





# Architetture Sonore

a cura di Pierluigi Salvadeo

con contributi di

Luca Basso Peressut

Andrea Branzi

Davide Fabio Colaci

Valerio Di Battista

Sandro Gorli

Giovanni Ottonello

Paolo Rigamonti (Limiteazero)

Pierluigi Salvadeo

Leonardo Sangiorgi (Studio Azzurro)

Alessandro Solbiati

Marina Spreafico

Paolo Stratta

Gianluca Zecca



*Libreria Clup*

PIERLUIGI SALVADEO

ARCHITETTURE SONORE

ISBN 9-788870-908992

**©Copyright Libreria Clup soc. coop.**

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

Finito di stampare nel mese di novembre 2006 da Digital Print Service S.r.L.  
via Torricelli, 9 - 20090 Segrate (Mi)

**Libreria CLUP soc.coop.**

via Ampère 20 20131 Milano

TEL 02 70 63 48 28

FAX 02 70 63 48 33

E-MAIL [clup@galactica.it](mailto:clup@galactica.it)

**sede legale e amm.va**

c.so di P.ta Vittoria 28 20122 Milano

PROGETTO GRAFICO

**Andrea Grippo e Rossella Locatelli**

[o]scenobook design

## INDICE

<b>Presentazione</b>	<b>8</b>
Valerio Di Battista	
<b>Introduzione</b>	<b>13</b>
Pierluigi Salvadeo	
<b>CONTRIBUTI</b>	
<b>Il Teatro Fuori dal Teatro</b>	<b>26</b>
Paolo Stratta	
<b>Lo Spazio delle Arti</b>	<b>31</b>
Pierluigi Salvadeo, Leonardo Sangiorgi (Studio Azzurro), Luca Basso Peressut Alessandro Solbiati , Marina Spreafico, Paolo Rigamonti (Limiteazero)	
<b>Musica e Architettura</b>	<b>59</b>
Pierluigi Salvadeo, Giovanni Ottonello, Gianluca Zecca, Davide Fabio Colaci Andrea Branzi	

## **COMPOSIZIONI MUSICALI**

### **Introduzione**

**73**

Sandro Gorli

### **Brani Musicali**

**76**

Pasquale Corrado, Emanuele Zabelli, Leonardo Bolgeri, Lorenz Xhuvani, Marco Redaelli, Yair Karenic

## **ARCHITETTURE SONORE**

### **Progetti**

**81**

## **CONCERTO**

**21 giugno 2006**

**154**

Milano - Facoltà di Architettura e Società - Spazio Patio

## PRESENTAZIONE

Valerio Di Battista

Una grande Facoltà, una delle più importanti in Italia, ha certamente un ruolo di elaborazione e comunicazione culturale che non si esaurisce nelle ricerche e nelle strutture didattiche proposte al suo interno.

Ancor più una Facoltà che ha voluto chiamarsi “Architettura e Società” ci sembra debba assumere il compito di comunicare all'esterno la sua produzione di cultura e di saper accogliere presso di sé tutti quegli stimoli e quelle possibili ibridazioni che le possono derivare dall'incontro con altre e diverse espressioni di cultura.

In questa direzione la nostra Facoltà ha maturato e realizzato un progetto di riorganizzazione dei propri spazi che, unendo i collegamenti e gli ambienti attorno al patio, ha voluto riprendere il senso del progetto di Vittoriano Vigano che vedeva questo grande vuoto come spazio filtro tra università e città.

I progetti contenuti in questo testo rappresentano un primo parziale risultato, coerente con questo obiettivo; collocare la Facoltà di Architettura e Società del Politecnico di Milano, al centro di diverse iniziative culturali rivolte, non solo ai propri studenti, ma anche ad un pubblico cittadino non abituato a frequentare gli ambienti universitari.

Questo processo di apertura alla città, da parte della Facoltà di Architettura e Società, si è quindi palesato, da qualche tempo, con l'uso sempre più frequente del patio, dello Spazio Mostre “Guido Nardi” e di altri ambienti, come luoghi che accolgono manifestazioni, mostre o eventi di varia natura.

Secondo un termine ormai entrato in uso nel vocabolario contemporaneo, questi spazi potrebbero ormai essere considerati una vera e propria “location”, al pari di molti altri spazi urbani, usati per i “fuori salone”, per gli “eventi di moda” o per manifestazioni culturali in genere; ma non è così, questi spazi rappresentano invece una concezione più aperta e più partecipe della struttura universitaria.

L'occasione che questi spazi forniscono, e in particolare il patio attraverso la flessibilità e duttilità del proprio spazio, è quella di una grande “aula” comune a tutti, intesa nel suo carattere estensivo verso la città, nella quale sperimentare tutto quello che normalmente non può essere fatto nel chiuso di un'aula universitaria.

In questi spazi, la didattica universitaria può, in alcuni casi, trovare anche la sua applicazione, fuori dalla teoria, per una sperimentazione concreta e attiva.

E' proprio questa architettura, a metà tra una piazza urbana coperta e un grande interno collettivo, che si propone disponibile ad usi flessibili e non tradizionali.

Da qui, il proposito di promuovere diverse iniziative, sempre più aperte alla eterogeneità di stimoli che la cultura contemporanea ci suggerisce e di immaginare attività artistiche e culturali di varia natura, come la musica, il teatro, il cinema, l'arte, lo spettacolo, ecc.

La cultura contemporanea, è da tempo abituata a discipline artistiche, stili e poetiche, in cui è sempre più evidente ed inevitabile il tema della contaminazione e della eterogeneità.

La musica, campo di applicazione su cui abbiamo basato questa prima sperimentazione concreta, è parsa particolarmente adatta per indagare le relazioni tra la nostra disciplina, tradizionalmente legata allo studio e alla costruzione dello spazio, e questa poetica del suono una produzione culturale, oggi sempre più misteriosa e concettuale, intesa come territorio conoscitivo ed emotivo particolare, in grado anche di poter stimolare nuove ed inedite interpretazioni dello spazio.

Dopo questo primo incontro, altri ne sono seguiti, e molti altri, ci auguriamo, che possano trovare negli spazi della nostra Facoltà e nel rapporto con l'architettura, un campo di applicazione e di sperimentazione utile e costruttivo.

E' una strada nuova, lenta e non sempre facile, ma riteniamo oggi necessaria alla formazione dei nostri studenti anche come uomini di cultura e comunque opportuna da avvicinare i cittadini alle nostre discipline dell'architettura.



NELL'AMBITO DELLE ATTIVITÀ CULTURALI PROMOSSE DAL POLITECNICO DI MILANO, ALL'INTERNO DEL CORSO DI "SCENOGRAFIA" SVOLTO NELLA FACOLTÀ DI ARCHITETTURA E SOCIETÀ, INSIEME AL CONSERVATORIO GIUSEPPE VERDI DI MILANO, È STATO ORGANIZZATO, NELLO SPAZIO PATIO DELLA FACOLTÀ DI ARCHITETTURA, UN CONCERTO DAL TITOLO "ARCHITETTURE SONORE".

IL CONCERTO SI È SVOLTO IL 21 GIUGNO 2006 ALLE ORE 21, GIORNO IN CUI SI CELEBRA LA "GIORNATA EUROPEA DELLA MUSICA". ESSO ERA DIVISO IN SEI DIFFERENTI "MOMENTI MUSICALI" DELLA DURATA DI 8 MINUTI L'UNO, ESEGUITI IN SEQUENZA. OGNI BRANO MUSICALE ERA FORMATO DALL'INTERVENTO DI DIVERSI TIPI DI STRUMENTI. I BRANI MUSICALI SONO STATI APPPOSITAMENTE COMPOSTI DA ALCUNI STUDENTI, DEL CONSERVATORIO GIUSEPPE VERDI DI MILANO, SOTTO LA GUIDA DEI LORO PROFESSORI. OGNI EMISSIONE SONORA È STATA STUDIATA IN FUNZIONE DELLO SPAZIO IN CUI SI DOVEVA SVOLGERE LA MANIFESTAZIONE: LO SPAZIO PATIO DELLA FACOLTÀ DI ARCHITETTURA.

AI COMPOSITORI È STATO CHIESTO DI INDAGARE IL RAPPORTO TRA MUSICA E SPAZIO, E IL MUTEVOLE EFFETTO SUL PUBBLICO.

DURANTE IL CONCERTO GLI ESECUTORI SONO STATI OPPORTUNAMENTE POSIZIONATI, AL FINE DI INSTAURARE UN RAPPORTO OTTIMALE TRA MUSICA E ARCHITETTURA. PER LO SVOLGIMENTO DEL CONCERTO È STATO REALIZZATO UN ALLESTIMENTO SCENICO, SCELTO ATTRAVERSO UN CONCORSO APPPOSITAMENTE BANDITO TRA GLI STUDENTI DEL POLITECNICO DI MILANO.



## INTRODUZIONE

Pierluigi Salvadeo

### NEL TEATRO DELL'ARCHITETTURA

Lo spazio della rappresentazione, quel luogo dall'equilibrio instabile, teso tra la solidità delle cose e l'immaginario delle percezioni soggettive, non vuole ancora, dopo le ricerche portate avanti dalle avanguardie, dal dopoguerra ad oggi, trovare pace in uno spazio stabile appositamente progettato.

Ancora oggi, Luca Ronconi, mette in scena "Infinities", su testi di John D. Barrow, negli ex magazzini del Teatro alla Scala, collocati negli spazi della Bovisa. Vale a dire in uno spazio di lavoro, non teatrale, pertanto non adatto, in origine, ad un uso drammaturgico. La simultaneità degli eventi, rende impossibile seguire lo spettacolo in una volta sola. Lo strumento di veicolazione del messaggio non è la "parola", di cui si captano soltanto porzioni sovrapposte, ma l'attore, i suoi gesti, i suoi movimenti, le sue improvvisazioni. Allo spettatore, inteso come vero e proprio fruitore, è consentito scegliere tra gli episodi, come se sfogliasse tra i capitoli di un libro, come se componesse a suo piacimento lo spettacolo stesso. Lo spettatore è indotto a immaginare i suoi spazi, scegliendo i propri punti di vista e le proprie prospettive, "arredando" lo spazio a proprio piacimento.

Ma forse è proprio questa libertà, conquistata dopo la distruzione dei modelli ereditati dalla cultura tardoromantica, che ci pone di fronte alla difficoltà di immaginare un modello di teatro, appositamente progettato, che garantisca tutta la libertà necessaria e la possibilità di una seria e costante sperimentazione.

L'impressione, indagando su alcune delle esperienze teatrali contemporanee più significative, è di una sfida giocata sulla coabitazione degli opposti, sulla contemporaneità di elementi contrastanti, sulla ibridazione degli schemi. Convivono coppie oppostive come, tempo naturale/tempo della rappresentazione, spazio della visione/spazio della rappresentazione, spazio reale/spazio dello spettacolo, spettatore/attore, realtà/spettacolo, durevole/effimero, architettura/scenografia, spazio solido/spazio "liquido".

Sembrano essere ancora oggi validi i principi che l'americano Richard Schechner sancì negli anni sessanta: "Il fatto teatrale è un insieme di fatti interagenti; tutto lo spazio è dedicato alla rappresentazione, tutto lo spazio è dedicato al pubblico; l'evento teatrale può aver luogo sia in uno spazio totalmente trasformato, sia in uno

spazio lasciato come si trova; il punto focale è duttile e variabile; ogni elemento della rappresentazione parla il suo proprio linguaggio; il testo non è necessariamente il punto di partenza o lo scopo della rappresentazione e potrebbe addirittura non esserci". La convivenza delle coppie opposte, che nelle evoluzioni del teatro dagli anni Sessanta ad oggi ha assunto la dimensione di principio ispiratore, pone in risalto il tema della contaminazione. Di fronte all'idea di moltitudine, che il tema della contaminazione comporta, crollano le grandi narrazioni continue del passato, condizione che ha trasformato il sapere contemporaneo in una abilità interdisciplinare.

E' un vero e proprio gioco di capovolgimenti, una compresenza di opposti e si potrebbe aggiungere che, da quando il teatro ha rinunciato a duplicare la realtà nello spazio virtuale della scena, per intraprendere una ricerca analitica sui propri materiali, il compito tradizionale della rappresentazione sia stato assunto dall'architettura. Potremmo parlare di una teatralizzazione dell'architettura che, non solo diviene luogo ideale per lo spettacolo – *location* - ma allo stesso tempo diventa spettacolo essa stessa. Se ne deduce, quasi, un superamento della nozione di edificio teatrale in senso stretto, per aderire invece ad un concetto più fluido, polverizzato, evolutivo e attraversabile, i cui confini sono meno fisici e più mentali.

La complessità interna, iperstrutturata, delle due discipline, l'architettura e la scenografia, si sgretola di fronte alle influenti e aggressive pressioni di altre dimensioni della contemporaneità.

E' anche vero che possiamo riconoscere oggi, nello scambio tra teatro e architettura, un percorso comune svolto simultaneamente nei due campi. Nei rispettivi spazi abitati si riconosce una sorta di poliglottismo, sicuro esito della modernità. Spazio di vita che diventa spazio della rappresentazione e spazio della rappresentazione che diventa spazio di vita. La condizione di spettacolarità, in cui si viene trovare l'architettura, genera una sorta di confusione tra lo spazio reale della nostra esperienza quotidiana e lo spazio della rappresentazione.

### **L'ESPERIENZA MUSICALE**

E' nel concetto di società di massa, di cui si è sempre parlato, dal periodo tra le due guerre ad oggi, sia pur con le diverse interpretazioni date nel tempo, che la ricerca sulle modalità del fare spettacolo trova molti dei più importanti stimoli e spunti di lavoro.

Uscendo dal teatro e affrontando l'inquieto rapporto con l'architettura e la città, il teatro deve affrontare il grande tema della comunicazione intesa come valore culturale, ma anche artistico e creativo. I mass media non sono più considerati semplici mezzi di diffusione, ma sempre più strumenti di costruzione e di ideazione.

In una condizione così contaminata e complessa, si distruggono le barriere esistenti tra i diversi generi artistici, così, gesto, parola e musica, cadono come categorie singole, non a causa di una loro fusione, ma a causa della inserzione di fenomeni diversi e spesso estranei ad esse. E' nei fattori di contaminazione, comuni a più campi

creativi, che le arti pure trovano il pretesto per una loro unione.

Parola e gesto appartengono tradizionalmente al teatro. Anche la musica vi appartiene, ma ha dovuto seguire, a tale scopo, un percorso evolutivo diverso. Già Wagner sosteneva che la musica fornisce l'espressione dell'opera e allo stesso tempo ne fissa senza equivoco la durata temporale, addirittura essa è il tempo dell'opera, la sua stessa vita sulla scena. Quindi tutto dipende dalla musica: le coreografie, i movimenti degli attori e le scene.

Ma è con il superamento della cultura romantica, che alla musica si sostituisce il concetto di esperienza, dandole, a tutti gli effetti, una dimensione teatrale.

Si potrebbe affermare, come sostiene Armando Gentilucci, che la musica è sempre stata, in misura maggiore o minore, gestuale, quindi teatrale. Senza riferirsi specificatamente alla musica composta per la rappresentazione teatrale, si può ragionevolmente sostenere che essa suggerisca inevitabilmente un'azione o una inazione, un moto o una stasi. Pertanto la musica stessa è azione teatrale.

Negli anni Sessanta la nuova musica tende inesorabilmente verso il teatro e l'attenzione generale si sposta verso il problema della gestualità: un gesto connaturato con la musica, non tanto in rapporto, quanto in simbiosi con essa. In questi stessi anni John Cage cerca una musica che sappia uscire dal contesto sonoro o che addirittura entri in contraddizione con esso. Il materiale sonoro nato dalle ricerche precedenti sulla serialità integrale (ricerca dodecafonica) aveva portato ad una sorta di indistinzione. L'incessante ricerca su tutte le possibili combinazioni sonore aveva portato alla identificazione di una quantità tale di possibilità, che alla fine tutto era diverso, ma tutto poteva essere anche uguale. Non restava pertanto che riprendere tutto questo materiale e riassemblarlo, reinventarlo, ridargli un senso.

E' così che il frammento casuale, straniato, reinventato o preso a prestito, oltre a costituire un'operazione di assemblaggio-collage, viene ad appartenere ad una dimensione estranea e spettacolare. La stessa spettacolarità che si trova negli assemblaggi/happening di Rauschenberg, la stessa capacità dell'artista di scavare nel suo archivio planetario di oggetti e reperti, ricomponendo teatralmente le parti.

John Cage svolge una azione di sgretolamento della musica fino a dissolverla quasi completamente. In lui c'è uno sperimentalismo improntato all'uso delle esperienze quotidiane più banali, non conta tanto il risultato finale, quanto il percorso dell'esperienza compiuta. Pertanto Cage sostituisce il concetto di oggetto sonoro finito con quello di esperienza. L'atto del comporre può essere sostituito con una semplice cerimonia di gesti, che solo casualmente entrano in contatto con il suono.

Ne deriva una attenzione all'azione spettacolare dell'esperienza musicale, che nulla ha a che vedere con il risultato musicale spesso dissolto o sgretolato, ma ha più specificatamente a che fare con un'idea di teatro.

## OLTRE IL LUOGO FISICO

Teatro e musica entrambi uniti nel concetto di esperienza, ad un certo punto, hanno perso la possibilità di essere collocati in uno spazio fisico di tipo tradizionale.

Un altro tipo di spazio si andava affacciando sulla scena, meno fisico e più mentale. Una nuova idea di spazio, che partendo dalla distruzione degli spazi convenzionali, cerca una nuova dimensione a partire dall'uomo, inteso anche come massa fisica. La massa fisica dell'uomo e la sua dimensione poetica si mescolano e danno origine ad una nuova qualità spaziale.

E' Jaques Lecoque che fonda nel 1956, in rue d'Amsterdam 94, a Parigi, la sua scuola di teatro, basata sul rapporto tra uomo e spazio. Attraverso il mimo è possibile scoprire le cose e gli spazi ad esse collegati, nella loro più assoluta autenticità. L'atto di mimare produce una conoscenza più profonda. Lecoque sostiene che: "...Non bisogna confondere questo mimo pedagogico con l'arte del mimo...Esiste analogamente un mimo nascosto in tutte le arti; ogni vero artista è un mimo. Se Picasso ha potuto dipingere un toro così come ha fatto, è perché ne aveva visti talmente tanti che poteva essenzializzarlo dentro di sé, e di qui poteva nascere il suo gesto: mimava. Pittori e scultori mimano molto bene, sono partecipi dello stesso fenomeno. Ecco perché sono potuti passare dall'insegnamento del teatro a quello dell'architettura, inventando gli 'architetti-mimanti': mimano dapprima gli spazi esistenti, per conoscerli, poi quelli da costruire, perché la loro realizzazione sia organica."

Lecoque allude all'insegnamento che egli decide di aggiungere alla scuola, a partire dal 1976. E' un dipartimento di scenografia sperimentale, che si sviluppa all'interno della Facoltà di Architettura, il cosiddetto LEM: Laboratorio di studio sul movimento. I laboratori prevedono due tipi di attività che interagiscono tra loro: "un'attività di movimento che coinvolge il *corpo mimante*, e un'attività di creazione attraverso la realizzazione di costruzioni scenografiche". Lecoque sostiene che ogni spazio abitabile influenza il comportamento di coloro che lo vivono. In relazione allo spazio si modificano tutti i movimenti, tutti i ritmi e tutti i comportamenti, è come se lo spazio suggerisse delle "proposte drammatiche". Pertanto il corpo è in grado di descrivere uno spazio e di viverlo in maniera autentica, anche in assenza dello spazio stesso. Il movimento del corpo, per conto suo, produce un vero e proprio spazio.

In una prima fase ricognitiva viene sensibilizzato il corpo rispetto agli spazi a cui appartiene. Attraverso la mimica si osserva il reale, per una sua più approfondita conoscenza.

Viene così indagata a fondo l'andatura umana, per meglio comprendere le leggi del movimento e gli spazi del corpo, che sono gli spazi delle passioni umane, dalla gelosia all'orgoglio. Tutte le esplorazioni finiscono nella costruzione di oggetti spaziali sperimentali, dai costumi, alle maschere, alle protesi corporali.

Il corso si conclude con la realizzazione dei progetti degli studenti. Si tratta di pensare ad uno spazio scenografico a

tema, che può essere ispirato alla vita, alla musica o a qualunque altra cosa. Il risultato consiste nella realizzazione di “strutture portabili”, “dei piccoli teatri senza attori” o qualunque altra struttura o oggetto che possa essere mostrato ed entrare in relazione con lo spazio.

In questo modo, lo spazio della rappresentazione diventa un altro spazio rispetto al luogo fisico, sia esso all'interno di un teatro o in uno spazio urbano. Lo spazio è definito dal corpo e dai suoi movimenti.

## **FUORI DAL TEATRO**

L'uso di spazi scenografici rappresentati dall'uomo e dei suoi movimenti, era già stata in anni precedenti una caratteristica del Living Theatre. Precedendo di qualche anno la pratica dell'Happening, il Living Theatre lavora nella realtà temporale e spaziale operando un interessante gioco di capovolgimenti logici tra lo spazio reale e quello della rappresentazione.

Sorto dalla relazione artistica tra Julian Beck e Judith Malina, il Living Theatre cerca una condizione di profonda coerenza tra vita e arte. Il teatro è considerato come luogo di trasformazione e di consapevolezza. Due sono le grandi trasformazioni operate dal Living, riscontrabili da un lato nella pratica della creazione collettiva e negli spazi dell'improvvisazione, agendo pertanto sulla simultaneità dell'evento teatrale, dall'altro lato nel tentativo di coinvolgimento del pubblico all'interno della stessa performance, opponendo lo spazio-tempo naturale della rappresentazione a quello presunto dell'opera rappresentata.

Così, il Living Theatre, scardina il regime narrativo del dramma e modifica i codici della messa in scena e di uso dello spazio della narrazione.

Il problema sostanziale è quello di decostruire il teatro. Per far questo il Living cerca un rapporto autentico col reale. Gli spettatori sono posti di fronte alla realtà degli avvenimenti con assoluta franchezza. Anziché assistere alla rappresentazione del reale, essi sono calati nella realtà autentica.

L'improvvisazione adottata dal Living distrugge la rigidità dello schema dello spettacolo e pone un ponte di autenticità tra pubblico e attori, così come era nel teatro antico in cui lo spettacolo coinvolgeva l'intera collettività. Nella Grecia antica, infatti, le rappresentazioni teatrali erano quasi esclusivamente eventi religiosi, che si svolgevano durante le feste organizzate in onore del dio Dioniso. Pertanto, i greci a teatro avevano più la sensazione di partecipare ad un rito, che quella di assistere ad uno spettacolo. I testi drammatici chiamano in causa la natura problematica degli dèi, più che rappresentare una pratica di devozione. Si evidenzia l'importanza sociale dell'arte del teatro, intesa sia come momento poetico di partecipazione e coinvolgimento, che come luogo politico di esperienza e discussione. Nel tentativo di raggiungere la più assoluta autenticità, il Living sceglie spesso contenitori diversi dal palcoscenico, fino alle strade e alle piazze, perché non vuole costringere il pubblico ad una

forma repressiva o ad una situazione di immobilità, vuole rompere i muri, portare il teatro entro altri luoghi al di fuori del teatro stesso.

Nelle rappresentazioni del Living non c'è continuità spaziale e l'azione è spezzata da un quadro all'altro. In queste spazialità sovrapposte e dilatate, i cui limiti non sono più fisici ma mentali, lo spettatore diventa parte dell'azione. Dice Judith Malina: "Non avrò alcun pubblico, solo partecipanti". E ancora: "Vogliamo collaborare, interagire con chi è sul palco, con chi è in sala e con chi sta fuori: con il mondo intero."

### **SPAZIO TEMPO**

In questo modo, ogni avvenimento drammatico diventa luogo temporale e, al pari di un happening, l'attimo temporale corrisponde all'azione artistica. Ciò che accade, avviene nel tempo e nello spazio drammatico.

L'atto di fuoriuscita dal teatro di molti gruppi sperimentatori, sembra essere pratica acquisita anche quando, all'inizio degli anni Settanta, alcuni risospingono l'attenzione sul palcoscenico. È il caso Bob Wilson che accetta la condizione di ritorno al palcoscenico, ma riconsidera ogni cosa, togliendo completamente la parola agli attori. Le scene diventano estenuanti quadri visivi, che si sovrappongono orizzontalmente infinite volte. Lo spazio vibra di luci e dissolvenze. In un certo senso Wilson porta sul palcoscenico alcune modalità costitutive che il Living aveva inventato per i propri luoghi alternativi, dagli interni domestici, fino alle strade e alle piazze. Egli dilata le prospettive spaziali senza agire direttamente sullo spazio di cui evoca forme e dimensioni attraverso l'infinita sovrapposizione di piani di luce e linee. Agisce sul tempo del teatro a confronto diretto con il tempo naturale; uno spazio-tempo descritto da spettacoli di dimensioni bibliche, della durata di ore e talvolta anche di giorni.

Così, il teatro ricercando una propria identità, si immerge, confrontandosi con le origini, nella difficile riconquista di una dimensione spaziale posta nell'immediato, nel tempo reale della rappresentazione. Lo spazio del teatro si trasforma sempre più in spazio di vita.

La scena di Bob Wilson si dilata nei colori e nelle forme, come il tempo reale con cui vuole coincidere, nel tentativo di portare vita e tempo naturale sul palcoscenico.

Lo spazio della scena, in una simile dilatazione, non appartiene più esclusivamente al teatro, anche se è lì che, per situazioni contingenti, si insedia. Staccandosi dal teatro la scena cessa di descrivere la realtà, per iniziare ad essere soltanto se stessa, in un rapporto alla pari con il mondo reale. La scena diventa essa stessa realtà.

Da quando il teatro ha cercato fuori dai propri spazi la legittimazione al proprio esistere, ha dovuto abbandonare il tempo artificiale dello spettacolo, per fare i conti con lo spazio-tempo della vita reale.

# LA DENSITÀ DI UN ESPERIENZA

Davide Fabio Colaci

Questo elenco rappresenta una raccolta disarticolata e non sistematica di appunti, riflessioni, intenzioni, annotate prima, dopo e durante il corso di scenografia in vista del concorso/concerto Architetture Sonore.

**01.** Peter Brook ha sempre voluto sottolineare come il problema della rappresentazione, oggi, consiste nella sfida di “dare una densità all’esperienza”, come nei grandi romanzi filosofici dove un contenuto ricco di concetti occupava un numero di pagine maggiore di un libro giallo, nel teatro o nella rappresentazione in genere, sia che si tratti di un grande testo o di uno mediocre testo teatrale, lo spettacolo dura più o meno una serata. Come rendere quindi carica di significato una serata predestinata a concludersi in poco più di un’ora ?

**02.** Questa costruzione/rappresentazione (riferimento al concerto) sembra essere partita da un po’ più lontano, pare abbia voluto raccogliere, attraverso la collaborazione tra musicisti (compositori del conservatorio) e studenti di architettura, una serie di piccole forze, di piccoli messaggi capaci di accavallarsi e sovrapporsi con una naturale e divertente disarticolazione.

**03.** Lo sviluppo di questo concerto per lo Spazio Patio ha la necessità di un cambio di “modalità”, non nella pre-sunzione di inventare o scoprire qualcosa di nuovo, ma nella speranza di “mobilitare” una esperienza che altrimenti si esaurirebbe all’interno di un esperimento progettuale. Il concorso, gli incontri, le discussioni, le prese di posizioni, le possibilità economiche, sono solo dei limiti utili alla formazione di una esperienza progettuale critica ed autonoma.

**04.** La scena, come una grande piazza urbana, si è prestata con i suoi dispositivi (permanenti e temporanei) ad essere “attivata” come un grande campo magnetico fatto di intenzioni, idee e progetti .

**05.** Ciò che si è composto in scena (nello spazio ma più in generale nella dimensione sensoriale dell’esperienza) è stato un insieme indistinto, ma incalzante, di tocchi leggeri, input sensoriali, frammenti di informazioni, intensità variabili di sentimenti e molto di più. Come una serie di piccoli balzi ad intervalli irregolari, la capacità percettiva del pubblico ha potuto selezionare (più o meno istintivamente) una serie di dati spaziali non più relegati alla sola

dimensione della visione o dell'ascolto.

**06.** Il carattere fluido e dinamico dell'esperienza ha acquistato un aspetto molto più denso, nel senso che tutti i messaggi (volontari o casuali) si sono trasformati nel vero e proprio strumento dell'esperienza, alimentando la formazione di una spessa e ricca scoperta sensoriale.

**07.** Lo spazio, la sua fruizione, la musica e la sua dimensione spaziale, sono solo gli ingredienti di un grande e saporito "minestrone", che si mescolano per merito di una nostra nuova "capacità uditiva". Per questo, sono necessarie tutte le facoltà percettive in grado di organizzare una sistematica rielaborazione; dove la propria capacità immaginativa si trasforma in un impegno quotidiano di trasformazione di contenuti.

**08.** Sembra che il mondo che ci circonda necessiti di nuovi territori dell'immaginario, capaci di superare quel senso di saturazione diffuso, dove tutto sembra già essere stato pensato, progettato e prodotto. Si rende quasi necessario affrontare il tema dello spazio scenico e della rappresentazione (non solo sonora) attraverso il difficile passaggio dell'esperienza. La visione del mondo in bidimensione non ci appaga più, non esiste un'idea o una sola informazione che possa esaustivamente spiegarsi in un'immagine o in un suono. Per capire e per pensare i meccanismi dello spazio e della scena occorre un continuo spostamento tra i diversi piani, i piani che i nuovi media e le nuove istanze della contemporaneità sembrano produrre.

**09.** Il carattere totalmente partecipativo della fase progettuale ha rappresentato un principio di aggregazione spaziale di idee, che gli studenti scenografi hanno sentito proprio fin dall'inizio. Non a caso questo carattere totalmente fluido e trasversale è stato subito accettato con grande naturalezza e normalità da tutti i partecipanti. Questa modalità di vivere lo spazio, attraverso una serie di eventi, sembra appartenergli, pare che la loro capacità di ricevere messaggi e informazioni sia sempre più articolata e pronta a raccogliere.

**10.** Lo spazio dell'esperienza è intermittente, denso e a volte seduttivo.

## SCENOGRAFIARCHITETTURA E MUSICA

Giovanni Ottonello

Un semestre ricco di stimoli e motivazioni, ha permesso agli studenti del corso di Scenografia, di confrontarsi con temi complessi e contaminati da numerosi altri input: architettura e scenografia, spazio e musica.

Questi binomi sono stati i capisaldi di un percorso che per quanto mi riguarda ha avuto anche deviazioni verso il mondo dell'arte, soprattutto quella contemporanea, cercando di apportare all'elaborazione del progetto anche un consistente bagaglio di artisti - noti e meno noti – che hanno fatto dello studio dello spazio (e del loro rapportarsi a quello) motivo di approfondimento, di confronto e scontro. Le performance, gli happening o la videoarte (perfetto connubio tra volumi e musica o suono in senso più ampio) sono stati presi in esame dai gruppi di lavoro ed elaborati o assorbiti. Gli artisti più citati sono stati Nam June-Paik, Peter Greenaway, Ernesto Neto.

Creare, progettare una scenografia, che sia da sfondo o che sia parte attiva di un concerto musicale, è sicuramente operazione non facile, soprattutto se lo spazio preso in esame non ha quei connotati classici che ci vengono consegnati dalla storia. Il patio della Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano è uno spazio dove i confini non sono segnati dalla intrinseca necessità di avere un perimetro, è uno spazio complesso, frammentario, metallico, dove il fuori-dentro e il dentro-fuori non hanno un significato oggettivo.

Quale posto migliore per un concerto di musica contemporanea?

Quale percorso progettuale si deve tenere?

Dove saranno collocati gli strumenti? I musicisti?

E' importante la musica che produrranno?

A che ora tramonta il sole?

I colori? I materiali? Costi?

L'acustica?

Il pubblico?

Esempi del recente passato?

Sono state queste e molte altre le domande lanciate durante le revisioni di progetto per potere giungere all'elaborato finale. Domande che spesso avevano più risposte, anche in contraddizione tra loro, a dimostrare come tutto può avere un punto di vista diametralmente opposto, ma non per questo meno valido. Si è compreso come sia importante capire lo strumento e il suo suono, come sia importante la percezione di tale suono e come l'architettura/scenografia possa aumentare tale percezione, o distorcerla, o farla morire.

Il risultato?

Lo studente direbbe ottimo, io direi omogeneo in quanto tutte le domande hanno trovato risposta e ogni singolo progetto è giunto ad una sua chiarezza e coerenza finale.

## SPAZI E SCENE MUSICALI

Gianluca Zecca

L'occasione di un progetto per una scenografia, resta un interessante esercizio architettonico che mette in relazione il progettista, con una serie di problematiche difficilmente affrontate in un progetto tradizionale. La progettazione scenografica, che nel laboratorio universitario ha permesso di arrivare alla realizzazione concreta della scenografia, si è infatti confrontata con aspetti funzionali ed estetici nuovi per gli studenti che hanno lavorato al progetto vincitore. Imparare a progettare spazi e volumi con funzionalità sceniche, oppure elaborare progetti lontani da una pratica architettonica che prevede l'elaborazione plastica della forma come paradigma funzionale, si è rivelato un esercizio pratico molto interessante. L'esito di tale attività progettuale, ha coinciso con un nuovo concetto architettonico che ha preso in esame valori emozionali ed empirici, in una sorta di trasposizione tridimensionale di un'immagine. La scenografia ha spazialmente occupato il Patio del Politecnico (spazio architettonico), trasformandolo, per un tempo minimo, in un altro spazio, dove la complessità dell'immagine percepita, nel rapporto dialettico tra spettatore, attore-musicista e spazio architettonico, ha generato un evento emozionale (e funzionalmente differente) per quel luogo e a quell'ora. L'interazione degli elementi scenici, luci, forme, colori, musiche, uomini, attentamente "progettati", è riuscita a cambiare la logica di progetto, rendendo possibile analizzare e progettare le relazioni che legano gli elementi scenici tra loro. Trasferire il progetto da un piano puramente spaziale, ad un piano relazionale, ha generato negli studenti molteplici punti di vista, che hanno sostanzialmente inciso sulla personalità creativa degli stessi. Elaborare un progetto e concretizzarlo in un tempo brevissimo, ha inoltre determinato una coscienza pragmatica nel contenuto progettuale: controllare il progetto con tutte le complessità allestitiva, funzionali ed economiche, ha rappresentato un'occasione didattica che travalica la semplice pratica, anzi amplifica costantemente l'esperienza vissuta da parte degli studenti e degli insegnanti, in un rapporto paritetico e dialetticamente equivalente.



## CONTRIBUTI

## IL TEATRO FUORI DAL TEATRO

Paolo Stratta

Oggi vorrei parlare del teatro di strada. Nell'immaginario collettivo questo termine si porta dietro, da una parte un aspetto magico, di apparizione, dall'altra, una serie di stereotipi e di luoghi comuni, spesso negativi.

