

Pierluigi Salvadeo

Architettura A Teatro

Raccolta ragionata dei progetti e degli interventi svolti durante il seminario "Architettura A Teatro"

Introduzione di Gianni Ottolini

Pierluigi Salvadeo

Architettura A Teatro

ISBN 88-7090-631-0

© **Copyright Libreria Clup srl.** E' vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata, anche ad uso interno e didattico, non autorizzata.

Finito di stampare nel mese di gennaio 2004 da Digital Print Service S.r.l.
via Torricelli,9 - 20090 Segrate (Mi)

Libreria CLUP srl

via Ampère 20 20131 Milano

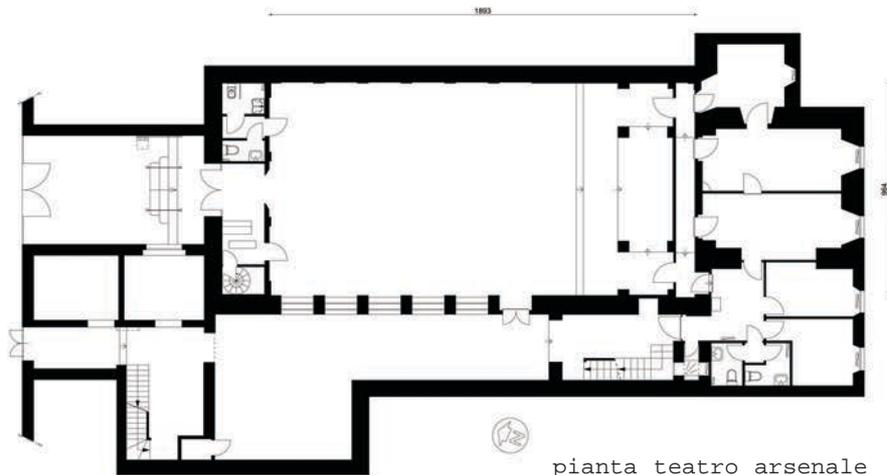
tel. 02.70.63.48.28 fax 02.70.63.48.33

e-mail: clup@galactica.it

Sede legale e amm.va: c.so di P.ta Vittoria 28, 20122 Milano

Progetto grafico

Eleonora Grassi
Edoardo Lucchini Gabriolo
Maria Luisa Poletti
Marco Vitali



pianta teatro arsenale

Indice

1	Gianni Ottolini	Introduzione
2	Marina Spreafico	Architettura e scenografia: inizia un percorso
5	Pierluigi Salvadeo	Il seminario di progettazione
10	Pierluigi Salvadeo	Architettura A teatro
15	Pierluigi Salvadeo	I contributi teorici al seminario
40	Pierluigi Salvadeo	I progetti
44	Marina Spreafico	"Far Away": sinossi

Umberto Pozzi
Manfredo Manfredini
Paolo Rigamonti
Ciro Mariani
Pierfederico Caliarì, Giovanni Ottonello
Stefano Guidarini
Margherita De Carli
Ico Migliore

La mostra

Introduzione

La Scenografia, tradizionale materia "opzionale" nel corso di laurea in Architettura, da molti anni soffre di una situazione di marginalità che contrasta con il grande interesse che suscita fra gli studenti per sondare una prospettiva professionale e, forse ancor di più, per un cimento creativo sentito come più libero e coinvolgente del normale progetto di architettura.

Nell'attuale rilancio del settore disciplinare dell'Architettura degli Interni e dell'Allestimento, cui la Scenografia appartiene, i temi dello spazio e dei suoi elementi, reali o allusivi, e dei gesti umani che li fondano, tornano al centro di ogni riflessione teorica ed esercizio progettuale.

Non semplice cornice della vicenda rappresentata, la Scenografia coi suoi propri mezzi, anche minimali, esalta la dimensione comunicativa e simbolica dell'architettura, concorrendo da partecipante, a volte indimenticabile, a quell'opera d'arte d'assieme che è il Teatro, cioè a una finzione più illuminante e più vera della realtà. Su questo abbiamo lavorato.

Gianni Ottolini

Architettura e scenografia: inizia un percorso

Il seminario "Architettura a Teatro", nato dalla collaborazione tra il Politecnico di Milano e il Teatro Arsenale, è una nuova e interessante iniziativa interdisciplinare che merita attenzione e sviluppo. Aver scelto l'Arsenale come luogo deputato, ha permesso di mettere in rapporto alcune esperienze e ricerche condotte nel corso degli anni con la compagnia di teatro e con la scuola d'arte drammatica, con il lavoro di un dipartimento universitario che, allo spazio dello spettacolo, dedica i suoi studi. Penso che questo incontro abbia portato reciproco arricchimento, nella prospettiva dello sviluppo di nuove idee scenografiche, con la libertà che ambienti di studio e ricerca, svincolati dall'obbligo produttivo e di mercato, consentono.

Il Teatro Arsenale è un luogo particolare: non è uno spazio classico, non è dotato di un palcoscenico all'italiana, ma il fatto che sia stato originariamente un'antichissima chiesa lo connota come luogo storico. Si respira l'aria di un ambiente dedicato alla rappresentazione, ma nello stesso tempo è impossibile ogni convenzione della rappresentazione. Per di più, il Teatro Arsenale ha un'aura, una personalità: non vi si può fare tutto quello che si vuole.

Gli spettacoli e gli allestimenti ideati per l'Arsenale, le numerose esperienze effettuate in altri spazi non teatrali, le ricerche del mio maestro Jacques Lecoq che ho avuto la fortuna di seguire e condividere, mi hanno consentito di sviluppare una sensibilità allo

spazio come luogo vivo, in movimento, dotato di alcune sue leggi organiche. Il luogo interagisce con ciò che vi avviene. Come funziona tutto ciò? Ecco la domanda fondamentale.

Tra l'architettura dell'ambiente, dove si va ad assistere ad uno spettacolo, e lo spettacolo stesso, sta di mezzo un'altra architettura: la scenografia, il luogo della rappresentazione, che è maggiormente duttile dell'altra; si può costruire e disfare strada facendo; non è un contenitore neutro, ma un elemento del gioco del teatro, in rapporto dinamico con quanto vi avviene e con quanto lo contiene.

Come per l'insegnamento teatrale, il riferimento che propongo è ancorato nel corpo umano e nel movimento. E' l'esperienza personale dei dinamismi del vivente, attraverso l'osservazione e la mimesi, inizialmente, e la ricerca di un linguaggio poi, che ci guideranno nel lavoro di creazione. Se cammino, se lancio un sasso, lo spazio predisposto dovrà essere in grado di accogliere il mio gesto, di lasciarlo risuonare; si modellerà rispetto all'azione. In un secondo tempo, con una scelta precisa, potremo cercare il controspazio, e studiarne le qualità espressive. Spazio dell'azione (dei corpi in movimento), del luogo dell'azione (la scenografia) e dell'architettura che tutto contiene, sono in rapporto tra loro e concorrono al racconto che si inscena.

Il terreno di studi e ricerche che si prospetta è quindi di vasta portata. Nella parte iniziale del seminario gli studenti hanno fatto esperienza viva del movimento del corpo nello spazio: essi hanno abbandonato tavoli e computer, sono entrati nella sala del teatro, e si sono messi in azione. Ho constatato che questo lavoro ha generato gioia e interesse presso i partecipanti. Le lezioni ex cathedra hanno avuto

la benemerita funzione di far conoscere vari aspetti del lavoro del teatro forzatamente ignoti a chi non ne ha esperienza e pratica diretta. Infine, è stato proposto un testo teatrale e lasciata piena libertà di invenzione agli studenti, quanto all'uso dello spazio, del testo e delle sue eventuali trasposizioni in altri linguaggi non immediatamente teatrali. Devo dire che l'entusiasmo, l'energia e la libertà con cui gli studenti si sono lanciati nel lavoro mi hanno sorpreso e commosso. Non è il senso artistico che manca, è la società che non lo prevede.

Certo, il fatto che una pratica assidua del teatro manchi, orienta gli allievi verso uno sguardo che è più del pubblico che del palcoscenico. Ma è anche vero che chi è destinato alla realizzazione di uno spazio scenico sta nel mezzo dei due termini.

Il testo proposto è stato "Far Away" di Caryl Churchill. L'autrice, writer in residence del Royal Court di Londra, è senza dubbio la più interessante drammaturga contemporanea europea. Il testo, inedito in Italia, per la fantasia e la poesia con cui è scritto, per la modernità del linguaggio, per l'apertura e la varietà degli spunti, ha offerto un terreno propizio alle ricerche che ci proponevamo.

Marina Spreafico



Il seminario di progettazione

Questo testo contiene i risultati degli studi fatti durante il seminario di progettazione "Architettura A Teatro", organizzato dal Dipartimento di Progettazione della Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano e dal Teatro Arsenale di Milano. Al seminario hanno contribuito esperti nelle discipline teatrali, registi, scenografi, attori e architetti/designer esperti nel campo della comunicazione, dell'immagine e dell'allestimento. Il seminario ha avuto come obiettivo la progettazione di un allestimento scenico per il Teatro Arsenale di Milano, relativo all'opera teatrale di Caryl Churchill: "FAR AWAY".

I progetti sviluppati hanno messo a fuoco l'aspetto più interessante dello spazio teatrale e scenografico contemporaneo: la fine della bidimensionalità propria dei palcoscenici tradizionali e della scena-contenitore e la nascita di una nuova visione che, partendo dallo spazio costruito, ha cercato continue interazioni con tutti gli elementi dell'avvenimento teatrale.

Sono state poste a confronto la spazialità e la volumetricità tipiche del progetto di architettura e la allusività ed effimericità che caratterizzano la scena teatrale.

Il seminario ha posto pertanto in risalto la fondamentale esperienza della multidisciplinarietà dell'arte del teatro, nella quale convivono arti e discipline di diversa natura, in continua relazione tra loro.

Il seminario si è sviluppato secondo tre differenti fasi:

1 lezioni ex cathedra ed esercitazioni;
2 laboratorio progettuale;
3 elaborazione grafica e definizione di modelli architettonici in scala.

Le esercitazioni e le lezioni sono servite a preparare gli studenti alla progettazione di una scena teatrale, fornendo uno spettro più ampio possibile dei problemi che, durante le successive fasi di progetto, sono stati indagati e approfonditi.

Le esercitazioni hanno riguardato l'analisi del movimento nello spazio e si sono svolte nella Sala del Teatro Arsenale. Le lezioni si sono tenute nell'aula Rogers del Politecnico di Milano.

Successivamente, gli studenti, seguiti da un certo numero di tutors, hanno sviluppato i progetti delle scenografie relative al testo teatrale assegnato. Essi hanno lavorato in piccoli gruppi ed elaborato una proposta progettuale per gruppo.

Per l'occasione il teatro è stato allestito con tavoli da disegno.

Il seminario si è concluso con la elaborazione grafica dei progetti svolti e la produzione di modelli tridimensionali in scala. Per la elaborazione dei modelli gli studenti sono stati seguiti dal Laboratorio di Modellistica del Dipartimento di Progettazione dell'Architettura.

Pierluigi Salvadeo



Il programma

Politecnico di Milano
Facoltà di Architettura-Urbanistica-Ambiente
Dipartimento di Progettazione dell'Architettura

Teatro Arsenale

SEMINARIO DI PROGETTAZIONE
ARCHITETTURA **A** TEATRO

31 Marzo 2003 - 20 Luglio 2003

Direttore del corso

Gianni Ottolini

Coordinamento scientifico e organizzativo

Pierluigi Salvadeo

Consulenza artistica

Marina Spreafico

Organizzazione

Paola Ostellino

Presentazione del seminario:

Gianni Ottolini, Pierluigi Salvadeo, Marina Spreafico.

