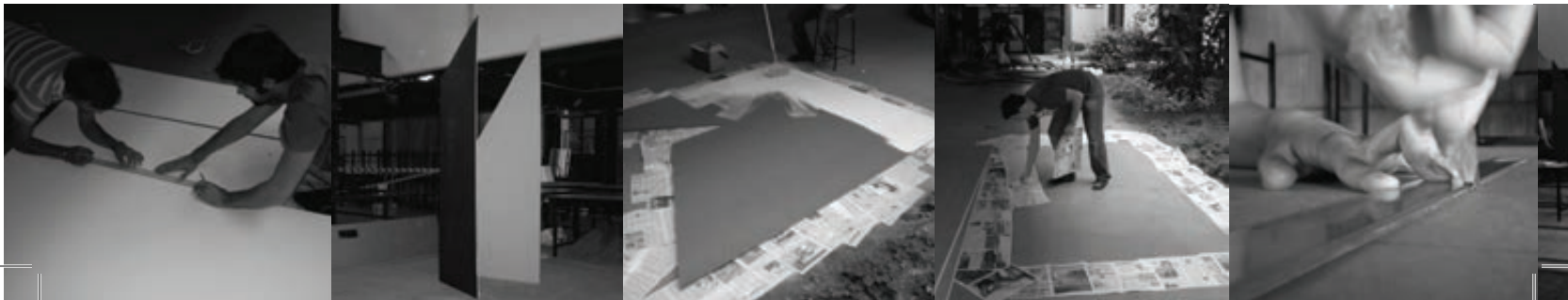


>





<





23:40 >





OSTACOLO
È ogni qualsiasi elemento materiale, o non materiale
che si oppone e costituisce ad un'azione, un'attività
o un movimento e simili sia in senso proprio
sia in senso figurato

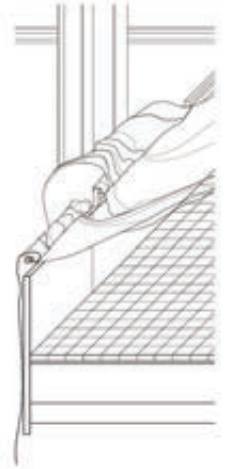
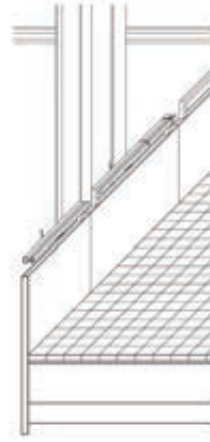
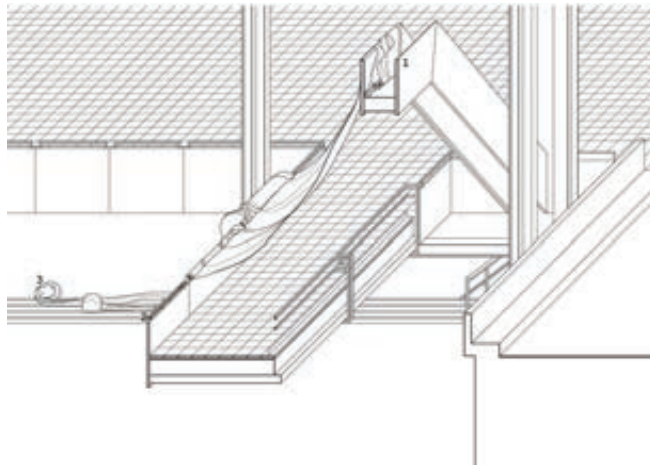
SPAZIO DELL' IMPOSSIBILE

10' 00" min.