E' più corretto dire di strada anziché da strada, perché questa seconda dizione sembra diminuire l'importanza del fenomeno e la specificità della tipologia dello spettacolo.

Bisogna anche ricordare che, collegati al teatro di strada, ci sono alcuni termini che in italiano vengono usati con un carattere spregiativo. Per esempio la parola pagliaccio, o clown, per me ha un significato molto importante che ha a che vedere non con la superficie, ma con l'interiorità della persona. Essere clown vuol dire scoprire chi siamo, vuol dire accettare i propri difetti e portarli in pubblico amplificati. Quindi è un percorso verso la sincerità.

Brevemente il mio percorso: mi sono laureato al Dams, e il lavoro di ricerca che ho fatto sul teatro di strada mi ha portato alla scrittura di un libro su questo argomento. Inoltre, siccome ho sempre scritto e sviluppato gli spettacoli che avevo in mente, ho deciso di indirizzare il mio lavoro più propriamente verso la performance.

Il mio lavoro mi ha portato alla scrittura di molti spettacoli, ma ciò in cui mi sto particolarmente impegnando è la scuola di circo contemporaneo.

Tutto è partito dalla scrittura di uno spettacolo di circo contemporaneo (che poi cercheremo di capire cosa vuole dire) cinque anni fa. Ho iniziato cercando degli artisti di circo attraverso delle audizioni in tutta Italia e ho scoperto che in Italia non esisteva nessun giovane artista formato con le tecniche e le discipline del circo, che avesse una propensione alla scena differente da quella del circo tradizionale. Pertanto per un anno intero ho passato intere giornate impegnandomi, sia nelle prove dello spettacolo che avevo scritto, sia nella formazione degli artisti e degli attori, come artisti di strada, appunto: danzatori, qualche mimo, dei musicisti, ecc.

Da quella esperienza mi sono reso conto che, inconsapevolmente, avevo creato quasi l'anno zero di una scuola, nel senso che, durante il lavoro di un anno, avevo formato dei giovani potenziali acrobati, facendo venire un po' da tutto il mondo artisti di vari circhi. Da quella esperienza è nata la scuola.

Quindi, cos'è il circo contemporaneo?

Il circo contemporaneo avviene fuori dai teatri e molto sovente anche fuori dai tendoni.

Lo spettacolo che ho preparato di circo contemporaneo, lo abbiamo rappresentato in tutti gli spazi possibili, è stato in tournée per due mesi, ha fatto quarantaquattro repliche ed è stato in teatro a Brescia, è stato sotto un tendone, è stato all'aperto, è stato in situazioni rurali, nei centri storici delle città, di mattina, di pomeriggio, di sera e di notte. Quindi, in tutte le situazioni di pubblico e di luce. E' uno spettacolo teatrale, in cui il gioco è quello di inserire lo spettatore all'interno di uno spettacolo di circo contemporaneo, facendogli credere di assistere ad uno spettacolo teatrale.

Pertanto, il teatro di strada e il circo contemporaneo hanno una natura molto forte comune, un codice genetico molto simile, anche se è possibile riconoscere alcune differenze molto importanti. Per definire il circo contemporaneo in modo breve e sintetico, possiamo dire che è una forma di spettacolo che unisce le tecniche del circo, quindi, l'acrobatica, la giocoleria, le discipline aeree come ad esempio il trapezio, il cerchio aereo, ecc., con un'idea drammaturgica e con un'idea di teatro e di danza. In particolare, il nuovo circo rimanda un po' al concetto di danza contemporanea. Quindi il circo contemporaneo ha una componente coreografica molto più forte del circo classico. Il circo contemporaneo, il circo in generale e il teatro di strada hanno in comune forse proprio il codice genetico dell'artista popolare. E' come se esistesse una sorta di "fiume sotterraneo" dell'arte popolare che ogni tanto nel corso dei secoli viene in superficie.

I primi artisti popolari assimilabili ai giocolieri, ai saltimbanchi, pare siano comparsi addirittura nell'antico Egitto. Essi si esibivano nei mercati come giocolieri, per pubblicizzare la merce esposta, unendo questa forma di spettacolo ad un'idea di commercio.

Il "codice genetico", che si ritrova nel corso dei secoli nell'artista popolare, fa sì che egli, pur essendo sempre se stesso, muti nel tempo il proprio vestito a seconda delle condizioni del suo intorno. Pensiamo ai mimi della latinità, ai giullari nel medioevo, alla commedia dell'arte, dove gli artisti utilizzavano le tecniche dell'acrobazia e della giocoleria. Da questi si arriva più recentemente al circo e in parallelo anche al music hall (da non confondere con il musical) che si lega moltissimo il concetto di cabaret, per poi arrivare, oggi, al teatro di strada.

Lo spettacolo di strada affronta il tema dello spazio in due diversi modi, che rientrano nel concetto che la giocoleria ha dello spazio: da un lato c'è lo spazio che si occupa, lo spazio che si vive, che si investe con lo spettacolo, dall'altro c'è lo spazio di relazione tra gli attori e tra gli attori e gli attrezzi.

Qualche volta è anche importante inventare degli attrezzi scenici, come ad esempio ho dovuto fare nel mio spettacolo. E' all'interno di una più generale idea di spazio, che si colloca l'attrezzo che l'artista, il performer, utilizza. L'oggetto, nell'arte popolare e nel circo, quindi anche nella giocoleria, viene usato molto più direttamente che non

in una manifestazione teatrale.

Ci sono vari tipi di giocoleria: una è di tipo tradizionale, quella che si vede al circo, ed è un tipo di giocoleria che utilizza come concetto base la velocità, quindi lo spin, il muovere l'oggetto a grande velocità. Questo tipo di giocoleria usa anche un grande numero di oggetti. Poi c'è un tipo di giocoleria, che potremmo chiamare cubica, che ha maggiori rapporti con lo spazio, che immagina il giocoliere all'interno di un cubo con sei facce, e che lavora sui piani, sulle diagonali e sulle intersezioni dei piani. Ma c'è anche un altro tipo di giocoleria, che è quella che codifica numericamente ogni lancio, sia della mano destra, che della mano sinistra. In questo modo abbiamo delle sequenze numeriche che ci permettono di scrivere un pezzo di giocoleria. Trovo interessante questo, perché permette di sostenere che, sia il teatro di strada, che quello popolare, che come abbiamo visto hanno relazioni strettissime con un certo tipo di circo, non sono improvvisati, anzi sono il frutto di un lavoro enorme di codificazione, di sacro artigianato, se non addirittura di arte.

In una performance di giocoleria viene meno tutta la poesia e tutta la magia, nel momento in cui c'è un errore tecnico. Così come anche nella commedia dell'arte, che erroneamente si è pensato e si è scritto che fosse improvvisata, in realtà era necessaria una fortissima preparazione. Fare teatro fuori dal teatro, significa mettere in evidenza tutta una serie di criticità.

Andare a teatro in modo tradizionale significa sapere che esiste uno spettacolo, comprare un biglietto, sedersi, stipulare un patto comunicativo tra te, che sei seduto, e lo spettacolo che è dietro il sipario, vedere uno spettacolo che generalmente ha un intervallo, apprezzarlo o meno, battere le mani o meno, e andare via.

Fare spettacolo fuori dal teatro significa, molte volte, andare di fronte a un pubblico, che non sa quello che stai per eseguire. Dunque è un teatro di occasione, è un teatro legato all'idea di sorpresa, dove l'incidente si trasforma in un accidente. La prima cosa che l'artista di strada deve fare è incuriosire la gente, quindi alterare in qualche modo il ritmo di quello che succede nella strada.

Se, ad esempio, siamo in una via dove la gente cammina velocemente e ci mettiamo a camminare velocemente, anche se vestiti in modo buffo, non ci vede nessuno. Se al contrario cambiamo il ritmo del movimento, camminando molto lentamente, tutti ci noteranno. E' quello che, per esempio, faceva il Living Theater quando organizzava delle piccole parate in strada, a rallentatore. Così, si creava subito uno stacco molto forte, tra il ritmo degli attori e quello delle persone, come essere di fronte ad un'immagine a fuoco, contemporaneamente ad un'immagine fuori fuoco.

Ci sono varie tecniche per captare l'attenzione e per arrivare a creare il cerchio attorno al quale le persone si collocano per assistere allo spettacolo. La prima cosa, fondamentale quando si lavora in strada, è quella della creazione del cerchio. Il cerchio è una figura geometrica fondamentale in tutto lo spettacolo popolare, fino ovviamente

al circo, che si svolge per definizione all'interno di un cerchio.

Il cerchio consente all'attore e allo spettacolo di avere la piena visibilità, in qualunque momento, di tutti gli spettatori, ma consente anche, ad ogni spettatore di vedere tutti gli altri spettatori.

Dopo questa prima parte, si sviluppa la seconda, che è lo spettacolo vero e proprio.

La parte finale dello spettacolo, non meno importante della prima e della seconda, è il cappello. Il cappello è il momento in cui l'artista riscuote, e il rapporto con il denaro è fondamentale. Infatti, l'artista di strada deve porsi davanti al suo pubblico e creare quello che prima chiamavo "patto comunicativo", cioè, far capire subito al pubblico che lo spettacolo non è lì per caso, che gli artisti/attori non sono persone qualunque, e che pertanto sono lì per chiedergli dei soldi.

Leo Bassi, un grande artista popolarissimo in Spagna, ci parla chiaramente del fatto che dobbiamo far capire al pubblico che, così come quando entra in una panetteria, deve pagare ciò che compra, se uno si ferma a vedere uno spettacolo per un quarto d'ora perché gli piace, deve pagare ciò che ha visto con del denaro.

Quindi un'artista di strada, un'artista popolare che lavora in strada, può essere un tecnico bravissimo, ma se non è in grado di creare il cerchio e di chiedere i soldi, non sarà un'artista completo.

In Italia, negli ultimi venti anni, il teatro di strada ha avuto una grandissima evoluzione. Sono nati festival e rassegne di vario genere, e ciò sembra essere una contraddizione in termini, perché un festival, in quanto evento organizzato, non può avere l'occasionalità e la magia del teatro di strada il quale si integra con l'ambiente urbano e lo arricchisce. La funzionalità dello spettacolo in relazione al luogo in cui esso avviene, è una delle prime cose da tenere presente.

Spesso il luogo può dare delle importanti indicazioni e la compagnia deve saperle utilizzare. Quindi, l'analisi che si deve fare dell'architettura del luogo, deve necessariamente entrare in relazione con la drammaturgia dello spettacolo; un buon artista, secondo me, trae buon profitto dalla strutturazione del luogo.

Va detto, che i festival di teatro di strada, propriamente detti, in realtà, accolgono prevalentemente artisti singoli o piccoli gruppi, piccole compagnie che non hanno mai particolari necessità di spazio, quindi, da parte dell'artista di strada tradizionale, spesso, non c'è un vera e propria investigazione sullo spazio scenico circostante.

Lavori che invece investono di più lo spazio, sono lavori di compagnie di una certa importanza; in Italia siamo piuttosto indietro rispetto ad altri paesi.

E' adesso, che stanno cominciando a nascere le prime forme di spettacolo popolare, che si pongono il problema della relazione con lo spazio, della creazione di una drammaturgia che funzioni all'aperto.



## **LO SPAZIO DELLE ARTI**

Pierluigi Salvadeo

Leonardo Sangiorgi (Studio Azzurro)

Luca Basso Peressut

Alessandro Solbiati

Marina Spreafico

Paolo Rigamonti (Limiteazero)

Pierluigi Salvadeo

Arte e architettura, da tempo, anziché risultare strumenti di mediazione verso il reale, hanno preferito essere ammirate, essere viste.

Germano Celant dice: “Arte e architettura concentrano sulla propria apparenza e superficialità ogni sguardo e si traducono in spettacolo di un’esistenza culturale la cui realtà si dispiega non tanto nel procedere concreto quanto nel teatrale, così da rendersi identica a fondali e facciate”.

Guy Debord, già intorno alla fine degli anni Sessanta, nel suo libro “La società dello spettacolo”, si accorge che la crescente società dei consumi, cerca una nuova estetica di città, attraverso la pubblicità, i media, lo spettacolo ecc. La sua analisi parte sostanzialmente dal pensiero marxista, in cui la merce si caratterizzava da un lato per il suo valore d’uso, dall’altro per il suo valore di scambio. Il valore d’uso, per Marx, rappresenta il potere di circolazione della merce stessa; nella società dei consumi Guy Debord si accorge, con uno spettacolare anticipo sui tempi, che l’uso perde progressivamente la sua importanza, rispetto al valore di scambio. Gli oggetti, quindi, cominciano a contare più per la loro possibilità di essere merce, e predomina il loro carattere simbolico, rispetto a quello materiale. Predomina l’astrazione rispetto a ciò che è la loro realtà fisica. Quindi, dice Guy Debord: “Lo spettacolo è l’ultima proiezione della merce privata del suo valore intrinseco e ridotta a puro valore di scambio.” E poi: “Il mondo reale si è trasformato in immagine, la realtà sorge nello spettacolo, e lo spettacolo è reale.” Cioè, la vera essenza della merce è la spettacolarizzazione. La merce non viene quindi acquistata per essere consumata, ma sostanzialmente viene acquistata per la sua carica simbolica.

Un altro pensatore, più contemporaneo a noi, che ha scritto in relazione a quest’argomento, Jacques Derrida, negli ultimi suoi scritti sostiene che lo spazio pubblico diventa uno spettro, e non è più riconoscibile o definibile in termini di relazione tra tipologia e morfologia, ma può essere ripensato in termini di scena o di luogo di visibilità. Si mette in evidenza un’idea importante, che a noi che ci occupiamo di teatro interessa molto: uno spazio, per essere tale, necessita di una sorta di consenso.

Questo significa che, in questo momento di globalizzazione totale, in cui siamo di fronte ad una vero e proprio processo di traslazione delle immagini da un luogo all’altro della terra, è possibile ridefinire lo spazio pubblico, non più in termini fisici o contestuali, ma in termini di immagine.

Quindi, arte e architettura, non lavorano più sul rilevamento degli inganni, cioè non sono più uno strumento di mediazione verso il reale, ma diventano, in qualche modo, strumento di inganno, e rappresentano in un certo senso l’immagine, l’irreale ecc. E’ una sorta di immaginificazione dell’architettura.

Rifking, a questo proposito, scrive un bellissimo libro: “L’era dell’accesso”.

Egli riprende l’idea di spettacolo, che per Guy Debord rappresenta il valore simbolico della merce ormai però

privata del suo valore intrinseco, e compie un ulteriore passo, attraverso il concetto di accesso ad un prodotto. Quest'idea nasce dal principio secondo cui, con la diffusione dei prodotti in serie, il moderno "branding" diventa una modalità per descrivere e per vendere i prodotti, che con la serialità sono diventati indistinguibili l'uno dall'altro. E' soltanto attraverso il concetto di branding che è possibile distinguere i prodotti. Ad essi si sovrappone una immagine, cioè si caricano di un vero e proprio valore simbolico.

Quello che nell'analisi di Debord è il valore simbolico dello scambio si trasforma per Rifking in un valore simbolico di tipo culturale: ciò che i consumatori acquistano, quindi, non sono le cose, ma sono i marchi, e cioè ciò che i prodotti rappresentano. È per questo motivo che Rifking parla di "economia dell'esperienza". Ciò che è veramente necessario oggi è, secondo Rifking, l'accesso ad un bene, che si sostituisce alla proprietà del bene stesso. Quindi, nella new economy, il fornitore mantiene la proprietà di un bene, e lo noleggia o lo affitta ad utilizzatore, che paga per l'uso del bene stesso.

In questa condizione, le cose materiali, vengono sostituite da idee, concetti, esperienze, immagini: è nel vero senso della parola una nuova realtà mobile, che curiosamente coincide con l'impianto fisso delle nostre città.

Da ultimo, volevo citare Paul Virilio, il quale, accorgendosi che viviamo in un'epoca in cui i flussi materiali della finanza, della comunicazione, dell'informazione scientifico-tecnica, definiscono nuove modalità di rapporto, sostiene che anche l'architettura deve essere in grado di modificare la propria natura genetica per divenire una sorta di oggetto di consumo. E' un concetto a cui non eravamo abituati: si consumano spazi, cose, immagini, in rapidissima sequenza, e ne deriva quindi un'architettura che paradossalmente segue le leggi mutevoli ed enigmatiche del mercato. Alle tre dimensioni fondamentali della geometria, Virilio, sostituisce altre tre dimensioni che sono quelle cosiddette della massa, dell'energia e dell'informazione. In definitiva, il tema della comunicazione diventa un tema importante per la costruzione dell'edificio. I manufatti si consumano in superficie, su muro, su pagina, su schermo, c'è quindi una completa inversione di valori rispetto al modo precedente di intendere lo spazio. Pertanto, l'articolazione strutturale del manufatto, si trova rimpiazzata da un'immagine che si fa riconoscere come l'unica realtà. Questo modo di vedere l'architettura, trasferisce tutto il valore della ricerca al metodo della sua spettacolarizzazione, producendo una nuova idea di spazio. È una spazialità bidimensionale, che definisce nuovi rapporti tra la superficie dell'architettura e lo spazio tridimensionale.

Traccio una breve storia.

Per superficie dell'architettura, possiamo intendere la pelle del manufatto, ma anche la superficie dipinta, fino all'opera d'arte, che prende posizione sulla superficie stessa dell'edificio. Tra la superficie del manufatto architettonico e la superficie del dipinto si genera un intervallo che, a partire dalla cultura moderna assume una vera e propria dimensione interpretativa dell'opera esposta, fino addirittura ad assumere nel tempo un valore

architettonicamente autonomo. Questo intervallo, che nella tradizione espositiva classica non esplicita alcuna volontà interpretativa dell'opera esposta, assume in epoca moderna, carattere esplicativo e di giudizio dell'opera stessa. L'intervallo tra opera e opera si carica di senso, assumendo negli anni una vera e propria dimensione architettonica riconoscibile.

La cultura moderna si appropria di questo intervallo fino a staccare completamente l'opera dalla parete e a trovarne collocazioni spazialmente più libere e svincolate da ogni principio classico di costruzione.

Vorrei far partire la mia descrizione dal luogo tradizionalmente dedicato alla esposizione delle opere d'arte: la pinacoteca classica. In essa è quasi sempre presente una fascia visuale, all'interno della quale si collocano le opere, composta da una cornice bassa collocata a circa un metro da terra e da una cornice alta in prossimità del soffitto. Questa posizione obbligata delle opere non descrive una vera e propria teoria del mostrare. Lo scopo è quello di creare un supporto materiale e uno sfondo per un oggetto da vedere o da vendere. In ogni caso il codice dell'allestimento non era palese, il visitatore era portato a percepire tutto piuttosto che interpretarlo. Il metodo quantitativo si rifiutava di operare qualunque selezione.

Con le grandi Esposizioni, si inizia ad avere una diversa visione del modo di esporre, e lo spazio tra opera e opera inizia a creare una sorta di fraseologia, cioè lo spazio diventa un intervallo utile alla costruzione del senso della relazione tra le opere.

Dovendo esporre oggetti a tema o opere artistiche di un autore o di gruppi coerenti di autori, lo spazio tra opera e opera inizia ad assumere un significato di carattere analogico, storico-cronologico, tematico e ambientale. Prende corpo ad esempio la mostra tematica. La didascalia occupa spesso l'intervallo tra le opere ed assume un carattere storico cronologico.

Il primi momenti, in cui è possibile individuare l'inizio di questo discorso, si trovano, ad esempio, nei disegni futuristici di Balla: nel "Progetto di arredamento futurista" (1918) e la "Festa futurista in casa Depero" (1923). Qui, la superficie muraria è in sintesi con la superficie pittorica. Vale a dire che le pareti non incorniciano più il dipinto, ma sono esse stesse dipinti. Tutto lo spazio è percorso da un cromatismo che rende dinamico ogni dettaglio dell'architettura. Nella mobilità dei colori e di ogni materiale effimero (cartone, fogli di metallo e alluminio, ecc.) non si distingue più tra i mobili, i quadri e le pareti. Ogni oggetto ed ogni superficie è subordinata all'insieme ambientale. La cornice, intesa come limite, è negata da qualunque superficie dipinta, in modo che gli elemento fluttuino e si rapportino meglio tra loro.

Lo spazio architettonico si riflette nell'arte e viceversa.

Nel 1921 Ivan Puni, alla Gallerie Sturm di Berlino, agisce sulle pareti, sul soffitto e sul pavimento senza soluzione di continuità. Egli fa convivere superfici cromatiche e ambienti diversi, in un unico spazio, sciolto e variabile.

Nel 1927 Theo van Doesburg, nella sala da ballo del caffè Aubette all'Aia, distrugge l'idea di prospettiva classica. Le superfici dipinte fanno perdere profondità allo spazio, ed ogni spigolo viene attraversato e messo in discussione attraverso un serrato cromatismo. In questo caso, lo spazio si piega completamente alle necessità dell'arte.

Nel 1923 Herbert Bayer, nella parete dipinta nell'officina di pittura murale alla Bauhaus, perde ogni gerarchia spaziale e immagina uno spazio in totale osmosi con la pittura.

Nel 1921 alla mostra di Malevich o.10, i quadri vengono esposti a parete, a soffitto, sugli angoli. Sembra acquisita la lezione secondo cui, ormai, ci si possa riferire a diverse e rinnovate relazioni spaziali tra oggetto e superficie muraria, tra oggetto e spazio.

Queste opere segnano il trapasso dall'opera d'arte all'ambiente: l'arte scende dal cavalletto e aggredisce la parete. Il prossimo passaggio sarà l'abbandono anche della parete e l'aggressione dello spazio.

Così, per El Lisitskij lo spazio e l'opera hanno un unico significato. Tra spazio e pittura deve esserci una forte unità organica. Il risultato di questa ricerca è l'ambiente dei Proun del 1923. Arte e ambiente convivono in un'unica sintesi, all'interno delle sei superfici che circoscrivono lo spazio e che ora hanno solo bisogno di ricevere una forma. L'ambiente dei Proun è un vero e proprio spazio artistico e in esso l'attenzione si sposta liberamente dal punto alla linea, dalla linea alla superficie, dalla superficie allo spazio e viceversa. Lo sforzo di El Lisitskij diventa metodo nello stand espositivo per uno stabilimento di celluloidi del 1921 di Piet Zwart.

Questo concetto sembra pratica ormai acquisita nell'ambiente per mostre d'arte a Dresda del 1926, sempre di El Lisitskij. Lo spazio si divide in pareti che si suddividono in infinite asticelle. I riquadri che si formano sono coerenti con le opere esposte e le differenti aree visive che si vengono a formare costituiscono per il visitatore un unico sistema interpretativo, e di fruizione dell'opera esposta.

L'ambiente di Dresda individua una vera e propria teoria del mostrare che supera l'idea di parete espositiva, in quanto semplice supporto dell'opera, ma che usa lo spazio intero come sistema artistico ed espositivo.

L'opera d'arte sta definitivamente abbandonando la parete, intesa come supporto, e si sta appropriando dello spazio nella sua interezza.

E' il movimento moderno che libera definitivamente il manufatto dai vincoli statici classici. Subentra una concezione spaziale nuova, basata su forme e concezioni sciolte da impedimenti, così, quadri e sculture iniziano a muoversi e a ruotare liberamente nello spazio, di cui si inizia ad avere una vera e propria percezione sferica. L'opera si mette in evidenza da tutti i lati, anche quelli normalmente nascosti.

Così, ad esempio, nell'esposizione del 1934 dei metalli non ferrosi, allestita da Walter Gropius, le linee continue rappresentate dalle strutture metalliche e in tubo di rame, escludono a priori il vincolo murario e aderiscono ad una visione spaziale e tridimensionale dell'oggetto. A questo proposito, va anche ricordato il padiglione di Joost

Schmidt per la Associazione delle industrie conserviere, alla Esposizione internazionale dell'Igiene di Dresda del 1930. Oppure, alla mostra di Parigi del '37, il Palazzo dell'aria di Sonia Delaunay.

Il distacco, ormai completo, dell'opera d'arte dalla parete, da luogo a strutture spaziali, che si spingono fino alla costruzione di veri e propri padiglioni che si astraggono dallo spazio circostante del contesto, costituendo, essi stessi, spazio. E' il caso di tutti i padiglioni espositivi, che da questo momento costelleranno mostre ed esposizioni. La definizione di ambienti astratti adatti ad esporre, ritorna, paradossalmente, a rendere riconoscibile il significato autonomo del muro. Quindi, se Balla, Puni e Lisitskij, avevano piegato le pareti all'arte, il risultato di questo lungo percorso sarà quello di esaltare la superficie muraria nella sua totale autonoma estetica.

Nel 1929, la parete nuda è intesa da Kandinskij come un elemento primario dell'arte:

“La parete nuda!...La parete ideale, su cui non c'è nulla, a cui non si appoggia, a cui non sono appesi quadri, sulla quale non si vede nulla. La parete egocentrica, che vive in 'se e per se', che afferma se stessa, la parete casta. La parete romantica. Anch'io amo la parete nuda ... .Chi sa veramente sentire, con l'intensità dell'esperienza vissuta, la parete nuda, è preparato nel modo migliore per vivere in se l'esperienza di un'opera pittorica. La parete bidimensionale, perfettamente liscia, verticale, proporzionata, 'muta', sublime, che dice di sì a se stessa, rivolta in sé, limitata all'esterno e irraggiandosi verso l'esterno, è un 'elemento' quasi primario.”

Le Corbusier nella Esposizione di Parigi del 1940 sulla Francia d'oltre mare, espone pannelli descrittivi a partire da pareti spoglie. Lo spazio che ne deriva è essenziale, asettico e quasi primario, in grado di ospitare l'opera d'arte, senza mediazioni. E' un luogo nudo, in cui il mutismo dello spazio si confronta con il tumulto dell'opera esposta. Mi fermo qui, ma credo che sia sufficiente per cogliere alcuni aspetti importanti relativi alla relazione tra superficie e spazio. Ed è proprio in questo rapporto, che continua ancora a giocare buona parte del senso dell'edificio. Oggi, più che mai, gran parte dell'articolazione strutturale, quindi del senso reale del manufatto, si trasferisce sulla superficie dell'architettura, traducendosi in una nuova idea di spazio.

Paul Virilio sostiene che siamo di fronte a una svolta epocale, simile a quella del Movimento Moderno, che aveva radicalmente modificato la relazione tra spazio e architettura. Contrariamente alla sincerità e trasparenza predicate dal Movimento Moderno, siamo ora costretti a coniugare due termini ritenuti fino adesso inconciliabili, come qualità e simulazione.

Siamo di fronte ad un nuovo tipo di spazio: lo spazio della rete, il cosiddetto cyberspazio, che annulla il vincolo dello spazio-tempo. E' uno spazio in cui, alla totale perdita di orientamento, corrisponde la riconquista della relazione tra immagine e messaggio trasmesso. Come sostiene Pierre Lévy: “ La cybercultura recupera la relazione tra messaggio e immagine tipica delle società orali, in cui i discorsi erano inevitabilmente recepiti nell'ambiente in cui venivano prodotti. Con le successive società della scrittura, si mette in atto una separazione tra i testi e i

contesti da cui i discorsi provengono. La cybercultura recupera la compresenza dei messaggi col loro contesto, che nelle società orali ha la sua origine e il tema dell'immagine diviene dominante perché unifica contesto e testo.” Si definisce una nuova universalità che dipende dalla interconnessione dei messaggi, dalla trasversalità dei discorsi e dalla compresenza dei codici, da cui nascono inedite risposte ai nuovi bisogni di spazio pubblico. Il modo collettivo di pensare lo spazio si traduce in una sorta di consenso sul luogo e sullo spazio, un problema di “brand” dello spazio, di “posizionamento” nel “mercato della città”, al pari di un prodotto industriale da vendere e da collocare sul mercato delle merci. Anche per lo spazio pubblico è importante il problema della sua visibilità, della sua riconoscibilità. Si parla da qualche tempo di “marketing urbano” e del “city-manager”, come della figura professionale adatta a collocare la città e i suoi spazi in un contesto produttivo evoluto, al pari dei prodotti attorno ai quali ruota l'economia di un paese. Anni di teorie sulla non meglio definita “città contemporanea”, sui “non luoghi”, sugli “edifici ibridi” e sulle “ibridazioni spaziali”, e altri termini che hanno perso via via di efficacia, possono forse trovare una sorta di codificazione salvifica nella Cybercultura. Una specie di “Arca della salvezza”, diversa dalle precedenti forme culturali, costruita sulla indeterminatezza e su un nuovo senso di globalità, di multidisciplinarietà, di contaminazione.

Il nuovo contesto è un contesto globale, un contesto di rete, un contesto in cui si è sviluppata l'interconnessione dei messaggi tra loro, un contesto di dialogo planetario, di scambio costante delle informazioni e delle immagini. In questo contesto differenziato, diventa essenziale osservare i differenti modi di fare spazio. Ecco allora il senso degli interventi che seguono, orientati verso il comune intento di definire i propri spazi, a partire dalla specificità di discipline diverse.

Leonardo Sangiorgi (Studio Azzurro)

Vorrei prendere spunto dalle cose che sono state dette, per ripercorrere a modo nostro il tema di questo seminario: “Gli spazi dell'arte”. In particolare, per quanto mi riguarda lo modificherei in: “Lo spazio dell'arte”, e dico questo a partire da un osservatorio privilegiato come è quello di “Studio Azzurro”. Mi ricollego agli esempi descritti nell'intervento che mi ha preceduto, che sono serviti molto per capire la continua evoluzione del rapporto tra opera e spazio. Ma, a questo punto aggiungerei ancora un elemento, e cioè l'osservatore, colui al quale è dedicata l'opera realizzata e che è immerso nello spazio dell'opera. Mi sembra di poter osservare una sorta di “cannibalismo” tra architettura e opera d'arte: o l'opera fagocita l'architettura, o l'architettura fagocita l'opera.

E' un conflitto che esiste da sempre, che rappresenta anche una qualità, ed è presente anche oggi, momento in cui le opere appartengono ad una categoria, la cui sostanza è, come direbbe Shakespeare, molto vicina alla materia

con cui sono fatti i sogni, vale a dire possiedono una qualità immateriale molto forte.

Vorrei parlare dell'attività di "Studio Azzurro" che è partita attorno agli anni Ottanta.

Tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta, le persone che hanno composto "Studio Azzurro", io, Paolo Rosa, Fabio Cirifino e, una decina di anni dopo, Stefano Roveda, non potevano far altro che interessarsi di arte, anche se già in un modo decisamente trasversale. Il cinema, l'animazione e il concetto di movimento, erano i principi base attraverso i quali le nostre opere potevano essere sempre lette.

Collocherei alla fine degli anni Ottanta il boom dell'uso delle immagini ed in particolare di quelle con una valenza elettronica molto forte. L'universo delle immagini è iniziato in quegli anni e ha continuato a espandersi in modo esponenziale da quel momento in poi. Per nostri interessi personali, ci stavamo occupando di cinema, e proprio in quel periodo abbiamo avuto in mano le prime apparecchiature portatili di videoregistrazione. Oltre a degli hardware, ci sono passati per le mani dei software, ma non paragonabile a quelli di adesso. Inoltre, ci aveva molto colpito un libro di Roberto Faenza, che si intitola "Senza chiedere permesso". Era emblematica la copertina, con una giovane con una tracolla incrociata, dove da una parte c'era un fucile e dall'altra un apparecchio di videoregistrazione portatile. A quei tempi, uno dei nostri lavori, sintetizzando quell'immagine di copertina di Faenza, si intitolò "L'arma dell'immagine", e penso che anche l'immagine di quella copertina stesse proprio ad indicare questa direzione: la capacità, la forza, la carica dirompente, che da quel momento in poi avrebbe avuto l'immagine. La forza che avrebbe avuto nel dialogare, nel trasmettere, e nel riportare le proprie idee e le proprie percezioni della realtà, colui che avesse usato questi nuovi sistemi di produzione dell'immagine. In quel periodo, stavamo uscendo dagli anni di piombo, ed erano crollati dogmi e ideologie. Così, in questi anni, abbiamo avuto un grande spazio, un grande universo, nel quale avventurarci liberamente ed esplorare nuove frontiere.

Stando a Milano ci sono capitate molte occasioni, e una delle prime con cui ci siamo confrontati, è stata la nostra amicizia con designer e architetti, non altri artisti, perché una delle direzioni da cui fuggivamo era proprio quella del mercato dell'arte, delle gallerie e dei critici. Le idee che avevamo non erano ancora state messe completamente a fuoco, ma abbiamo deciso da subito di utilizzare l'immagine, ed in particolare l'immagine elettronica, inserendovi una componente fortemente poetica anche attraverso una manualità che derivavamo dagli anni in cui frequentavamo l'Accademia. A questo proposito voglio ricordare che, quasi tutti i membri dello "Studio Azzurro" hanno avuto una formazione di tipo artistico, trasversale o diretta. Non essendo dei tecnici e non sapendo come funzionavano le strumentazioni elettroniche, le abbiamo utilizzate con lo stesso animo con cui, qualche anno prima, affondavamo le mani nei panetti di creta e rendevamo materiche le nostre idee. Con le stesse modalità di allora, abbiamo provato ad affondare le mani in questa materia immateriale che è la luce emessa dalle immagini elettroniche, e abbiamo visto che effetto faceva.

Ettore Sottsass ci ha dato la prima occasione di sperimentazione, quando ci ha chiesto di collaborare, nei primi anni Ottanta, alla presentazione degli oggetti di Memphis.

Fu abbastanza emblematica la nostra idea, perché, dopo un iniziale pudore in cui avevamo pensato di chiedere ai designer e agli architetti, con la nostra collaborazione, di ideare dei mobili da realizzare con la sola “materia elettronica”, ci siamo guardati negli occhi e abbiamo detto: “ma perché non lo facciamo noi?”. Da qui è nata la prima installazione.

Nella nostra idea erano comprese alcune componenti essenziali: lo spazio nel quale l’immagine elettronica viene collocata e la posizione dello spettatore rispetto al nostro intervento. È nato così il nostro primo ciclo di installazioni che si chiama “Luci di inganni”. Erano 12 piccole installazioni formate da grossi monitor, che erano dei cubi di 40 kg di peso, di 50-60 cm per lato, quindi molto ingombranti e presenti. Devo ricordare che a quei tempi non esistevano videoproiettori e tanto meno schermi al plasma. Con questi oggetti e con queste idee abbiamo realizzato una rivisitazione, in termini elettronici, di mobili, usando come materia la luce.