Esercitazioni:

Kuniaki Ida, Marina Spreafico.

Lo spazio in movimento, Lo spazio in equilibrio, Lo spazio delle passioni e delle emozioni, Lo spazio dei colori, Lo spazio delle tensioni e degli sforzi, Lo spazio del corpo.

Lezioni:

Marina Spreafico *La lettura del testo*

Francesco Zito *Come nasce un'idea scenografica*

KriKor Belekian *Architettura e teatro, la lezione di Jacques Lecoq*

Silvano Cova *Lo sviluppo degli spazi scenici nei teatri moderni e la reciproca influenza con la scenografia teatrale*

Marina Spreafico e Massimo Scheurer *Spazio scenico e regia*

Pierfederico Caliari *Le forme dell'effimero*

Arturo Dell'Acqua Bellavitis *E' tutto scenografia?*

Maurizio Di Puolo *L'effimero e l'eterno*

Marco Ferreri *La qualità non è il prezzo*

Gianni Ottolini *Prometeo in Bovisa*

Paolo Rigamonti *Materiale vs digitale*

Pierluigi Salvadeo *L'inquieta scena urbana, il luogo dello spettacolo, lo spettacolo come luogo*

Leonardo Sangiorgi *Luoghi sensibili*

Tutors per i progetti:

**Pierfederico Caliari e Giovanni Ottonello, Margherita De Carli,
Stefano Guidarini, Manfredi Manfredini, Ciro Mariani con Giancarlo
Floridi, Ico Migliore con Nora Romero, Umberto Pozzi, Paolo Rigamonti.**

Tutors per la definizione dei modelli in scala:

Renato Aiminio, Francesca Montaldo

Architettura A Teatro

E' possibile considerare il teatro come una delle più antiche forme di comunicazione. In esso il rapporto tra lo spazio della visione e quello della rappresentazione si esplicita tramite un sistema visivo e comunicativo complesso.

Schematicamente, potremmo affermare che gli attori, i cantanti, i ballerini, i direttori, comunicano attraverso lo spettacolo, che il pubblico consuma e i teatri distribuiscono.

Oggi, i nuovi mezzi di comunicazione hanno allargato la cerchia degli spettatori a dismisura, fino a comprendere intere comunità, piazze, auditorium, teatri, ma anche la poltrona di casa, il sedile dell'automobile, il proprio ufficio, ecc.

Il flusso unidirezionale di informazioni, tipico del teatro, si è ampliato a dismisura a causa dell'allargamento esponenziale della cerchia di spettatori e delle nuove modalità di fruizione. La ricerca sul teatro sembra spesso aprirsi verso esperienze di varia provenienza, che in modo diverso coinvolgono gli spazi e le strutture sociali della città. Pensiamo alle esperienze teatrali provenienti dallo spettacolo del circo, dove la rappresentazione teatrale diventa spettacolo popolare, equilibrismo, funambolismo, spettacolarità, oppure alla messa in scena di testi teatrali in spazi urbani o in edifici industriali dismessi. Lo spazio circoscritto del teatro esplose, si dirama in luoghi diversi, si invertono gli spazi della visione e quelli della rappresentazione, il pubblico diventa attore e regista, si mettono in atto processi di interattività. Si genera una sorta di confusione tra lo spazio reale della nostra

esperienza quotidiana e lo spazio della rappresentazione, si scambiano le immagini che li rappresentano. Possiamo affermare che la città si rappresenta traendo esperienza dalla multidisciplinarietà dello spazio scenico del teatro e viceversa. Le immagini della scena teatrale possono scambiarsi con le immagini dell'inquietata scena urbana. Come sostiene Guy Debord (1) , il mondo reale si è trasformato in immagini, "la realtà sorge nello spettacolo, e lo spettacolo è reale" (8 Debord). Il concetto di spettacolo salda, secondo Debord, la relazione tra merce e media; la vera essenza della merce è la spettacolarizzazione, essa non viene acquistata per essere consumata, ma per la sua carica simbolica.

Nel pensiero marxista la merce si caratterizza da un lato per il valore d'uso, dall'altro per il valore di scambio. Il valore d'uso rappresenta il potere di circolazione della merce stessa. Nella società capitalistica l'uso perde progressivamente importanza rispetto al valore di scambio. Gli oggetti contano per la possibilità di essere merce, predomina il loro carattere simbolico rispetto a quello materiale, l'astrazione di ciò che rappresentano rispetto alla loro realtà materiale. Il lavoro basato sulla produzione della macchina, tipico della civiltà industriale, da attivo diventa sempre più contemplativo. Lo spettacolo è per Debord "l'ultima proiezione della merce, privata del suo valore intrinseco e ridotta a puro valore di scambio" .(2)

"Lo spettacolo è il momento in cui la merce è pervenuta all'occupazione totale della vita sociale. Non solo il rapporto con la merce è visibile, ma non si vede più che quello: il mondo che si vede è il suo mondo."(42 Debord)

"Lo spettacolo è il capitale a un tal grado di accumulazione da divenire immagine."(34 Debord) "Lo spettacolo è la principale produzione della società attuale."(15 Debord) "Lo spettacolo è il cuore dell'irrealismo della società reale". (6 Debord)

1- G. Debord, La società dello spettacolo, Baldini & Castoldi, Milano 2001

2- G. Debord, La società dello spettacolo, p12

In queste condizioni la componente conformativa dell'architettura lascia il passo a quella rappresentativa dell'immagine. Lo stesso spessore fisico delle cose diminuisce, tutto sembra tendere alla bidimensionalità delle superfici e ai messaggi che queste possono veicolare. La scena urbana tende a subire un processo di smaterializzazione, diviene fluida come le informazioni che l'attraversano. I manufatti tendono a delegare alla superficie una quota sempre maggiore delle loro prestazioni e delle loro capacità espressive. Lo spazio è chiaramente sempre presente, ma viene dequalificato dal tempo della velocità dell'immagine, dal tempo della interattività, della connessione, degli scambi e della rete. Siamo giunti di fronte ad una nuova condizione, trans-locale e trans-linguistica e ciò definisce un cambio di scala epocale in cui è possibile avvertire la propria appartenenza al mondo, anziché essere rinchiusi nella propria scena locale. Le città del mondo costituiscono un network di scene urbane, rappresentano tanti "portali" di comunicazione audiovisiva tra spazi diversi e geograficamente distanti, collegati in un tempo sincronico.

Immagini diverse ci percorrono, suggerendo una quantità di informazioni percepite istantaneamente. Nello spazio della rappresentazione urbana lo spettatore è anche attore nella misura della propria appartenenza al network e della sua identificazione con esso. In questo senso è possibile parlare di un processo di "andata e di ritorno" delle immagini. Immagini globali che trasmigrano da un luogo all'altro della terra. Immagini che si svuotano dei loro originali significati, acquistandone altri in diversi contesti, secondo un principio di circolarità.

Così, pensatori come Jacques Derrida possono affermare che lo spazio pubblico è diventato uno spettro, dimensione spettrale che ha un diretto riferimento con quella dei media e delle immagini informatiche. Per questo oggi è necessario riconsiderare lo spazio pubblico in

termini di "scena" o di "luoghi di visibilità" .(3)

Possiamo pertanto immaginare che la città si possa rappresentare traendo esperienza dalla multidisciplinarietà dello spazio scenico del teatro. Le immagini della scena teatrale possono scambiarsi con le immagini dell'inquietata scena urbana.

L'idea di spettacolo, che per Debord rappresenta il valore simbolico della merce ormai privata del suo valore intrinseco, compie un ulteriore passaggio nel concetto di "accesso" promosso da Jeremy Rifkin.(4)

Ciò può essere spiegato attraverso l'idea di branding, che si differenzia dalla attività di vendita pura e semplice a partire dalla enorme diffusione dei prodotti in serie, pressoché indistinguibili tra loro. Il cosiddetto branding competitivo diviene un'esigenza dell'era industriale, quando alla produzione di merci assolutamente uniformi si affianca una diversificazione basata sull'immagine.

Le aziende si sono man mano concentrate sull'esame psicologico/ antropologico di ciò che i marchi significano per la vita e la cultura delle persone, distogliendo l'attenzione dalle caratteristiche reali dei prodotti, e dal concetto d'uso.

Quello che nell'analisi di Debord è il valore simbolico dello scambio, si trasforma per Rifkin in un valore simbolico di tipo culturale; ciò che i consumatori acquistano, non sono le cose ma i marchi. Rifkin definisce questo particolare processo di simbolizzazione del prodotto come "economia dell'esperienza". Cambia completamente il concetto di proprietà di un bene, nella nuova era i mercati cedono il passo alle reti, e la proprietà viene sostituita progressivamente dall'idea di accesso al bene stesso.

Imprese e consumatori abbandonano ciò che ha sempre rappresentato il fulcro della vita economica moderna: lo scambio tra venditori e compratori, inteso come cessione o acquisto di una proprietà. "Nella new economy, il fornitore mantiene la proprietà di un bene, che

3- G.Teyssot, Lo spazio pubblico e il fantasma dell'agorà, in Lotus n°106, ottobre 1997.

4- J. Rifkin, L'era dell'accesso, Mondadori, Milano 2000

noleggia o affitta o è disposto a cedere in uso temporaneo a fronte del pagamento di una tariffa, di un abbonamento, di una tassa di iscrizione."

Lo scambio di proprietà fra compratori e venditori viene sostituito da un accesso temporaneo che viene negoziato tra client e server in una complessa relazione di rete. Il vecchio concetto di mercato continua a sopravvivere, ma assume un ruolo di secondo piano nelle attività umane, più facilmente viene negoziata una proprietà intellettuale rispetto ad una proprietà fisica. Le cose non rappresentano più le componenti fondamentali del valore, che vengono sostituite da idee, concetti, esperienze e immagini. Una nuova realtà mobile che curiosamente coincide ancora con l'impianto fisso delle nostre città. Ad altra scala è ciò che succede nella realtà del teatro, in cui l'impianto fisso di una mappa deve coincidere con la realtà mobile e dinamica dello spettacolo. La sincronicità della mappa coincide stranamente e in parte contraddittoriamente con la diacronicità della rappresentazione. Luca Ronconi sostiene che la scena teatrale è come un'architettura senza fondamenta o, quantomeno, con fondamenta paradossalmente mobili. "C'è un'insanabile contraddizione tra la vocazione dell'architettura a determinare lo spazio e l'esigenza di libertà sostanziale al racconto scenico: la messa in scena di un testo impone così l'invenzione di una architettura mobile o, per meglio dire, di una teoria di elementi architettonici privi di un'organica connessione e disponibili a strutturarsi variamente nel tempo, a seconda delle mutevoli necessità della rappresentazione." (5)

Il teatro abbandona i suoi confini fisici, così come lo spazio della città fuoriesce dai propri limiti geometrici, attraverso infinite immagini portate senza limiti geografici da luoghi diversi, da esperienze lontane.

Pierluigi Salvadeo

I contributi teorici al seminario

Nota:

Il **grassetto** a margine del testo indica il nome del relatore dal quale è stata tratta una sintesi dell'intervento tenuto durante lo svolgimento del seminario. Il *corsivo* indica una citazione tratta dalla registrazione dell'intervento del relatore. Le parole non sono sempre fedeli a quelle originali registrate, in quanto riadattate per il testo scritto.