Joana Bernardo
Ana Boschiero
Eirene Papadimitriu

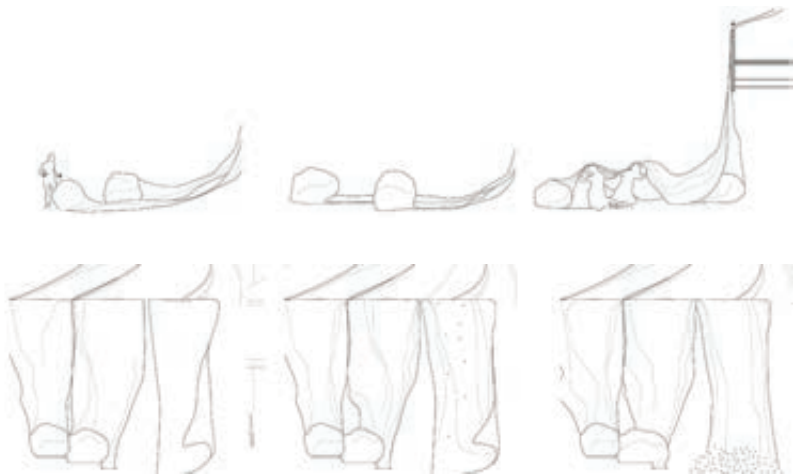
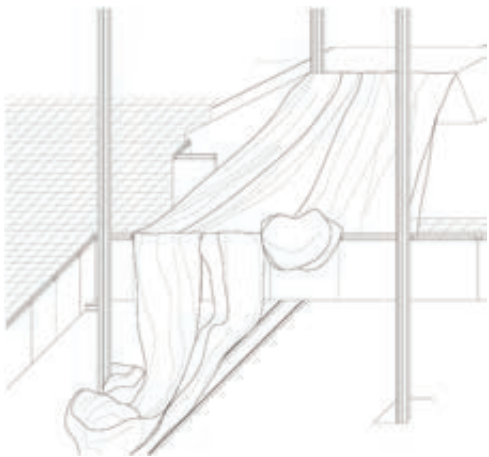
< 23:42





>





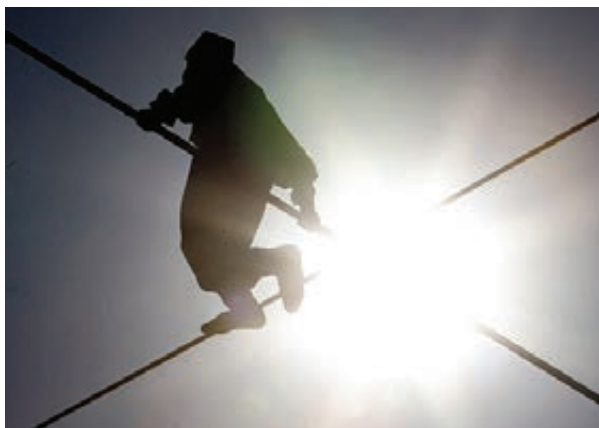
<





23:52 >





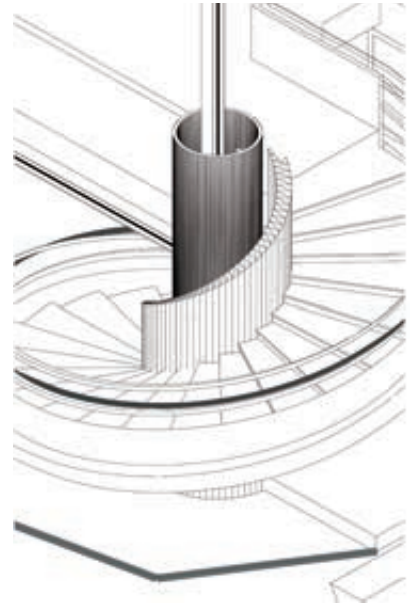
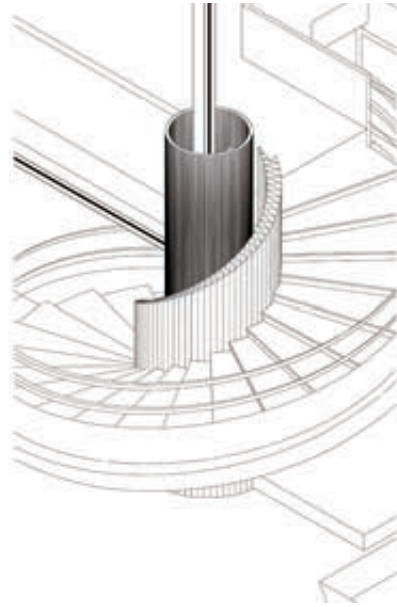
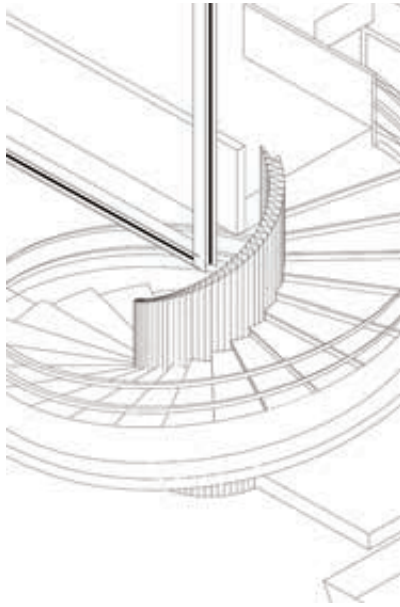
SPAZIO
DELL'
EQUILIBRIO