Uno degli oggetti emblematici di questa esposizione era il “video-armadio”, che come tanti altri oggetti, non era altro che la sua immagine vista all’interno di una serie di monitor assemblati tra loro. I manufatti erano rappresentati in grandezza naturale e di fronte era collocato l’oggetto vero. Attraverso i programmi che noi avevamo realizzato, volevamo cercare di superare la dimensione dell’oggetto esposto, per farlo dialogare con l’oggetto vero, che stava di fronte o di lato. È stata un’esperienza molto interessante, forte e anche molto chiara, infatti, chi ha visitato la mostra, ha poi testimoniato di essere rimasto molto colpito, più dalle immagini elettroniche, che dagli oggetti esposti. Questo è avvenuto perché il video raccontava molto di più dell’oggetto. Raccontava una storia, e noi eravamo riusciti a raccontare, attraverso una sintesi di forme, colori e immagini, anziché attraverso una moltiplicazione di informazioni visive. La sintesi che avevamo raggiunto, faceva sì che tutte le cose lasciate in sospeso, non chiarite, fossero colmate dalla fantasia dello spettatore, che in questo modo faceva personalmente compiere l’ultimo passo alla regia del lavoro.

Un secondo lavoro che ci ha permesso di portare avanti questi principi, e che riassume un po’ lo spirito con cui affrontavamo i problemi in quegli anni, è “Il nuotatore”.

Ci eravamo accorti che la dimensione del programma video e dello schermo video era una dimensione ristrettissima, e la dimensione fisica dell’oggetto rappresentato era una dimensione punitiva e limitante. Era la scala reale la dimensione che ci prefiggevamo di raggiungere, fin dai primi tentativi.

Quindi, fin dai primi anni, il nostro lavoro si è concentrato, affinché la dimensione dell’immagine rappresentata infrangesse quella dello schermo video: l’immagine elettronica poteva essere più grande, più invadente, più pervasiva. L’idea era quella che il film non venisse più osservato come al cinema, e quindi in maniera parziale, come

se l'osservatore utilizzasse i paraocchi. Al contrario, quando ci muoviamo in uno spazio in cui sono collocate delle installazioni che dialogano con questo spazio, tutti i nostri sensi sono messi in funzione, secondo un'esperienza immersiva, che fa di quell'esperienza un evento molto più profondo ed efficace.

È a partire da questi concetti che abbiamo realizzato nell'Ottantadue l'installazione di Palazzo Fortuni a Venezia: "Il Nuotatore". E' da più di venti anni che il nuotatore nuota instancabile nelle sue acque elettroniche. "Il Nuotatore" è rappresentato da una immagine che si muove nuotando attraverso una serie di monitor posti in sequenza. Sulla fila di monitor compare anche la linea di separazione tra acqua e aria, e in questa sottile dimensione, questo atleta, questo personaggio, nuota instancabilmente. Bisogna tenere conto che, a quel tempo, i supporti digitali non esistevano e i computer iniziavano a comparire, quindi, questo lavoro è stato realizzato attraverso il massimo delle possibilità della tecnologia analogica. Dodici monitor riproducevano in scala reale la linea di separazione tra acqua e aria e il nuotatore li attraversava senza soluzione di continuità. Volevamo che fosse a tutti i costi superata la barriera della dimensione del video, anche richiedendo allo spettatore uno sforzo di immaginazione, poiché a quei tempi la dimensione delle pareti dei monitor era molto elevata, ma il desiderio di avere un'immagine che pervadesse lo spazio in modo totale, faceva accettare anche queste limitazioni tecnologiche.

"Il giardino delle cose" è un video che rappresenta lo spirito con il quale ci opponevamo alla forte aggressione delle immagini in quegli anni. Era un problema che molti iniziavano a sentire, e, questa installazione era dedicata alla cura, a un altro modo di vedere, a spostare il senso della vista dagli occhi al tatto. Per far questo ci siamo avvalsi di "termocamere" che leggevano, come bianca, la temperatura del corpo, e come invisibili, le cose fredde. L'attenzione e la cura delle mani, nell'afferrare e nello scaldare le cose, le rendeva più o meno visibili, e quindi, nuovamente degne di essere accolte nei nostri occhi così martoriati.

Alla fine degli anni Ottanta, ci fu un salto tecnologico molto forte. Potevamo finalmente, disporre di qualcosa che garantisse l'esistenza dell'immagine elettronica fuori dalle dimensioni del monitor. I video proiettori ci permisero di sviluppare il nostro lavoro su tutte le superfici e quindi di intervenire nello spazio, nel quale collocare le immagini. Un altro sviluppo molto caratteristico fu il passaggio dai supporti analogici, come le videocassette, ai supporti digitali. Tutto questo ci permise di affrontare i lavori da punti di vista differenti, e di aggiungere alla nostra ricerca un importante elemento che ha caratterizzato i lavori di questi ultimi anni: l'interattività'.

L'interattività è una pratica di tipo corale, che definisce un rapporto tra macchina, dispositivo e utente. Per quanto riguarda l'interfaccia, abbiamo provato a esplorare l'ambiente delle interfacce naturali, orientandoci in questo modo, più verso l'uomo, che verso la macchina. Con l'interattività, la narrazione non è più lineare, come quella di un film, ma con i supporti digitali diventa una "iper-narrazione", una narrazione che permette dei salti più o meno logici, attraverso un sistema di segmenti narrativi.

“Tavoli”, è una dei primi lavori che abbiamo affrontato a partire da questi nuovi presupposti e che apre, per noi, un nuovo filone di ricerca. Su ogni tavolo era riprodotta una immagine, che attraverso particolari dispositivi era sensibile al tocco delle persone. Le persone si aggiravano liberamente, toccando i tavoli e componendo, in questo modo, una loro regia, un loro tracciato, attivando le immagini e componendole, attraverso i loro gesti.

Anche in questo caso, come in molti dei precedenti, sia pur attraverso i nuovi principi di interattività, non abbiamo rinunciato alla relazione con lo spazio e ad una dimensione architettonica significativa.

Per questo tipo di installazione abbiamo usato proiettori a cristalli liquidi, pertanto sulla superficie dei tavoli erano chiaramente visibili i pixel che componevano l'immagine. Nonostante questo, lo spazio descritto dalle immagini era percepito come reale, a tal punto che, una persona tentò di fermare i piatti e gli oggetti che cadevano da una di queste tovaglie, videoproiettate. La dimensione immersiva è pertanto proprio quella di vivere l'opera come esperienza, come se avessi veramente toccato il corpo, come se avessi veramente tirato la tovaglia. È una dimensione avvincente, nella quale lo spettatore si cala.

Tradizionalmente, il fruitore sta di fronte all'opera. C'è sempre un davanti, una platea, e c'è sempre un di fronte, una scena. Nelle installazioni multimediali, che noi chiamiamo “spazi sensibili”, questo ordine cambia. Lo spettatore non è più davanti all'opera, ma dentro all'opera, e in questo senso c'è una vicinanza molto stretta con l'architettura, nella quale lo spettatore, il cittadino, l'abitante, è immerso, è dentro, e vive interiormente l'opera.

Studio Azzurro si è interessato di diverse discipline: il teatro, il balletto, la letteratura, la matematica, le scienze, l'archeologia, e attraverso lo strumento del video ha sempre tentato di approfondire il rapporto con la realtà.

“Landing Talk”, ad esempio, attraversa trasversalmente anche lo spazio teatrale, ma un po' anche lo spazio cinematografico. “Landing Talk” è un'opera che è stata realizzata per l'Istituto di Arte Interattiva di Tokyo e doveva essere messa in scena anche in assenza dei suoi realizzatori.

Gli elementi di cui è composta l'opera, consentono la sceneggiatura e la messa in scena di tante altre storie. In quest'opera c'era una forte interazione col pubblico, che poteva continuamente entrare e uscire dalla scena attraverso soglie luminose, come se potesse continuare le narrazioni in atto.

Relativamente alla partecipazione dell'osservatore, in “Sliding Doors” il pubblico reagisce relativamente allo spazio chiuso dalle porte. Nel momento in cui lo spettatore si avvicinava, aveva la possibilità di aprire la porta e le proiezioni verticali delle persone piombavano per terra con una sincronia reale, così come era reale il fatto che la porta stessa si aprisse.

L'architettura ultimamente si è trasformata in una pelle informatica, in una pelle visiva, così, in quest'opera siamo addirittura entrati virtualmente nella costruzione di alcuni dettagli, come ad esempio, quelli di un serramento o di una porta.

Luca Basso Peressut

Vorrei iniziare questa mia riflessione sul rapporto tra arte contemporanea e spazio museale ricordando il caso emblematico del Museum of Modern Art di New York.

Come tutti sappiamo, il MoMA è una delle più importanti istituzioni museali nel campo dell'arte moderna e contemporanea. Bisogna specificare che il termine "arte moderna", come era inteso all'epoca della fondazione del museo, nel 1929, aveva un'accezione molto più vicina a quella che oggi diamo di "arte contemporanea": il moderno allora, era inteso come attuale, avanzato (se non proiettato verso il futuro), per cui, possiamo, parlando del MoMA, assimilare il concetto di *modern* al concetto di *contemporary*.

Alla sua nascita, il museo newyorchese si era dato un obiettivo molto preciso, che era quello di interfacciare, in tempo reale, il pubblico con i prodotti dell'arte dell'epoca che, notoriamente, erano strettamente legati alle avanguardie artistiche, soprattutto europee, prendendo in considerazione non solo la pittura e la scultura, ma anche le cosiddette arti nuove: fotografia, grafica, cinema, design e architettura. Si trattava quindi di esporre manifestazioni creative più complesse e articolate di quelle tradizionali, più legate al divenire delle tecnologie e del mondo industrializzato che all'epoca si stava affermando.

Il MoMA apriva a quella che oggi concepiamo come una delle espressioni della produzione artistica contemporanea, l'utilizzo, nella maniera più estensiva e spregiudicata, delle nuove tecnologie a disposizione e al loro relazionarsi a tutti gli aspetti che riguardano il nostro agire quotidiano nello spazio urbano, metropolitano e territoriale.

Il MoMA si proponeva, e appariva al pubblico, come un museo non storico, anzi antistoricistico, un luogo di sperimentazione dove le collezioni avrebbero dovuto essere, con il tempo, dimesse per fare posto a nuove opere più *up to date*. Il museo non avrebbe perciò dovuto avere una collezione permanente, ma una raccolta di opere che sarebbero dovute cambiare con il progredire del tempo e con il divenire della ricerca artistica.

Questo programma si concretizzerà nel 1939 con la realizzazione del famoso edificio, che tutti noi conosciamo, sulla 53° strada di Manhattan.

Per questo progetto erano stati contattati dai *Trustees* della Fondazione alcuni grandi architetti d'avanguardia dell'epoca, tra cui Gropius e Mies Van Der Rohe, anche se il museo fu realizzato da Philip Goodwin e Edward Durell Stone che erano tra i primi esponenti dell'architettura del Movimento Moderno degli Stati Uniti. L'edificio stesso doveva rappresentare un manifesto della nuova arte architettonica e, in un certo senso, essere il principale e unico oggetto *stabile* in mostra nel museo.

Da questo punto di vista il MoMA era un museo sicuramente innovativo: aveva otto livelli, era una sorta di "museo grattacielo" in cui solo due degli otto piani erano dedicati all'esposizione, in spazi liberi, che potevano essere allestiti con pareti mobili, per assecondare le necessità di flessibilità. Nel resto dell'edificio si trovavano tutte

quelle attività collaterali destinate al pubblico, alla ricerca o alla produzione di pubblicazioni inerenti alle attività del museo: si trattava di una vera e propria *officina per la cultura*.

Oltre agli spazi espositivi interni, il museo aveva anche un giardino sul retro, verso la 54a strada, per le mostre all'aperto. In questo modo le opere d'arte potevano essere viste dalle persone che camminavano fuori, lungo i marciapiedi, attraverso la barriera che chiudeva il giardino, mentre sul fronte principale la totale trasparenza del piano dava al museo il senso di una vetrina aperta verso la città. Per la prima volta si esplicitava un'idea di "museo democratico", in opposizione al museo classico, chiuso come in uno scrigno.

In realtà, come possiamo verificare visitando oggi il museo nella nuova sistemazione dopo i vari ampliamenti che si sono succeduti a partire dal 1950, il processo di sostituzione delle collezioni, che era nei programmi iniziali, non è mai stato attuato, e si è invece proceduto a un continuo aggiornamento per integrazione delle stesse.

Tra i motivi, vi è il fatto che la qualità -e il valore anche economico- delle opere esposte, che sono stati riconosciute come capolavori dell'arte dello scorso secolo, ha indotto la Fondazione al loro mantenimento, rendendo la collezione permanente. Quasi per paradosso, il MoMA è diventato, col tempo, un museo di *storia dell'arte* del Novecento (probabilmente il migliore in assoluto).

La vicenda del MoMA porta a riflettere sul significato di acquisizione e di esposizione dell'arte contemporanea, sui luoghi deputati a tali esposizioni e sulla differenza fra questi luoghi e il ruolo istituzionale del museo che, anche nel caso dell'arte contemporanea, non può esimersi, ancora oggi, da una prospettiva critica ed interpretativa: essere cioè luogo di riflessione sedimentata prima ancora che di documentazione "in tempo reale" di ciò che gli artisti producono.

Per essere tale un museo deve operare secondo una visione del divenire storico delle sue collezioni. E' questo il dilemma che il critico Nicholas Serota ha evidenziato esistere fra *esperienza*, cioè il rapporto emozionale fra visitatore e opera, e *interpretazione*, cioè l'analisi razionale delle stesse, una questione che coinvolge il funzionamento e l'architettura degli spazi espositivi. La questione di fondo riguarda dunque i modi in cui si può mettere in mostra oggi l'arte contemporanea.

Esistono musei di arte contemporanea che hanno un grandissimo successo di pubblico, e hanno anche molto gradimento da parte degli artisti che spesso realizzano le loro opere d'arte appositamente per uno specifico spazio all'interno di un museo, e solitamente, sono edifici estremamente caratterizzati e significanti, fiori all'occhiello delle amministrazioni, delle fondazioni e degli architetti che li realizzano.

Così è stato, ad esempio, per il Guggenheim di Bilbao, e tutti sappiamo quanto quest'opera di Frank Gehry sia diventata un'icona di fine millennio nel campo dell'architettura, e dell'architettura museale in particolare, proprio per l'originalità delle sue forme e dei suoi interni. Un altro esempio è la Kunsthaus di Peter Zumthor a Brezgenz,

un edificio interessante dal punto di vista dell'innovazione tecnologica e spaziale.

Ma abbiamo anche dei musei di arte contemporanea che recuperano la tradizione tipologica dei grandi musei classici, come ad esempio il Museum of Contemporary Art di Chicago di Josef Paul Kleihues. L'impianto tipologico sembra quello di un vero museo ottocentesco, con una grande corte centrale, e con sale e gallerie che si sviluppano attorno. Un caso analogo è la Pinakothek der Moderne di Monaco di Baviera realizzata da Stefan Braunfels e da poco aperta, dove addirittura la pianta è distribuita, sulla falsariga dell'Altes Museum di Schinkel, attorno a un grande spazio a rotonda che si trova al centro.

Questi musei, dal punto di vista espositivo, ruotano essenzialmente attorno a due tipi di spazio interno: il primo è quello del "white cube", cioè il "cubo bianco", inteso come uno spazio a sala, neutro, indifferenziato, che si presta a qualsiasi tipo di allestimento da parte degli artisti e che essi stessi gradiscono proprio per il fatto di non essere troppo architettonicamente definito, per essere estremamente flessibile e adattabile al loro intervento. Il secondo è la "black box", cioè la scatola nera, spazio completamente oscurato dove è possibile organizzare installazioni ed esposizioni multimediali e/o interattive o allestimenti scenici che escludono qualsiasi rapporto con l'interno architettonico.

Un altro genere di musei di arte contemporanea, che ha altrettanto successo (se non di più), è quello che recupera edifici industriali dimessi. E' il caso della Tate Modern di Londra, sistemata all'interno di una vecchia centrale termoelettrica degli anni Sessanta da Herzog & De Meuron, o della Fondazione DIA di Beacon, cittadina cento chilometri a nord di New York, dove lo spazio espositivo del museo occupa l'interno di una ex-fabbrica di biscotti formata da un grande piano libero con illuminazione zenitale proveniente dagli shed che originariamente davano luce alle macchine.

In verità, se escludiamo quest'ultimo, negli altri esempi citati ci troviamo di fronte a una struttura più bloccata, più tradizionale, formata da spazi espositivi organizzati per sale o gallerie.

Queste stanze spazialmente conchiuse sono funzionali alle esigenze degli ordinatori, per la possibilità di essere più facilmente organizzate per temi, scuole, personaggi (nella Pinakothek der Moderne ogni sala, ogni stanza è dedicata ad un unico artista o addirittura ad un'unica opera).

Se ci fermiamo a riflettere, quelli che noi chiamiamo musei d'arte contemporanea in effetti non sono tutti veri e propri musei. Alcuni sono, per esempio, semplici edifici spazi espositivi, delle gallerie per mostre temporanee, *Kunsthallen*, anche quando le collezioni esposte sono di fatto delle collezioni permanenti. Il problema di fondo è che l'arte contemporanea necessita in misura crescente di spazi espositivi propri, semplicemente per la messa in mostra delle nuove opere, più adatti alle esigenze che essa esprime in termini di forme, di strutture, di tipi, di tecnologie, e così via.

Potremmo pertanto sostenere che, l'arte contemporanea, per le sua peculiarità, *non* ha bisogno di un museo per essere semplicemente portata al pubblico. *L'esperienza*, il rapporto diretto fra il visitatore e l'opera d'arte, è in qualche modo l'opposto della necessità interpretativa del museo, e delle sue prospettive storiche e critiche.

Questo vuol dire che, da un lato, il museo, rispetto all'arte contemporanea, non può che essere "museo di storia dell'arte contemporanea", deve cioè agire con quello spirito critico, selettivo, interpretativo di cui si diceva. Dall'altro, va data una risposta al problema dell'esposizione in tempo reale, immediata, necessaria alla vita dell'arte contemporanea, come era già stato nell'intenzione dei fondatori del MoMA nel 1929.

Naturalmente, questa esigenza richiede di ricercare nuovi spazi, per un pubblico che è interessato alla ricerca degli artisti contemporanei. Questi spazi possono essere sicuramente le gallerie d'arte o le gallerie private, ma possono anche essere ambienti meno canonici, come gli spazi urbani, gli spazi metropolitani, quelli delle infrastrutture: le stazioni, gli aeroporti, i centri commerciali, ecc. Tutti luoghi in cui l'artista può trovare un'interfaccia immediata e originale tra la sua produzione e il pubblico, senza per questo entrare in diretta connessione con l'istituzione museale che, come abbiamo visto, ha altre finalità.

In qualche caso gli spazi di esposizione d'arte contemporanea possono essere rappresentati anche dagli studi o dalle case degli artisti, come accadeva ad esempio nella palazzina di New York dove Donald Judd viveva e lavorava. Questa casa si apriva come una bacheca sulla strada, affinché tutti potessero vedere attraverso le vetrate, quello che succedeva all'interno di questo laboratorio di produzione artistica. Ora dopo la morte di Judd, la casa è in corso di restauro per diventare (non per paradosso ma per inevitabile ciclo storico) *casa-museo*.

Per contro, potremmo citare l'altra grande creazione di Donald Judd: Marfa nel Texas, una vecchia caserma e campo militare che l'artista aveva trasformato in un grande laboratorio artistico all'aperto, nel paesaggio. In questo modo Judd esponeva se stesso e la sua opera in un territorio, in un luogo libero, dinamico che viveva dello scorrere delle stagioni, del passare del tempo. Per visitarlo bisognava prendere la macchina, andarci appositamente, viverlo intensamente.

Oggi anche questo luogo è diventato parte della storia, si è trasformato ed è diventato un grande *museo all'aperto*.

Per concludere, credo che il problema dell'esposizione dell'arte contemporanea sia così riassumibile: da un lato, se gli spazi per esporre possono essere veramente moltissimi e assolutamente lontani dai più consolidati luoghi espositivi (ed è, questo, un tema progettuale ancora non approfondito), dall'altro, l'istituzione museale, nel perpetuare il suo ruolo di studio e critica, deve saper trovare sempre nuove forme di "monumentalità moderna" adeguate alla sua rappresentatività civile nel campo della ricerca artistica contemporanea.

Alessandro Solbiati

Prima di tutto mi vorrei presentare: mi chiamo Alessandro Solbiati, faccio il compositore e insegno composizione presso il Conservatorio "Giuseppe Verdi" di Milano.

Ci sono due motivi per cui mi presento: il primo è che oggi pomeriggio voi incontrerete ed inizierete una collaborazione con sei giovani compositori alcuni dei quali sono miei allievi in Conservatorio, e io adoro quando ci si incontra per costruire qualcosa, e non soltanto per parlare; il secondo è che svolgo un'attività, quella del compositore, che richiede delle spiegazioni. C'è infatti una differenza enorme tra quello che normalmente si sa delle arti in genere, nei loro aspetti sia storici che contemporanei, e quello che si sa della musica.

Questa mattina sono stati nominati artisti di varie arti, di varie storie. Io credo che tutti, bene o male, abbiano più o meno volontariamente letto Dante Alighieri o "visto" Giotto, ma quasi nessuno conosce la musica che Dante Alighieri o Giotto ascoltavano. Nessuno conosce la musica del Trecento. E' stato nominato Shakespeare, ma vorrei sapere chi conosce ad esempio John Dowland, un grandissimo musicista, o altri compositori contemporanei a Shakespeare.

Francesco Landino non è nella storia della musica meno importante di quanto Giotto non sia in quella della pittura, ma chi ha mai sentito una nota di Francesco Landino, compositore contemporaneo di Giotto?

Soprattutto in Italia, ci muoviamo in uno strano terreno, per cui, la storia dell'Arte, con la "A" maiuscola, è quella relativa alle arti figurative, mentre la musica sembra quasi che non sia un'arte o non faccia parte dal tessuto culturale e sociale. Al contrario, la musica è l'arte quotidianamente più fruita: non si riesce ad entrare in un bar, a stare in una sala d'aspetto, senza ascoltare musica. Di fatto la musica accompagna incessantemente la nostra vita. Oggi, quando un'illuminata rivista o un illuminato quotidiano mette sul mercato una serie di CD di quella che viene definita "musica classica", fa un specie di pastone, di mescolanza informe che va da Bach a Čajkovskij, il che sarebbe come dire, in pittura, mescolare Caravaggio e Van Gogh, cioè mette insieme tutto ciò che viene definito musica classica. In questo modo se poi, per caso, a qualcuno capita di ascoltare un pezzo di un compositore contemporaneo, rimane sconcertato e pensa che oggi siano diventati matti.

E' quello che succederebbe a chi conoscesse la pittura fino a Watteau e poi incappasse in Bacon!

Nella coscienza collettiva, troppo spesso, per musica contemporanea si intende nel migliore dei casi il rock, o, sciaguratamente più spesso, la musica da Festival di Sanremo.

Questa è quindi la situazione della diffusione della cultura musicale!

Quando sono in treno, se per caso tiro fuori un foglio di musica, prima o poi c'è chi mi chiede: "Ah, ma lei è un musicista?". Effettivamente è difficile che io sia un idraulico se ho un foglio di musica in mano, e allora, di solito, a seconda che io voglia entrare in contatto o no con quella persona, dico: "Sì", oppure dico due parole in più. Se dico

si, si innesca una specie di copione, per cui la domanda successiva, a dispetto del fatto che ho in mano una matita e un foglio di musica, è: “ Che strumento suona?” il che va ancora abbastanza bene. Ma alla mia risposta “Sono diplomato in pianoforte, ma faccio il compositore”, spesso sopraggiunge la terza domanda, quella “da un milione di dollari”: “ Che genere di musica scrive?”. E qui bisogna arrampicarsi sui vetri, perché, se l’altro non sa nulla di quello che è successo in musica dopo Beethoven e pensa che la musica di oggi sia solo quella di Vasco Rossi (come nella maggior parte dei casi), si fa fatica a spiegare che la musica ha avuto un lungo percorso, che Vasco Rossi è un versatile popolare della musica e che la musica scritta (odio parlare di musica colta) ha continuato ad esistere e con grandi risultati, esattamente come dopo Manet è esistito Picasso e non solo i fumetti di Dylan Dog!

Parecchi anni fa un signore che stava lavorando con un personal computer sulle ginocchia, quindi un signore comunque “di un certo livello” (parlo dell’inizio degli anni ’90) alla mia solita risposta sul fatto che io facessi il compositore, rispose: “ Ah, ma perché, ne esistono ancora? Ma a cosa serve, non è già stata scritta la musica?”.

Il signore pensava, naturalmente, che la musica scritta fosse “roba del passato”, come le sinfonie di Mozart, etc., e che la musica d’oggi, l’altra, la musica contemporanea, fosse solo quella dei videoclip, musica da vedere, oltre che da ascoltare, ma non certo da scrivere. Questa è la coscienza collettiva!

In generale, oggi, il musicista va alle mostre di pittura e di arte, ma gli “altri” artisti non vengono ai concerti, oppure ritengono che i concerti d’oggi siano solo quelli rock. E questo è purtroppo un dato di fatto. Questo lo devo dire, perché quei giovani musicisti che incontrerete, sono persone che frequentano musei, mostre, ecc.

Voi conoscete la musica scritta e complessa d’oggi?

Oggi è stato nominato Kandinskij, che ha lavorato moltissimo con Arnold Schoenberg, il compositore che ha proposto il sistema compositivo che si chiama “dodecafonìa”.

Anni fa ci fu una grande mostra su Kandinskij a Palazzo Reale, qui a Milano, e simultaneamente, (si potrebbe dire casualmente) ci fu un integrale dell’opera di Alban Berg, allievo di Schoenberg, alla Scala, e in altri ambienti musicali milanesi. Molti, parlando di questa integrale, dissero di un successo di pubblico “trionfale”, poiché ai concerti parteciparono circa 12.000 spettatori (ma ahimé forse erano gli stessi 3000 che erano andati ciascuno a molti concerti!). Contemporaneamente, alla mostra di Kandinski, pittore assolutamente coevo, e con le stesse problematiche artistiche di Schönberg e Berg (che ha saputo, tra l’altro, creare relazioni di estremo interesse tra musica e spazio), parteciparono circa 150.000 spettatori.

Questa, a parità di “difficoltà” e di complessità, è la differenza di fruizione tra la musica e le arti figurative. Ma perché esiste tale differenza?

Ad una mostra di pittura, succede, che se un’opera non ci piace, andiamo immediatamente a guardare la prossima, mentre ad un concerto la cosa si fa molto più difficile. Bisognerebbe alzarsi ed uscire, un gesto molto forte.

Ecco cosa mette in difficoltà la diffusione della musica complessa, oggi: la musica è nel tempo, e ci chiede tempo, e il tempo è una merce carissima, nel nostro mondo sempre più frenetico e frettoloso.

La musica è un'arte temporale e richiede, unica tra le arti, un intermediario, l'esecutore/interprete, e questo intermediario proietta la dimensione temporale dell'arte nello spazio, perché l'esecuzione musicale dura nel tempo, ma avviene nello spazio. In tutte le altre arti, l'opera viene fruita direttamente: nell'arte figurativa l'artista lavora sull'opera nella forma in cui essa verrà fruita.

Nel caso della musica, l'artista non lavora sull'opera, ma su una rappresentazione simbolica dell'opera, cioè sulla partitura, e quella partitura da sola non è la musica.

Quindi, la musica, che è un'arte nel tempo, richiede delle figure intermedie, cioè coloro che suonano, gli interpreti; richiede quindi di essere posta nello spazio, per essere ascoltata.

E qui nasce la storia del rapporto tra musica e spazio.

Il canto gregoriano, canto cristiano del primo millennio, è una musica senza una forte scansione temporale, senza un'ostentata spina dorsale ritmica. Essa appariva senza tempo, e proprio per questo aveva una dimensione rituale simile a quella delle tradizioni orientali. Il suo essere senza tempo scandito era perfettamente in simbiosi con l'ambiente del monastero e successivamente della cattedrale. Qualche secolo dopo, nello stesso tipo di contesto spaziale, la cattedrale, si afferma la polifonia, cioè un sistema musicale basato sulla sovrapposizione di più linee melodiche: il repertorio musicale sacro per il rito cristiano diviene polifonico.

Uno dei maggiori esponenti della musica contrappuntistica del Quattrocento/Cinquecento, è Pierluigi Da Palestrina, il quale capisce che sovrapporre più linee, in un ambiente come la cattedrale, più adatto alle melodie gregoriane, lente e monodiche, rischia di confondere il testo. Ecco allora che le regole del comporre si modellano sullo spazio: tutto il contrappunto del Cinquecento possiede una regola per cui, dopo una sequenza di note cantate in modo melismatico, cioè senza pronunciare sillabe, non è possibile far cantare immediatamente una sillaba, perché, a causa del riverbero della cattedrale, se si fosse fatta cantare una sillaba subito dopo una linea mossa, quella sillaba non sarebbe risultata comprensibile, per la risonanza della sequenza precedente.

Questa regola è molto importante durante la Controriforma, perché in essa si chiede che il testo sia capito, cioè che la musica torni ad essere a servizio di un testo. Così, la musica sacra rinascimentale diventa più accordale, più verticale, meno fatta di linee sovrapposte. Infatti, se faccio tante linee in quegli spazi grandi, le sillabe si sommano e si annullano l'un l'altra, mentre se emetto più accordi, cioè se tutti cambiano nota, e quindi sillaba, sincronicamente, è evidente che le parole risulteranno più comprensibili.

Se si pensa che tutta la musica dei due secoli successivi ha privilegiato la dimensione armonica, accordale, si può capire quanto l'ambiente, lo spazio in cui essa è stata eseguita, abbia potuto determinarne la fisionomia stessa.

Palestrina operava in ambito romano e, a San Pietro, il coro era disposto attorno all'altare, quindi era curvo, anche se frontale rispetto al pubblico dei fedeli. Al contrario, a San Marco, a Venezia, c'erano due organi ed i cori venivano messi attorno agli organi.

Ed ecco che esiste una letteratura musicale veneziana, quella dei Gabrieli, ad esempio, che si definisce a "cori battenti": si comincia cioè a mettere in scena una sorta di teatro della polifonia, cercando di stupire la gente, non soltanto facendole comprendere il testo sacro, ma facendo provenire i suoni ora da un coro, ora dall'altro, o da tutti e due insieme. Addirittura, il compositore, cambia modo di scrivere a seconda della distanza dei cori: se i cori sono abbastanza vicini la linea più bassa dell'uno può sostenere anche l'altro, se invece i cori sono molto lontani, poiché è più difficile che si sentano, bisogna fare in modo che ogni coro si sostenga con i propri bassi.

Dalla osservazione della partitura, si può evincere la posizione dei cori, e la musica cambia a seconda di come i cori si relazionano allo spazio. Si tratta di una vera e propria interpretazione dello spazio da parte della musica. Siamo a fine Cinquecento, dove comincia ad entrare in gioco anche la voglia di stupire, come avverrà nel successivo periodo barocco, e la musica non è definita solo dalle sue note, ma anche dal modo di farle "correre" nello spazio. Gli strumenti musicali utilizzati per la musica barocca, fino a tutto il Settecento, come il liuto o il clavicembalo, erano molto difficili da sentire ad una certa distanza, in quanto scarsamente sonori. Infatti, questa musica veniva suonata a corte, in sale piuttosto piccole, addirittura in salotti, dove il suono poteva essere sentito perfettamente. Bisognerà aspettare la rivoluzione francese per arrivare al concetto di concerto pubblico in sale di grandi dimensioni. Ed ecco che gli strumenti stessi si evolvono e il delicato cembalo viene sostituito dal ben più sonoro pianoforte, che permette l'uso di grandi sale. Anche la musica cambia profondamente, così, se ad esempio ascoltiamo una sonata per tastiera di inizio Settecento, non rileviamo nessun gioco dinamico di contrapposizione di piani sonori, di piano e forte, al contrario, una sonata di Beethoven è tutta basata su sonorità molto forti contrapposte ad altre molto leggere. Possiamo così sostenere che, anche in questo caso, la musica, la qualità stessa della musica, il modo di comporla, sono stati fortemente influenzati dall'ambiente di esecuzione.

Un altro esempio importante che ci porta vicini al XX secolo, è quello di Richard Wagner, grande uomo di teatro della seconda metà dell'Ottocento. Egli non concepisce, al contrario di altri, la separazione di ruoli tra compositore e librettista, pertanto, i testi e la musica nascono simultaneamente, secondo una concezione unitaria. Wagner, riesce addirittura a farsi costruire, a Bayreuth, un teatro su misura per le proprie esigenze musicali. Bayreuth è il suo progetto di teatro o di città teatro: un teatro attorno al quale nasce una città. In quel teatro tutto è funzionale alla musica di quel compositore: tra musica ed ambiente vi è un'assoluta simbiosi. Arrivando al Ventesimo secolo, il discorso si articola in maniera diversa e più complessa.

Un importante esempio è quello del musicista statunitense Charles Ives. Egli si avvicina tardi alla musica,

è addirittura un dilettante, essendo semplicemente un assicuratore, e quindi non sente come pressanti le problematiche del tormentato inizio Novecento europeo. Egli inizia, in maniera molto pragmaticamente statunitense, a mettere in scena il suono, come noi lo percepiamo andando in giro. Quando si ascolta una sinfonia tutto è ben messo, ben ordinato, tutto suona in un certo modo e tutto è coordinato, cioè in relazione. Il concetto di Ives è diverso, egli sostiene che il suono deve essere sentito come potrebbe accadere per strada, e quindi il compositore mette in partitura le stratificazioni sonore del mondo reale. Ecco allora che nascono composizioni formate da varie musiche sovrapposte, oppure brani i cui elementi provengono da punti diversi della sala, o addirittura da fuori dalla sala.

Ad esempio in una sua sinfonia un trombettista resta fuori scena, e si ode solo il suo suono come se provenisse da un'altra sorgente, come ad esempio la strada. La musica si fa carico, in questo caso, della eterogeneità dell'ambiente in cui viviamo, e della corrispondente molteplicità dell'ambiente sonoro, perché tale è la nostra esperienza di ogni giorno. Compositore recente di straordinaria importanza è Bruno Maderna, morto circa trent'anni fa, a poco più di cinquant'anni, grande punto di riferimento della musica del dopoguerra. Il suo pezzo forse più importante si chiama "Quadrivium" e, come dice il nome, in esso domina il numero quattro, che in varie simbologie è il numero dell'umano, dell'immanenza umana. Il senso della terra, del suono originario, è rappresentato dal fatto che i quattro solisti sono quattro percussionisti e devono essere disposti ai quattro lati della sala. Questo ha sempre messo in crisi le sale da concerto, perché non sono fatte per collocare i musicisti fuori dal palcoscenico. L'idea forte di quest'opera è che le percussioni rappresentino il suono più vicino al rumore, al rumore inteso come suono originario, come punto di partenza sonoro. Infatti, il primo gesto per fare musica è quello di battere un ritmo su una superficie solida. Pertanto, i percussionisti danno vita all'orchestra, sono generatori di suono, quindi, dovrebbero avvolgere il pubblico. La distribuzione dei quattro percussionisti con in mezzo l'orchestra è funzionale ad un'idea musicale, quindi la spazializzazione è un'operazione compositiva, è l'idea centrale del pezzo. Un altro esempio straordinario di spazializzazione è stato realizzato al Palasport di Milano, prima del suo crollo, a seguito della nevicata del 1985. Si tratta di un'opera di Karlheinz Stockhausen, grande compositore tedesco, oggi settantottenne. In questo pezzo il pubblico non era collocato sulle gradinate ma al centro, nel parterre di questo immenso Palasport. Bisognava vedere le facce degli abbonati della Scala, abituati ad andare nei "palchetti", che erano costretti a sedersi su questi "salamotti" morbidi; io ero vicino a signore arrabbiatissime, e credo che una delle idee di Stockhausen fosse esattamente quella di ottenere questo effetto sulle persone che dovevano sedere lì. Siccome il Palasport era davvero immenso, questo lavoro iniziava con le luci che si spegnevano, mettendo in risalto la lontananza delle vetrate tutto intorno; spegnendo tutte le luci, quelle vetrate sembravano davvero lontane chilometri, e dietro c'era il cielo stellato. A quel punto, delle luci illuminavano quattro gruppi di ottoni ai

quattro angoli estremi delle gradinate: corni trombe e tromboni, che sembravano in cielo o lontani chilometri che eseguivano materiali musicali semplicissimi, archetipici, accordi tenuti e immobili.