Il lavoro del seminario ha preso avvio con le esercitazioni che si sono svolte in teatro sotto la guida di Marina Spreafico e Kuniaki Ida. Attraverso l'esercizio e l'esperienza diretta dello spazio gli studenti hanno sperimentato le principali relazioni che intercorrono tra il corpo e lo spazio. Lo spazio in movimento, lo spazio in equilibrio, lo spazio delle passioni e delle emozioni, lo spazio dei colori, lo spazio delle tensioni e degli sforzi, lo spazio del corpo. Il lavoro descritto sul movimento e sullo spazio si applica alla recitazione, alla regia, ma soprattutto alla scrittura. La scrittura intesa come progetto, come esercizio compositivo. Jaques Lecoq sostiene che l'interpretazione non è altro che il prolungamento di un atto creativo, è il progetto che si estende oltre i limiti della propria nascita, che prolunga i suoi effetti oltre il suo concepimento. Ogni replica si rinnova in un nuovo atto creativo. Gli esercizi svolti sullo spazio hanno indicato agli studenti la strada della interpretazione del personaggio, delle sue relazioni con lo spazio, col mondo delle emozioni e dei sentimenti. L'attore non recita se stesso, ma con se stesso, sostiene Lecoq. "Un personaggio uscito dalla vita non è un personaggio della vita"⁽⁶⁾, una differenza

Marina Spreafico e Kuniaki Ida

sottile, ma importante. Tradurre le emozioni dei personaggi è il lavoro dell'attore interprete, trasformare le emozioni in spazio è il lavoro dello scenografo architetto.

Ogni architettura porta in sé un dramma che è in rapporto con le passioni umane. Su questo principio basilare si fonda gran parte dell'insegnamento impartito al L.E.M. (Laboratoire d'étude du mouvement), in seno al nuovo dipartimento di scenografia sperimentale della Facoltà di Architettura a Parigi, fondato da Jacques Lecoq e da KriKor Belekian nel 1976.

Krikor Belekian

KriKor Belekian, nel suo intervento, ha spiegato come nella scuola di Lecoq si insegnasse l'analisi del movimento e le relazioni del corpo con gli spazi costruiti. Ogni architettura propone e favorisce dei comportamenti, degli stati d'animo, dei sentimenti e delle passioni, che possiamo riconoscere attraverso la sensibilità del nostro corpo. Il nostro modo di camminare, i nostri passi, la nostra velocità, la nostra postura, si modificano quando cambiamo spazio. Il nostro corpo è portatore di movimento e dramma. Il modo in cui viene percorsa una chiesa gotica è diverso da quello con cui si attraversa una chiesa romanica. Il nostro corpo è pertanto il primo osservatore e interprete dell'intorno spaziale in cui siamo immersi. Attraverso il corpo mimiamo lo spazio, lo interpretiamo e gettiamo le basi per riprogettarlo. Mimare significa ritornare all'origine del gesto, ritornare all'infanzia, riscoprire la purezza del gesto, senza deformazioni o sovrastrutture: ciò che Lecoq chiamava metodo "mimodinamico". Questo metodo ricerca una condizione di neutralità che ponga l'essere umano attore in una posizione di osservatore neutro, disponibile ad una lettura non preconcepita del mondo che lo circonda. Una sorta di stato di curiosità costante. Questo tipo di pedagogia è stato sviluppato all'interno del L.E.M. da Jacques Lecoq e KriKor Belekian con l'ausilio della cosiddetta "maschera neutra". Questo oggetto posto sul viso di chi lo indossa deve consentire il

raggiungimento di uno stato di neutralità che preceda l'azione. Uno stato di ricettività privo di conflitti interiori. La maschera è la maschera base, dalla quale partono tutte le altre maschere, la maschera della maschere.

La recitazione teatrale deve trasportare l'immagine fino allo spettatore e solo il raggiungimento dello stato di neutralità che precede l'azione consente la massima ricettività di quanto ci circonda, senza conflitti.

La pratica del "rigioco", dice BeleKian, consente la rappresentazione della realtà che ci sta attorno, la trasmissione di ciò che si osserva. Chi "rigioca" non ha bisogno di convincere il pubblico, egli rigioca per se stesso. Questo stato di sincerità e di purezza consente azioni efficaci relativamente alla percezione dello spazio. Anche la principale qualità dello spazio è una qualità neutra. L'attore raccoglie emozioni e le rigioca nello spazio attraverso il movimento del proprio corpo. Egli cerca la struttura dinamica dello spazio, la drammaturgia presente nell'oggetto o nel manufatto architettonico; in questo modo si interpreta lo spazio fornendo una propria immagine scenografica. Togliere o aggiungere oggetti, relazionare il movimento del proprio corpo allo spazio, delineare strutture spaziali, equivale a mettere in atto una ricerca scenografica ed interpretativa dello spazio.

KriKor Belekian porta ad esempio l'analisi del movimento di una persona. Durante il movimento si possono accentuare, attraverso il posizionamento di alcuni oggetti o la definizione di strutture spaziali, alcuni dei principali caratteri del movimento stesso. Eliminando la persona che produce il movimento, è possibile riuscire a mantenere nello spazio la dinamica prodotta solo attraverso la permanenza dei manufatti. Le forme che restano sono forme in movimento.

Un altro esempio riportato da KriKor Belekian è il racconto di quanto

accaduto a Jacques Lecoq a scuola: *Una ragazza della scuola di architettura aveva messo del bianco sopra al suo ventre. Lecoq era lì e ha chiesto alla ragazza: "Signorina, siete incinta?" e la ragazza ha risposto: " Sì, ma come lo sapete?" Allora Lecoq ha detto: "Il bianco che vi siete messa sul ventre è il più grande spazio che avete, la cosa più importante del vostro corpo."* La ragazza aveva saputo di essere incinta mezz'ora prima." Anche i colori hanno un ritmo, uno spazio, una relazione precisa col corpo in movimento. Il nostro corpo porta dei drammi ed ognuno potrà inventare il proprio "corpo drammatico". L'attore è al servizio della forma e la forma descrive ritmicamente e astrattamente sia lo spazio che la contiene, sia le emozioni che la connotano. Ogni scenografia ha rapporti col corpo e con le sue dinamiche.

Si determina una sorta di rovesciamento di valori, gli attori sono subordinati alle strutture spaziali o agli elementi che le definiscono e le strutture spaziali assumono il ruolo di attori.

L'analisi del movimento e le relazioni del corpo con gli spazi costruiti pone il problema della interpretazione del testo su cui si fonda lo sviluppo di azione e scena. E' quanto ha cercato di spiegare Marina Spreafico nel suo intervento.

Marina Spreafico

Per prima cosa dobbiamo chiederci cosa caratterizza l'autore ed in particolare l'autore di teatro. *L'autore è colui che fornisce il mondo con cui avremo a che fare. E' il depositario della storia. E' colui che ha in mano il tempo della storia. E' colui che mena la storia. E' colui che sa da dove si viene e dove si va.* Va però anche osservato che l'autore di teatro da solo non esaurisce l'opera. Pensiamo ad esempio ad un autore antico come Eschilo. La sua opera sopravvive al tempo, ed è la continua ripetizione e reinterpretazione da parte di tutte le generazioni che lo hanno seguito che rinnova continuamente la sua opera. L'interpretazione come atto ri-creativo. L'autore teatrale ha bisogno della nostra interpretazione, è il processo vitale dell'opera

stessa che lo richiede. L'autore ci mette in mano delle parole destinate ad essere dette e non ad essere lette. Una differenza fondamentale. L'autore ci mette in mano delle parole che sono come foglie che galleggiano sull'acqua. Il regista deve prendere le parole dell'autore, scegliendo tra una foglia e l'altra, ed identificarsi con l'atto creativo dell'autore. L'interpretazione è un atto creativo che segue quello dell'autore e ogni replica è una nuova creazione. Uno spettacolo è un po' come una ricetta di cucina: ci sono tantissimi ingredienti, ma quello che risulta non è uguale a nessuno degli ingredienti preso singolarmente. Il risultato è una nuova creazione per la quale si tratta di dosare esattamente tutti gli ingredienti. Ogni testo teatrale è caratterizzato da due tipi di parole: quelle che gli attori devono ripetere recitando e le didascalie. Le didascalie spiegano come l'autore immagina il suo testo, ciò che non deve essere recitato, ma che deve essere presente durante la recitazione. Va rilevato che la didascalia in genere invecchia col tempo. Essa si ferma al tempo della scrittura dell'opera, anche per questo motivo è importante il processo creativo che supporta l'interpretazione. La didascalia è pertanto soggetta ad interpretazione, spesso ad una contemporaneizzazione della situazione che descrive. Più complesso è il caso del superamento di una lingua e del conseguente problema della sua traduzione. Pensiamo ai testi di Goldoni, recitati in originale o tradotti, o addirittura a testi tradotti da lingue straniere. Naturalmente la traduzione di un testo che dovrà essere recitato è altra cosa rispetto a quella di un testo che dovrà essere soltanto letto. Un testo destinato ad essere recitato è meglio che non si dilunghi con molte didascalie, agli attori è meglio dire poche cose. Il processo mentale di un attore è diverso da quello di uno scrittore. La recitazione e la messa in spazio di un testo comporta comunque una preventiva definizione del contesto in cui avviene l'azione, la conoscenza piuttosto dettagliata di tutto ciò che potrebbe

caratterizzare l'opera: contesto geografico e culturale, il tipo di spazio in cui avviene l'azione, il tipo di arredo, città o campagna, stato o regione, ecc.

Il testo Faraway di Caryl Churchill è caratterizzato da una esigua quantità di didascalie, fatto che lo rende più ricco di possibilità interpretative. *Shakespeare inserisce pochissime didascalie, i tragici greci non mettono nessuna didascalia e in questo senso anche il testo di Caryl Churchill è un ottimo testo.*

Di questo testo i materiali che abbiamo a disposizione sono vari. Sappiamo ad esempio che il testo è diviso in tre atti e i personaggi sono tre, una ragazza, sua zia e un giovane. Durante il primo atto siamo in presenza di una casa durante la notte. Ad un certo punto una delle poche didascalie presenti nel testo indica il fatto che la ragazzina solleva un piede nudo sporco di sangue ed è importante che questo si sappia. Nel primo quadro siamo in un interno, al piano terra di una casa che possiede un piano superiore. Di questa casa comprendiamo che è situata in un luogo isolato e che per la ragazzina è un posto assolutamente nuovo. Al piano superiore c'è una finestra che dà sul tetto, vicino a un albero, dai cui rami è possibile scendere a terra. Il cielo è pieno di stelle molto luminose. Sappiamo anche che all'esterno della casa c'è una baracca, un camion, una luce dentro la baracca, poi ammazzano della gente e la torturano. Questo è ciò che scopriamo dal dialogo tra la ragazzina e sua zia. Possiamo descrivere spazi diversi, spazi soggettivi, come si direbbe nel linguaggio cinematografico: lo spazio visto con gli occhi della ragazzina, che continuamente aggiunge coi suoi discorsi elementi nuovi, lo spazio della situazione offerto dal dialogo tra i due personaggi, una sorta di partita a scacchi, in cui viene fatta una mossa per volta, e così si costruisce lo spazio che noi vediamo, la storia tra i personaggi. A questo punto viene spontaneo chiedersi dove siamo. Possiamo affermare che in questa prima scena siamo dentro un volume e fuori dal

volume.