04' 00" min.

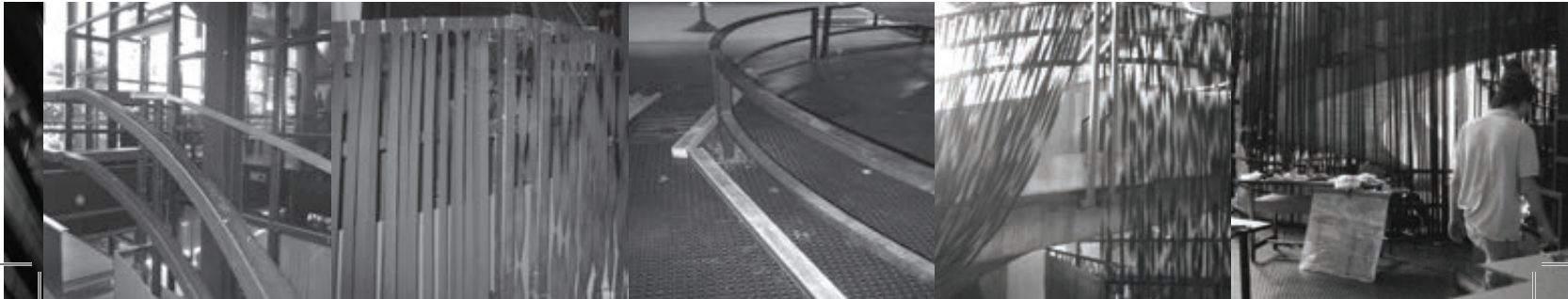
Elisa Amadei
Laura Giuranna

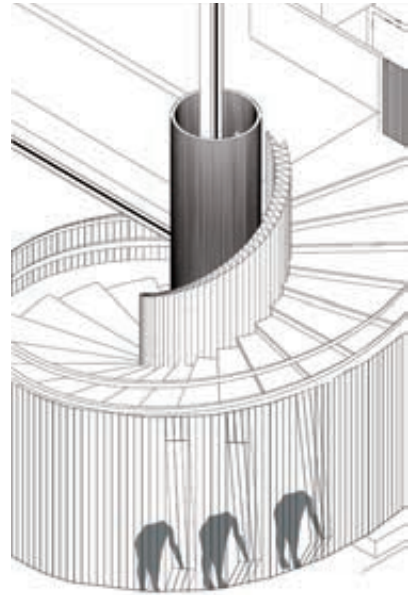
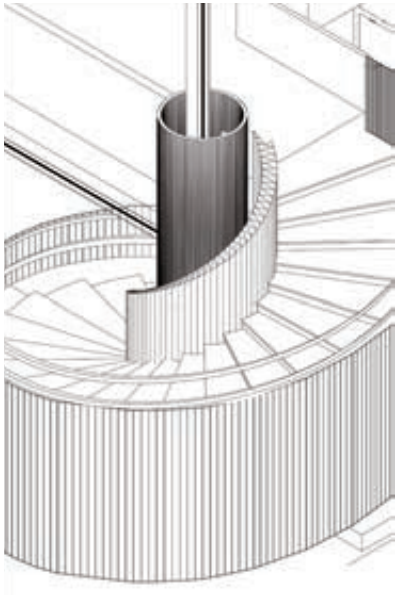
< 23:54