Questo modo di essere collocati nello spazio non era un puro effetto spaziale, ma realizzava l'idea cosmica che attraversa tutta l'opera di Stockhausen con un gesto sonoro semplicissimo, realizzato in maniera straordinaria. In questo caso non vi era nemmeno bisogno di manipolazione elettronica del suono, né di null'altro, questo suono era nello spazio nel vero senso della parola. Inoltre, erano invertite tutte le principali relazioni: il pubblico stava dove di solito sta chi suona ed il suono veniva da dove di solito sta il pubblico che guarda.

L'ultimo esempio che vorrei citare, riguarda proprio la musica elettronica, ed in particolare un pezzo intitolato "Metallics", di un giovane compositore francese, ma ungherese di provenienza, Ian Maresz. In esso la trasformazione del suono col mezzo elettronico in tempo reale, cioè mediante "live electronics", viene usata in modo semplice, ma geniale. In scena c'è un trombettista, da solo, ed il pubblico è di fronte; ci sono otto diffusori del suono tutt'intorno al pubblico e il suono viene catturato in tempo reale e smistato in vari modi con diversi ritardi. Mandare un suono in ritardo vuol dire fare in modo che venga fuori due secondi dopo, o venti secondi dopo, o un minuto dopo, inoltre non viene fatto passare così com'è, ma subisce delle trasformazioni di timbro. Il gioco straordinario consiste nel fatto che la velocità con cui questo avveniva non sarebbe mai stato possibile ottenerla mettendo otto trombe nello spazio: è un gioco di rimandi, così veloce, che otto persone fisiche non lo possono fare. Eppure è un suono di trombe quello che si sente, cambiato o modificato con le sordine, che avvolge il pubblico con una specie di raffica di relazioni polifoniche tra una tromba ed i suoi rimandi trasformati.

Ho provato più tardi a sentire lo stesso pezzo in una registrazione, ma non era più la stessa cosa: quel pezzo era nato per un certo tipo di collocazione nello spazio e senza quello spazio non era più quel pezzo di musica.

Marina Spreafico

Ciò di cui mi occupo fa parte di quella zona di arte che potremmo chiamare "spettacolo dal vivo".

Quasi tutto quello che è stato detto negli interventi che mi hanno preceduto lo ritrovo anche nel teatro e anche nelle problematiche dei rapporti tra l'opera teatrale e lo spazio teatrale.

Penso che il teatro sia, in qualche maniera, un archetipo maggiore della comunicazione, cioè, nel teatro ci sono tutte le altre arti. Ad esempio, nella danza, negli anni Settanta e Ottanta, eravamo fermi da qualche parte, si rifaceva eternamente "Giselle", o cose simili, poi un giorno appare il "teatro danza".

Con il circo è successa la stessa cosa, e siamo arrivati al "teatro circo".

Anche molti film di grandi attori un bel giorno prendono come archetipo fondamentale il teatro: come i film di

Olmi, e tanti altri. Non parliamo della musica, che ad un certo punto scopre il teatro, ma non il teatro musicale, come l'opera, bensì comincia a fare degli allestimenti per i propri concerti.

Ma pensiamo all'arte contemporanea, e alle "performances", veri e propri eventi teatrali. A partire da queste considerazioni, vorrei parlare dello spazio nel teatro. Quando si dice spazio, nel teatro si immagina il luogo fisico dove si fa teatro, pertanto non si può comunicare senza uno spazio per la comunicazione. Ma il luogo fisico dove si fa teatro, può essere un luogo da nulla, così ad esempio nel medioevo l'attore va per strada. Ma anche oggi va per strada. Cosa fa per strada? La prima cosa che fa è crearsi un cerchio di una certa dimensione, nel quale operare e fare immaginare, che è poi il nostro compito. L'attore crea così uno spazio in cui può immaginare e fare immaginare, perché il teatro non esiste se non fa immaginare qualcosa. E questa immaginazione è fatta di due termini: chi propone, l'autore o l'attore-autore, e chi fruisce, vede, ascolta, vive quel fenomeno. Il teatro è qualcosa che è fatto di questi due termini. Il teatro non esiste senza qualcuno che lo vede, come la musica non esiste senza qualcuno che la ascolta. Esiste la sua riproduzione tecnica, che è un'altra cosa rispetto all'esistenza del fenomeno musicale in se. Il teatro, addirittura, non è riproducibile tecnicamente, perché qualsiasi video nega la terza dimensione e quindi non c'è neanche un mezzo atto a riprodurlo tecnicamente.

Lo spazio del teatro deve fingere il mondo. Allora immaginiamo questo: una città ha dei luoghi deputati all'immaginazione teatrale. Sono degli spazi all'interno dello spazio della città, dove a certe ore del giorno, prevalentemente le stesse, si finge e si ricrea una vita analoga, simile a quella reale. E' una vita nella vita. Lo spazio dentro lo spazio della città in cui si fa il teatro, deve essere atto a far sì che si possa reimmaginare la vita, quindi, deve essere neutro e deve consentire la riproduzione di vari aspetti della vita. Finché c'è stato il teatro all'italiana, fatto da palcoscenico e palchi, questo era considerato un luogo neutro. Oggi non lo è più.

All'interno dello spazio dove avviene il teatro c'è un altro spazio, che è lo spazio scenografico. Quindi è uno spazio nello spazio. Lo spazio scenografico ha una differenza notevole con gli spazi architettonici, e cioè, esso non è percorribile. Mediamente il punto fisso è lo spettatore. Può esserci uno straordinario evento, finanziato da chissà chi, in cui lo spettatore si può muovere, ma generalmente lo spettatore è un punto fisso, dunque è lo spazio che deve essere dinamico. Quindi quando si parla di spettacolo teatrale in cui si deve fingere qualcosa e raccontare qualcosa che appartiene alla vita, che poi è il teatro da Amleto ad oggi, bisogna immaginare che questo spazio debba essere dinamico rispetto ad un punto fisso o prevalentemente fisso.

Tutto ciò è molto diverso da un allestimento, poi ovviamente ci possono essere tutte le possibili eccezioni, ma bisogna fare i conti con la realtà; queste eccezioni sono rarissime, casi più unici che rari.

Quindi, lo spazio teatrale è dinamico e fatto di varie interazioni, in ogni istante e con tutti gli elementi che ci circondano: suono, colore, visualità, movimento. Il mestiere di chi fa teatro è relativistico, di totale interazione di

ogni elemento con ogni elemento in ogni istante; non c'è nulla di fissato.

Lo spazio contenitore interagisce con lo spazio della scenografia, con gli oggetti, con i suoni, con il movimento degli attori. La voce è un movimento, fa parte del mondo/corpo e del mondo/movimento. E poi il movimento interagisce con lo spazio. Per esempio se io alzo il braccio, metto in moto uno spazio per chi ha la sensibilità di vederlo e questo spazio interagisce con l'altro spazio.

Il punto è stabilire dove finisce il corpo umano, perché il corpo umano non finisce entro i suoi limiti, ma termina con lo spazio intorno alla persona. Si tratta poi di stabilire quanto è, e che forma ha. E questo dipende dal lavoro che si fa. Ad esempio, se una persona entra in un luogo, le altre persone si mettono ad una certa distanza, mentre altre si appiccicano. Lo spazio delle persone è diverso, e noi attiviamo la consapevolezza e l'uso di questo spazio. Gli spazi interagiscono, e per gli oggetti è la stessa cosa. Bisogna stabilire il suo peso, o la sua caduta. Quale dramma c'è nella separazione tra la penna ed il suo cappuccio? Tutto ciò interagisce con lo spazio, con gli attori, col testo, ed è un'arte complessa. Noi facciamo le risse ad esempio, mica si picchiano sul serio, ma la rissa simulata bene è più vera del vero, perché la finzione può essere più vera del vero, come nei quadri. Qual è lo spazio più adatto a che ciò viva? Una volta si facevano i fondali dipinti. Ora ritornano, perché col cinema, col computer, ritorna il fondale dipinto. Ma quando la persona arriva, come si relaziona?

Domanda / Quando parlava di spazio, poco fa, a me è venuto in mente un autore, che è Peter Brook. La sua scenografia è zero, tappeti, cuscini, movimento degli attori e recitazione, ovviamente. È difficile però capire il suo rapporto con lo spazio.

Marina Spreafico / Quando vivevo a Parigi, Peter Brook aveva appena cominciato con il "Centro Ricerche Teatrali". Quel teatro era un teatro di tradizione francese, con le balconate, la platea ed il palcoscenico. Lui ha tenuto questa struttura tradizionale e l'ha completamente svuotata. Peter Brook ha sempre detto che il riferimento di fondo era il rapporto tra la platea e gli attori di Shakespeare. Lui ha sempre detto di aver cercato tutta la vita di capire su cosa era basato il rapporto tra spettatore e attore nel teatro shakespeariano. Come molti grandi innovatori è andato a cercare nelle radici, e la necessità di cercare un rapporto essenziale tra attore e spettatore l'ha portato in questa direzione.

I modelli non sono dei nostri tempi, altrimenti si diventa degli epigoni. I modelli sono nei riferimenti, sono nelle radici, sono nelle grandi permanenze.

Domanda / Possiamo dire che l'attore, che è evidentemente una persona, quando va sul palcoscenico vive quel

momento, e quindi, infondo non finge e produce un momento di vita?

Marina Spreafico / Bugie, che vengono dall'epigonismo del post russo passato in america attraverso New York, e arrivato in Italia, la provincia delle provincie, in questo caso. È ovvio che vive, che fa, muore? Vive. Che fa, finge? Se non finge fa male. Allora muoia tutte le sere e quando fa la parte di quello che muore lo sostituiamo tutte le sere. Diciamo le cose come stanno. No, io sono fortemente contraria a questa cosa, e qui finisco, e lo dico perché immagino tu abbia avuto un'esperienza del genere, è una mistificazione per creare delle persone dipendenti. Invece, chi insegna arte, deve creare delle persone indipendenti, e il maestro che si crea dei dipendenti da se si deve vergognare. Scusate la veemenza.

Paolo Rigamonti

In tutti gli interventi che mi hanno preceduto, l'essere umano è il protagonista principale dell'azione. Nelle esperienze che vi porto io, su cui lavoro e che mi interessano, l'essere umano conta pochissimo, non ne è il protagonista e non ne è direttamente coinvolto. E' soprattutto un lavoro sulle macchine, sull'estetica delle macchine e sul concetto di network, cioè un'intelligenza umana diffusa, parcellizzata e destrutturata. Quindi non così concentrato sulla persona o sulla comunicazione tra persone. E' il passaggio tra un atteggiamento "romantico" e un atteggiamento che, lavorando appunto con le macchine, è freddo, algido, rigido, legato all'essenza matematica o all'essenza dei dati, e non entra in rapporto diretto con le persone e con l'emotività.

Detto questo mi riaggancio a quanto sostiene Paul Virilio sul concetto di spazio, e cioè che una delle dimensioni dello spazio è l'informazione. Descrivo tre esempi in cui non c'è un rapporto con lo spazio euclideo, ma sono lavori sul metaspaio, cioè uno spazio non molto identificato. In questi lavori vengono usate, a volte, solo accidentalmente, le coordinate cartesiane per definire una sia pur debole relazione con lo spazio fisico. Questi lavori avvengono all'interno dei nuovi media, delle nuove tecnologie, che non costituiscono nuove spazialità, ribaltamenti dello spazio ecc., ma che indubbiamente costituiscono una dilatazione, una possibilità di letture multiple dello spazio esistente.

Il primo lavoro si chiama "Active Metaphore", metafora attiva, nome che dipende da una frase tratta da un libro di Marshall McLuhan che si chiama "Understanding Media".

Nel 2001 un gruppo di sviluppatori, indipendente, americano, che si chiama "Radical Software Group" riesce a rintracciare una copia di DSC100, che è un software utilizzato dall'FBI per lo spionaggio delle reti informatiche. Questo software, messo su una rete locale, è in grado di filtrare tutte le mail, i siti ed i download che passano. Radical

Software Group comincia a lavorarci, lo sviluppa, lo rende open source e lo mette in rete per la realizzazione di una interpretazione artistica dello spionaggio informatico. Quindi alla base di RSG c'è questo progetto, la cui idea è di fare un'operazione trasgressiva sul concetto di monitoraggio della rete, portandolo all'aspezzazione e mettendolo in rete. A partire da questo, abbiamo realizzato il nostro lavoro. Così, un pezzetto di software che si chiama Carnivor, viene posizionato all'interno di una rete. Legalmente sarebbe possibile farlo solo in un network locale, cioè per esempio lo metto all'interno del Politecnico e faccio il monitoraggio di quello che succede al suo interno. Poi, si costituiscono dei software chiamati client, paralleli, che vanno ad interrogare il Carnivor, si fanno passare i dati e su questi dati si inizia a fare un lavoro di interpretazione. Questo software l'abbiamo fatto, seguiamo la traduzione dell'open source e della libertà del software, per cui è scaricabile dal nostro sito liberamente, chiunque lo può scaricare.

Un inciso: un numero IP è un numero fatto da quattro gruppi di numeri che identifica ogni computer su internet. Una formula classica di numero IP è 120.30.40.20, 4 gruppi di cifre distanziati da un punto. Il numero IP è quello che accade ogni volta che noi mettiamo le dita sui tasti in internet, che noi facciamo la ricerca di un sito, che noi scarichiamo una mail o un software o qualunque altra operazione, di fatto la macchina chiama e riceve numeri IP, perché chiama i computer attraverso questi numeri. Quindi la cosa affascinante del numero IP è che è la cellula primaria della rete, e la rete funziona attraverso questi numeri IP.

Quindi, per questo nostro lavoro, andavamo ad interrogare il Carnivor, e monitoravamo persone che non avevano la minima idea che noi filtrassimo tutto il loro traffico. Ma non eravamo interessati al contenuto, non volevamo leggergli le mail, eravamo interessati ad avere un fiume in piena di dati che passavano, incontrollabili, un continuo flusso di passaggio di dati. Di questi dati abbiamo prelevato i numeri IP, di questi numeri abbiamo staccato i quattro gruppi ricavando quattro entità singole e qui c'è la separazione nello spazio. Cioè assolutamente deliberatamente e impropriamente i primi tre numeri di questa quaterna sono diventate le coordinate x y e z da attribuire ad un modello spaziale. Le stesse tre coordinate diventano i valori di red green e blue di colorazione, e la quarta diventa il grado di trasparenza. Cioè quello che si vede è la creazione di un modello spaziale generato in tempo reale da un flusso di dati di rete provenienti da un nodo di internet.

Questo esperimento, abbiamo avuto l'onore, che fosse uno dei quattro lavori selezionati come esempi, alla Colombia University, per il corso di Spatial data forming, cioè la costruzione di uno spazio attraverso il flusso. Ovviamente non c'è nessuna scientificità, questo modello non riproduce realmente una trasposizione scientifica del traffico internet, ma ne è semplicemente una elaborazione, una costruzione.

Il secondo lavoro è di un gruppo svizzero di architetti artisti sperimentali che si chiamano "Fabrik" e sono di Losanna. In questo caso essi fanno una provocazione, elaborando il modello architettonico della sede della Nestlé

in Svizzera, edificio, tra l'altro, molto bello, fatto da Jean Tschumy che era il padre di Bernard Tschumy. La maggior parte delle sedi delle grandi multinazionali vivono in un sistema climatico strutturale interno, che è praticamente identico in qualunque parte del mondo.

L'ambiente artificiale creato all'interno di queste sedi di ufficio, si identifica nel controllo totale della luce, della temperatura, di tutte le condizioni interne, rendendo ogni edificio identico in ogni parte del mondo. Tutto questo sistema di controllo degli edifici genera un'infrastruttura di dati e di sistemi che è un'architettura a sé, cioè c'è un'architettura di dati e di funzioni che è assolutamente a sé stante.

Un altro punto importante è quello del network, infatti, Nestlé è una multinazionale che ha sedi in qualunque parte del mondo, collegate fra loro all'interno di un network, che di fatto è un'architettura, un luogo teorico che ha il dono dell'ubiquità, cioè è distribuito in tutto il mondo, è un sistema di collegamenti in tutto il mondo. Pertanto, Fabrik studia questo progetto che chiama "Real Rooms" nel quale sostituisce gli elementi architettonici dell'edificio della Nestlé alla struttura geografica del pianeta, suddivisa per 24 moduli, uno per ogni ora, e per gradi di latitudine e di longitudine. Gli elementi architettonici dell'edificio, si intendono in termini di luce, spazio, temperatura e dimensione, secondo un collegamento in rete con qualunque altra sede del pianeta della Nestlé.

L'idea di base, senza entrare troppo nei dettagli, che rende interessante il progetto, è che Fabrik tenta di costruire un modello spaziale che è in continua trasformazione, e che modifica costantemente le proprie caratteristiche in base ai dati percepiti dal network dell'azienda. Ognuna delle 24 cellule entra in trasformazione, cioè lo spazio viene informatizzato, per cui, i dati provenienti dal network, modificano il modello architettonico, cioè l'architettura viene influenzata da questo cambiamento di dati proveniente dal network.

Evidentemente non si tratta di un progetto di sola astrazione e concettualizzazione, ma tenta anche di applicare ad un edificio concreto, un modello concreto, e l'architettura cambia a seconda del variare dei dati di rete.

Il terzo esempio ci porta su un piano ancora diverso, affronta cioè la lettura di uno spazio urbano anche in questo caso attraverso la lettura di un flusso di dati, questa volta reali, come l'interazione delle persone e dei loro spostamenti. Ora vi descrivo un progetto fatto nella città di Graz, in Austria, da Carlo Ratti, un italiano che è andato a vivere negli Stati Uniti e che è riuscito con la municipalità di Graz e con la Mobile Telecom austriaca, a fare un esperimento di monitoraggio, che durerà per un anno, del traffico telefonico di telefonia mobile sulla città di Graz in tempo reale 24 ore su 24. Questo monitoraggio costante si traduce in linee di quota e di colore che rappresentano l'intensità del traffico telefonico nei punti della città.

L'aspetto interessante di questo lavoro, è che quando questi schemi vengono sovrapposti all'impianto urbano, si possono compiere delle letture del sistema sociale e di alcune dinamiche urbane. Ci sono dei punti di corrispondenza dello spazio urbano che danno delle indicazioni estremamente interessanti quando sono letti insieme con lo

spazio della comunicazione delle persone. C'è un'estensione dello spazio reale, si ha cioè la possibilità di filtrare, di leggere, di individuare lo spazio attraverso delle nuove variabili.

Osservando gli esempi descritti, non credo che siamo ancora in grado di definire una nuova spazialità; io credo che la nuova spazialità arriverà quando le famose teorie della curvatura dello spazio della fisica arriveranno a compimento, quello probabilmente modificherà una volta per tutte il concetto di spazio. E' ancora presto, ed è ancora inconcepibile che si possa prendere uno spazio, curvarlo, unire le due estremità e quindi fare anche un viaggio nel tempo in pochi secondi. Tuttavia la fisica continua a dirci che siamo sempre più vicini a questa definizione. Nel frattempo quello che può essere interessante fare, come ho tentato molto superficialmente di dimostrare attraverso i tre esempi, è amplificare lo spazio del reale, cioè aggiungere delle protesi di lettura che permettano una dilatazione molto forte dello spazio. Quindi quello che accade sempre di più è che ci troviamo di fronte ad uno spazio che mantiene l'identità dello spazio che conosciamo, ma che di fatto ha una forte amplificazione delle sue coordinate, che va oltre alla x, alla y e alla z.

Domanda / Nella casa di prima si spostano anche le pareti?

Paolo Rigamonti / Teoricamente sì, ripeto, è teorico il progetto, è fatto come provocazione e un po' anche con spirito no global. Non a caso è stata presa la Nestlé. Però l'idea è che questo sistema architettonico possa modificarsi e modularsi anche fisicamente rispetto al flusso di dati in tempo reale.

Domanda / Le onde non si vedono, però nel momento in cui si rappresentano, in qualche modo si vedono, anche i campi magnetici non si vedono però ci sono, lo spazio di un gesto non si vede però c'è. Si potrà arrivare a costruire lo spazio che non si vede?

✓ Abitare in una casa che non si vede? A questo non so rispondere, però trovo che cominciare a poterla vedere e rappresentare e non solo immaginarla è già qualcosa.

La ricerca di Graz per esempio, dimostra in qualche modo che quello spazio di relazioni è già uno spazio modellato, è già uno spazio architettonico che, sovrapposto con quello urbano, diventa un'altro spazio. Di fatto è già possibile pensare di progettare un'architettura teorica in base a una cosa inesistente come un flusso di dati. Quindi la strada sicuramente è di cominciare a lavorare in quel senso, di cominciare a scandagliare in quella direzione. E' un lavoro assolutamente da pionieri, perché l'architettura vitruviana fatta di massa ha quasi 3000 anni di patrimonio disciplinare da cui attingere. Questa ne ha 7 o 8 di anni, cioè, da quando la velocità dei computer permette di

cominciare a fare esplorazioni di questo tipo. Credo tuttavia che la risposta alla domanda, per quanto vada veloce la tecnologia, non so se riuscirò a vederla io. E' evidente che abitiamo ancora in case fatte di mattoni e mangeremo su piani orizzontali a 70 cm da terra. Forse questa cosa cambierà, ma non so quando, quello che mi interessa è che il termine spazio e di modo di vivere lo spazio possano essere approfonditi in questo modo e in un certo senso questo modifica il concetto di spazio, che cominciamo a vedere in modo diverso.

## **MUSICA E ARCHITETTURA**

Pierluigi Salvadeo

Giovanni Ottonello

Gianluca Zecca

Davide Fabio Colaci

Andrea Branzi

Pierluigi Salvadeo

Ritengo che la musica non abbia relazioni con l'architettura se non di tipo strumentale.

Così, ad esempio, possiamo parlare di proporzioni armoniche, di relazione tra geometria e musica, di altezza del suono, di frequenza, che viene paragonata con la sequenza geometrica delle proporzioni armoniche, di intervallo temporale, di pausa, di silenzio, di ritmo, di aritmie, di aritmie ritmiche, di serie di proporzioni geometriche, a cui gli architetti si sono riferiti dal rinascimento a Le Corbusier.

Tuttavia, per circoscrivere l'analisi all'ultimo secolo, alla modernità, un momento importante in cui la musica trova una relazione con l'architettura, non di tipo strumentale, ma coincide con essa secondo una logica sostanziale è negli anni Sessanta, con l'Happening. In questo periodo, musica e architettura, insieme, affrontano il comune tema della relazione con la realtà.

L'Happening, nasce dall'atmosfera dell'Action Painting e testimonia l'avvenimento cogliendolo nell'atto del suo nascere. Esso è luogo temporale in cui si incontrano diverse realtà: realtà plurime, fatte di persone, cose e situazioni. Ogni avvenimento, "happening", diventa luogo puramente temporale di incontro di diverse realtà, e rappresenta esattamente se stesso. Le realtà plurime si incontrano in un punto-tempo, attivo, in cui l'attimo temporale è inglobato nell'azione artistica. L'Happening si colloca nel tempo e si identifica con la realtà, esso accade nella realtà, nel tempo e nello spazio. Esso rappresenta nient'altro che se stesso, al contrario del gesto o dell'urlo (Action painting) che rappresentano la mediazione tra il mondo e l'impulso emozionale dell'artista. L'Happening non dà giudizi e non esprime impulsi, semmai significa. L'Happening è!, senza mediazioni. Al contrario dell'Action Painting in cui l'arte descrive o interpreta il mondo, ma restando l'una e l'altro su piani separati, l'Happening unisce indissolubilmente arte e vita, al punto da non poter distinguere l'una dall'altra.

Seguendo questo disegno di osmosi tra mondo e arte, Rauschenberg è riuscito ad unire pittura e Happening. Egli indaga sulla congiunzione tra arte e vita attraverso le realtà plurime che rappresentano il mondo. La sua pittura appare come uno sfaccettato spettacolo che possiede la realtà, la fa propria e si identifica con essa. Il reale si avvicina in molteplici momenti creando la condizione stessa per lo spettacolo, inteso come susseguirsi di situazioni, rimandi ed eventi.

"Rauschenberg sa che non è l'unicità e l'irripetibilità dell'opera che l'artista è chiamato più a produrre, ma è piuttosto il molteplice e l'indifferenziato. Per capire meglio il pensiero di Rauschenberg è importante capire la sua collaborazione col musicista John Cage. La nuova musica di questi anni tende inesorabilmente verso il teatro e l'attenzione generale si sposta verso il problema della gestualità: un gesto connaturato con la musica, non tanto in rapporto, quanto in simbiosi con essa.

Così, intorno agli anni Sessanta, John Cage esce completamente dal contesto sonoro.

A tale proposito, Armando Gentilucci sostiene che: “La materia sonora, ... durante la fase della serializzazione totale e della totale predeterminazione, aveva perso ogni rapporto con l’evento acustico e quindi con quei comportamenti dell’interprete finalizzati a un risultato sonoro e a uno solo: non si contano le successioni di grappoli acustici largamente intercambiabili o sostituibili con altre affini e pressappoco identiche. ... La realtà della musica, a questo punto, sembra risiedere nella mutevolezza assoluta svincolata da ogni pretesa di totalità.”

Così John Cage inserisce nella musica fenomeni diversi e spesso estranei ad essa. Egli potrebbe essere definito proprio per la sua specifica ricerca un “attore musicale”, in lui c’è uno sperimentalismo improntato all’uso delle esperienze quotidiane più banali, non conta tanto il risultato finale quanto il percorso dell’esperienza compiuta. Cage sostituisce l’esperienza al concetto di oggetto sonoro finito.

L’opera intesa come accadimento, Happening, si identifica con il gesto stesso e la dimensione artistica riconosciuta coincide con lo spazio-tempo in cui l’opera accade. C’è in questa procedura una misura teatrale e spettacolare che identifica il valore artistico dell’opera con quello del momento dell’accadimento. Per Cage, “attore musicale” si ha musica ovunque il silenzio sia attraversato dal suono, di qualunque natura esso sia.

Possiamo parlare di un scrittura di azione che prende in questi anni il posto di una scrittura il cui scopo è quello di ottenere un risultato formale finale. Così, questo tipo di scrittura suggerisce all’interprete un ventaglio di possibilità attraverso l’uso di elementi spesso estranei alla normale scrittura musicale.

Achille Bonito Oliva sostiene che: “Come gli oggetti di Rauschenberg alludono direttamente alla vita, nel suo svolgersi a livello di concretezza, di verità e di poesia delle cose, così i rumori di Cage, lungi dalle intenzioni espressionistiche o costruttivistiche della parallela musica europea, si riallacciano al senso oggettuale, fisico della vita, esaltando l’assenza di programmazione e la libertà del rumore di rivelarsi improvviso: con un senso, anche qui, topologico e fisiologico dell’accadimento musicale, che si diversifica così chiaramente dalla spazialità seriale, ancora sistematica, metrica,...Nella pittura di Rauschenberg, in effetti, lo spazio non fa problema. Quello di Rauschenberg è piuttosto un non-spazio, è il rifiuto dello spazio in quanto cosa che delimita e recinga e, comunque come categoria mentale.”

Scompare l’idea di spazio come rappresentazione di sé. Così, la tela non deve essere uno schermo su cui rappresentare lo spazio o un semplice vuoto da riempire, ma una superficie vera e propria da relazionare ad altri oggetti e al mondo. Questa visione ha consentito a Rauschenberg di intendere il proprio lavoro coniugando il campo della pittura con quello della realtà, secondo uno stretto rapporto tra arte e vita, tra azione e pittura. Per Rauschenberg l’oggetto in arte non rappresenta, ma è ! La pittura, aderendo alla vita, è all’inseguimento dell’attimo, della realtà che sempre muta e fugge. Così l’arte per Rauschenberg è Happening, accadimento, ed egli afferma: “I miei pregiudizi cambiano di continuo. Trovo ugualmente importanti le cose che mi piacciono e quelle che non mi piacciono,

e naturalmente le cose cambiano.”

Nel 1952, sotto la direzione di John Cage, Rauschenberg insieme a Tudor e Cunningham aveva partecipato all'Happening *Untitled Event*, in cui le sue *White Paintings* facevano da sfondo ad una moltitudine di proiezioni e a declamazioni dello stesso Cage, il quale riconoscerà di essersi ispirato alle *White Paintings* di Rauschenberg per la sua *Silent piece 4'33"*. Le superfici bianche e inerti di quest'opera proiettano in realtà l'ombra dell'osservatore il quale con la sua presenza ne modifica l'aspetto. L'opera sembra che si estenda, che muti; lo spazio della visione e quello della rappresentazione si invertono, finzione e realtà cambiano i propri ruoli. "Autovisualisation" è il termine che utilizza Rauschenberg per descrivere il fenomeno mediante cui l'osservatore, attraverso un processo di interazione con l'opera, entra nell'opera stessa. L'osservazione dell'opera produce uno scambio di ruoli, per cui l'osservatore si trova ad interagire con l'opera a tal punto da divenirne in parte autore, inseguendo in questo modo l'idea stessa di Happening.

Così Rauschenberg esprime in una frase tutta la sua idea di arte e della sua relazione con la vita: "Quello che voglio è agire nell'intervallo che separa l'arte dalla vita". Attivo anche nelle scene teatrali, Rauschenberg afferma: "Io non ho mai fatto Happening. Caprow, Dine e Oldenburg li hanno fatti, io ho fatto solo teatro".

Una singolare analogia lega la danza intesa come movimento corale di Cunningham con la pittura di Rauschenberg intesa come simultaneità di aspetti diversi, coesiva pur nei diversi contrasti, quindi anch'essa movimento corale. L'infinito repertorio di oggetti del mondo è per Rauschenberg una grande pittura.

Lancio a questo punto un ultimo spunto di riflessione:

Oggi, nel "processo di incantamento della società" di cui parla il filosofo francese Michel Maffiesoli, si può forse riconoscere un altro momento fertile per ritrovare un nuovo tipo di relazione poetica o di coincidenza tra architettura e musica.

Così si esprime Maffiesoli: "E' ciò che ci interessa in questa sede: individuare il passaggio da un tempo monocromo, lineare, costante, che è quello del progetto, a un tempo policromo, tragico per essenza, presenteista e che sfugge all'utilitarismo del computo borghese."

Negli anni '60, alla simultaneità ragionata di aspetti diversi, corrispondeva da un lato la forza espressiva e anche un po' spontanea di una moltitudine di riferimenti visuali ed estetici, dall'altro la linearità monocroma di un progetto. In quel momento la musica ha potuto esprimere in parte la propria spontaneità in relazione allo spazio.

Oggi, Maffiesoli, riconosce nella società un'unica tendenza, solo poetica, non utilitaria, "tragica". In questo momento la musica può esprimere interamente la propria spontaneità nella relazione con l'architettura. Ancora Maffiesoli: "Questa è l'impronta, essenziale, del sentimento tragico della vita: riconoscimento di una logica della congiunzione (e... e), piuttosto che di una logica della disgiunzione (o... o)." ... Perché, infine, è proprio questo il

punto: là dove domina la separazione, la disgiunzione, l'autonomia, tende a regnare la reversibilità, la mescolanza, l'eteronomia." "Il sentimento tragico-ludico, come inconscio collettivo, ritorna prepotentemente nella vita quotidiana. L'attualità lo illustra esaustivamente... " "I videoclip, la pubblicità, i videogiochi, le diverse forme di ciberspazio lo dimostrano abbondantemente, stiamo entrando, nuovamente, nel tempo del mito. Il reincantamento del mondo è il prodotto della congiunzione tra il raggio laser e il cavaliere protagonista della nostre storie e leggende."

Giovanni Ottonello

Alle categorie già spesso nominate di arte e architettura, io aggiungerei senza dubbio quelle di spazio, luce e video. Spesso l'arte contemporanea (performance o videoinstallazioni) vive anche del luogo in cui viene collocata: pensiamo ad esempio a Marina Abramovic o Vito Acconci. Il mio intervento invece avrà al centro due personaggi assolutamente poliedrici. Il primo è Iannis Xenakis: musicista, si laurea in architettura, ha sempre avuto un forte legame con i numeri ed è uno dei primi ad interessarsi all'informatica, all'uso del computer e al calcolatore. Elemento importante da sottolineare è la sua collaborazione con Le Corbusier per alcune architetture, come ad esempio le famosissime vetrate de La Tourette.

Xenakis ha sempre cercato di tenere insieme il dualismo tra la musica e lo spazio, una sorta di architettura musicale che, attraverso la matematica, crea dei suoni. Recentemente è nata una nuova teoria, una nuova disciplina: l'"acusmetria", che permette, attraverso semplici ripetizioni di note, di realizzare delle forme geometriche.

Nel 1971, Xenakis, viene chiamato a Cluni a realizzare una performance che fosse in grado di sottolineare l'importanza che l'edificio aveva, attraverso la musica. Pertanto egli realizza un diagramma che ricorda la propagazione delle onde, sia quelle sonore che luminose. Egli aveva realizzato questo diagramma per far capire come attraverso il computer, quindi per mezzo di uno schema matematico, si potesse realizzare, con l'ausilio 600 flash che si accendevano e si spegnevano a velocità molto elevata all'intero degli spazi di Cluni, un suono che aveva una geometria, un suono che poteva diventare architettura, definendo in questo modo una nuova spazialità. Un po' come aveva fatto Albert Speer con la "Lichtdom" (1933), dove i 130 fasci di luce creavano delle pareti, delle colonne, come dei veri e propri volumi.

Sempre Xenakis, viene chiamato al Beaubourg per realizzare una performance, molto più vicina questa volta, alla spettacolarità del teatro. Realizza così una tenda trasparente, che permetteva una doppia lettura, sia per coloro che erano dentro e percepivano le trame sia per coloro che erano all'esterno, ma potevano percepire l'interno allo stesso modo. Xenakis definisce gli spazi attraverso un calcolo matematico, realizzando un'architettura estrema-

mente legata alla musica: ogni blocco volumetrico aveva una propria valenza a livello sonoro.