Un'altra didascalia all'inizio del secondo atto dice: "Molti anni dopo." Ma quanti anni dopo? Siamo in una fabbrica di cappelli, ma in quale luogo geografico? In questo atto c'è una scansione ritmica molto importante, sappiamo che siamo in un'industria dell'effimero della moda. C'è un banco di lavoro e stanno costruendo dei cappelli. Questi cappelli cambiano in ogni quadro e sono come degli spazi che si portano in testa. In che stagione siamo? E' giorno o notte? Poi compare una importante didascalia: "Il giorno dopo". Passa del tempo, e il ritmo è molto importante in questo atto. Man mano che crescono i cappelli cresce anche il sentimento politico di rivolta e il rapporto d'amore tra i due personaggi. Sei quadri diversi all'interno di uno stesso quadro, un bel lavoro da fare! Una processione di prigionieri stremati e cenciosi con enormi e ridicoli cappelli in testa, che vanno verso il patibolo. Il venerdì si va al patibolo, il lunedì si ricomincia a fare oggetti di consumo (i cappelli). Si riconosce a questo punto uno spazio soggettivo sia visto dalla ragazza che dal suo fidanzato e per quanto riguarda i personaggi c'è un crescendo di amore e di coscienza politica e sociale.

Nel terzo atto la didascalia dice: "Molti anni dopo. Casa di Harper, di giorno." E' la stessa casa del primo atto.

Non siamo più nel presente, siamo nel futuro. Se nel terzo atto siamo nel futuro, i primi due atti potrebbero rappresentare rispettivamente il passato e il presente. Passato presente e futuro, come volume per il primo atto, superficie per il secondo e linea per il terzo. Il problema della interpretazione diviene dominante e la riesecuzione di un'opera lo pone ogni volta con impellente necessità. Ma l'atto teatrale non è completo se non affronta il rapporto con il pubblico. E' fondamentale la posizione del pubblico nello spazio, il suo punto di vista. Un cambio di prospettiva modifica completamente la percezione dello spazio e di conseguenza il tipo di spazio, la sua dimensione, la

sua compattezza o fluidità. Poi, bisogna scegliere il grado di partecipazione del pubblico, quanto lasciare alla sua immaginazione e quanto rendere palese. Secondo questa logica il pubblico diventa un *fattore attivo. Si potrebbe esplorare la possibilità di dare alla scena lo stesso tipo di rapporto sia con il pubblico che con gli attori.* Pertanto, ogni opera non si conclude con la scrittura da parte dell'autore, la messa in scena prosegue l'opera stessa. E' ciò che pensa anche Francesco Zito quando progetta e mette in spazio un testo teatrale. Il teatro è un'arte complessa in cui concorrono diverse discipline: pittura, scultura, scena, regia, costumi, scenotecnica, ecc.

Francesco Zito

Del teatro non resta molta documentazione perché il teatro è scritto nel vento. Così la pensa l'architetto scenografo Massimo Sheurer che insieme a Marina Spreafico, regista, lavora da anni alle scenografie del Teatro Arsenale, dove si sono svolte le sperimentazioni del seminario "Architettura A Teatro".

Anche se spesso poco trasmissibile, il lavoro per la realizzazione di uno spettacolo teatrale mette in gioco molte componenti di cui Silvano Cova, esperto di tecniche sceniche, ha lungamente parlato nel suo intervento. Il problema generale delle tecniche sceniche investe il tema della relazione tra la tipologia del teatro (la forma del palco e la forma della platea), e il tipo di spettacolo. Vanno messe insieme esigenze di varia natura: i già citati autore, regista, scenografo e attori, ma anche tutte quelle condizioni materiali tipiche della rappresentazione, come la dimensione e il tipo di spazio scenico, l'acustica, nel caso di determinati teatri, la torre scenica, con tutti gli apparati tecnologici ad essa connessi, l'organizzazione commerciale, ecc. Ogni tipo di opera necessita di una propria tipologia spaziale dove essere rappresentata.

Silvano Cova

Nel caso del Teatro Arsenale, va notato che la sua trasformazione in teatro è successiva, mentre lo spazio architettonico originario è

quello di una antica chiesa; ciò mette in atto relazioni del tutto particolari. Il senso del luogo è di grande importanza, lo spettacolo non resta indifferente rispetto all'architettura che lo deve contenere. Lo spazio semplice del Teatro Arsenale diviene complesso nel momento in cui entrano in relazioni tutte le variabili fino ad ora descritte: gli equilibri e i disequilibri spaziali, gli attori in movimento, il punto di vista del pubblico, l'architettura del teatro, il testo dell'autore, ecc.

Massimo Sheurer - Marina Spreafico

Analizzando alcuni spettacoli si possono individuare le relazioni intercorrenti tra il testo teatrale (l'autore), la regia (l'interpretazione) e lo spazio scenico (spazio teatrale e pubblico). Su questi tre fondamentali elementi si fonda gran parte dello spettacolo teatrale.

Spettacolo: "La Sirenetta" di Marguerite Yourcenar.

Si racconta del passaggio della Sirenetta dal profondo del mare fino al cielo. L'opera è composta da tre scene. Nel primo atto la Sirenetta vive in fondo al mare. Nuotando trova una statua di un principe precipitata negli abissi a seguito di una tempesta. Si innamora dell'uomo attraverso il reperto d'arte ritrovato e chiede di diventare donna ad una strega dagli enormi poteri, la quale cambia le sue gambe con la coda.

Il secondo atto si svolge sulla riva del mare dove la Sirenetta incontra il principe che sta cacciando insieme ai suoi compagni. Nel terzo atto la Sirenetta parte sulla nave insieme al principe che deve andare a prendere la sua promessa sposa in Norvegia. Naturalmente emerge l'immenso dramma della Sirenetta innamorata che alla fine deve scegliere tra uccidere il principe e tornare tra le sorelle che la chiamano, o gettarsi in mare e lasciare che la sua anima voli con gli uccelli/angeli. Essa sceglie questa seconda soluzione e finalmente vola nell'aria.

Quindi viene descritto il passaggio della Sirenetta dal fondo del mare

alla superficie, fino al cielo. Questo il percorso drammatico del testo.

Il questo caso l'idea è stata quella di fare partecipare attivamente il pubblico presente in sala. Tutti dovevano sentirsi in fondo al mare, sul mare e poi in cielo. *Per la prima volta è stato colorato tutto il teatro di blu, dal pavimento al soffitto.* Questo semplice accorgimento ha posto il pubblico in una condizione di appartenenza al luogo dove ci si doveva immaginare lo svolgimento del dramma. Si invertivano le relazioni tipiche tra spazio della rappresentazione e spazio della visione. Altri elementi facevano parte della scena, come ad esempio degli attori appesi a testa in giù come fossero in mezzo al mare. Spesso l'architettura del teatro entra a far parte della scena, come ad esempio le grandi finestre sulla parete di destra, che nel caso della Sirenetta trasmettevano verso l'interno una luce blu. Gli attori posti di fronte alle finestre in controluce producevano un effetto di "galleggiamento".

Spettacolo: "Storia di Genji" di Murasaki Shikibu.

Testo classico della letteratura giapponese, scritto nel 1100. E' la storia di una specie di Don Giovanni giapponese di cui tutte le donne si innamorano e Glungi tiene relazioni con ognuna di loro. Si genera un senso profondo di attesa e di evanescenza e la storia indica molte strade di cui non si sa a che tipo di conclusione potranno portare. Lo spazio della scena è stato diviso in parti razionali e riconoscibili e in parti indefinite che descrivevano il senso di evanescenza e di attesa evidente nel testo. A tale scopo alcuni luoghi di azione erano posizionati come punti prospettici, sfumati, attraverso l'uso della luce, sul fondo della sala.

Spettacolo: "Elisabetta e Limone" di Wilcoch.

Una donna vive in una casa che chiama tomba, non per la sua tristezza, ma per il fatto che essa non ha mai voglia di uscire. Un giorno un uomo entra dalla finestra e si piazza in casa. Tutto lo spettacolo si

costruisce attorno alla relazione con l'intruso.

Quest'opera mette in risalto il problema della immigrazione, dello spostamento di grandi masse da un luogo all'altro del mondo. Da questo spunto è nata l'idea che lo spazio rappresentato potesse essere uno spazio assolutamente autentico. La scena diventava un luogo vivibile, con spazi e proporzioni reali. Il pubblico aveva la sensazione di appartenere allo spazio, di passare da un luogo all'altro, di salire o scendere le scale per accedere ai piani superiori, di utilizzare autenticamente lo spazio.

Spettacolo: "Io ti odio" di Lynda La Plante

La storia è un giallo che si sviluppa in una sola giornata, dal pomeriggio alla notte. Protagoniste sono due donne, la moglie e l'amante di uno stesso uomo. L'epilogo è che una delle due donne uccide l'altra. La storia viene messa in scena due volte di fila con le stesse parole, le stesse azioni, le stesse scene, ma in due modi completamente diversi. Tutta la scena si svolgeva in un unico spazio, uno spazio molto semplice che il pubblico avvolgeva completamente. Gli elementi della scena erano sostanzialmente tre: il pavimento, la porta d'ingresso, il soffitto. Le differenze tra i due tempi dello spettacolo consistevano in una maggior caratterizzazione di uno dei tre elementi scenici: nel primo tempo cambiava il pavimento, nel secondo il soffitto attraverso l'aggiunta di un grande telo sospeso. Gli spazi differenti che risultavano da questi sia pur semplici cambiamenti, rispondevano al carattere diverso espresso nei due tempi.

Spettacolo: "L'ultima ad andare e altre storie" di Harold Pinter

Sono 15 scene da due o cinque minuti l'una, ambientate in luoghi diversi della città. I luoghi sono: un parco, un palchetto in teatro, un pornoshop, una fermata dell'autobus, l'ufficio di una segretaria, l'ufficio di una fabbrica, l'ufficio di assunzione del personale, un bar di notte, una chiesa, una camera sotterranea della polizia, un baracchino dove si consumano bevande durante la notte, un video, una radio, un

locale notturno, una casa borghese.

Lo spazio del teatro è stato usato tutto. Alcuni quadri all'interno dello spazio narravano le differenti tipologie spaziali. Spesso sono stati inglobati nella scena alcuni elementi dell'architettura del teatro, come parti della facciata o gli archi sul fondo della sala. Il pubblico collocato in modo disordinato faceva anch'esso parte dell'allestimento scenico. Un angolo, progettato come una discarica, veniva utilizzato per gettare alla fine di ogni scena il contenuto.

Spettacolo: "Blue Heart" di Caryl Churchill.

Lo spettacolo si compone di due tempi diversi. Nel primo sono protagonisti un padre, una madre e una zia. Il racconto si svolge all'aeroporto durante l'attesa della figlia di ritorno dall'Australia. Il dialogo fra i tre si sviluppa come un video-gioco, essi prendono continuamente strade sbagliate che devono correggere, ma alla fine non è nemmeno possibile porre correzioni ad un groviglio così complesso, se non tornando al punto di partenza e prendendo un'altra strada. Quando arriva la figlia il cui nome è, non a caso, "Desiderio", la storia arriva al suo apice drammaturgico e il racconto finisce. Nel secondo tempo un uomo fa credere a diverse donne di essere loro figlio abbandonato da bambino e molte di esse gli credono. Ma piano piano, come in un gioco linguistico, cadono le parole, fino alla fine dello spettacolo, dove restano soltanto le parole "caffettiera" e "blu" con cui viene detto tutto. Due lunghissimi dialoghi composti da queste due sole parole rimaste, ma da essi scaturisce ogni sentimento, ogni risvolto drammatico.