>





>





23:58 >





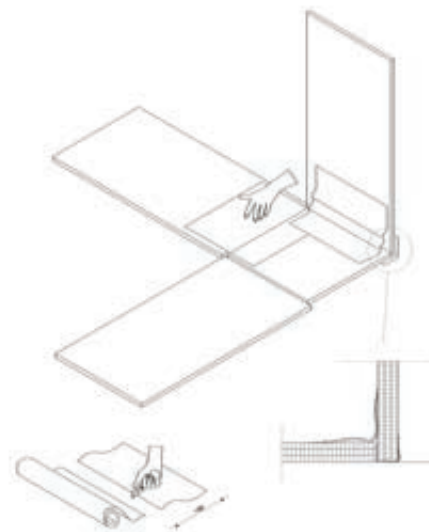
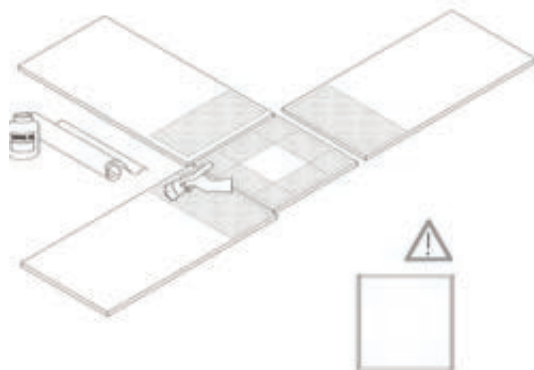
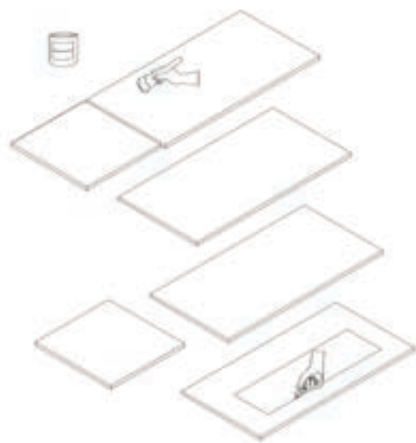
SPAZIO
DELLA
DEFLAGRAZIONE

00' 03" min.