Il secondo personaggio di cui voglio parlare è Laurie Anderson, che negli anni Sessanta e Settanta viene in contatto con i più grandi personaggi alternativi della scena musicale. E' una delle artiste multimediali viventi più complete, ed è ossessionata dallo strumento musicale (il violino), dal tentativo di modificare lo strumento musicale affinché questo emetta, lei dice: "dei suoni non convenzionali". Suoni non convenzionali non vuol dire l'esasperazione di una nota, ma significa far produrre allo strumento suoni diversi dalla propria natura, suoni fortemente sperimentali attraverso calcoli matematici.

Una famosa performance è stata da lei realizzata a Genova nel 1972, ed è stata ripetuta in vari parchi del mondo. In quel periodo stava sperimentando la possibilità da parte dello spazio e dell'architettura, di accogliere e di assorbire il suono. In poche parole aveva deciso di portare il suono in luoghi non convenzionali e capire come questo suono fosse in grado di essere percepito nello spazio. Ma soprattutto, la cosa molto interessante, è che aveva pensato di unire l'architettura, il suono e il tempo. Sosteneva di realizzare la sua performance in base ad un tempo che non era in grado di stabilire, ma sono lo spazio ed il luogo che stabiliscono il tempo della performance. Per cui, l'artista aveva calzato un paio di pattini, si era legata due enormi blocchi di ghiaccio sotto ai piedi e aveva iniziato a suonare. La performance era legata allo spazio per il fatto che, a seconda del luogo e dell'architettura nella quale avveniva, con tutte le infinite varianti di umidità, vento, caldo, variazione di temperatura, il numero di persone che assistono alla performance, ecc. questo ghiaccio si scioglie con diverse velocità, quindi ha una sua vita, variabile. Nel momento in cui il ghiaccio finisce e l'artista tocca il pavimento con i pattini, la performance finisce.

Trovo interessante l'idea che la performance viva non solo dello spazio, ma di tutto quello che può esistere in uno spazio e condizionarlo.

Gianluca Zecca

Ragionando sul rapporto tra musica e architettura si possono rintracciare primordiali legami tra le due discipline a partire dalle radici della storia dell'architettura, in particolare dal rinascimento italiano o addirittura dall'architettura greca. Ricordo soltanto l'esistenza delle teorie di Leon Battista Alberti, sui rapporti tra le proporzioni architettoniche e le proporzioni musicali. Durante l'Umanesimo e il Rinascimento alcuni pensatori e filosofi mossi dalla volontà di recuperare i principi neoplatonici e pitagorici delle proporzioni armoniche musicali, hanno iniziato a riflettere sull'idea che, di un edificio, dovesse essere necessario motivare la sua bellezza, in maniera oggettiva, escludendo ogni soggettività.

Questi dati oggettivi venivano ricavati dalle regole compositive che appartenevano alla scienza musicale. Si tenga

conto che, in quell'epoca l'architettura veniva considerata un'arte manuale, la scultura e la pittura erano considerate artigianato, mentre la matematica, l'aritmetica, l'astronomia e soprattutto la musica, venivano considerate arti cerebrali, mentali, concettuali. Da questo tipo di interpretazione si origina il rapporto che lega l'architettura alla musica, inteso proprio come la necessità di dare una forma precisa, puntuale e misurabile alle architetture. Tutte le proporzioni armoniche che sono state utilizzate, hanno avuto, nella storia dell'architettura, questo filo conduttore, che le ha sempre collegate le une con le altre.

Ad esempio, la Basilica del Redentore a Venezia è costruita secondo un rapporto di due a tre, che è il diapason. Ogni spazio corrisponde esattamente a questa proporzione, ogni volume, ogni contrapposizione, ogni elemento, viaggia su questo accordo che viene usato come elemento generatore del progetto. A distanza di più di quattrocento anni, Le Corbusier, fa esattamente la stessa cosa, quando progetta la facciata della villa a Garches, secondo un rapporto, questa volta, di tre a cinque, che in musica si dice "diapente".

Insieme a questi modelli, rigorosamente misurati sulle proporzioni musicali, quindi impostati matematicamente, ne convivono altri, che fondano la propria ragion d'essere sopra i concetti di virtuosismo, di improvvisazione, di suggestione, di meraviglia, scollegandosi dall'idea di un'arte considerata come una scienza.

La Galleria Spada di Borromini parte anch'essa da un sistema matematico di rappresentazione, come quello della prospettiva, ma sconvolge completamente qualsiasi logica compositiva, ed in particolare ogni regola di fruizione dello spazio. Si mette in atto, in questo progetto, una compressione prospettica, non semplicemente attraverso una riduzione della prospettiva, ma attraverso la costruzione di una sequenza di sedici punti di vista, che consentono, a chi percorre la galleria, di avere una visione sempre diversa dell'impianto architettonico.

Non è solo la meraviglia del cambio di prospettiva, ma addirittura lo stupore di vivere all'interno di uno spazio, che viene completamente modificato e che cambia puntualmente e dinamicamente in funzione del punto di vista.

Oltre all'effetto prospettico, chi percorre la galleria, ha la percezione di un cambio di scala e di forma. E' un'idea di improvvisazione virtuosistica. Lo stesso virtuosismo che si trova in epoca moderna, nell'Osservatorio astronomico di Mendelshon. E' un gesto, una forma, assolutamente non misurabile, come sostiene Zevi, è un "urlo". La torre di Mendelshon è un virtuosismo, perché è un oggetto talmente perfetto, con un grado di bellezza estetica tale, che è a mio giudizio equiparabile a molti esempi di edifici, i cui principi compositivi sono matematicamente e oggettivamente riconoscibili.

Si mettono in questo modo in evidenza due diversi modi di vedere e di progettare, e in questo la musica ha avuto davvero un ruolo fondamentale. Senza, la musica, non ci sarebbe stata l'architettura fatta di virtuosismi e di improvvisazioni, fatta di nuove immagini di nuovi spazi di nuove forme e nuove percezioni dello spazio.

Voglio ricordare la copertina di un vinile che ha segnato la storia della musica pop: l'album dei Beatles Sgt. Peppers (Lonely Hearts Club Band). L'immagine di copertina raffigura i quattro componenti del gruppo più famoso della storia del pop attornati da un inconsueta platea d'onore: un insieme di personaggi rappresentativi. Tra questa folla indisciplinata, in ultima fila sulla sinistra, abbastanza defilato ma con atteggiamento pensoso, si riconosce il volto del musicista Karlheinz Stockhausen.

K. Stockhausen rappresenta, non solo per i Beatles, uno tra i compositori più interessati ad un diretto confronto sui temi della contemporaneità musicale, attento soprattutto ai temi dello "spazio compositivo".

La musica, nella sua fase ideativa, compositiva o di esecuzione, ha sempre risposto ad una serie di parametri espressivi quali: l'altezza, la durata, il timbro, l'intensità, trascurando (vuoi per impossibilità oggettive, vuoi per disinteresse dei compositori) uno dei suoi parametri espressivi fondamentali: lo spazio.

Stockhausen, invece, attraverso la sua ricerca e la sua produzione (assai prolifica) ha aperto al musicista la categoria dello spazio come nuovo campo centrale dell'azione creativa. Egli comincia a "maneggiare" lo spazio musicale cercando di trovare una logica compositiva più ampia, che sappia rispondere alla dislocazione nello spazio di fonti di produzione del suono, siano esse voci, suoni, strumenti, gruppi orchestrali o altoparlanti.

Attraverso questi nuovi mezzi della contemporaneità molto cari alla musica elettronica, nel 1955, con "Musica elettronica per 5 gruppi di altoparlanti", il nostro autore si trova nell'impossibilità di organizzare nello spazio di un teatro tradizionale (con platea e galleria) i suoi 5 gruppi di altoparlanti, che avrebbero (in teoria) dovuto circondare il pubblico direzionando il movimento del suono. E' chiaro, in questo caso, l'obiettivo da parte del musicista, di sfruttare lo spazio come parametro espressivo proprio della musica.

Il limite oggettivo e morfologico della sala ha purtroppo reso impossibile una espressione ed una esecuzione corretta dell'opera, mettendo in evidenza come le caratteristiche di uno spazio non sempre hanno la capacità di misurarsi con inedite dimensioni sonore.

Se con questo esempio abbiamo accennato ad uno dei primi esperimenti musicali/spaziali di Stockhausen, è interessante citarne un altro, tra i più completi e maturi, che dopo circa sedici anni, troverà il suo compimento con la collaborazione dell'architetto F. Bornemann. L'occasione è quella della fiera mondiale di Osaka, dove la sperimentazione di una disposizione spaziale totalmente nuova troverà luogo in una grande sala sferica capace di accogliere 550 persone. La struttura raccoglieva una serie di altoparlanti dislocati dappertutto, capaci di far muovere il suono in una serie di traiettorie non necessariamente orizzontali. La polifonia di questo spazio è assoluta!

Questa struttura complessa, come si intuisce dalle immagini, diventa una propria struttura musicale, un vero e proprio sostegno per una composizione. E' interessante osservare come le partiture della stessa composizione si

dispongano su un pentagramma circolare, come se lo spazio fosse già nella sua forma una struttura della genesi compositiva.

Un'altra figura capace di rispondere con interesse alle istanze dello "spazio sonoro" è Hedwin Van der Heide, che, più che un compositore, ama definirsi un programmatore musicale. Rimane interessante il suo progetto di ricerca sul suono ed il movimento, svolto in collaborazione con lo studio NOX attraverso la Son-0-House. Tralasciamo per un attimo (quasi necessariamente) alcuni aspetti formali e di linguaggio su questo complesso padiglione/struttura capace di essere smontato e rimontato all'infinito come un'opera sonora continua. [...] Se ci concentriamo sulla sua valenza di "prodotto sonoro", ci accorgiamo come attraverso il passaggio casuale o volontario dei fruitori, che viene raccolto mediante otto sensori collocati in punti strategici, il mutamento dello spazio assume un valore musicale. Questa variazione cinetica e spaziale si trasforma in un ronzio che declina in infinite modalità lo scambio "fisico" che avviene tra lo spazio e lo scorrimento fluido "attivato" dal passaggio degli individui. Le frequenze infatti, sono emesse per un fenomeno di interferenza che altera e modifica il volume (non solo nelle sue caratteristiche acustiche) ma nelle sue forme più fluide date dall'interazione involontaria e contingente, dove con la musica si avverte il trascorrere dello spazio.

La musica, composta e programmata, abbandona la partitura, per dotarsi di una vera e propria struttura spaziale.

Andrea Branzi

Io appartengo a una generazione che si è formata negli anni Sessanta; gli anni in cui mi sono laureato, dove la musica era uno degli elementi formativi, non del progetto, ma del progettista.

La musica di quegli anni ha dato una straordinaria emozione e una capacità di immaginare l'innovazione nei comportamenti, nella sensibilità, che poi ha segnato tutti i protagonisti di quella generazione. Noi ci siamo formati più sulla musica pop che non sui manuali dell'architettura storica.

Il segno, il tipo di tematiche su cui lavorare, è cambiato profondamente negli anni Sessanta; sappiamo tutto quello che è successo in quel periodo.

Appartengo a un momento in cui la cultura del progetto è uscita dai limiti del razionalismo e della modernità classica, che era tutta orientata su dei processi ripetibili, sulla riduzione dei linguaggi.

In quegli anni sono andate progressivamente dissolvendosi, sotto la spinta di quella che è stata chiamata la pop art, che voleva dire l'introduzione nei linguaggi del progetto di temi e di segni che nascevano dal mercato.

Io mi sono laureato nel 1966 con un tema tipico Pop. Era il momento in cui nasceva il Movimento dell'Architettura

Radicale italiana, di cui io sono stato uno dei teorici e protagonisti.

Ho fatto la mia tesi di laurea nel Sessantasei sul tema di un luna park permanente. Devo dire che in quel periodo all'università si progettavano ancora le scuole prefabbricate e tutta una serie di cose che erano veramente molto utopiche, fuori dal mondo, che non hanno avuto molto seguito.

Io ho svolto invece il tema di un Luna Park permanente collocato dentro un centro commerciale. Una forma di realismo estremo!

Il tutto era commentato con la musica di Jerry Lee Lewis; c'era quindi anche una forte carica gestuale. Questo progetto è conservato nella collezione permanente del Centre Pompidou, più precisamente nella collezione storica, quindi in grande compagnia. Il video che vi mostro è stato fatto con vari spezzoni, in occasione dell'acquisizione di questo progetto da parte del Centro Pompidou ed è un prodotto forse un po' arrangiato.

Il tema del rock solido, il "solid rock", era proprio basato sull'idea dell'ingresso di una vitalità estrema nel progetto, che invece aveva una tradizione un po' da marcia funebre, anche di grande livello, ovviamente. Ci interessava in quel periodo, questo tipo di volgarità dei linguaggi del mercato. Si sente che la musica qui ha una funzione; non è solo una colonna sonora, ha un altro tipo di struttura genetica.

C'erano dei processi di identificazione politica con la musica pop; per esempio l'appartenenza ai Rolling Stone ed a certe forme di rock, piuttosto che ai Beatles e a quel Pop, era molto potente.

Era un sistema di identificazione molto efficace che comportava la produzione di segni, di processi, che poi hanno smosso un assetto della modernità troppo anchilosato ed estraneo.

Ecco un'immagine di un'installazione fatta con il gruppo Archizoom in Triennale, nel Sessantanove. Un'installazione in stile islamico. Suggestiva l'idea che esisteva, al di là dei codici eurocentrici del pensiero moderno, tutto un mondo diverso che aveva una sua grande vitalità, su cui valeva la pena cominciare a riflettere. Atteggiamenti che poi sono stati definiti profetici. C'era una sensibilità che si apriva alla realtà, era una forma di realismo estremo ed eravamo mossi dal desiderio di confrontarci con un altro mondo.

All'interno del movimento Radical si è sviluppata l'idea di sperimentare nuove interpretazioni, quindi un modo di usare il progetto come forma di pensiero conoscitivo, critico, e non solo come procedimento costruttivo.

"No Stop City" è un progetto nato nel Sessantanove, quindi parecchi anni fa. Proprio adesso è tornato di grande interesse. È appena uscito un libro completo su tutto questo lavoro in Francia. È stato uno dei primi progetti che ha cercato di cogliere la dimensione della città contemporanea non più come un insieme di architetture, di scatole figurative, ma come un territorio attraversabile, continuo.

L'idea di una specie di "tessuto enzimatico" che si evolve continuamente, attraversato da flussi di servizi e informazioni, a cui si unisce la concezione della città come "luogo sonoro", musicale, come una grande semiosfera

immateriale, che non corrisponde più ai codici figurativi dell'architettura, ma che è come una superficie liquida, che viene attraversata da suoni ed esperienze sensoriali. Una città come una struttura astratta. In questi schemi è già presente un elemento importante del mio lavoro, ossia la ricerca di un linguaggio architettonico non figurativo; vedere il fenomeno metropolitano come un sistema astratto, che corrisponde a un'idea di territorio esperienziale, non costruttivo, dove i luoghi acquistano senso e valore, non attraverso i linguaggi dell'architettura, ma attraverso altri sistemi di identità, tra i quali quello musicale.

In questo progetto, la rappresentazione della griglia urbana è attraversata da increspature e vibrazioni. Non esisteva il computer, e i disegni sono stati battuti direttamente a macchina, con l'idea di superare, una volta per tutte, quei linguaggi compositivi dell'architettura che si ritenevano ormai incapaci di confrontarsi con questo tipo di realtà ambientale.

Questo tipo di procedimento ha coinciso con l'inizio del lavoro di Philip Glass, con la sua musica espansiva, che viene da un procedimento anticompositivo, cioè crea dei tessuti musicali che variano leggermente e lentamente. Non c'è più l'idea della composizione tradizionale dove c'è un'ouverture, un tema e il finale.

Con Pierre Boulez e Philip Glass comincia un altro genere di musica orizzontale; un sistema planare dove, dice Boulez, cessa la tradizione verticale della musica per cui si ha un pubblico con davanti l'orchestra, due realtà che si affrontano e producono un evento musicale. Con questo nuovo tipo di musica, che poi darà luogo a sviluppi così diversi dall'esperienza Pop, c'è un passaggio dalla scrittura tradizionale ad una nuova scrittura musicale. Tanti musicisti, in quel periodo, hanno cominciato a spingere proprio sul pentagramma: Cage e Stockhausen solo per citarne alcuni. In quegli anni si evidenzia un grande sforzo per superare i codici tradizionali della struttura della musica e della composizione e per andare verso altri tipi di circuiti.

Questo momento è stato importante soprattutto se messo in relazione con quell'idea iperfigurativa che l'ha preceduto, si pensi al sopraccitato Jerry Lee Lewis, o al rock di Jimi Hendrix e alla straordinaria potenza della loro musica. Emblematici da questo punto di vista erano i cannoni sonori di Hendrix, che spostavano le persone, la potenza del segno che diventa spazio vibrante.

A questo momento di rinnovamento iperespressivo è subentrata un'altra idea, suggerita dall'ascolto delle prime musiche di Philip Glass e dalle esperienze del pensiero politico di una società apparentemente iperespressiva, ma sostanzialmente catatonica che produce un suono neutro, un colore grigio; una società multicolorata la cui somma è questa inespressività globale da cui nasce l'idea di No Stop City.

Il progetto evidenzia una condizione urbana omogeneizzata, dove però la musica conserva la capacità di produrre architetture emozionali, provvisorie e transitorie, con il tentativo di sostituire queste strutture sensoriali-emoive a quelle figurative tradizionali.

In ambito sperimentale, come in quello scientifico, si elaborano pensieri, ipotesi, teoremi, che non servono a nulla dal punto di vista costruttivo. L'architettura non è una cultura esclusivamente costruttiva, è una forma di pensiero molto più complessa. È una struttura conoscitiva della storia, della società, delle offerte tecnologiche, che può elaborare molte forme di segni progettuali, ma di cui non necessariamente il 100% deve essere inteso come processo che poi si deve costruire. Ha una sua autonomia di ricerca e di riflessione che scambia molte informazioni, come succede ad altre culture espressive, tipo la musica. Da un progetto non realizzato si aprono molte possibilità.

Per esempio, l'architettura e il design, tra le due guerre, nel 70% dei casi non sono opere realizzate, e ciò non toglie che siano entrate in circuito, che abbiano influenzato il modo di pensare, e la formazione dell'architetto. Spesso si ricorda che Le Corbusier ha costruito pochissimo e la sua importanza non è per le opere realizzate, ma è per l'insieme di tutto il suo lavoro, i suoi scritti, i suoi studi, le sue ipotesi fallite.

È chiaro che se l'architettura fosse solo ciò che si costruisce, i suoi rapporti con la musica sarebbero puramente formali, compositivi, normativi. L'aspetto forse meno interessante per l'architettura e per la musica. Entrambe non si dispiegano emanando norme, regole compositive, statuti formali, ma attraverso forme intuitive, nei comportamenti, nei gesti, in un sistema più complesso di scambi.

L'orecchio, è un tema che spesso è inserito nei miei progetti, come l'idea di essere dentro una semiosfera di informazioni e suoni, a livello territoriale e metropolitano; sostituisce l'occhio dell'illuminismo, il guardare in profondità purché vi sia luce. Oggi si può guardare quanto si vuole, ma la realtà non è più una realtà visiva, è piuttosto da decifrare attraverso i suoni. C'è questo senso di appartenenza a uno spazio non solo musicale, dove avvengono delle forme di costruzione sonore immateriali. Per esempio, in una città del Giappone, Marajuku, lungo un viale che collega un tempio scintoista con il vecchio villaggio olimpico, tutte le domeniche mattina arrivano i furgoncini dei complessi giovanili di Tokyo, si affiancano a distanza l'uno dall'altro cinquanta o venti metri e cominciano a montare le loro torri sonore, fatte di altoparlanti poderosi. Alle undici la polizia chiude il traffico e questi, tutti insieme, all'unisono, cominciano a suonare, producendo una specie di "bomba atomica sonora", un boato grigio, neutro, dove tutto sembra impastarsi. È un'esperienza singolarissima, perché spontanea, assolutamente non promozionale. Dentro questo volume sonoro grigio, attraversandolo e fermandosi davanti a questi furgoni, il suono è talmente forte che avviene una trivellazione e lì, in quel punto, la musica di quel gruppo si sente, passando oltre si attraversa una zona dove il suono è quasi solido, per poi arrivare davanti al complesso successivo e così via. È una delle poche prefigurazioni, per le mie esperienze, di uno spazio tutto pieno di suono. È un episodio dove non esiste più rapporto tra suono e spazio interno.

Questo concetto è presente anche in No Stop City, dove l'architettura non è più il perimetro bloccato, definito dalle

fondamenta dell'edificio; è tutto il territorio urbano che è attraversato da questi flussi dentro i quali la musica ha un parte importante, essendo ormai la città un luogo di produzione, di consumo, di campionatura e rielaborazione della musica. È un ciclo che fa sì che anche la sala per concerti non sia più un luogo del tutto separato dal sistema di consumo e produzione della musica, quale è la città. Parliamo di forme di fluidificazione, di fusione, per cui si stabilisce una continuità tra la sala concerti e tutto ciò che le sta intorno.

Il progetto di auditorium che ho fatto con Toyo Ito si basa su due idee che riguardano la questione della musica. Una è più interna alle questioni del progetto di architettura, ossia l'idea di fare un edificio dove l'immagine dello spazio interno è predominante rispetto all'immagine esterna. Il progetto è un contenitore di cristallo, quasi un acquario, mentre l'organismo interno è quello che produce la vera immagine fondamentale della sala concerti, che si basa su un principio teorico importante: superare l'idea della sala concerto come scatola sonora, dove si realizzano le condizioni di un ascolto scientificamente perfetto, come in una scatola acustica. In questo progetto c'è l'idea di un organismo dove tutti gli spazi sono in collegamento, come se fosse una spugna imbevuta di musica, e da cui fuoriesce e si connette teoricamente con un sistema musicale debole diffuso dentro la città.

Oggi, quando si progetta un luogo destinato alla musica o più in generale alla cultura, non si può più ignorare che intorno esistono delle condizioni territoriali e di consumo estremamente diffuse. Non si può più pensare un luogo blindato e separato dal contesto.

Questa è una delle grandi novità storiche; si vive in una società progettuale, musicale, con economia di scala importanti in cui la città è una semiosfera di suoni e segni. Cambiano inevitabilmente le condizioni al contorno oltre che quelle interne.

I riferimenti ad una musica espansiva in questo progetto sono evidenti. Tende, dal punto di vista della sua concezione strutturale, a uscire dai perimetri blindati, per diventare una specie di segno fluido che invade l'intorno, come direbbe Baumann. Questo tipo di pensiero fa riferimento alla musica di Glass, di Brian Eno, di quei musicisti che lavorano sull'idea di una musica espansiva ed invasiva, che si disperde in un contesto che gli è simile.

La musica si è sempre sviluppata in luoghi dispersivi, impropri; l'idea che la musica dipenda dal suono perfetto, da questioni di decibel è assurda, è una storia che riguarda forse i sordi, la musica non ha mai coinciso con l'idea di perfezione auditiva. La musica è cominciata nelle chiese, poi nei teatri, oggi negli stadi. Tutto nasce probabilmente dall'idea di trovare nell'ascolto perfetto la chiave per una rifondazione scientifica di questo tipo di architettura; definire una funzione a cui si dà una soluzione definitiva;

Uno dei grandi difetti della modernità politica e progettuale del XX secolo è stato credere che a determinati problemi possano corrispondere soluzioni definitive, che mai lo saranno, perché i soggetti cambiano, la sensibilità pure, la produzione di materiali culturali si trasforma nel tempo. L'atteggiamento del XX secolo ha prodotto una

modernità rigidissima, incapace di seguire l'evolversi dei tempi, ovvio che ad un certo punto essa si è frantumata e oggi si parla di modernità fluida, priva di codici formali definiti, che appartiene ad un pensiero continuo, ad una sensibilità planare, espansiva, ad intrecci.

Non più dunque la vecchia composizione di architettura che imita le forme delle funzioni interne, ma un architettura che ospita molte forme di uso e molte famiglie di segni.

La musica, da questo punto di vista, ci ha pilotato per un lungo periodo. Le lezioni fondamentali formative del mio pensiero progettuale, sono in gran parte dentro la musica, per diversi motivi. Per esempio l'interfaccia che la musica riesce a realizzare; essa è l'unica realtà a cui riconosco, oggi, di essere diventata un sistema ambientale complessivo, una grande civiltà orizzontale. Per cui si abbandona la modernità verticale ed entrano in gioco altri tipi di scambi epidermici.

La relazione architettura e musica è simbiotica formativa delle sensibilità e del pensiero, non della musica di per sé. I miei primi diagrammi battuti a macchina, rappresentano un sforzo molto simile a quello fatto dalla musica colta di quegli anni, che cercava di superare l'ordinamento del pentagramma, per muoversi verso segni e scritture molto più complessi e dispersivi, in origine alla produzione del suono.

Ripensando a queste vicende legate all'evolversi dell'architettura e al suo rapporto con la produzione musicale, credo che ci siano molti elementi storici di scambio di pensiero.

La musica non è solo suono, è una forma, anch'essa complicata, di elaborazione dello spazio e delle esperienze.

## COMPOSIZIONI MUSICALI

## INTRODUZIONE

Sandro Gorli

La musica, come l'architettura, esiste solo nello spazio. Ogni compositore tiene conto dello spazio in cui ciò che sta scrivendo prenderà vita; se lo strumento che sta utilizzando è un'orchestra non può trascurare la direzione dalla quale arriverà all'ascoltatore il suono dei contrabbassi o di un'arpa; è certamente consapevole che la lontananza o vicinanza di due timbri diversi provoca relazioni molto differenti; anche le articolazioni o le dinamiche che sceglie sono in certa misura dipendenti dallo spazio.

Durante l'esecuzione lo spazio e le sue caratteristiche acustiche determinano scelte interpretative talvolta rilevanti; per fare solo un esempio, la velocità di una esecuzione e conseguentemente, la durata complessiva della composizione, sono influenzate dalle caratteristiche acustiche del luogo in cui la musica viene eseguita.

Molti compositori hanno sperimentato modificazioni virtuali dello spazio della fruizione musicale, disponendo gli strumenti in modo non convenzionale o modificando la posizione del pubblico rispetto alla fonte sonora; naturalmente queste decisioni hanno poi agito in modo molto evidente sulle scelte compositive e quindi sul risultato conseguito.

In alcuni rari casi, lo spazio cui è destinata l'esecuzione di una nuova composizione, non è uno spazio tradizionale: una mongolfiera, una grotta termale, cunicoli sotterranei, uno spazio suddiviso in più locali, la vetta di una montagna (cito alcune situazioni in cui sono stato coinvolto o che conosco personalmente). In questi casi lo spazio può diventare lo stimolo principale all'invenzione, può entrare nella composizione musicale, quasi come un materiale compositivo, offre limiti inusuali, che possono aggiungersi o sostituirsi a quelli che ogni compositore si pone per iniziare ad organizzare le sue immagini.

La proposta dell'amico Salvadeo di utilizzare lo spazio Patio della Facoltà di Architettura e Società del Politecnico di Milano, per organizzare una manifestazione musicale, ha quindi trovato la mia immediata adesione: offrire agli studenti degli ultimi anni di composizione del Conservatorio milanese l'opportunità di comporre nuove partiture destinate a quello spazio, avrebbe costituito sicuramente una sollecitazione didattica nuova e ricca di conseg-

uenze. La particolare struttura architettonica del luogo, la sua posizione rispetto alla strada, la funzione che abitualmente ha e i materiali con cui è costruito, avrebbero fornito certamente un punto di partenza nuovo e in grado di muovere l'immaginazione dei giovani musicisti.

Ma non si trattava solamente di utilizzare un luogo in sé, già particolare e stimolante: gli studenti del Corso di Scenografia avrebbero collaborato alla realizzazione del progetto, modificando lo spazio in funzione delle proposte musicali e con idee e soluzioni che a loro volta avrebbero influenzato la composizione musicale.

Il progetto avrebbe permesso di indagare le molteplici relazioni esistenti fra musica e architettura, di analizzare e confrontare i due linguaggi specifici, ma soprattutto l'intero processo compositivo, che porta alla creazione dell'opera: l'ideazione, la formalizzazione dell'idea e l'incidenza che differenti materiali hanno sulle due fasi precedenti.

Il risultato dell'operazione è stato sorprendente: composizioni molto diverse l'una dall'altra, ma tutte con una relazione molto stretta con lo spazio e una scenografia, che per ovvie ragioni pratiche non poteva essere modificata per ogni composizione, ma che ha saputo comprendere e legare in un unico spettacolo i diversi momenti musicali.

Esperienza da ripetere.

## **NICE JAM**

per clarinetto, clarinetto basso, tromba, percussioni

Il pezzo possiede una “sezione aurea” principale, rispetto alla cui parte positiva e negativa vengono costruite altre “sezioni auree” concentriche. Ognuna di queste regioni è ben connotata dal punto di vista armonico, timbrico e ritmico, dal momento che esse rappresentano i tentativi dell'uomo di adattarsi ad un ambiente freddo e inospitale, fatto di metallo.

Molte volte, durante la scrittura di questa composizione, ho immaginato di “arredare”, dal punto di vista musicale, una casa, secondo quello che è il mio gusto, la mia personalità e la mia sensibilità, ed è proprio attraverso questa chiave di lettura, che va interpretato il pezzo: il tentativo dell'uomo di rendere confortevole e vivibile uno spazio secondo le proprie attitudini naturali.

Dopo una breve introduzione della tromba, che ha, in quanto pezzo di apertura del concerto intero, il compito di richiamare l'attenzione del pubblico, fanno il loro ingresso altri due strumenti a fiato. Questi ultimi, mantengono i suoni lunghi già impostati dalla tromba, dando così l'impressione di uno spostamento del suono in modo stereofonico.

Più tardi, clarinetto e clarinetto basso, cedono alla tentazione di lasciarsi contagiare dal ritmo frenetico, che in maniera vorticosa viene proposto dalla tromba.

Per quanto riguarda le percussioni, nella prima fase è stata utilizzata solo una gran cassa, che metaforicamente rappresenta il cuore pulsante della prima sezione. In contrapposizione a questa parte si dipana la sequenza melodica che si snoda a partire dal punto di “sezione aurea” dell'intero brano. Questa, introduce l'ultima parte del pezzo, costituita da note riverberate e ribattute, che definiscono un gioco d'echi e di richiami.

Pasquale Corrado

## **BOAT**

per flauto, clarinetto, clarinetto basso, tromba, vibrafono, 2 violini e violoncello

La suggestione ricevuta dallo Spazio Patio dell'architetto Vittoriano Viganò, luogo di esecuzione delle musiche, è stata il primo impulso alla scrittura. Come dice il compositore Emanuele Zabelli “lo spazio, sentito come la stiva di una nave, una sorta di stomaco, o qualsiasi altro luogo chiuso, a cui si accede dall'alto tramite una scala, echeg-

giant e riverberante rumori propri e rumori provenienti dall'esterno" è il punto di partenza per la scrittura di una musica che si ripropone di ascoltare, più che di riempire lo spazio.

Di qui la scelta di un tempo estremamente dilatato e di un fraseggio musicale semplice, che non opprime lo spazio, ma lo lascia libero di agire sui suoni emessi dagli strumenti musicali. E' la radiografia dell'acustica dello spazio, di un sonno e di un sogno, che probabilmente ci parla di un viaggio di un battello (come può suggerire il titolo stesso), che percorre acque piatte, come pozzanghere di una natura incontaminata che le circonda.

Da qui, possono essere evocate varie immagini: un neonato che beatamente dorme o un'anziana signora che cuce calzette di lana per nipotini vispi, che giocano fuori in giardino con la neve.

Viviana Alleanza (per Emanuele Zabelli)

### **... ASPETTO ISTRUZIONI NELLA PROSSIMA SCATOLA DI VINO ...**

per flauto, clarinetto basso, tromba e 2 violini

E' un'opera costruita come in un momento di schizofrenia (malattia che non permette di distinguere la realtà dalla fantasia), ospedali psichiatrici (luoghi dove si curano i malati di schizofrenia) e piazze latino-americane (che sono astrazioni degli ospedali psichiatrici); tutto questo, portato nello Spazio Patio di Vittoriano Viganò (metafora di una piazza urbana). E' una grande sfida per l'interprete, che oltre a suonare lo strumento musicale, ha un corpo, con il quale può esprimere e comunicare. Questo significa fare del musicista un "musicista attore", capace di rappresentare personaggi e situazioni.

Tutto questo si fonde nei suoni e nei ritmi della partitura, nella quale sono contenuti anche movimenti, atteggiamenti e gestualità. Il "musicista attore" porta in scena, attraverso l'astrazione musicale, qualche piazza immaginaria, perduta nell' America del sud, dove si mescolano, in maniera caotica, giornate senza un fine, in una irrealre realtà.

Leonardo Bolgeri

## MUSARK

per clarinetto, tromba, percussioni, fisarmonica, 2 violini

La sensazione che si prova entrando per la prima volta nello Spazio Patio della Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano, è di meraviglia, per la scoperta di un mondo vivo, con le proprie regole, i propri spazi, un mondo dinamico e a tratti lirico, che investe ed attira a sé tutto ciò che lo circonda. Oltre a ciò, paradossalmente, si prova anche una sensazione di freddezza, che è data principalmente dalla grande quantità di ferro di cui è composto questo spazio.

“Musark”, cerca un dialogo vivo con lo spazio e naturalmente, i fattori determinanti per la nascita dell’idea fondante la composizione, sono stati il ferro e gli elementi di metallo, così da far vivere con l’arte dei suoni lo spazio. Il brano prevede la battitura dei pilastri in ferro, nella parte bassa del patio, nel tentativo di costruire un dialogo continuo tra la partitura e il suono prodotto. Questo, occupa i due minuti finali dell’intera composizione e definisce due tipi di dialogo: il primo è quello utopico tra musica e architettura, il secondo è il dialogo tra la musica e lo spazio, costruito in questo caso con il gesto musicale (e non solo), più antico, e cioè, quello di percuotere, per riprodurre un suono. Gli “strumenti” utilizzati per la percussione, sono costruiti con alcuni materiali presenti nel patio, ritrovati durante le prove dell’ensemble, per rendere più forte la relazione con lo spazio e la coesione con la composizione musicale. Così, le pietre usate per percuotere i pilastri sono state prese dai piccoli giardini di fianco al patio, mentre i filamenti metallici provengono dalle scenografie.

Il titolo “Musark” nasconde (o svela) in sé due significati: il primo è quello della fusione dei due termini Mus-ica e Ar(k)ch-ittura, il secondo si può riassumere nella frase: “Musa fu l’architettura”, allargando in questo modo il dialogo, che diventa più ampio, oltre il luogo della rappresentazione.