In questa possibilità espressiva, al di là dell'uso della parola, sta gran parte della forza del teatro, racchiusa nel gesto, nella corporalità, nella capacità di uso dello spazio e delle sue facoltà comunicative.

In questo caso lo spazio scenico è stato pensato molto piccolo e formato da elementi essenziali. In questo spazio semplice era possibile

mettere in scena con maggior efficacia i dialoghi del testo con il loro gioco di andata e ritorno da una situazione all'altra. In queste dimensioni gli attori potevano progettare il loro spazio vitale; spostando elementi semplici potevano modificare lo spazio coerentemente con il senso del dialogo e della situazione emotiva del momento.

Gli elementi erano sei semplici aste di legno lunghe più o meno un paio di metri. Nel primo tempo le aste erano disposte, secondo varie geometrie, sul pavimento. Nel secondo tempo erano appese al soffitto. La disposizione di queste aste definiva ambiti spaziali precisi e la loro modificazione connotava con forza ogni cambiamento spaziale. Lo spazio si stringeva e si dilatava, si allungava o si stringeva a seconda delle necessità drammaturgiche.

Spettacolo: "Il gioco dell'epidemia" di Eugène Ionesco.

In una città scoppia un'epidemia di una malattia sconosciuta. Seguono una serie di scene in cui alcune persone vengono colte nel momento di passaggio tra la vita e la morte.

E' stato scelto un tipo di spazio che potesse rappresentare sia l'esterno che l'interno. Un lungo corridoio per le scene interne, una strada che idealmente sfondasse il teatro per le scene svolte all'esterno.

Tutta l'azione avveniva in una zona centrale dello spazio teatrale, mentre una lunga pedana posta in diagonale attraversava la superficie del pavimento in tutta la sua lunghezza. Le parti terminali della pedana erano segnate da elementi di entrate e uscita, come portali o varchi. Era anche possibile salire sulla balconata di fondo, nella prigione. Con pochi elementi si potevano definire diverse situazioni spaziali: corridoio, interno di una casa, strada, piazza, prigione, ecc.

Gli attori potevano entrare e uscire dagli spazi e definire i propri ambiti, secondo articolate sequenze spaziali, attraverso precisi ritmi

dinamici. Tutto ciò produceva una tensione drammaturgica articolata e complessa.

Di particolare interesse rispetto al tema della scena teatrale è il lavoro di Studio Azzurro, il cui percorso creativo attraversa spesso la poetica della interattività. Essa passa quasi naturalmente attraverso l'uso di forme comunicative eterogenee, come la televisione, il cinema, il teatro, il ballo, usando spesso la tecnica del video come strumento principale di trasmissione. Dalla ricerca sul tema della interattività e dello spazio ad essa collegato, sono nati quelli che Studio Azzurro chiama "Ambienti Sensibili". Questi luoghi sono caratterizzati da dispositivi tecnologici in grado di produrre immagini. Lo spettatore può interagire in qualità di attore o regista con questi dispositivi fino a modificare il proprio spazio. Lo spettatore cambia continuamente la sua posizione in uno spazio che ha dimensioni a misura d'uomo, ambienti dove è possibile muoversi a proprio agio, come spettatori, attori, abitatori, cittadini. Una caratteristica importante di questi luoghi è quella della assoluta artificialità. Sono luoghi sintetici, in cui l'uomo interagisce con immagini urbane, immagini di interni, architetture e ne è completamente immerso e avvolto.

Generalmente il lavoro preparatorio consiste nel filmare situazioni reali, che vengono poi sintetizzate per la produzione di video o immagini. Questa relazione stretta con la realtà, con scene tratte dalla vita, dalla natura, dalla città o da molte altre fonti, mette in stretta relazione il lavoro di Studio Azzurro con la disciplina del teatro. Una sorta di teatro urbano, o teatro della vita, rielaborato e sintetizzato per la definizione di nuovi ambienti artificiali. Agli inizi degli anni ottanta, l'elaborazione delle immagini elettroniche e dei filmati non era sviluppata come ora e addentrarsi in questa materia era un'operazione estremamente complessa e costosa.

Leonardo Sangiorgi

Il rapporto di Studio Azzurro col teatro nasce praticamente in questi anni, in cui l'unico modo per produrre gli effetti speciali e le suggestioni volute era quello di azionare manualmente ciò che più avanti sarebbe diventato completamente elettronico. Il metodo trovato consisteva nel fare accedere tutto di fronte ad un'unica telecamera. Per rispondere a tale esigenza venivano costruite sul set delle vere e proprie macchine sceniche, delle vere e proprie scenografie, dei meccanismi artigianali che consentivano la movimentazione di manufatti e oggetti durante la registrazione, producendo in tal modo manualmente ciò che poi negli anni futuri sarebbe avvenuto attraverso l'uso di tecnologie avanzate. Una forma artigianale di effetto speciale. Nel tempo, le attività di Studio Azzurro si sono via via raffinate attraverso l'alto livello tecnologico del digitale che ha modificato molti dei risultati espressivi raggiunti.

Teatro e tecnologia digitale rappresentano un binomio che negli anni 90 ha modificato molte produzioni artistiche; una relazione importante, rilevato che il Novecento in genere ci ha abituato a discipline artistiche e poetiche che hanno fatto della contaminazione una parte importante del proprio statuto estetico. Digitale non è sinonimo di astratto, al contrario assume sempre più i tratti di un diverso grado di realtà. Tra teatro e mondo digitale è possibile trovare un singolare parallelismo ed è quanto sostiene Paolo Rigamonti nel suo intervento "Materiale vs digitale".

Paolo Rigamonti

Limiteazero studia le discipline del Media-design, Interface-design, Interaction-design. Secondo Rigamonti, lavorare sull'interfaccia equivale a mettere in atto una metafora teatrale. Questa metafora la troviamo in tutti quei meccanismi che ci consentono di interfacciarci con il computer. Pensiamo al modo in cui vengono utilizzati i programmi in genere, e più in particolare le icone. C'è in questo utilizzo una logica registica, molto simile a quella del teatro. Sia l'interfaccia che il teatro funzionano in tempo reale. Nel teatro e

nell'interfaccia, al contrario di quanto avviene al cinema e alla televisione, l'azione che si svolge, nello stesso momento si consuma senza lasciare traccia. Al computer siamo attori e registi dell'azione che in quel tempo ha il suo apice e il suo epilogo.

Il tema dell'interfaccia pone il problema di un nuovo tipo di relazione tra lo spazio e il tempo, della loro relazione in base alle nuove tecnologie e, nel caso che a noi interessa, della eventuale relazione con il teatro.

La spiegazione di questo tipo di rapporto parte, secondo Paolo Rigamonti, da quattro temi di riflessione: *atomi versus bit*, *stereo-realtà*, *intelligenza collettiva*, *transcodifica*.

Atomi versus bits.

La prima riflessione parte da un testo di Nicolas Negroponte, professore al MIT, che nel 1995 scrive un libro dal titolo "Essere digitali" .(7)

Egli sostiene che *stiamo assistendo al passaggio da una società basata sugli atomi ad una società basata su bit. E' un passaggio epocale messo in atto da una civiltà che da sempre si era basata sulla fisicità, sulla materia, e che da ora in poi prende una nuova identità attraverso lo spazio dei dati, lo spazio digitale.*

Gli anni in cui Negroponte scrive il suo testo, sono gli anni in cui l'informazione di massa fa passi da gigante, così come la digitalizzazione del sistema economico e degli archivi in genere, sistemi che si diffondono con velocità e efficacia anche tra le masse. Sempre la metà degli anni novanta coincide con l'integrazione tra lo spettacolo teatrale e i nuovi strumenti della tecnologia digitale. La già citata integrazione, che per Rigamonti coincide con una relazione temporale analogica tra i tempi di svolgimento usati dal teatro e quelli usati dal multimediale, produce due effetti di ordine opposto: da un lato lo spettacolo incrementa esponenzialmente il suo carattere di evento di massa, dall'altro esso può divenire evento di

selezione rivolto ad numero estremamente limitato di spettatori, con una attività performativa in diretta relazione con essi.

Stereo-realtà.

Questo secondo punto parte dalla constatazione che siamo di fronte ad un nuovo tipo di realtà, quella digitale appunto, che comincia a sovrapporsi alla realtà fisica che già conosciamo. In relazione a questo tema, Paul Virilio sostiene che man mano che le tecnologie digitali di rete si sviluppano, per l'essere umano occidentale si crea una situazione di strabismo dovuta ad una sorta di confusione tra la realtà fisica e quella dei dati; egli si domanda inoltre quale possa essere il punto di relazione tra i due differenti sistemi. Secondo Paul Virilio da ora in poi avremo a che fare con due differenti realtà contemporaneamente, da qui il concetto di stereo-realtà.⁽⁸⁾ Nella società contemporanea cambiano completamente le relazioni tra spazio e tempo. Lo spazio-tempo della prospettiva quattrocentesca, tipico di tutta la civiltà occidentale, non è più sufficiente a descrivere le mutate condizioni della società, la nuova realtà a cui essa si riferisce. Secondo Paul Virilio, per descrivere i modelli spaziali contemporanei è necessario generare nuovi strumenti in grado di utilizzare i due tipi di spazio parallelamente. Le tre dimensioni tipiche della materia si trasformano oggi in altre tre dimensioni descritte da massa, energia e informazione. L'informazione assume pertanto un valore direttamente legato alla fisicità, diventa addirittura uno degli elementi attraverso i quali è possibile descrivere lo spazio fisico.

La relazione tra la forma dello spazio fisico e l'informazione che da esso si percepisce è una condizione tipica del teatro, in cui la scena descrive storie, situazioni, testi e contesti.

Intelligenza collettiva.

Secondo Pierre Lévy, la rete e i concetti di rete stanno creando delle inter-relazioni tra le persone. E' la prima volta nella storia che

8- P. Virilio, L'interfaccia, in Lotus n°75, febbraio 1993 e P. Virilio, Dal Media Building alla città globale: i nuovi campi d'azione dell'architettura e dell'urbanistica contemporanea, in Crossing n°1 dicembre 2000

si è creato un sistema così ampio e complesso di deposito e recupero delle informazioni. In questo senso, Internet può essere interpretato come una vastissima enciclopedia.

Nell'epoca dei lumi, l'enciclopedia era considerata un progetto di cultura di massa, in cui il sapere, inteso come un bene collettivo, doveva essere portato alla conoscenza di tutti, superando l'appannaggio delle sole classi nobiliari e clericali.

Possiamo affermare che internet è una sorta di enciclopedia contemporanea, per la grande quantità di informazioni in esso contenute, ma a differenza dell'enciclopedia, internet ha la necessità di selezionare il materiale a disposizione, che può essere di estremo valore, come di scadentissimo livello.

L'intelligenza collettiva (9) è la somma dei patrimoni di conoscenza, la possibilità di continue interconnessioni, scambi e elaborazioni, la cui totalità si esplicita in un patrimonio di conoscenza e di riflessione comune. Essa deve essere in grado di produrre capacità collettive, di utilizzarle e di trasferirle, inoltre essa deve essere cosciente della nostra interdipendenza. Dice William J. Mitchell: "Le distinzioni convenzionali tra produttori e consumatori di intrattenimento stanno crollando. Ben presto tutto il mondo sarà un unico palcoscenico elettronico".(10) *Le tecnologie di rete generano man mano un patrimonio culturale comune interconnesso.*

Transcodifica.