Alessandra Castelbarco
Marco Di Nallo
Stefano Marruso

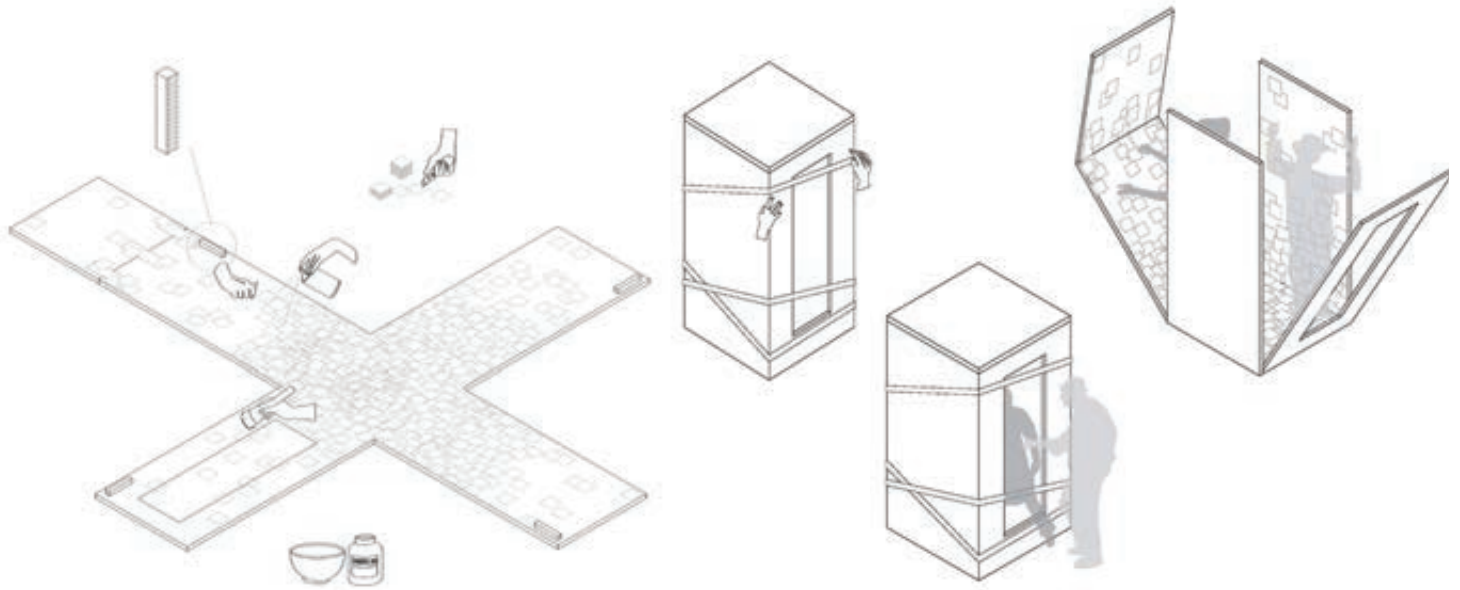
< 23:59



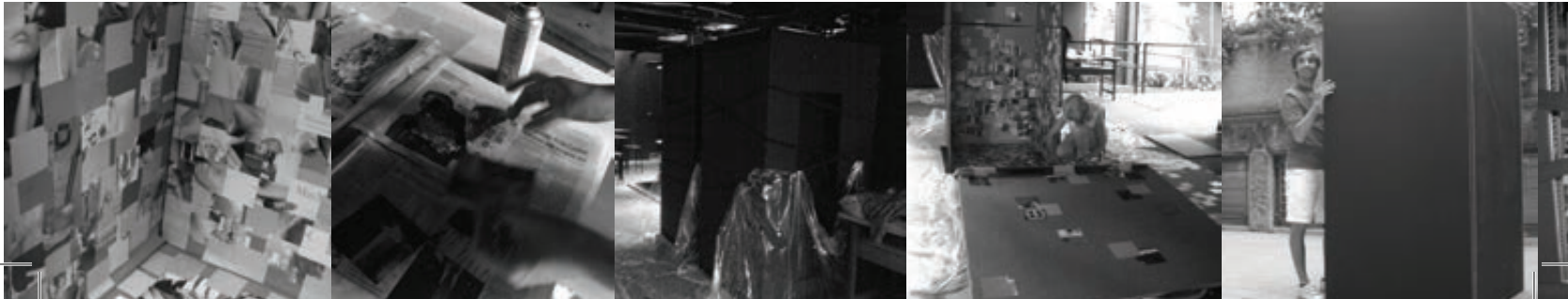


>



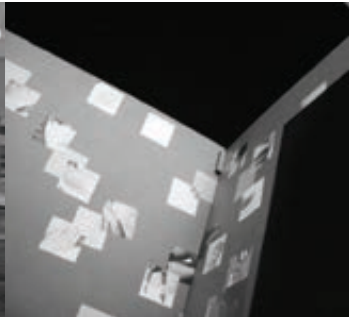


>





00:00 >



Pierluigi Salvadeo

Marina Spreafico

Kuniaki Ida

Beniamino Caldiero

Davide Fabio Colaci

Paola Ostellino

Gianluca Zecca

Marco Introini

Fulvio Michelazzi

Fondazione Banca Del Monte di Lombardia

AIUTO-REGIA

TEATRO ARSENALE

FOTOGRAFIE

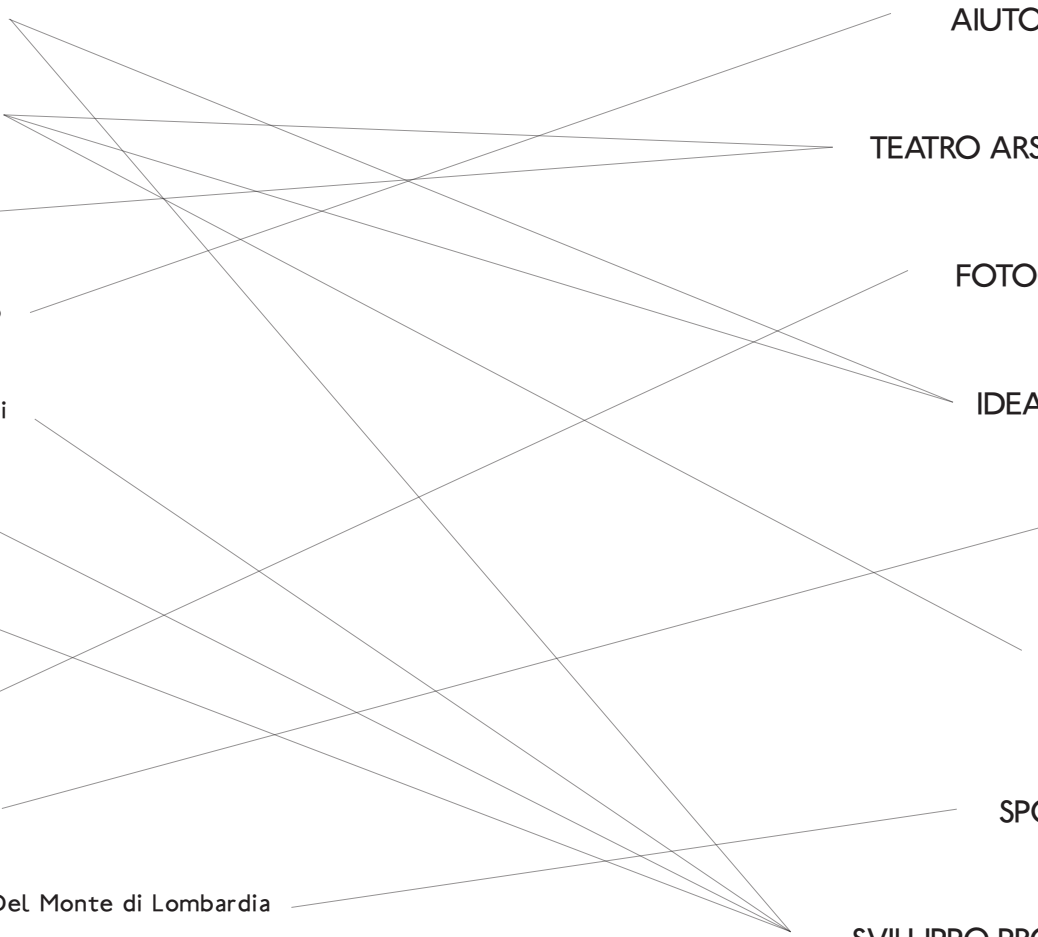
IDEAZIONE

LUCI

REGIA

SPONSOR

SVILUPPO PROGETTI



Giampaolo Albasini
Anna Ave
Miriam Baroncelli
Giulia Bellani
Emanuele Boellis
Barbara Bovoli
Manuela Castelli
Cristian Cusimano
Gaelle de Rauglaudre
Pietro di Giorgio
Julia Filippo
Maria Cristina Geninazzi
Desy Gialuz
Rossana Maiello
Maria Grazia Manzotti
Serena Marrone
Lorenzo Menicucci
Jessica Moia
Lisa Moras
Aldo Mori Matos
Marco Pezza