L’ultimo importante elemento di dialogo usato nella composizione, è quello del suono nello spazio, e del movimento nello spazio. La maggior parte degli strumentisti sono disposti nello spazio secondo postazioni fisse, ma due di essi lo percorrono secondo un preciso disegno. Così, ad esempio, la fisarmonica traccia, col movimento dello strumentista, una “A” immaginaria, compiendo un percorso che va dall’entrata alla parte inferiore del patio. Lo spazio si riempie di suono, e il dialogo tra architettura del luogo e musica si fa serrato: la musica si fonde con lo spazio della rappresentazione.

Lorenc Xhuvani

## **SCIE**

per tromba, fisarmonica, violino, clarinetto, percussioni itineranti

Una passeggiata alla scoperta dello spazio.

Un richiamo (la tromba) a voler scoprire angoli nascosti.

Un richiamo al quale non ci si oppone, quello del desiderio di scoprire, di conoscere le zone di luce ma anche di ombra.

Una tromba (nell'ombra) come moderna sirena per il marinaio.

Come chiamata del senso oltre la fisicità (dello spazio architettonico).

Un richiamo che nel pellegrinaggio degli strumenti (violino, fisarmonica e clarinetto) diventa poi conoscenza da riportare fra gli uomini, fra gli ascoltatori.

La fisarmonica che cerca, incontra, comprende e a modo suo, umilmente, senza urlare (troppi sono quelli che, pretendendo di sapere, si arrogano il diritto di urlare e imporre la propria sapienza) ritorna.

Resta un consiglio, che sfuma nel ricordo... ognuno usi la sua libertà per farne ciò che vuole.

Un cammino di conoscenza dello spazio che è anche un cammino di conoscenza di se stessi.

E di Dio.

Perché è nel pellegrinare che si conosce.

Marco Redaelli

## **IF YOU EVER COME TO PITTSBURGH**

per violoncello, 2 violini, percussioni, tromba, clarinetto, clarinetto basso, fisarmonica

Interpretare lo Spazio Patio come una sorta di metafora urbana è stata la scelta che mi ha portato a riflettere sulla condizione dell'individuo nella città.

I rapporti tra le persone di un agglomerato urbano si basano su una comunicazione quanto mai varia: analogamente ho voluto che il dialogo tra gli strumenti fosse strutturato su livelli comunicativi diversificati tra loro. Si passa quindi dalla totale assenza di comunicazione, e cioè da un'articolazione caratterizzata da un'assenza di metrica regolare, in cui le cellule musicali entrano in modo parzialmente o totalmente casuale, alla comunicazione "totale", con una scrittura metricamente e ritmicamente regolare.

All'interno di queste linee generali, mi è sembrato opportuno inserire alcuni riferimenti jazzistici, semanticamente adatti ad alludere alle dinamiche della città ed alle energie che vi convivono. Inoltre, storicamente, il jazz è una musica essenzialmente urbana.

Il colorismo jazzistico è stato inserito utilizzando tecniche compositive già esplorate da grandi maestri del nostro tempo come Maderna, Berio, Stockhausen e l'estetica di alcuni loro capolavori ha influenzato in modi diversi la tematica generale del brano.

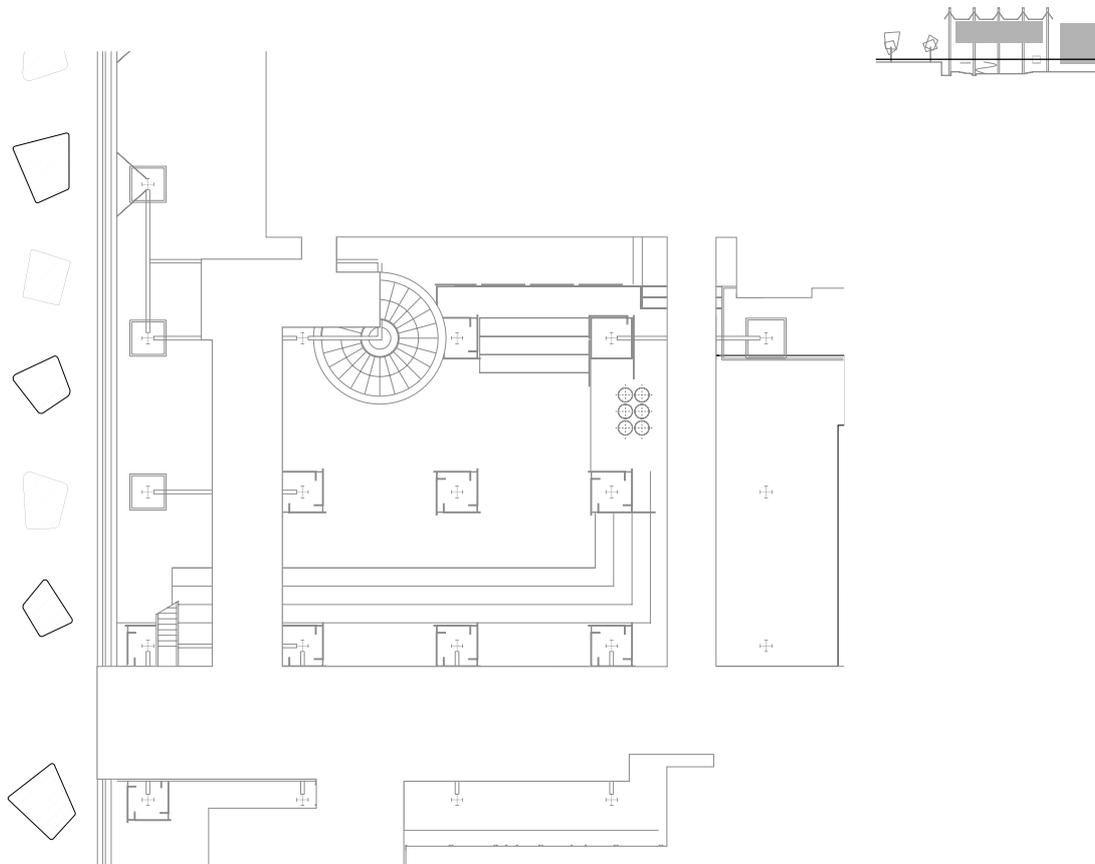
Si è trattato, in conclusione, di giocare con lo spazio e con la musica, cercando d'intuire le diverse percezioni e i diversi stimoli che ciascuno strumento avrebbe potuto offrire nell'acustica di quel particolare spazio.

Yair Karellic

## ARCHITETTURE SONORE

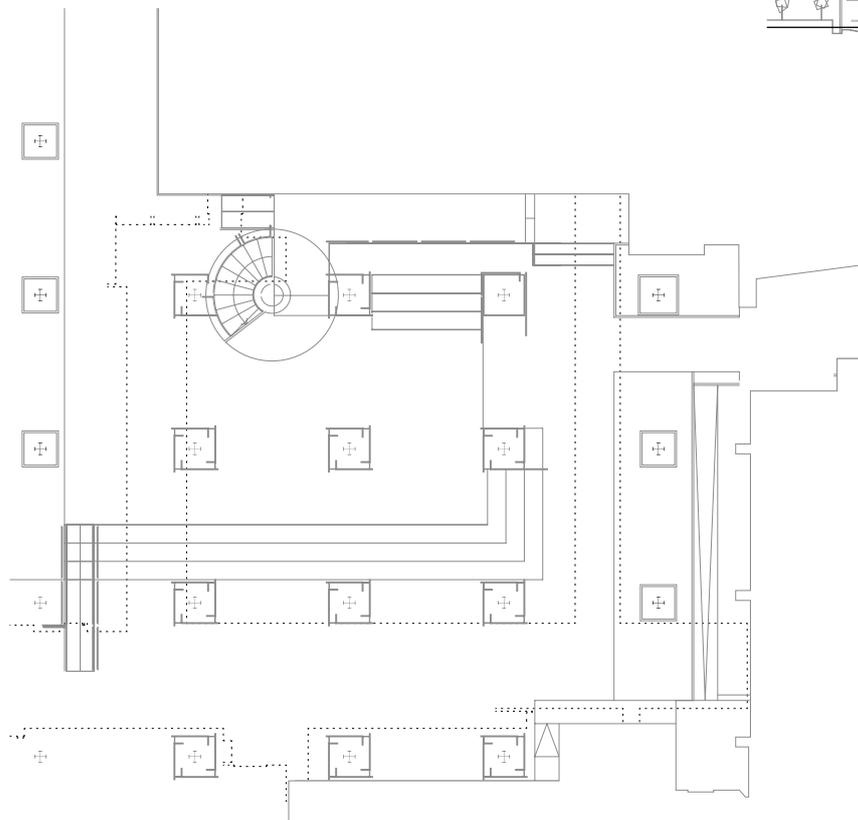
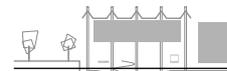
I progetti che seguono indagano, secondo le diverse attitudini dei loro autori, sul difficile rapporto tra musica e architettura. Ognuno di essi da risposte originali e diverse, ma resta comune lo schema della rappresentazione e la sequenza dei pezzi musicali da eseguire.

Ogni progetto si posiziona con libertà all'interno dello Spazio Patio e sceglie, coerentemente con i propri obiettivi, la quantità di spazio da occupare e i limiti fisici della propria efficacia, talvolta spingendosi oltre il confine dell'edificio, fino allo spazio della strada. Tutti gli elementi dell'architettura di Vittoriano Viganò sono stati considerati utilizzabili per il progetto dell'allestimento: lo spazio di passaggio e quello di sosta, i passaggi in quota, la biblioteca, la sala mostre, i piccoli giardini ai bordi, ma anche alcuni elementi architettonici, come la vetrata della biblioteca, i pilastri metallici, le balaustre, ed ogni altro elemento a cui era possibile relazionarsi o che potesse entrare a far parte della composizione. Ogni progetto doveva tenere conto delle restrizioni dipendenti dal budget limitato, e dalla necessità di realizzarlo e successivamente smontarlo in brevissimo tempo. Pertanto, di grande importanza era la scelta dei materiali, leggeri e di facile utilizzo, e le conseguenti tecniche di montaggio. Sono stati immaginati cartoni e fogli di carta per realizzare superfici continue, tessuto non tessuto per grandi superfici morbide, carpenterie metalliche leggere o elementi in legno, come strutture portanti o elementi puntuali, nastri continui in pvc per segnare percorsi o ambiti spaziali, plexiglas per eventuali superfici trasparenti, ecc. Di grande importanza l'illuminazione, per la quale gli studenti si sono avvalsi della consulenza di un esperto di illuminotecnica teatrale.



Il luogo della rappresentazione: "Spazio Patio"

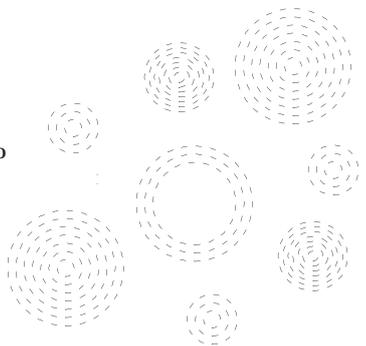
Pianta a quota + - 0 m



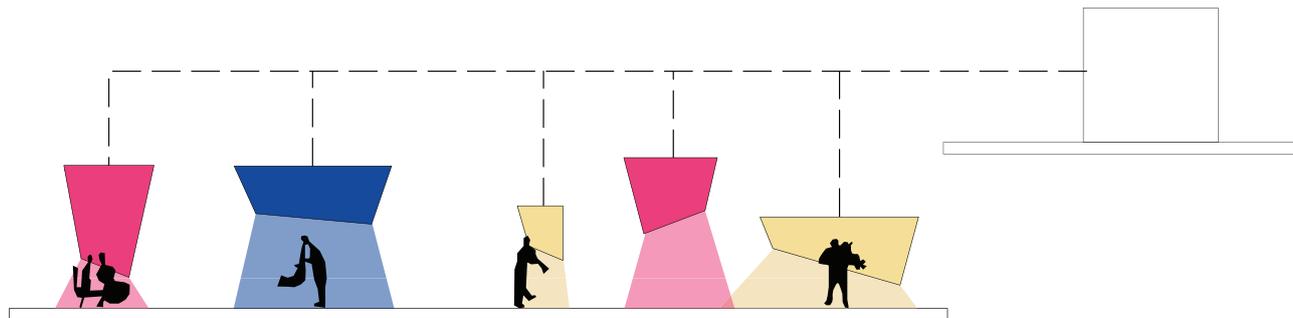
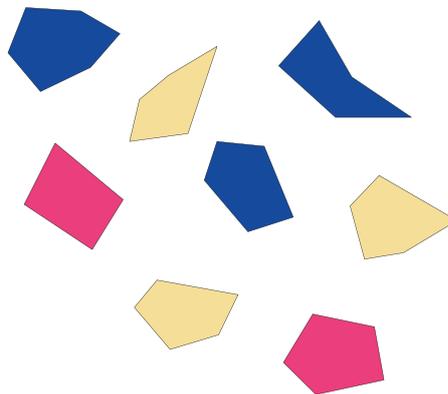
Il luogo della rappresentazione: "Spazio Patio"

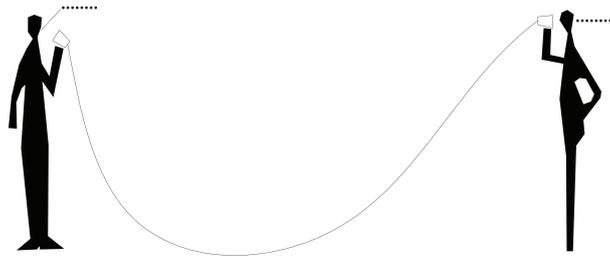
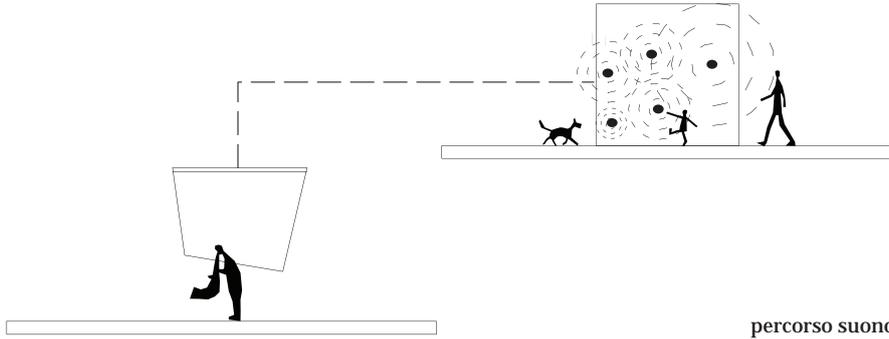
Pianta a quota - 3 m

frammenti di suono

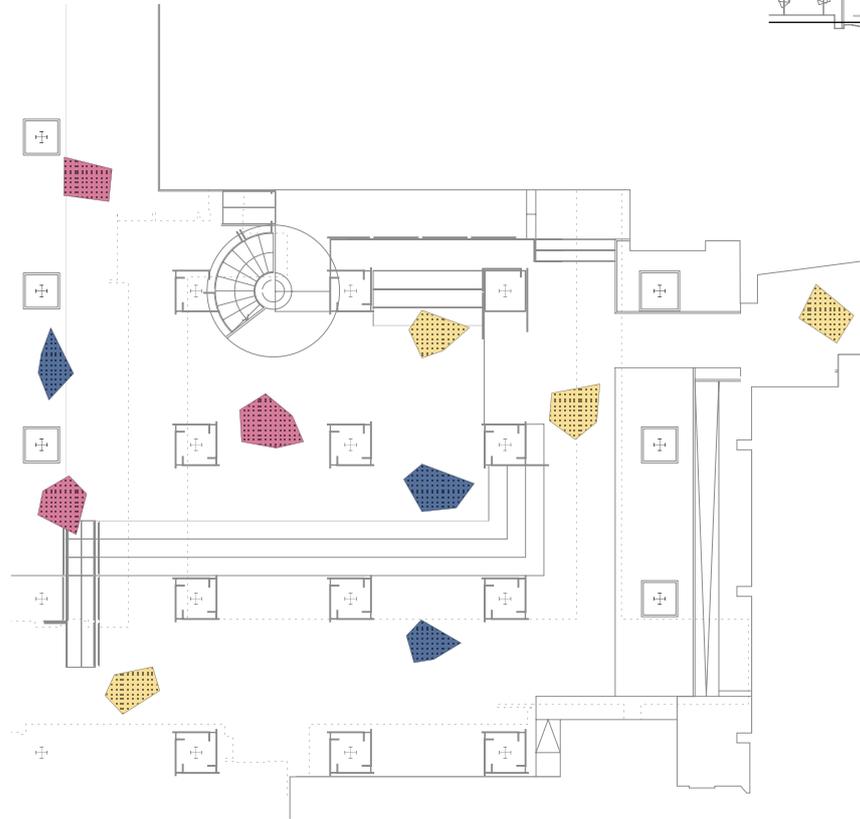
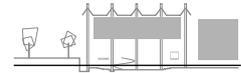


frammenti di luce







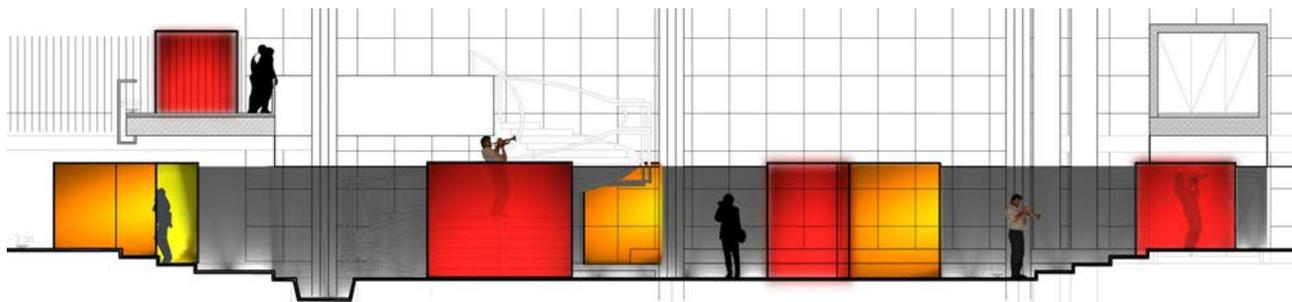






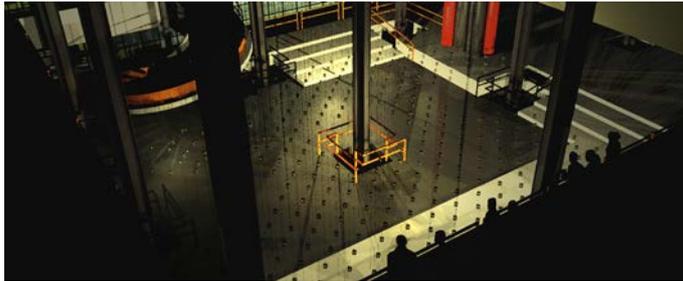


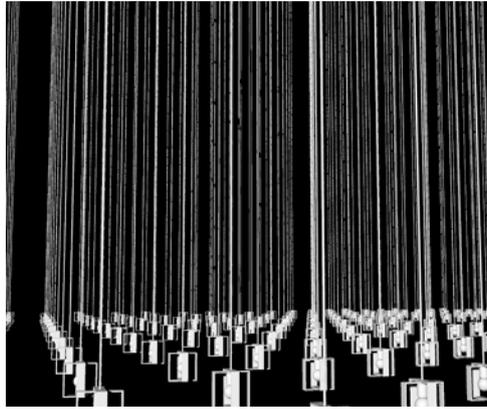


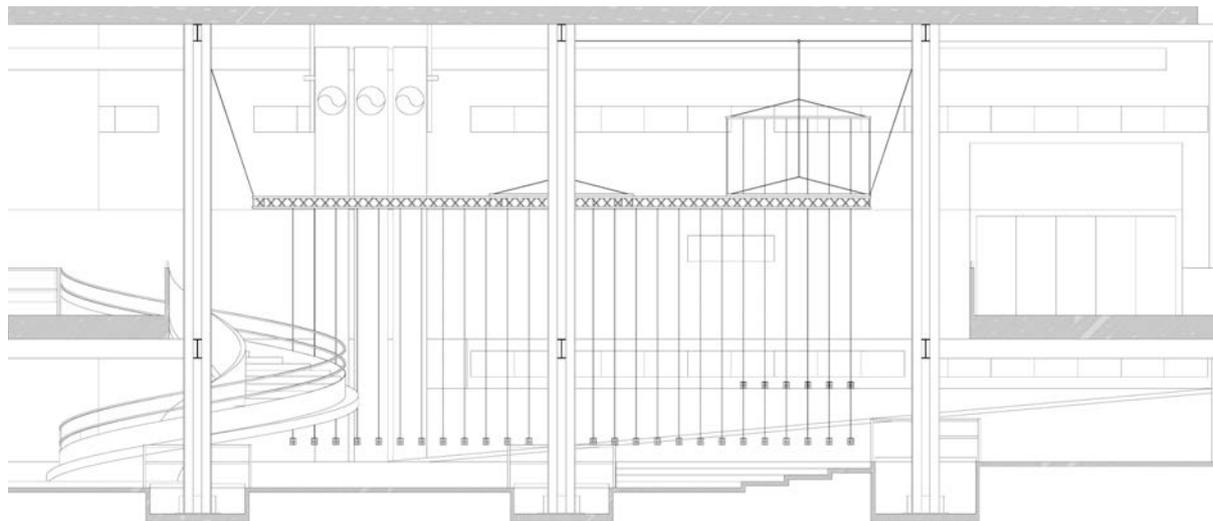


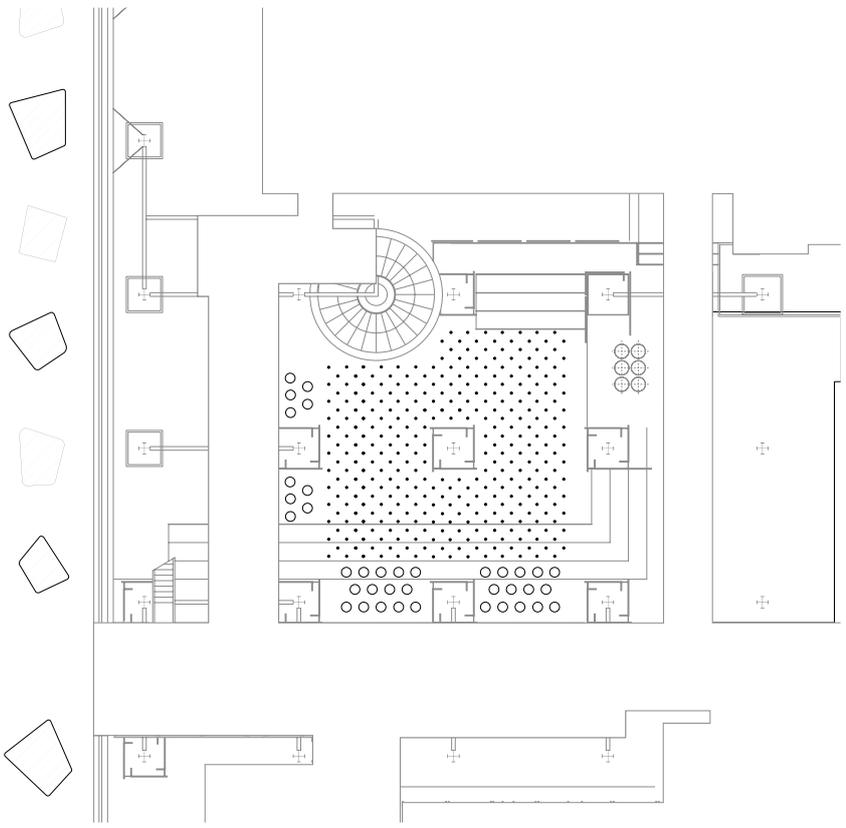
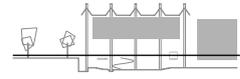


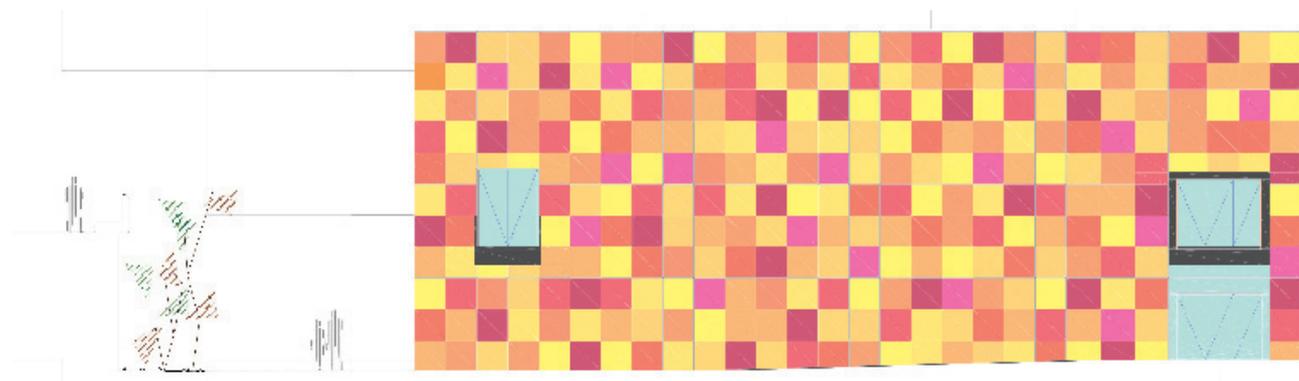


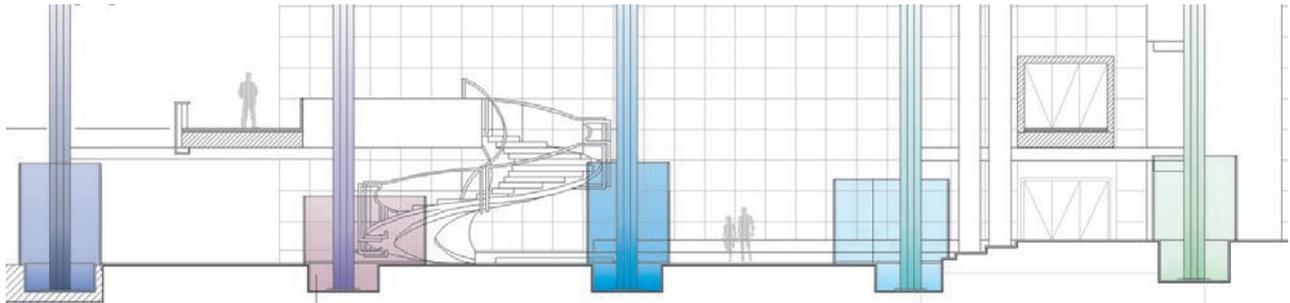


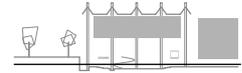


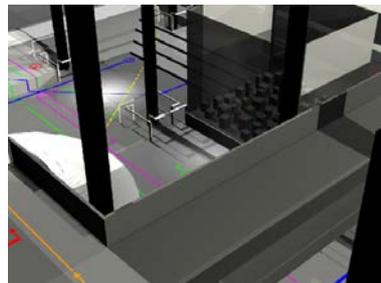
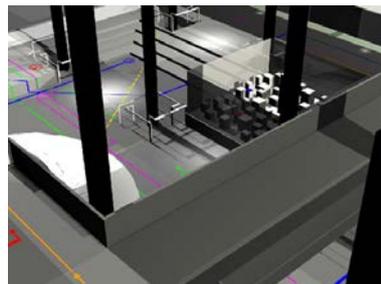
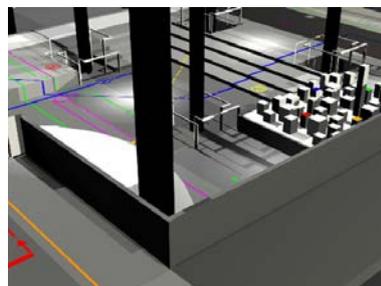
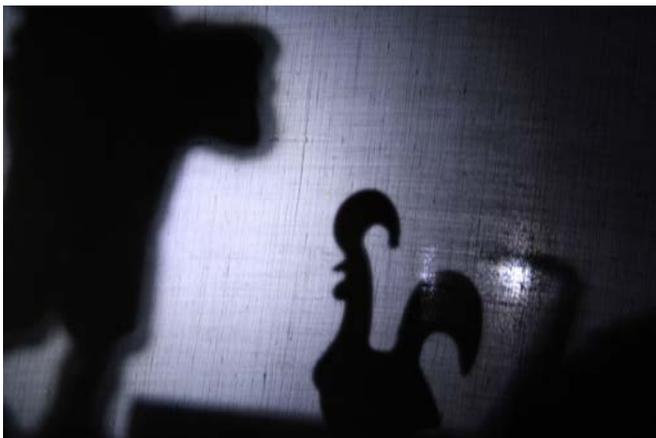


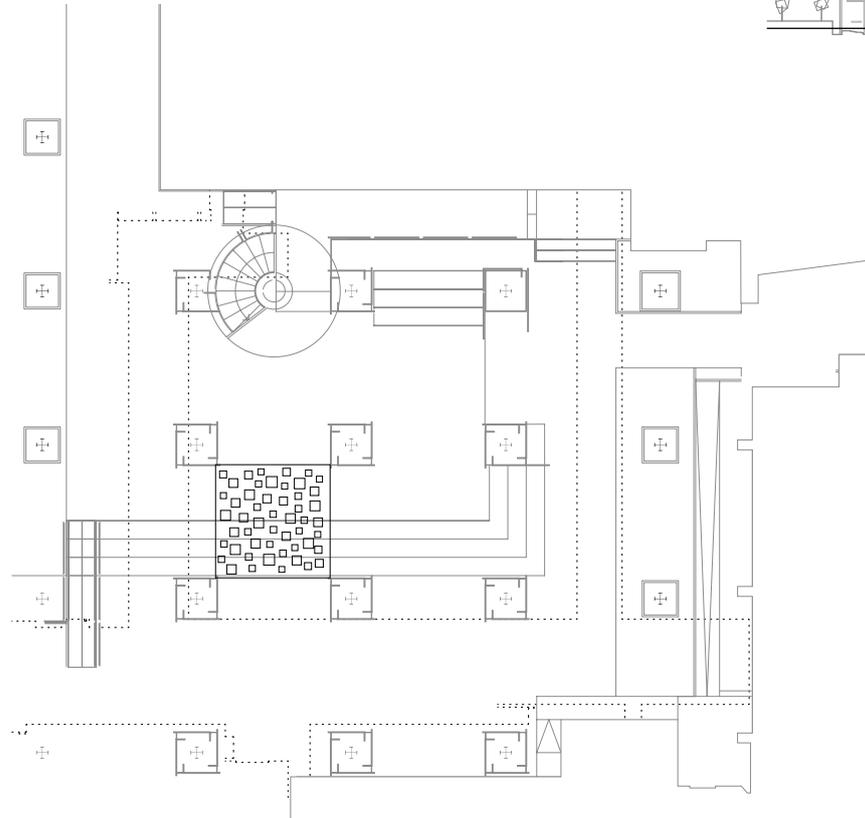
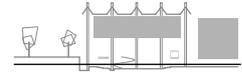


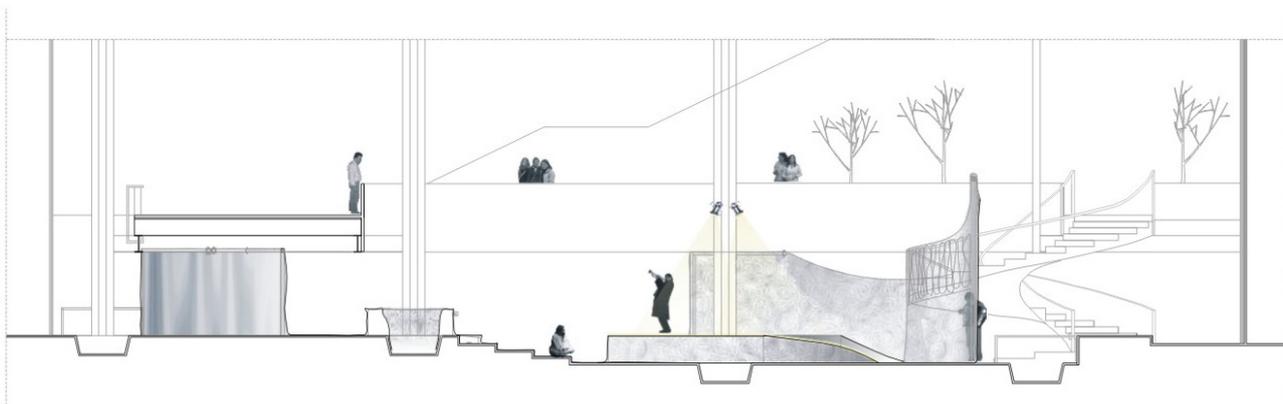


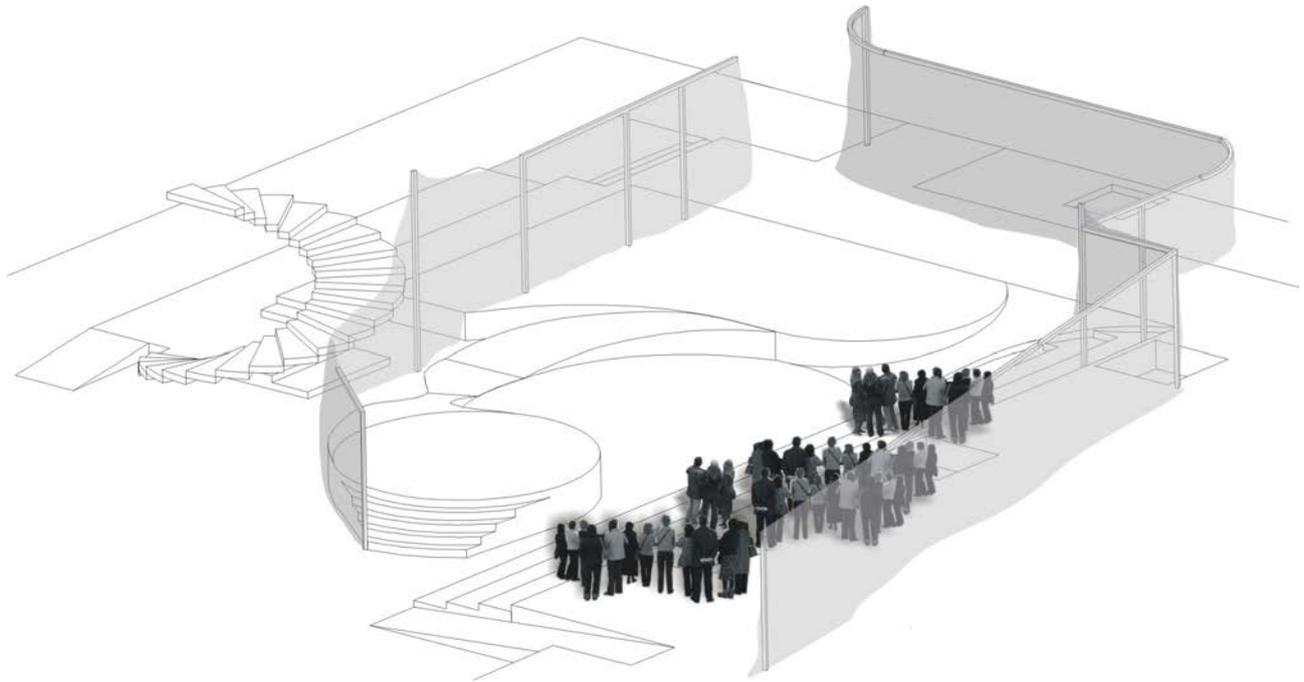


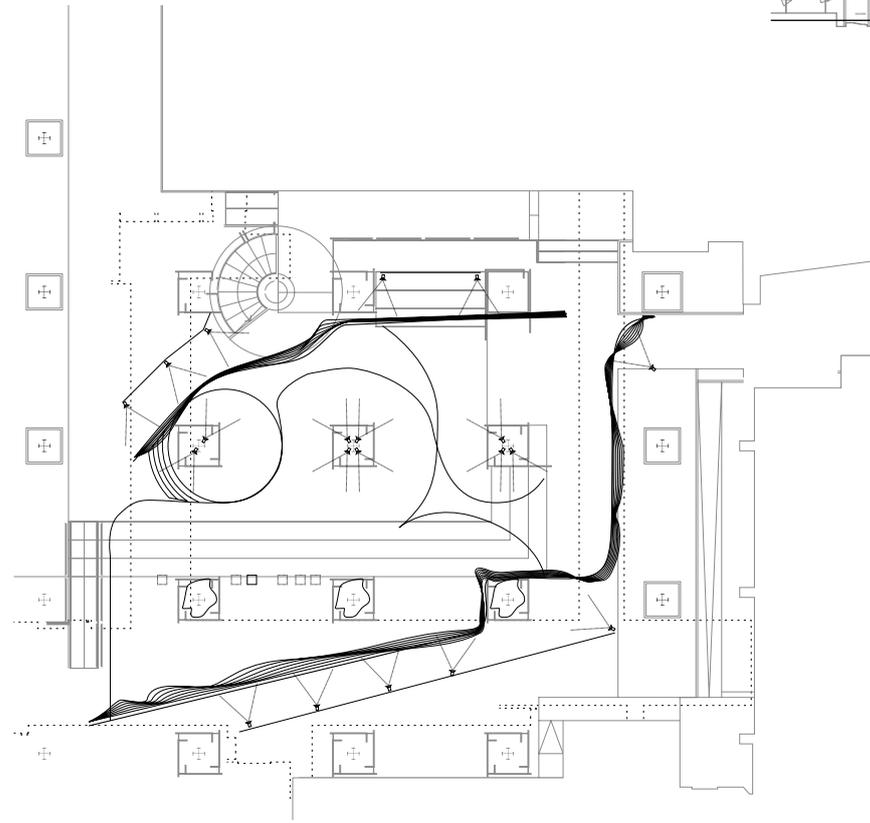
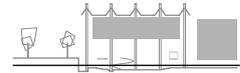