Quest'ultimo concetto è di particolare importanza relativamente alla relazione tra teatro e multimediale.

Per Lev Manovich la transcodifica è ciò che accade quando il linguaggio del livello culturale e quello del livello informatico si incontrano.

Per livello culturale egli intende quello classico, cioè quello con cui l'umanità è arrivata fino ad oggi, formato dalla storia dell'uomo, dalla cultura sociale, ecc. Alcuni esempi sono *l'enciclopedia, il*

9- P. Lévy, *Le città virtuali*, in *Architettura e cultura digitale*, a cura di Livio Sacchi, Maurizio Unali, Skira, Milano 2003 e P. Lévy, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano 1999

romanzo, la sceneggiatura, l'opinione, la mimesi e la catarsi. Ad un certo punto della storia, attraverso la tecnologia, si arriva al livello informatico costituito dal computer, dalla struttura dei dati, dall'accesso casuale, ecc.

Lev Manovich sostiene che man mano che si dà corso alla digitalizzazione della società, alcune parti appartenenti alla cultura classica vengono rese in formato digitale e la logica con cui questo viene fatto è quella del computer, cioè vengono adattate al linguaggio informatico. Ma avviene anche il contrario, e cioè la logica della macchina influenza la cultura e l'estetica del progetto. Alcuni progetti sono pensati secondo la logica del database, la logica informatica, la logica del computer, influenzando gli stessi principi costitutivi. La transcodifica consiste proprio in questo scambio del livello culturale e di quello informatico che si avvicinano influenzandosi a vicenda. I due livelli così scambiati producono un prodotto terzo, che a sua volta rappresenterà un ulteriore sistema culturale di riferimento .

Nella cultura digitale e con i nuovi media avviene che, attraverso il sistema numerico, si trasmettono informazioni a diversi tipi di terminali: computer, cellulari, palmari, sistemi audio, schermi al plasma, ecc, i quali le decodificano in diversi modi.

Nel sistema lineare classico l'informazione segue un percorso a senso unico e l'utente finale può decidere se collegarsi o meno, così nel teatro, nel cinema, nella televisione. Il sistema digitale consente al contrario di accedere all'informazione secondo un sistema aperto, ipertestuale. La comunicazione di rete attraverso il sistema dell'ipertesto chiude il meccanismo della comunicazione lineare. L'utente può scegliere tra una serie di pacchetti informativi e accedervi, secondo percorsi personalizzati, da un punto o da un altro. Queste diverse modalità modificano in modo sostanziale qualunque tipo di progetto di comunicazione, dal teatro al cinema alla televisione.

I nuovi concetti di spazio-tempo modificano i modi attraverso i quali viene pensato lo spettacolo. I nuovi strumenti multimediali non soltanto forniscono differenti possibilità comunicative, ma delineano nuove modalità progettuali.

In alcune rappresentazioni contemporanee, lo spazio scenico è definito virtualmente e l'attore non occupa più una posizione baricentrica rispetto allo spazio dello spettacolo. In queste nuove esperienze la comunicazione tra attore e pubblico da monodirezionale diventa bidirezionale. Il pubblico diventa spesso parte integrante della rappresentazione, diventa attore, diventa scenografia. Si viene a creare uno spazio relazionale in cui lo spazio fisico si compenetra con lo spazio virtuale dell'immagine; in pratica, si mette in scena la stereo-spazialità di cui ha parlato Paul Virilio. E' uno spazio di rete, in cui lo spazio dell'azione si dilata: il sistema delle relazioni si complica, l'azione teatrale si svolge trasversalmente in luoghi e tempi diversi, i concetti di spazio e di tempo si ricompongono in un nuovo sistema di relazioni.

In questo panorama allargato i luoghi deputati al teatro si scambiano con gli spazi della città, gli spazi della visione, cioè quelli storicamente appartenenti al pubblico si mescolano con quelli della rappresentazione, cioè quelli solitamente appannaggio degli attori. Questa nuova condizione consente di allestire uno spazio urbano per un evento o una rappresentazione temporanea, di prendere a prestito, per spettacoli, contenitori architettonici le cui funzioni originarie erano di tutt'altra natura. Le strutture formali delle parti più solide della città si scambiano con le strutture formali effimere degli allestimenti e delle installazioni che solitamente si sovrapponevano alla città. Come sostiene J. Rifkin siamo arrivati a far coincidere gli impianti fissi delle nostre città con realtà mobili, come quelle di installazioni e allestimenti alla cui base stanno esperienze, idee, concetti, immagini.

Marco Ferreri

E' ciò che pensa Marco Ferreri, per il quale l'allestimento è anche una scenografia che comunica esperienze diverse: appartiene tanto alla città o al territorio geografico, quanto al mondo degli oggetti. Egli sostiene che *in effetti gli allestimenti altro non sono che scenografie, esse fanno miracoli: ci fanno sentire in mezzo al mare, sulle nuvole, dentro una cantina buia, in una piazza e tutto ciò è meraviglioso, poi ci si avvicina e si scopre che sono delle semplici lenzuola.*

Arturo Dell'Acqua Bellavitis

Anche per Arturo Dell'Acqua Bellavitis il tema della scena si allarga oltre i limiti del teatro e dello spettacolo. Egli ricorda come negli anni cinquanta, prima in America e poi in Germania, gli open spaces degli uffici tendessero a disporre una serie di assetti scenografici. *Dalla scenografia possiamo pertanto trarre una lunga serie di indicazioni che vanno oltre il suo campo disciplinare e che investono discipline e mondi a larghissimo spettro. Di grande importanza ad esempio è il complesso settore merceologico che comprende una infinità di aziende e di punti vendita di varia misura e tipo, con diverse implicazioni nella città e nel territorio, dal negozio al grande centro commerciale. Purtroppo sono ancora pochi i settori merceologici che abbiano alle spalle uno studio specifico della loro immagine. Una buona parte dei progetti non sono realizzati da progettisti, ma da altre figure professionali; è lo scenario segnato dal cosiddetto "chiavi in mano" così diffuso nel mondo commerciale, per cui tutti gli esercizi di un certo tipo sono simili, pensiamo ai fornai, a certe catene di parrucchieri, ecc.*

Siamo probabilmente di fronte a nuovi tipi di spazi, per esempio un asse commerciale non risponde più alle regole della strada, ma è il commercio stesso a dettare le regole di questo spazio. Esso è ancora una strada, ma soprattutto è una parte integrante di uno spazio complesso che serve a fare vendere dei prodotti.

Probabilmente l'architetto non è più l'unico artefice del progetto. Il

tema del progetto può essere affrontato da diversi operatori. Un evento pubblicitario o comunicativo può rappresentare il pretesto per la costituzione di uno spazio urbano, con le sue regole, rispettando tutte le relazioni funzionali e probabilmente ottenendo un spazio di qualità.

Il progetto dello spazio pubblico è sempre più spesso un problema di allestimento, del raggiungimento di una tensione comunicativa. Il luogo urbano si identifica sempre più spesso con la scena urbana, con la sua visibilità.

L'allestimento, più della architettura, produce una forte tensione comunicativa a causa della sua alta performatività. Più di ogni altra cosa trasmette messaggi, significati e capta l'attenzione.

Maurizio Di Paolo

Per Maurizio Di Paolo gli strumenti per questo tipo di lavoro vanno cercati nelle infinite immagini che percorrono il mondo, immagini che vanno lette e interpretate anche solo in funzione delle semplici relazioni tra di loro, dal confronto generato dal semplice accostamento.

Di Paolo cita una massima cinese: *se dai un pesce a un povero lo sfami per un giorno, se gli insegni a pescare lo sfami per tutta la vita. Dobbiamo imparare a vedere nel buio tra le cose, a riconoscere il senso delle cose, le quali valgono semplicemente per quello che sono realmente e molto meno per quello che evocano.* Capire le infinite immagini significa il controllo del vuoto. *La bellezza del vuoto. Organizzare scenografie su un palcoscenico vuoto ha creato sempre forti dibattiti; il vuoto assoluto ha una grande forza, come il nero assoluto, o il bianco assoluto.* Spesso i paesaggi che incontriamo o le città ci danno una sensazione di vuoto, essa deriva dalla mancanza di *genius loci*. Al contrario non dobbiamo dimenticare il fascino dell'accumulazione, dove la bellezza è data dalla sovrapposizione e dalla moltitudine. Da questa moltitudine,

fatta di infinite immagini a confronto, traiamo gli infiniti spunti per il nostro lavoro.

Pierfederico Caliari

Anche Pierfederico Caliari propone le proprie riflessioni sul tema dell'allestimento a partire da una serie eterogenea di immagini: immagini di scenografie, di opere d'arte, di mostre, di architettura, di allestimenti urbani e altro.

L'allestimento è per sua natura effimero, cioè qualcosa che ha una durata programmata, che ha una compressione temporale, che sostanzialmente dura poco nel tempo. Ma possiamo affrontare il tema dell'effimero anche dal punto di vista della sua rappresentazione estetica, mettendo in campo categorie come forma, rappresentazione, codice. In questi tre termini sta tutto il senso dell'effimero, in essi si ricava tutto ciò che serve per dare forma a una rappresentazione, sia essa teatrale o relativa a qualunque altra forma di comunicazione. Parlare di forma dell'effimero mette in risalto una contraddizione, in quanto il concetto di forma indica una stabilità strutturale contraria alla instabilità rappresentata dall'effimero stesso. Ad ogni modo per forma dell'effimero si intende la formazione segnica dell'evento comunicazionale allestitivo, cioè il modo in cui si manifesta un evento la cui comunicazione si basa sulla visione.

La comunicazione tiene insieme fundamentalmente due elementi: un emittente e un ricettore. I codici espressivi e le chiavi di lettura devono essere di dominio comune, sia di chi le inventa e le comunica, sia di chi le riceve e ne fruisce.

L'effimero pertanto ha a che fare con un processo di comunicazione. Naturalmente anche tutto ciò che è stabile ha a che fare con lo stesso processo, ma con gradi di performatività differenti e in questo sta gran parte della forza dell'effimero.

L'allestimento è la costruzione di mondi immaginati, di mondi altri. Una volta terminata la mostra o lo spettacolo, quanto percepito rimane in testa, nell'emozione, e questa è la grande forza

dell'allestimento e del teatro. Una volta finita la rappresentazione e spente le luci può restare soltanto il ricordo, e la cosa straordinaria è il fatto che nessuna fotografia, nessuna rappresentazione filmica potrà mai restituire il senso della rappresentazione, dell'happening, il fatto di esserci stati, di essere lì in quel momento.

Il teatro moderno sembra spesso aprirsi verso esperienze di varia provenienza, che in modo diverso coinvolgono gli spazi e le strutture sociali della città.

L'evento teatrale moderno abbandona di frequente le sedi istituzionali, cercando le sue occasioni comunicative direttamente nel territorio o nella città, che si trasformano per l'occasione nei soggetti dell'esperienza teatrale stessa.

Il luogo circoscritto del teatro esplose, si dirama in spazi diversi, si invertono gli spazi della visione e quelli della rappresentazione, il pubblico diventa in parte attore, si generano processi di interattività.

L'esperienza del "Prometeo incatenato" portato negli spazi della Facoltà di Architettura di Bovisa riprende in parte questa idea del rapporto tra architettura della città e spettacolo teatrale. Essa è frutto del lavoro svolto congiuntamente qualche anno fa da due corsi universitari di scenografia e progettazione architettonica rispettivamente tenuti da Thalia Istikopoulo e Gianni Ottolini.