Francesco Maria Rovere
Giulia Scudeletti
Patricia Helena Soso
Davide Jacopo Tosetto
Alexandre Vella
Tommaso Vittozzi
Irene Laura Zucchinelli

SCOPERTA
ANTISPAZIO
EVOLUZIONE
DEFINITO
INVISIBILE
SOGNO
TEMPO
INFINITO
LIQUIDO
DISPERAZIONE
BUIO
MISTERO
IMPOSSIBILE
EQUILIBRIO
DEFLAGRAZIONE

Elisa Amadei
Vanessa Asiola
Ali Aslankan
Joana Bernardo
Ronnie Bertocchi
Ana Boschiero
Chiara Candita
Sara Cappuccino
Alessandra Castelbarco
Fabrizio Cislighi
Cristina Colonnetti
Elisa Conti
Barbara Corbella
Alessandra Del Torchio
Marco Di Nallo
Giulia Fabiani
Susanna Facchinetti
Laura Gea
Laura Giuranna
N Joly
Maria Elena Lopez
Edoardo Manara
Federico Mandelli
Francesco Maracchioni
M Marinelli
Stefano Marruso
Matteo Micheli
Claudio Maria Moretti
Chiara Oldoni
Larissa Oliveira
Eirene Papadimitriu
Federica Rovellini
Rachele Ruta
D Savioli
Jacopo Valsecchi
Oliviaria Ventosa Barron
Nissan Zax