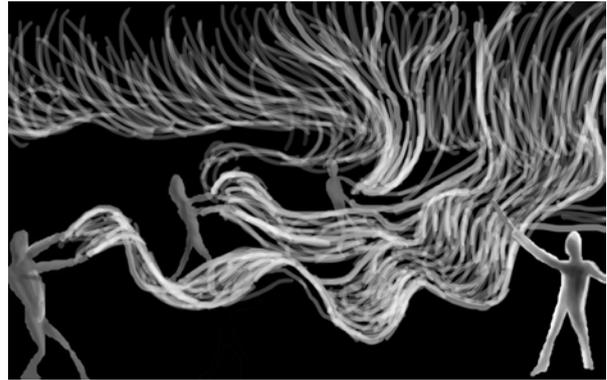
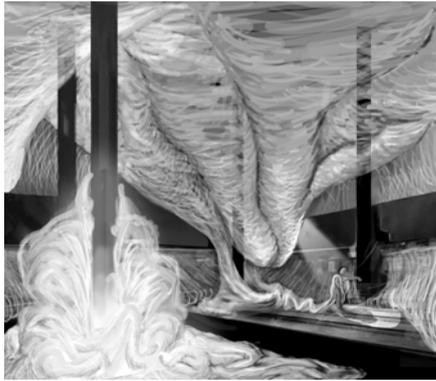


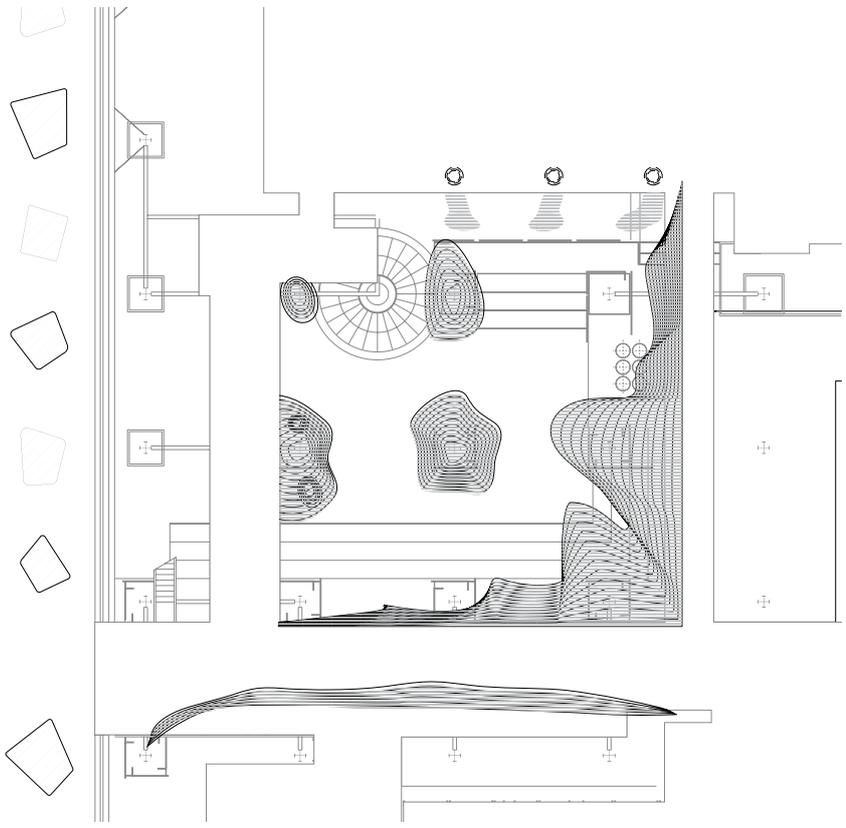
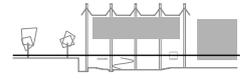


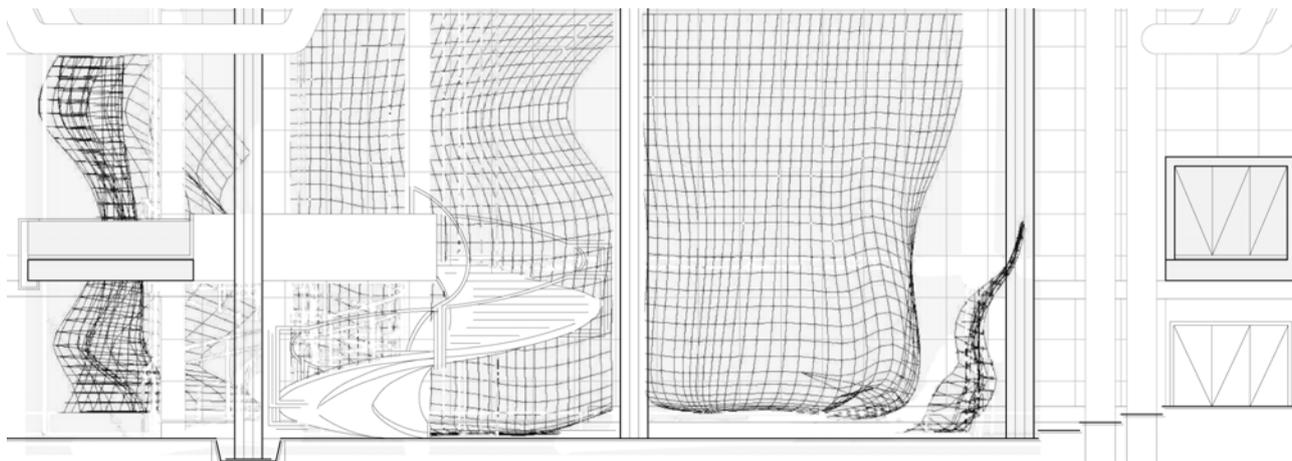


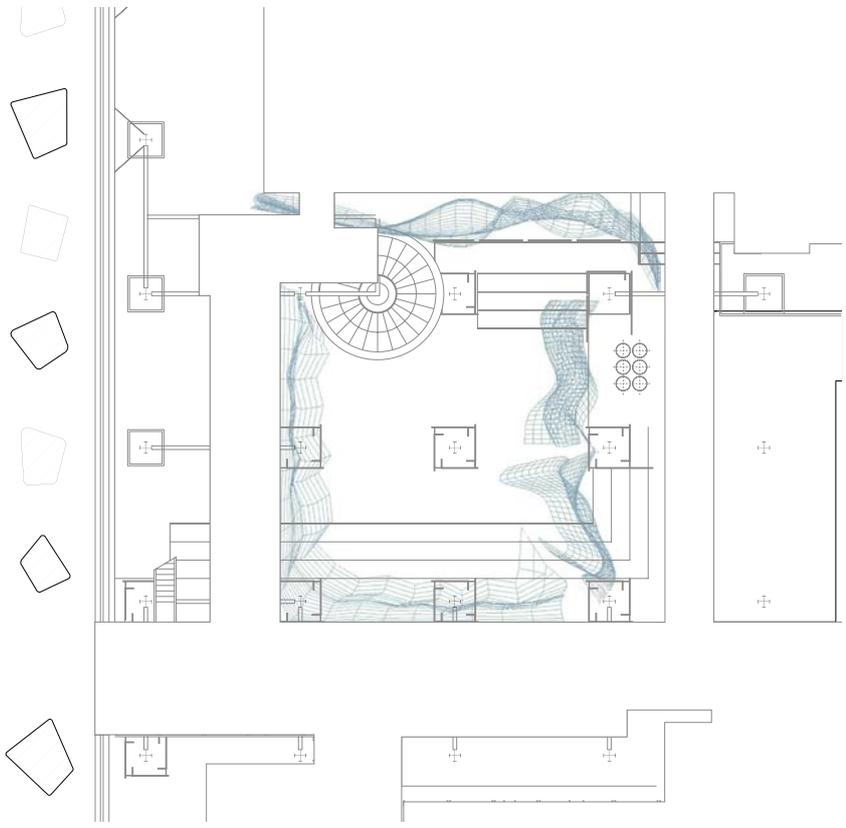
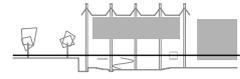




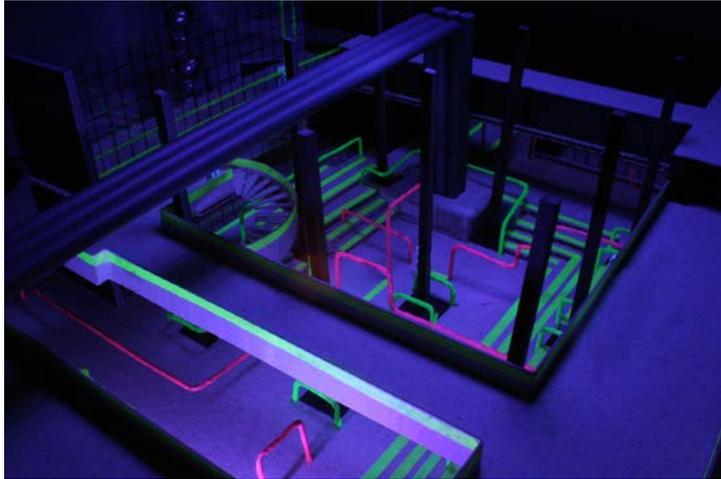


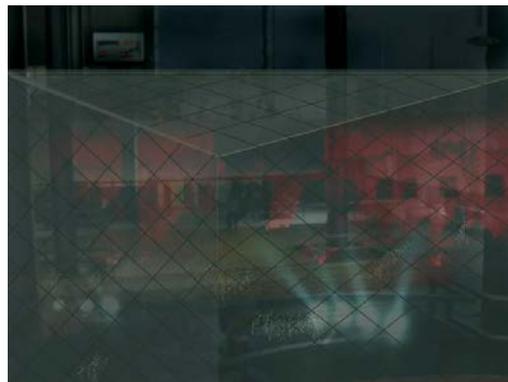


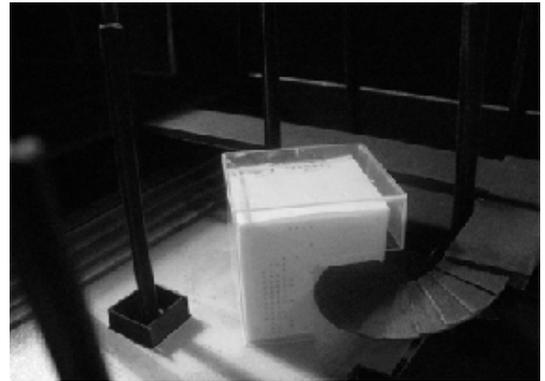
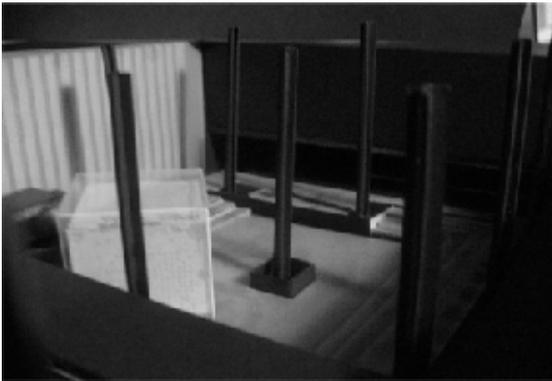


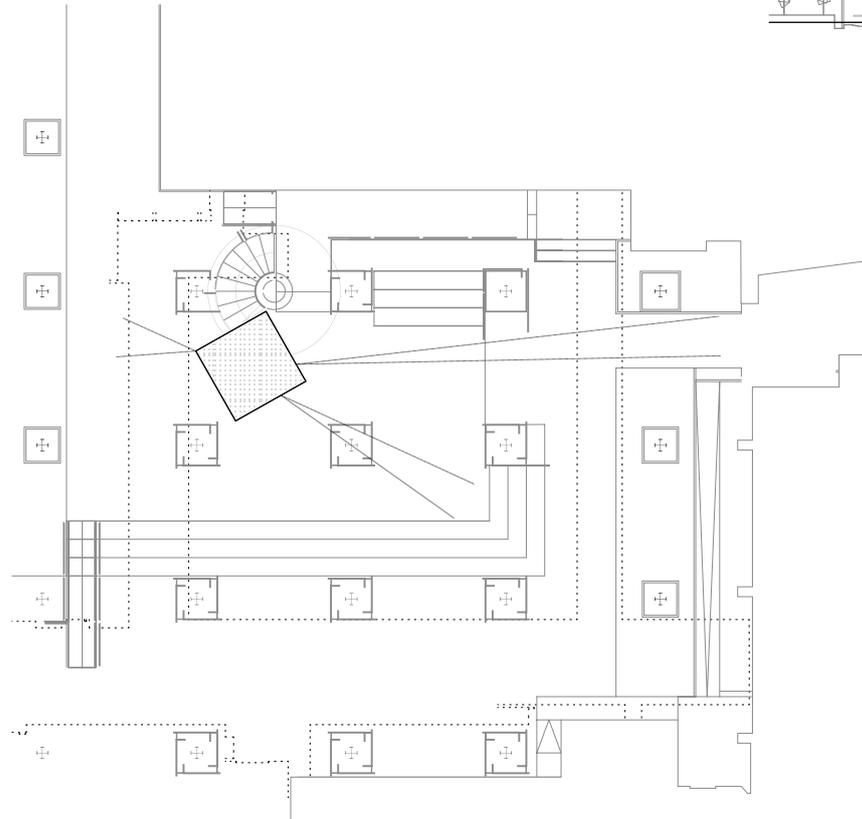
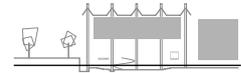


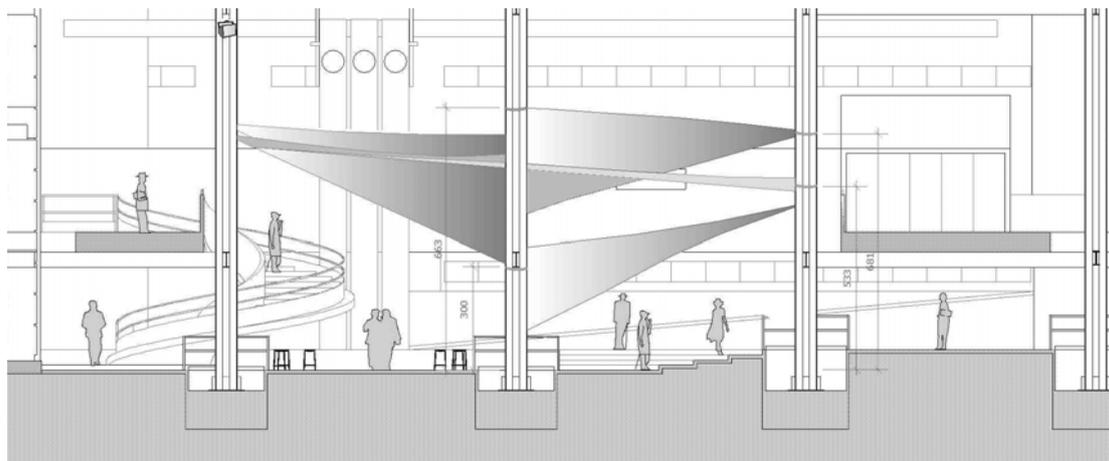


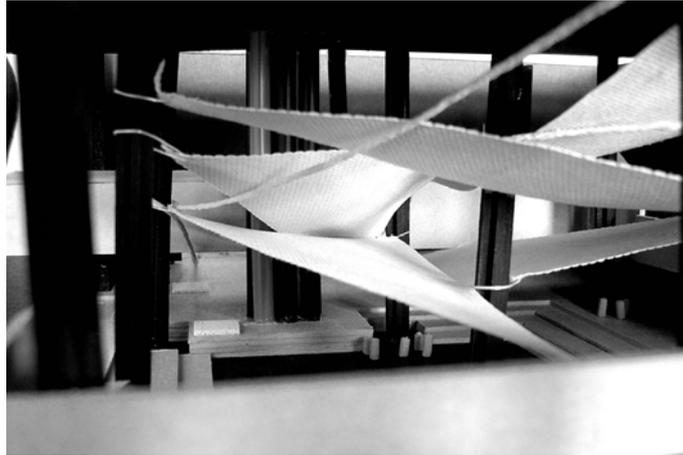


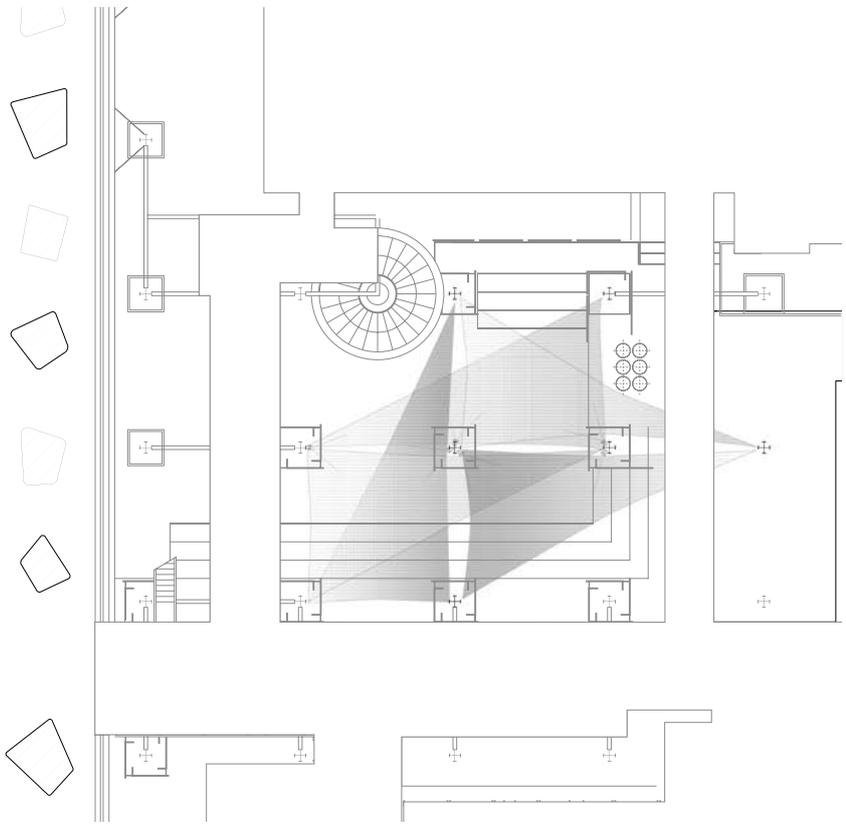
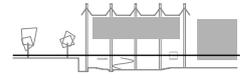


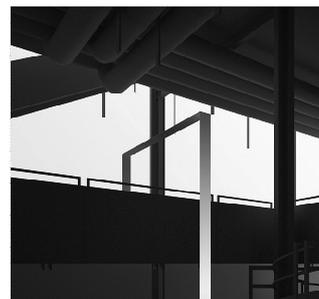


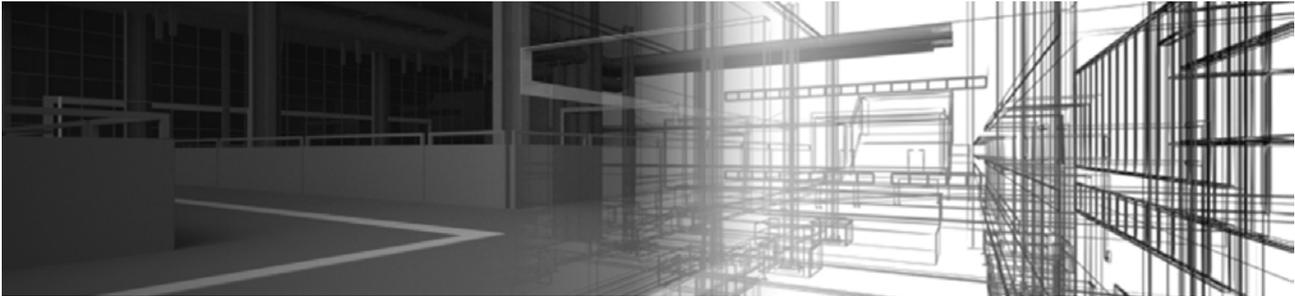


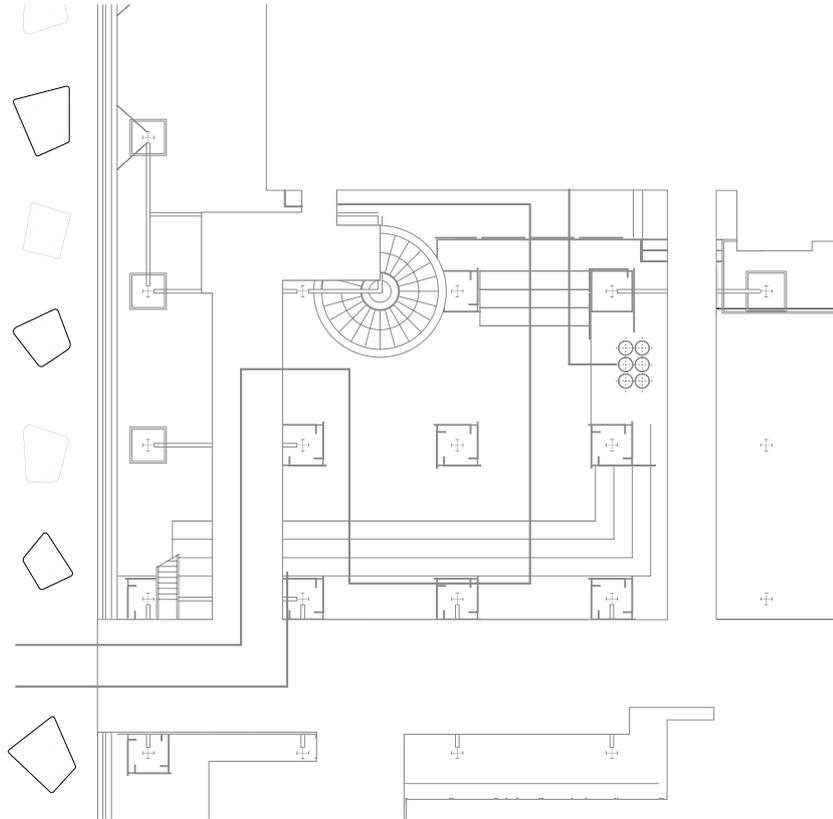
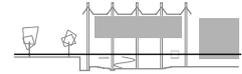


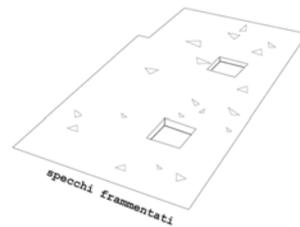
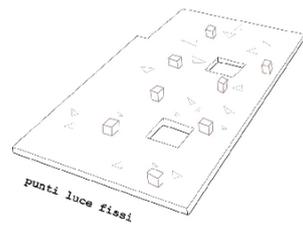
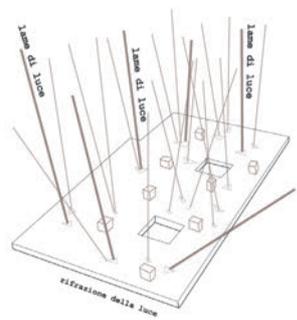


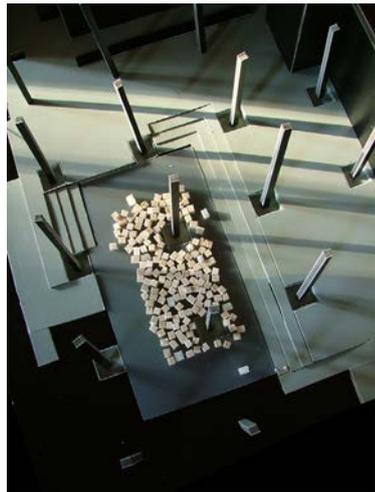
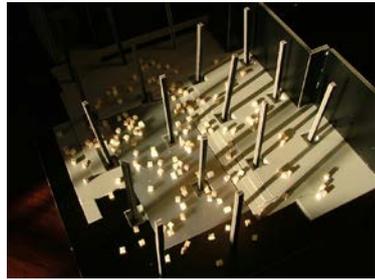
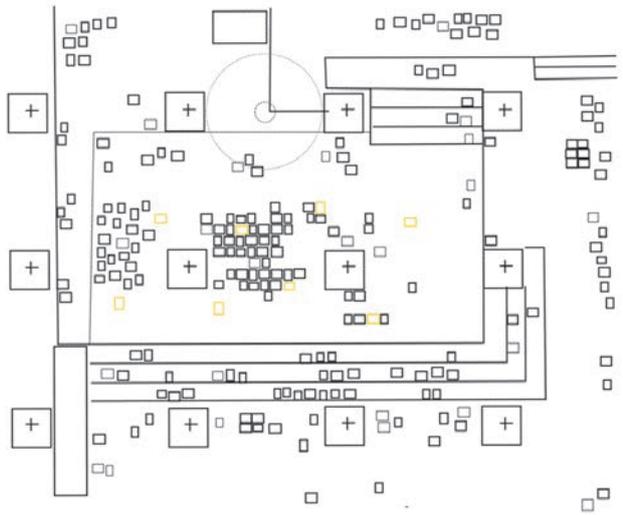


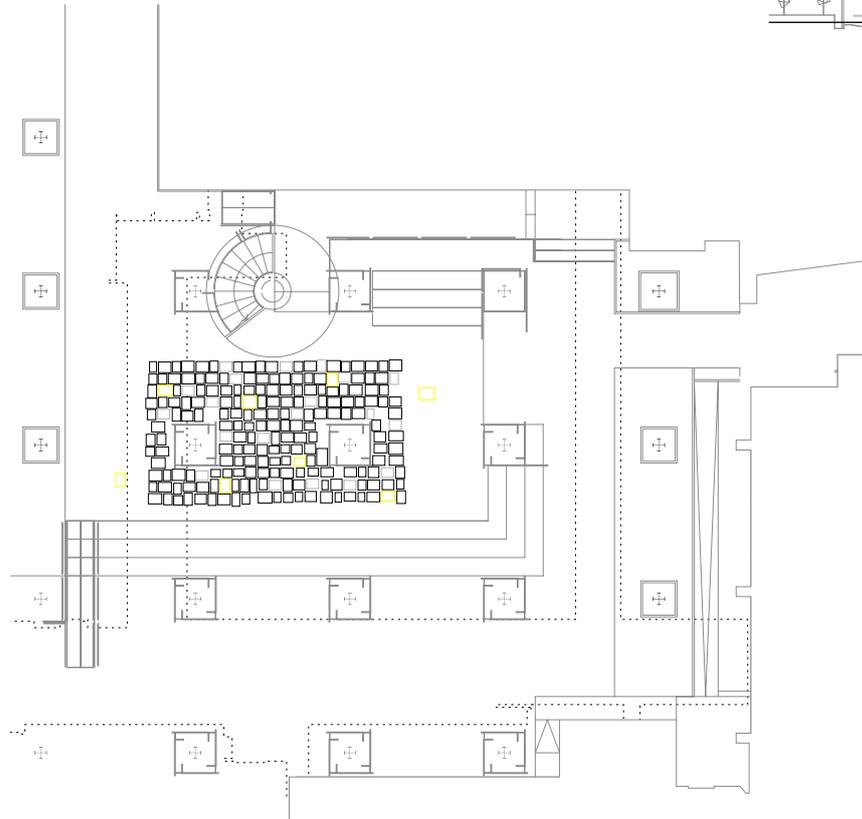
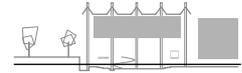






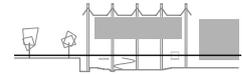


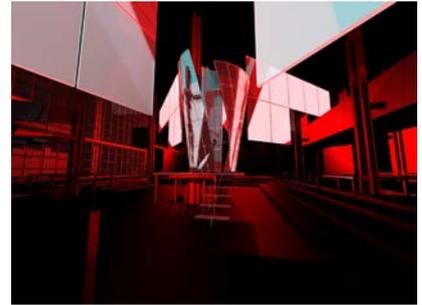
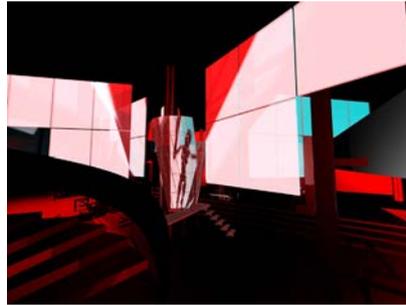
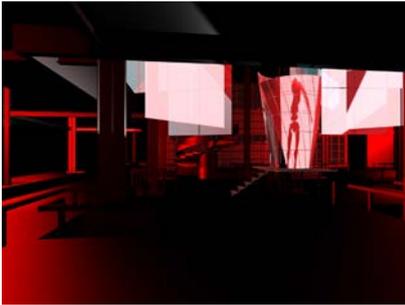


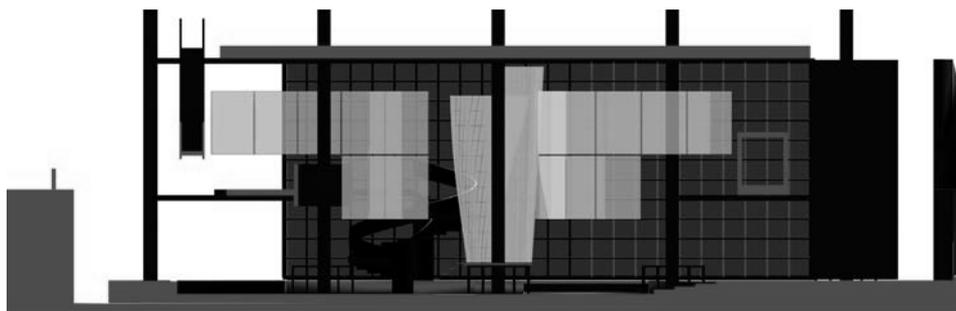


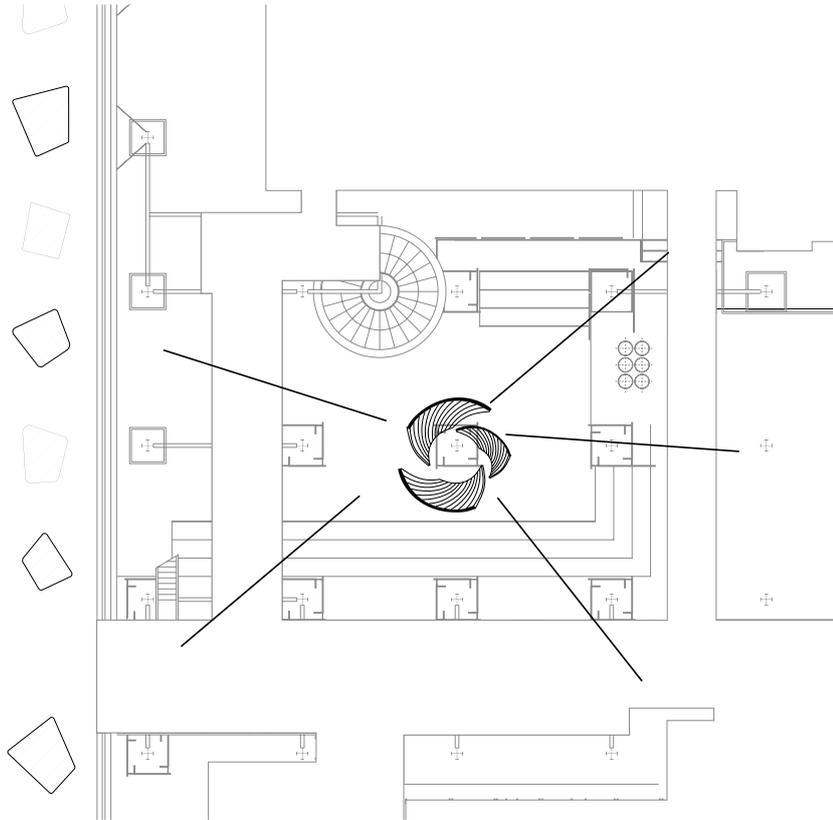
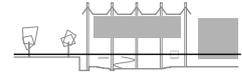