Gianni Ottolini

Il luogo per il quale sono stati sviluppati i progetti è un lungo e luminoso corridoio privo di finestre con illuminazione zenitale dal tetto. Esso presenta diverse capriate di copertura e alcuni corpi bassi, dal corridoio si accede alle aule.

La scelta di mettere in scena la storia di Prometeo incatenato negli spazi di un fabbrica dismessa, ora trasformata in università, sembrava coerente con la personalità del soggetto scelto, protettore delle arti

e della tecnica, che ha dato il fuoco, quindi la luce dell'intelligenza, una sorta di inventore.

Prometeo è stato interpretato nei secoli nei modi più diversi. Egli è stato addirittura paragonato a Cristo, per le sofferenze subite per salvare l'umanità, interpretazione rivista nel tempo per il carattere pagano del personaggio in contrasto con la divinità. Tuttavia il suo ruolo di emancipatore e di liberatore dell'umanità è stato anche preso e utilizzato come riferimento dalla cultura scientifica e tecnologica dell'Illuminismo.

Prometeo è un eroe che aiuta l'umanità, ma sostanzialmente trasgredisce i codici istituiti ed Eschilo presenta tutta l'ambiguità di questo eroe, che da un lato favorisce la conoscenza e dall'altro viene punito, ritenendo giusto esserlo, per questa sua trasgressione. Una caratteristica del testo scelto è quella di essere prevalentemente parlato, esso appartiene ad un teatro della parola, non ad un teatro di immagini, tuttavia le parole di Prometeo e di tutti gli altri protagonisti sottolineano molteplici aspetti spaziali.

Ad esempio, la tragedia inizia con Prometeo che viene incatenato ad una roccia da Efeso, a cui aveva rubato il fuoco e da due servitori di Zeus. Questa scena è ambientata in un paesaggio desolato tra roccia e mare, un mare morto, nel Caucaso, ai limiti della Terra d'Oriente. Prometeo si lamenta e chiama in causa il Cielo, il Mare, la Terra, cioè una serie di elementi fisici, sottolineati per dare il senso del luogo in cui avviene la scena.

Più avanti arrivano dodici Oceanine su un carro alato, ciò pone il problema di come mettere in scena il volo di un carro in uno spazio.

Pierluigi Salvadeo

I progetti

Il Teatro Arsenale è sembrato il luogo più adatto per sperimentare le qualità spaziali suggerite dal testo scelto, intrinsecamente poetico ed in grado di suggerire continue suggestioni, sia emozionali che spaziali.

In questo teatro si invertono le relazioni tra lo spazio deputato alla rappresentazione e quello dedicato alla visione. La consueta unidirezionalità della comunicazione teatrale, secondo un flusso che storicamente parte dalla scena verso il pubblico, si scompone in svariate possibilità comunicative. Si facilita in questo spazio la sperimentazione della multidirezionalità tipica dello spazio di rete, il palcoscenico si posiziona in tutti i punti del solido teatrale e l'attore è libero di muoversi nello spazio come il testo gli suggerisce secondo la propria sensibilità. In queste mutate condizioni anche il pubblico è protagonista dei propri movimenti nello spazio, di cui è sia fruitore che artefice.

Le scenografie progettate risentono sia della complessità del testo scelto, sia delle caratteristiche spaziali del teatro Arsenale in cui sono ambientate.

Gli otto gruppi seguiti da altrettanti professori/tutors hanno sviluppato differenti proposte progettuali, secondo le attitudini e le competenze dei progettisti.

Alcuni di essi hanno ampliato lo spazio delle scene, dal luogo circoscritto del teatro all'intorno urbano, allargando la loro ricerca fino alla città. E' il caso del progetto del gruppo di Umberto Pozzi, che affronta il progetto della scena a partire dallo spazio di

ingresso a cielo aperto verso la via Cesare Correnti, dove viene costruita la casa nel bosco descritta nel primo atto. Questo passaggio obbligato anticipa fin dall'ingresso lo spazio emozionale della casa rispetto a quello dei dialoghi e del testo scritto. All'interno si sviluppano le restanti scene come in una sequenza temporale coerente con lo sviluppo del testo: l'interno della casa nel bosco, la fabbrica di cappelli, lo spazio indefinito della guerra totale dell'ultimo atto.

L'idea di spettacolo come evento in grado di coinvolgere gli spazi della città si ritrova anche nell'esperienza del gruppo di Manfredo Manfredini. Il gruppo immagina un intervento allestitivo come un grande stomaco in grado di digerire due "alimenti" così diversi come lo spettacolo e la città, nella convinzione di dovere utilizzare una trasversalità di linguaggi come espressione della contaminazione tra i segni presenti nella vita quotidiana. La forma finale è estemporanea, è un manufatto plasmato in loco, alla ricerca di continue relazioni con l'intorno architettonico e urbano che attraversa. Questo allestimento è soprattutto un oggetto in sé, in un continuo susseguirsi di interno ed esterno e amalgamato dall'idea di uso di una materia unica, intessuta e filamentosa. Una massa organica informe che ha sussulti di corpo e di luce, di tempo e di spazio.

Anche il gruppo di Paolo Rigamonti affronta il tema dello spazio-tempo, ma a partire da uno statuto ideologico e formale diverso. Lo spazio virtuale evocato dagli schermi multimediali posizionati all'interno della sala, insieme allo spazio fisico del teatro, producono un singolare effetto di profondità. Si generano nuove spazialità in cui lo spettacolo si dilata fino a coinvolgere, attraverso filmati e proiezioni in presa diretta, la città e il territorio circostante. In questa nuova condizione spaziale il tempo degli avvenimenti e delle cose sembra comprimersi fino a scomparire; è lo spazio della rete, lo spazio delle relazioni trasversali.

L'esplorazione tra i discorsi attraversati dal testo e le emozioni che da esso scaturiscono è stato il principale spunto progettuale dei gruppi di **Ciro Mariani**, **Pierfederico Caliari & Giovanni Ottonello** e **Stefano Guidarini**, che con differenti cifre stilistiche affrontano il difficile tema della relazione tra lo spazio emozionale della scena e il testo scritto.

Il gruppo di **Ciro Mariani** inventa una macchina scenica a tutti gli effetti, capace di cambiare camaleonticamente i propri colori e di simulare differenti tessiture materiche in relazione allo sviluppo del racconto. I tre grossi prismi trasparenti posti longitudinalmente alla sala reggono tutte le fasi della storia, supportano proiezioni e animazioni e diventano, in mano agli attori, strumenti per l'azione scenica e drammaturgica.

Il gruppo di **Pierfederico Caliari & Giovanni Ottonello** progetta una grande parete mobile ricca di tessiture e intrecci materici. Casa, muro, diaframma, sipario, queste sono solo alcune delle figure simboleggiate dalla grande macchina scenica mobile, che si piega, o scorre, a seconda di ciò che deve raffigurare: la casa nel bosco, la fabbrica, la guerra totale, l'ordine e il caos. Il pubblico, come un fluido, si sposta in un punto o l'altro della sala assecondando i movimenti della parete e divenendo protagonista delle diverse conformazioni dello spazio.

Il gruppo di **Stefano Guidarini** realizza un'ampia parete traslucida su cui vengono proiettate immagini, fasce di colori e tessiture materiche. Il volume del teatro è considerato in questo caso come un grande contenitore neutro, stato di neutralità che precede ogni azione possibile. Il grande schermo è posto longitudinalmente alla sala e gli attori lo percorrono tangenzialmente da più altezze, da esso vengono comunicate emozioni, sensazioni e azioni.

In altri casi l'architettura del teatro viene assunta come materiale per il progetto in stretta relazione con la scena. Ad esempio il

gruppo di Margherita De Carli scompone lo spazio del teatro secondo categorie tematiche differenti. Lo spazio a terra, dedicato alla parola, alla recitazione degli attori, allo svolgimento del racconto; lo spazio aereo delle finestre, della scala e della balconata, dedicato alla trasmissione delle emozioni e delle sensazioni. Nel gioco di contrappunto tra l'uno e l'altro spazio si espone il racconto e si comunica il dramma.

Da ultimo, il gruppo di Ico Migliore indaga sullo spazio teatrale dato, assumendone misure e proporzioni; lo spazio della sala viene diviso tra pubblico e scena, secondo una semplice logica di opportunità funzionale. A questa semplicità distributiva della superficie del volume teatrale si contrappone la complessità e profondità dello spazio allestito. Il progetto traduce le principali parti del testo in caratteristiche spaziali, che traspongono con lucidità e determinazione fino allo spettatore. Così, nel primo atto, i discorsi tra Harper e John sono riletti come stratificazioni spaziali, in cui ampi pannelli mobili supportano immagini dalla forte carica emozionale. Nel secondo atto la scena dei cappelli è una evoluzione di una grande tela che, crescendo con un movimento a spirale, avvolge i protagonisti nello spazio dei loro sentimenti. Nell'ultimo atto lo spazio fluido si densifica, prevale il pieno man mano che spessi filamenti calano dal soffitto, gli attori sono costretti come in un liquido sempre più denso, sempre più impegnativo, sempre più difficile da attraversare.

Pierluigi Salvadeo

Sinossi**Caryl Churchill****"FAR AWAY"**

Il testo è diviso in tre quadri.

I personaggi sono tre: Joan, una ragazzina

Harper, sua zia

Todd, un giovane

eventuali comparse in grande numero

1 - E' notte. Siamo in casa di Harper, dove Joan è arrivata da poco. Joan non riesce a dormire perché ha visto un camion scaricare delle persone nella notte e lo zio torturarle e ucciderle in una baracca accanto alla casa. La zia fornisce a Joan un'interpretazione dei fatti e la invita a tornare a dormire.

2 - Molti anni dopo, in un altro luogo. Joan lavora in una fabbrica di cappelli alla moda. Conosce Todd, che lavora con lei, e tra i due nasce un amore. Alla fine della settimana si assiste ad una processione di prigionieri cenciosi e stremati che vanno al patibolo con enormi e ridicoli cappelli sulla testa. Il lunedì seguente il lavoro ricomincia.

3 - Molti anni dopo, stesso luogo del primo quadro. Siamo in un periodo di guerra totale, che coinvolge uomini, animali, elementi della natura. Joan ha attraversato inenarrabili pericoli per tornare.

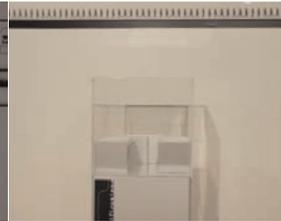
Ora dorme. Todd e la zia stanno aspettando che si svegli. Joan racconta il suo viaggio.

Marina Spreafico

41424344**45**4647484950

La mostra





Politecnico di Milano
Facoltà di Architettura-Urbanistica-Ambiente
Spazio Mostre
10 novembre 2003 - 21 novembre 2003

vanessa chin

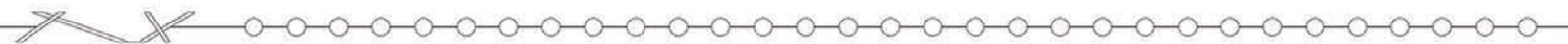
chiara ferrari

linda ovena

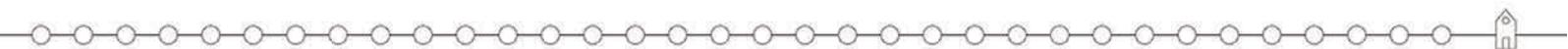
lucilla zanolari bottelli

e

matteo ferrario



tutor
umberto pozzi



Tre sono gli atti del testo *Far Away* di Caryl Churchill, disposti su una linea temporale non precisata, in tre ambienti differenti.