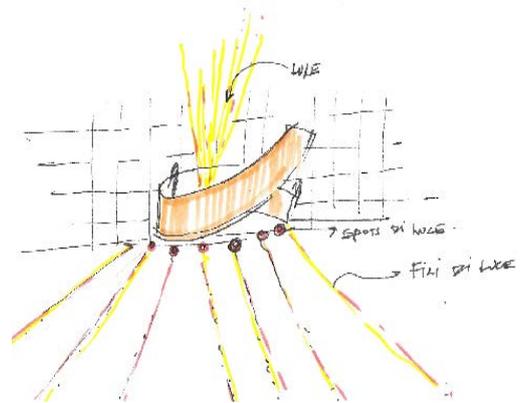
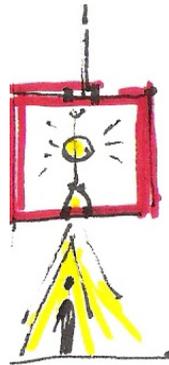
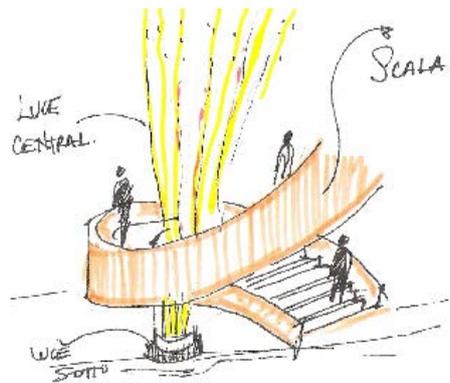


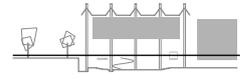


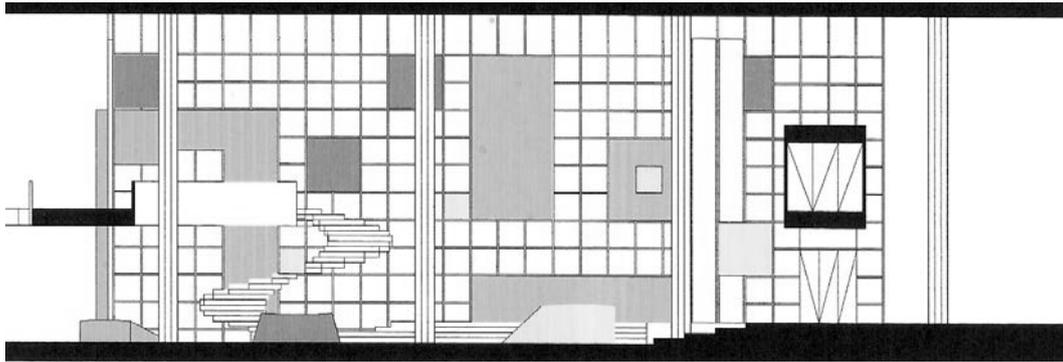


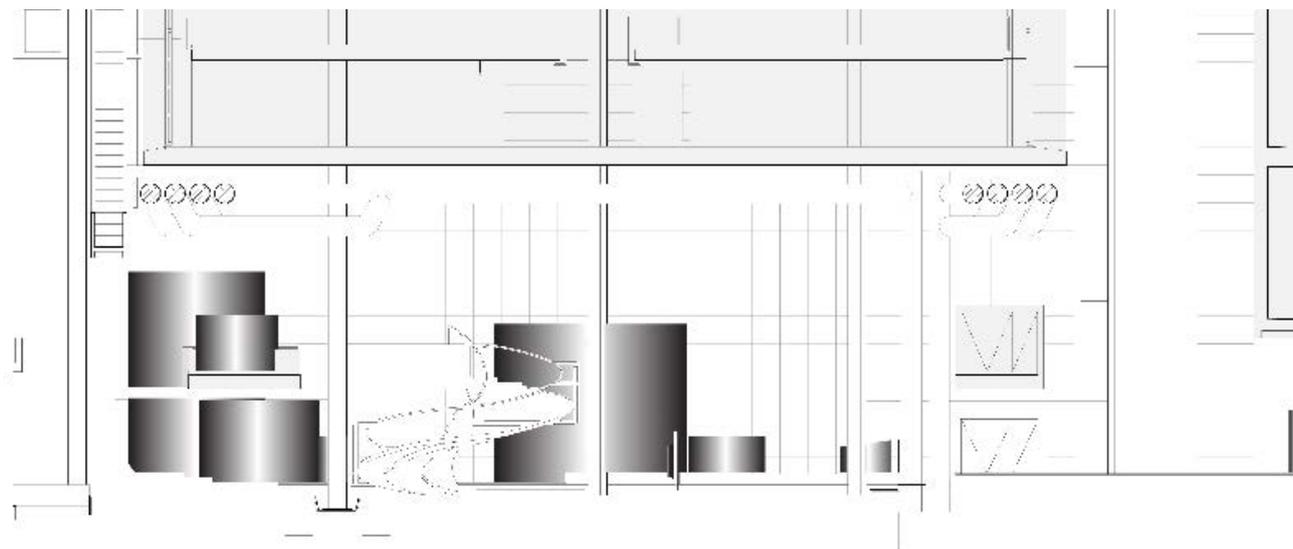


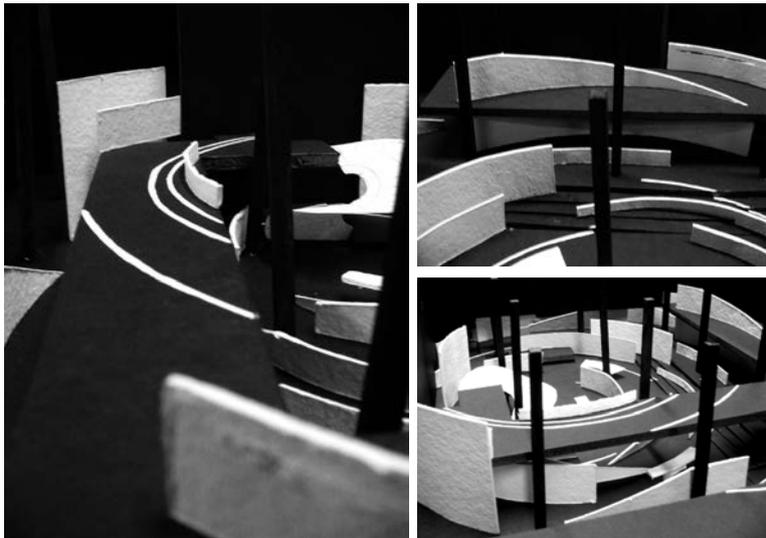


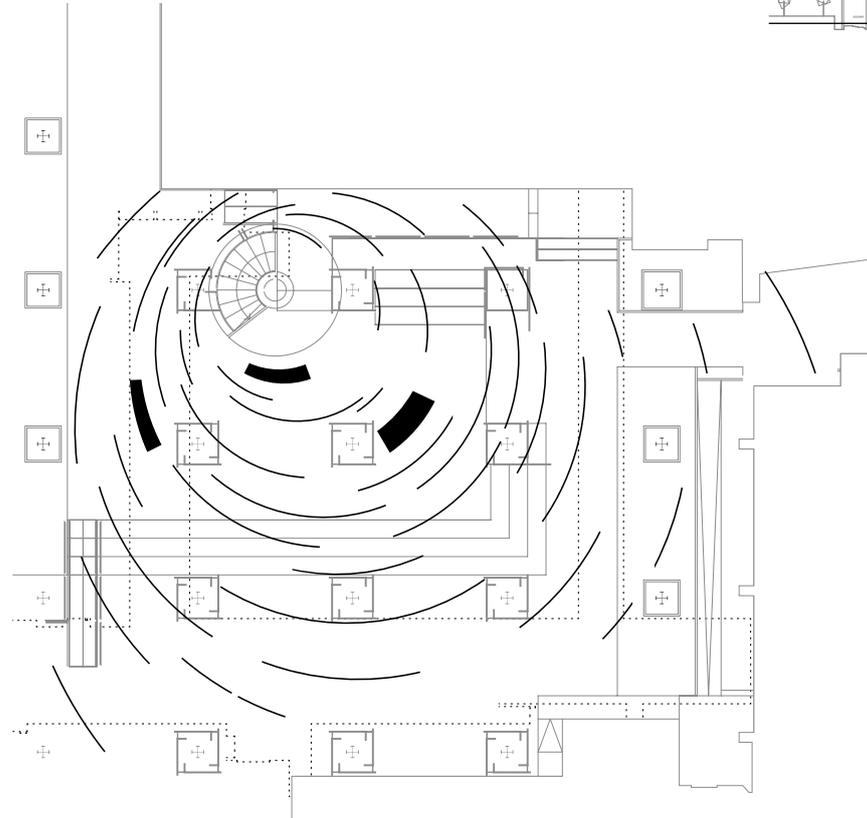
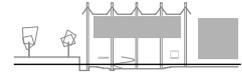


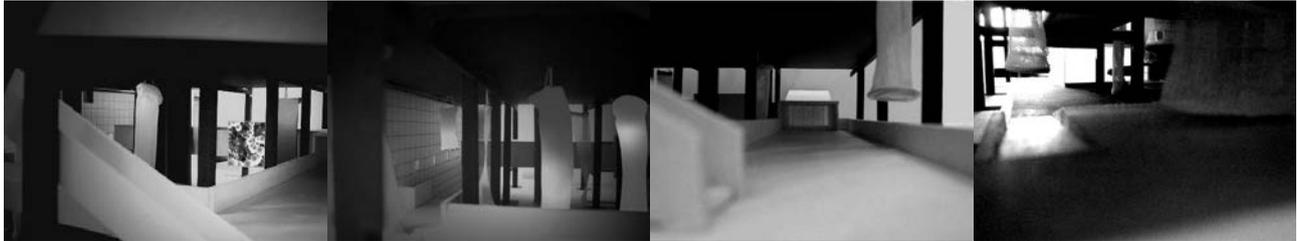


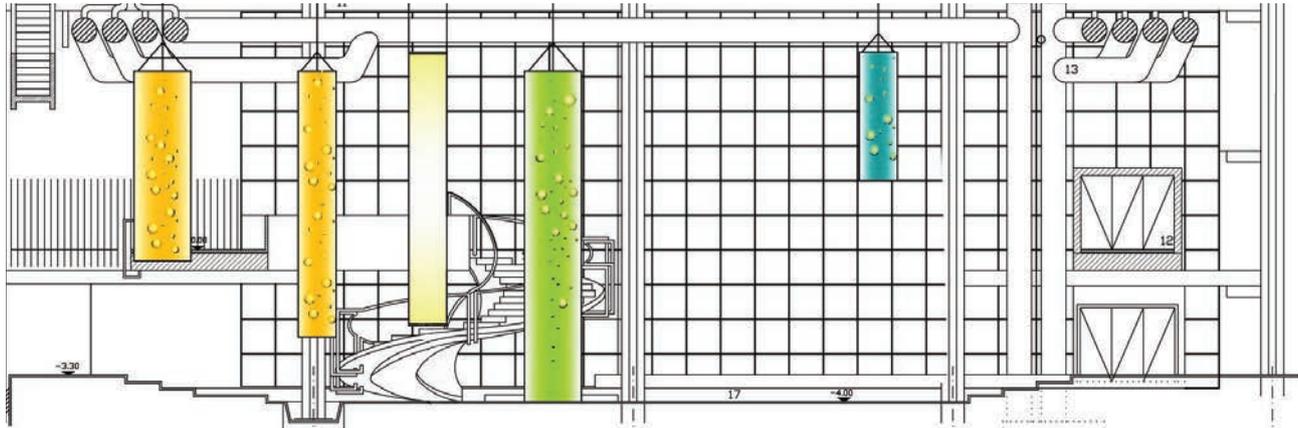


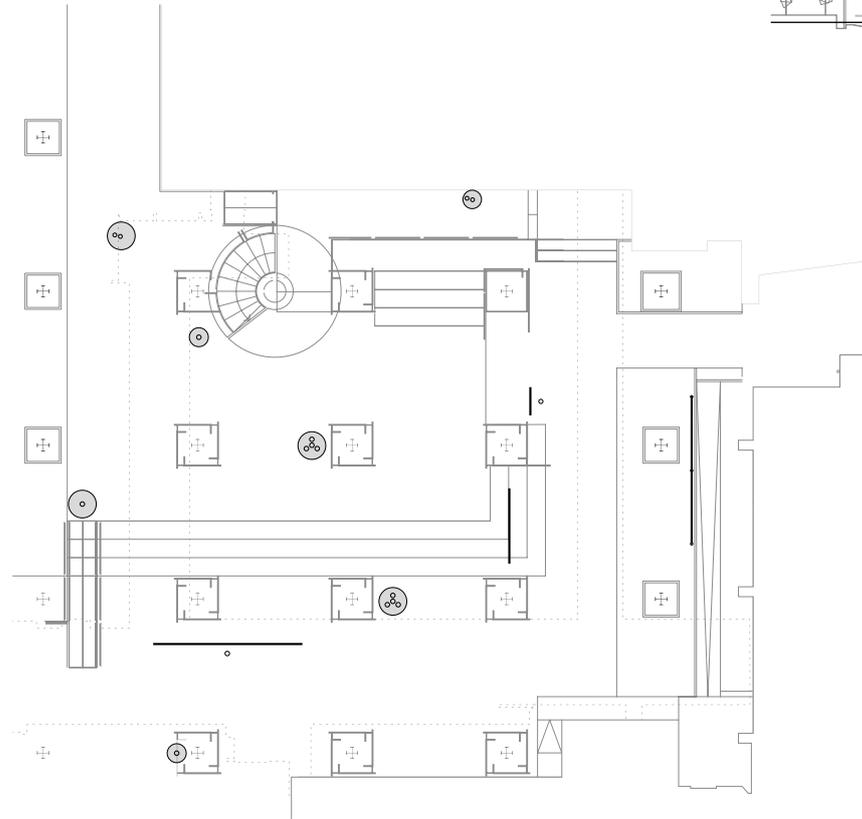
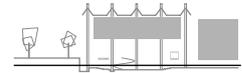


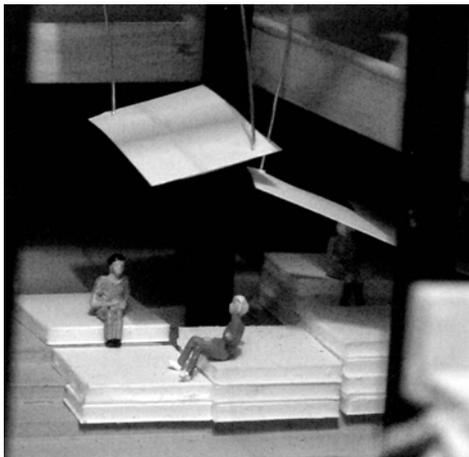


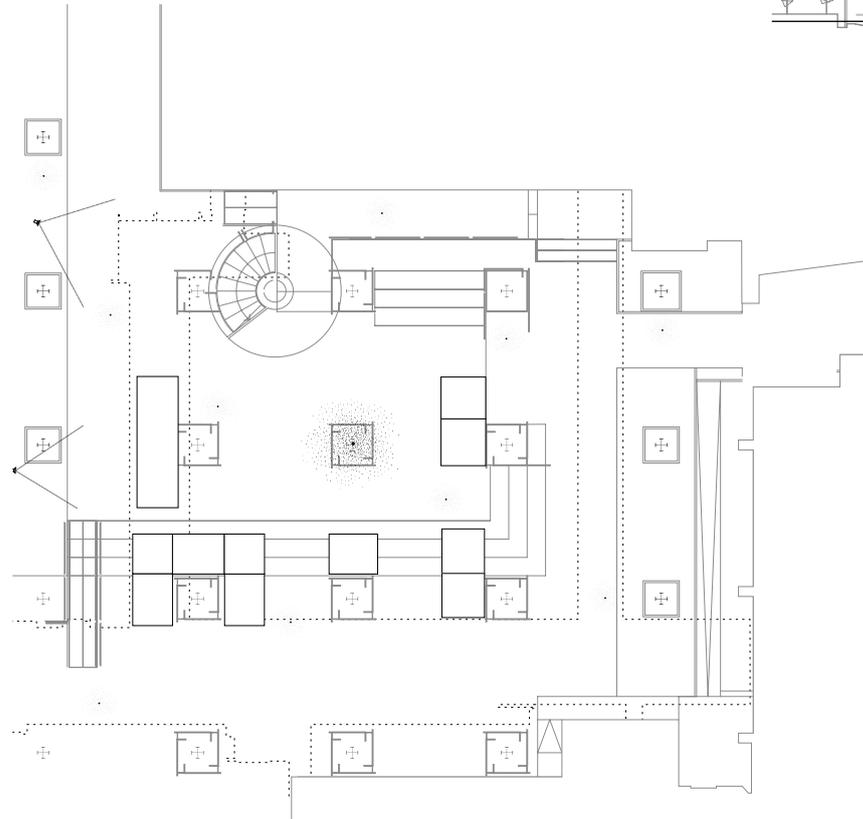
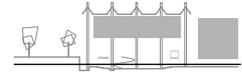


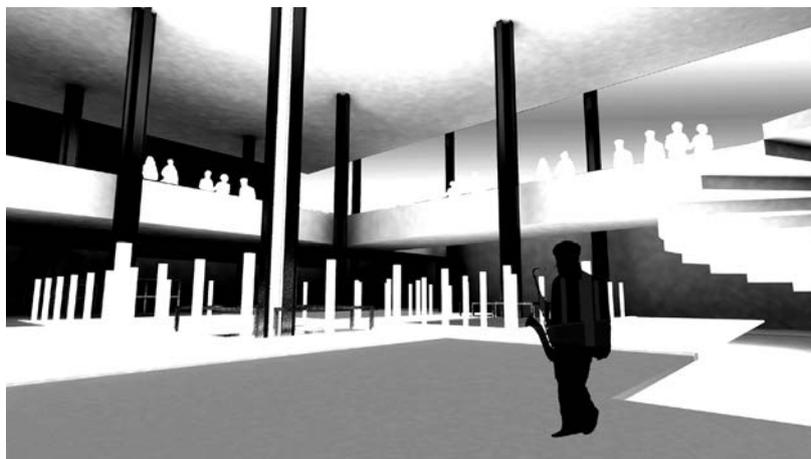


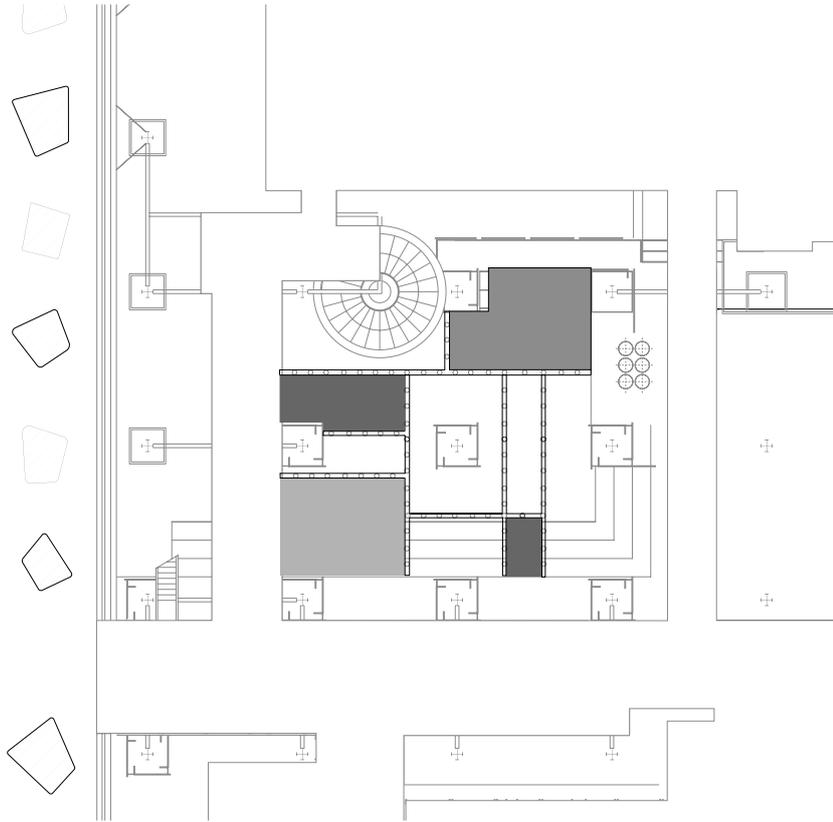
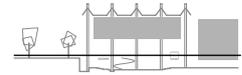


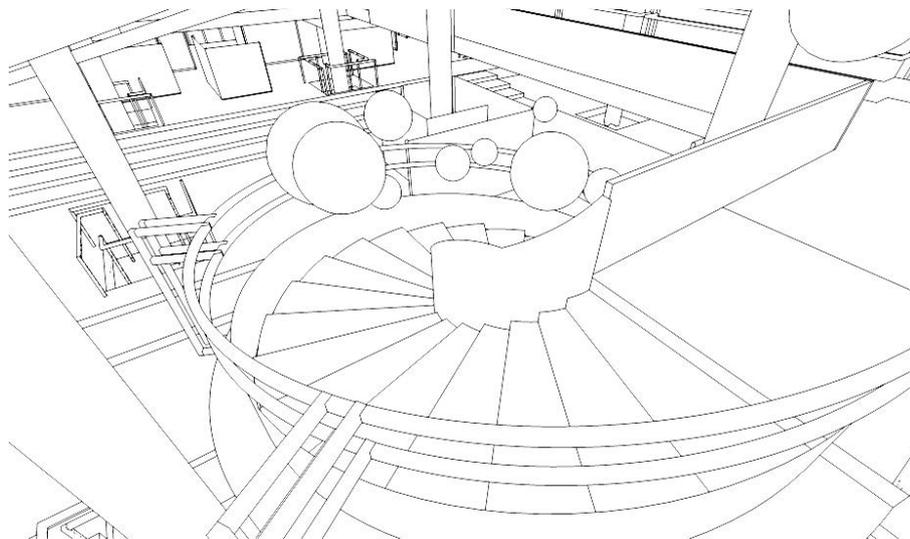


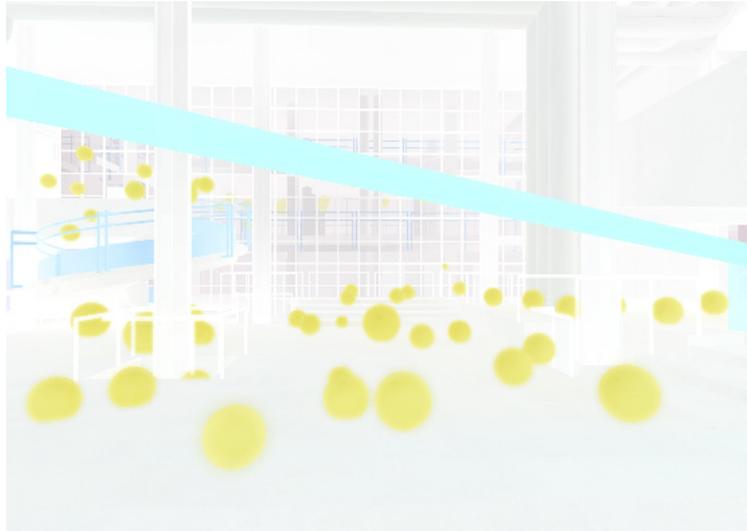




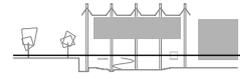


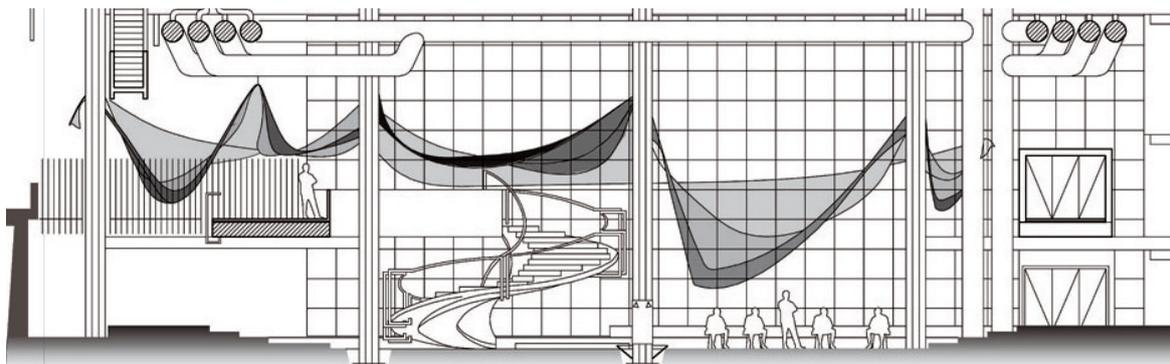




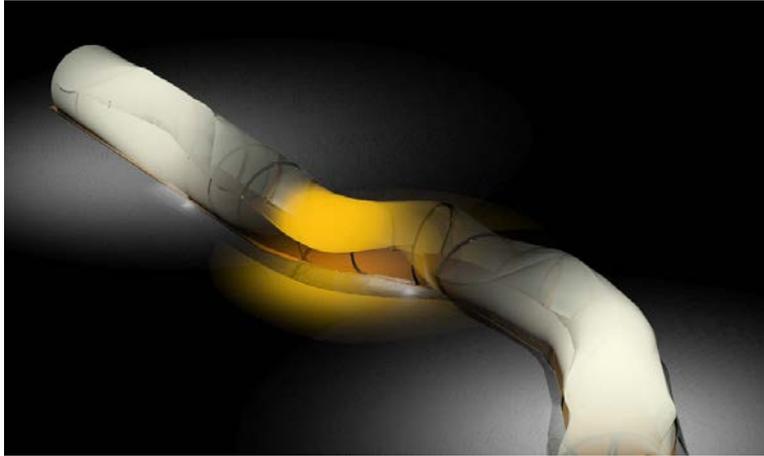


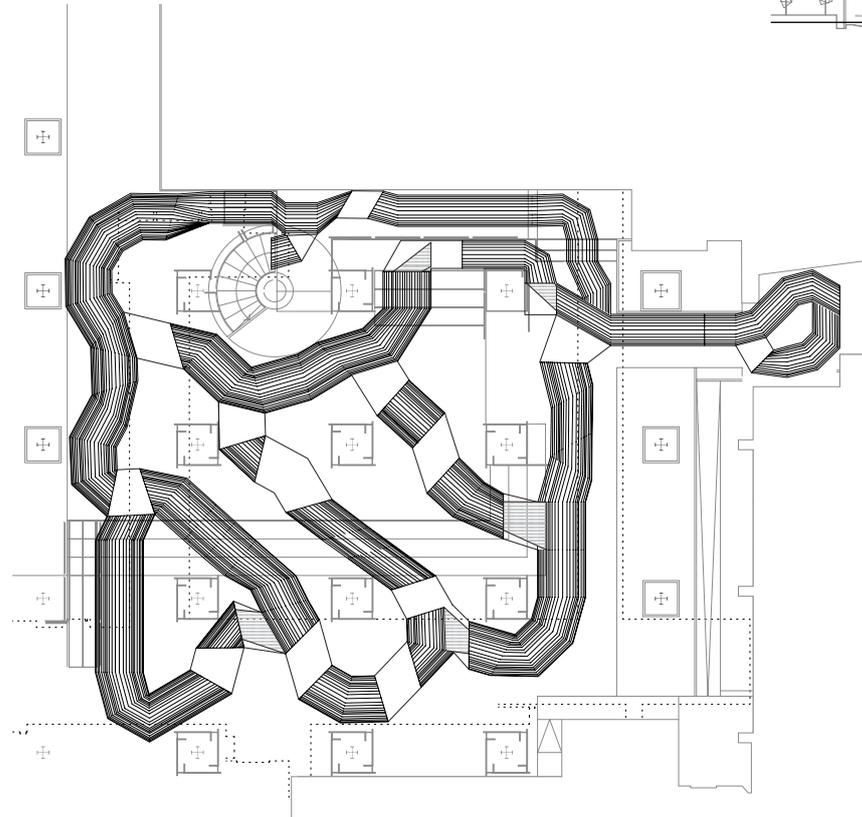
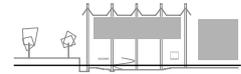












## CONCERTO

mercoledì 21 giugno 2006 ore 21,00

Spazio Patio della Facoltà di Architettura e Società del Politecnico di Milano

via Ampere, 2

giornata europea della musica

### composizioni musicali

Pasquale Corrado

NICE JAM

Emanuele Zabelli

BOAT

Leonardo Bolgeri

...ASPETTO ISTRUZIONI NELLA PROSSIMA SCATOLA DI VINO...

Lorenc Xhuviani

MUSARK

Marco Redaelli

SCIE

Yair Karelìc

IF YOU EVER COME TO PITTSBURGH

### direttore d'orchestra

Andrea Raffanini

### esecutori

FLAUTO: Valeria Marsheva - CLARINETTI: Dario Zingales, Marco Carioli, Selene Framarin, Valerio Cipolline (CLARINETTO BASSO) - TROMBE:

Andrea Lancia, Fabio Trimarco - PERCUSSIONI: Alessandro Rossi, Giampiero Pisano, Marco Beschi - FISARMONICHE: Nadio Marengo,

Michele Marengo - VIOLINI: Eleonora Matsuno, Elisa Schack - VIOLONCELLO: Martina Rudic

### allestimento scenico (progetto vincitore)

Andrea Grippo, Rossella Locatelli, Cinzia Marcello

### giuria del concorso

Piercarlo Palermo, Valerio Di Battista, Luca Basso Peressut, Maurizio Vogliazzo, Mario Mastropietro, Sandro Gorli, Francesco

Bonfanti, Fulvio Michelazzi, Pierluigi Salvadeo

### **coordinamento scientifico**

Valerio Di Battista, Luca Basso Peressut, Pierluigi Salvadeo (Corso di Scenografia\_Facoltà di Architettura e Società)  
con la collaborazione di Davide Fabio Colaci, Giovanni Ottonello, Gianluca Zecca

### **coordinamento per le composizioni musicali**

Sandro Gorli con Mario Garuti e Alessandro Colombo

### **consulenza per la regia**

Marina Spreafico

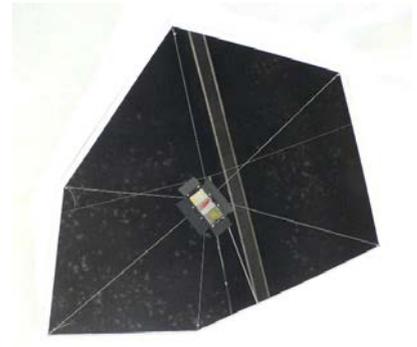
### **consulenza per le luci**

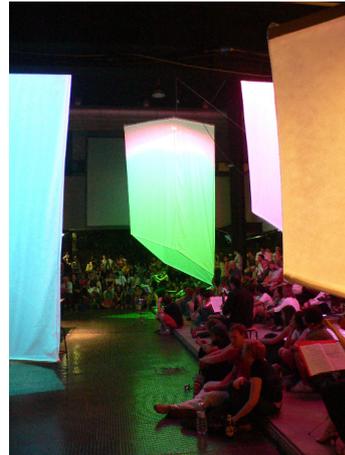
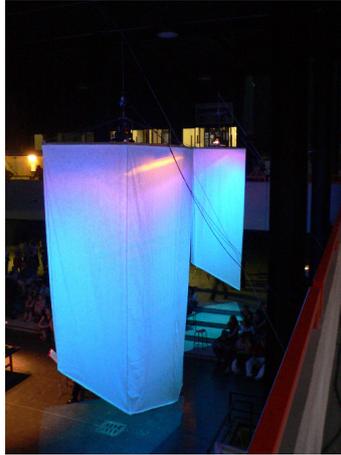
Fulvio Michelazzi

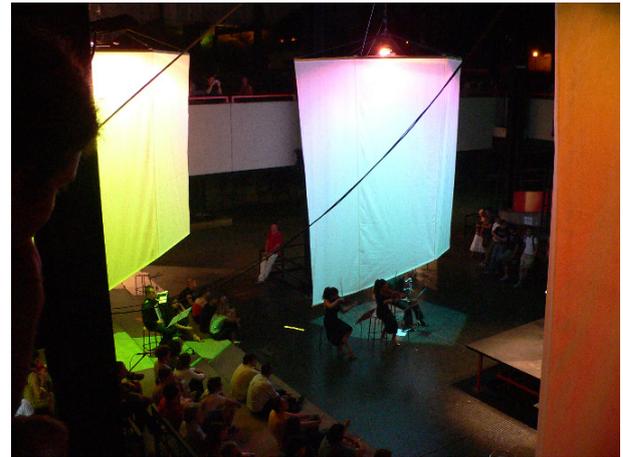
### **hanno contribuito all'iniziativa**

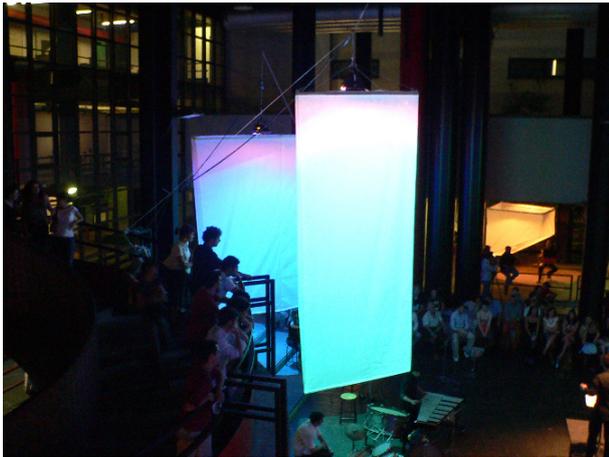
**Politecnico di Milano, Allestimenti Portanuova, STM Costruzioni, Impresa Edile Bevacqua,**  
si ringrazia in particolare il Prorettore del Politecnico di Milano, prof.sa Adriana Baglioni.

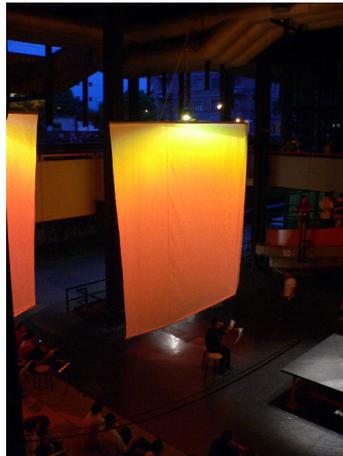
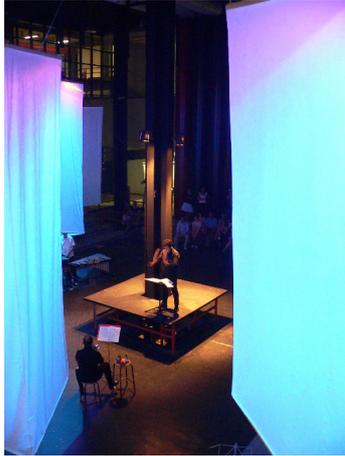
**21 GIUGNO 2006**













... buon ascolto ...