Il progetto interpreta la sequenza temporale riproducendola lungo la successione degli spazi del Teatro Arsenale, il luogo della rappresentazione in cui sono sperimentate modalità differenti del rapporto tra spazio scenico, pubblico e attori.

Il pubblico attraversa gli spazi scenici diventandone parte; gli attori si muovono in questo quadro in continua evoluzione e si relazionano alla scena e al pubblico stesso.

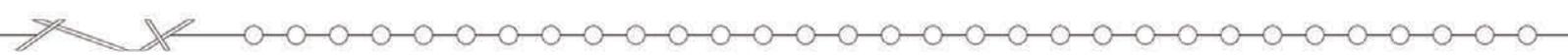
L'ingresso del teatro è il preludio del dramma, ciò che accade sarà comprensibile solo a scena iniziata. Al teatro si accede attraverso un piccolo cortile. In questo spazio un volume illuminato dall'interno, un albero stilizzato e il suolo di un giardino evocato dal rumore dei passi su un tappeto di ghiaia, creano l'ambiente esterno descritto durante il primo atto. Un'immagine di donna proiettata sul muro osserva il pubblico all'ingresso. Questa donna si rivelerà Joan, la protagonista.

Una volta varcata la soglia, lo spettatore attraversa lo spazio del primo atto divenendone inconsapevolmente partecipe.

Internamente, la parete d'ingresso del teatro costituisce la prima scena.

Quest'ultima è costituita da pochi elementi, una seduta semplice, un televisore, una scala. Tre pareti nere inclinate e aggettanti ricreano la casa della zia di Joan.

Dominante appare la scala, illuminata dall'alto, che porta alla camera della protagonista, interpretata come luogo dell'ingenuità. Dopo le rivelazioni della zia apparirà sempre più come luogo difficile da raggiungere e la scala, sovradimensionata e difficile da praticare, ne segna il definitivo distacco. Su di un televisore si vedrà apparire l'immagine della zia in uno sdoppiamento di identità e di ambigua sovrapposizione di falsità e verità.



Il pubblico seduto su sgabelli girevoli al centro del teatro assiste all'evolversi del primo atto circondato per tre lati da pareti metalliche. La platea è in un ambiente interamente metallico, una scatola fredda isolata dalla realtà che la circonda.

Fine del primo atto: fragorosamente scende la quarta parete.

Inizia il secondo atto. Il pubblico si trova improvvisamente dentro la scena. Le pareti di rete metallica, la luce uniforme e la disposizione del pubblico, che qui diventa parte della scena stessa, evocano l'immagine di una fabbrica.

I due attori protagonisti si muovono liberamente tra le sedute mentre dal soffitto cala lentamente una fitta maglia di cappelli che rimane sospesa a pochi centimetri dagli spettatori.

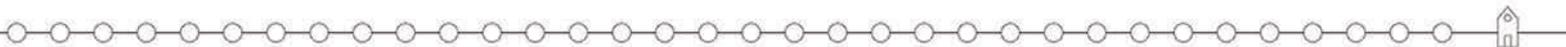
Ai lati della platea, dietro le pareti metalliche della gabbia, concludono l'atto due processioni di condannati. La rete illuminata dall'esterno filtra queste immagini che riportano lo spettatore alla realtà. Fine del secondo atto: crolla una delle quattro pareti, dal lato opposto alla prima scena.

Si svela la terza scena. Il pubblico diventa ora solo spettatore. Elementi plastici in tensione in uno spazio deformato creano una dinamica caotica e ricordano una giungla primordiale dove non esistono regole, interpretando la confusione descritta dal testo dove tutti sono contro tutti, ma ugualmente attratti in un unico vortice dove al termine collasceranno.

La prospettiva centrale è forzata. La scala ricorda quella del primo atto, ma molto più lunga e inclinata, così come la parete di fondo appare in lontananza. Tutto è assorbito da un vuoto luminoso.

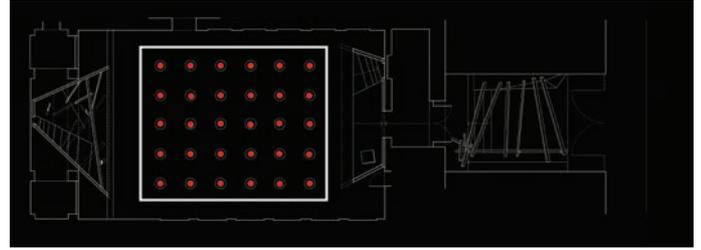
Come unica fuga dalla scena rimane solo un fascio di luce alla fine del dramma

Umberto Pozzi



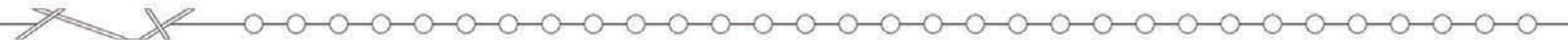


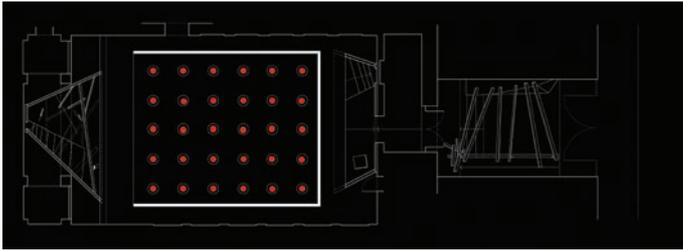
primo atto



secondo atto

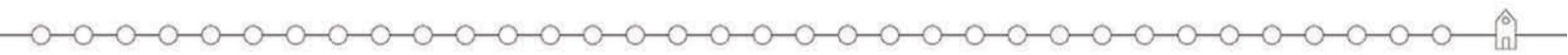
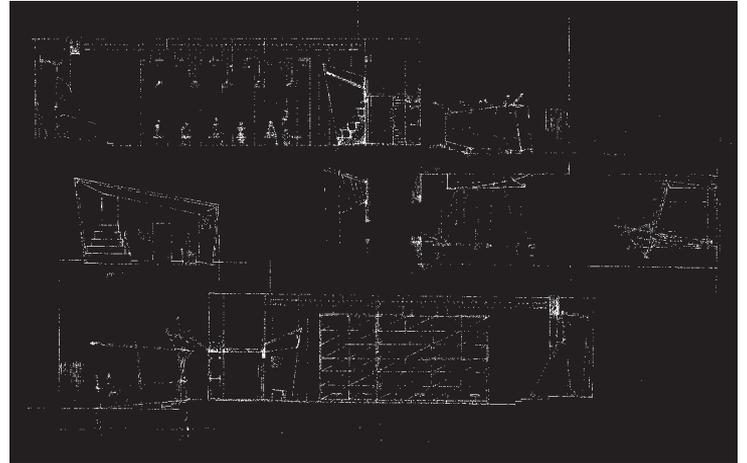
percorsi degli spettatori durante gli atti





terzo atto

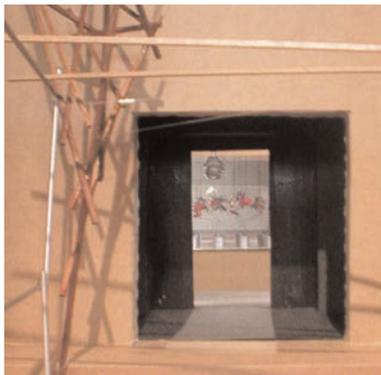
schizzi





Preludio:

Entrata al teatro da via Cesare Correnti. Sulla destra la capanna, sulla sinistra l'albero stilizzato. Il pergolato accompagna lo spettatore fino all'ingresso.



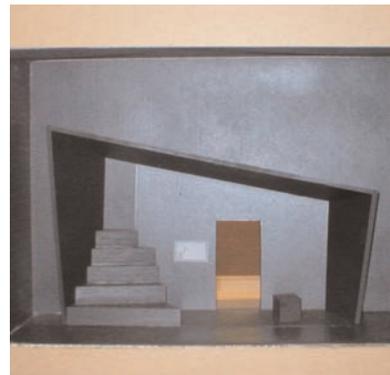
Preludio:

Ingresso del teatro da cui e' possibile vedere le scene all'interno.



Preludio:

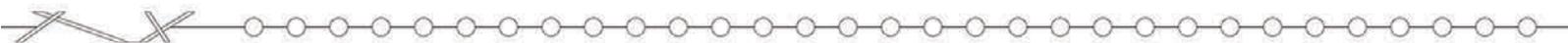
Particolare dell'ingresso; un'immagine di donna che fissa il pubblico che entra.



Scena 1°:

Vista frontale della prima scena. Sulla sinistra la scala che sale verso la camera di Joan, al centro un televisore e sulla destra una seduta

atto 1





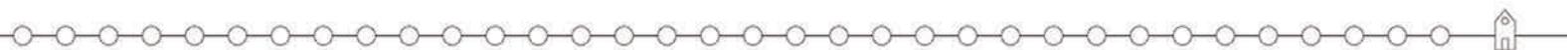
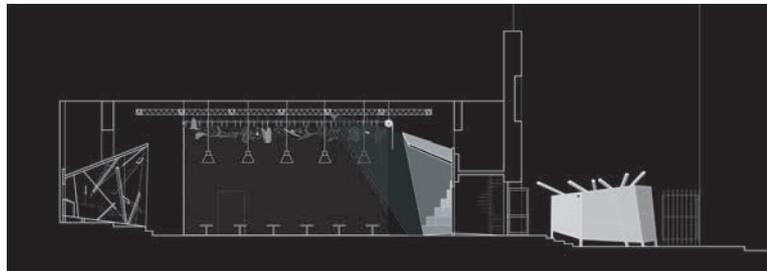
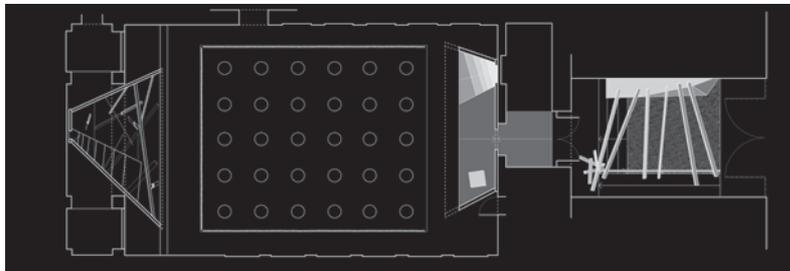
Scenai°:

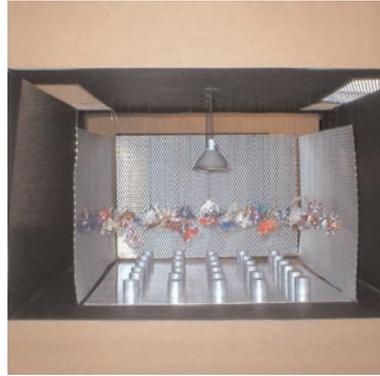
Particolare della porta d'ingresso da cui si intravede l'esterno del teatro.



Scenai°:

La scala verso la camera di Joan





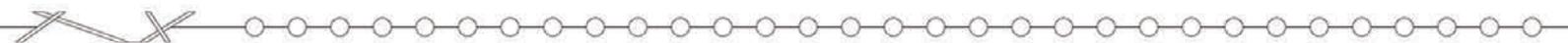
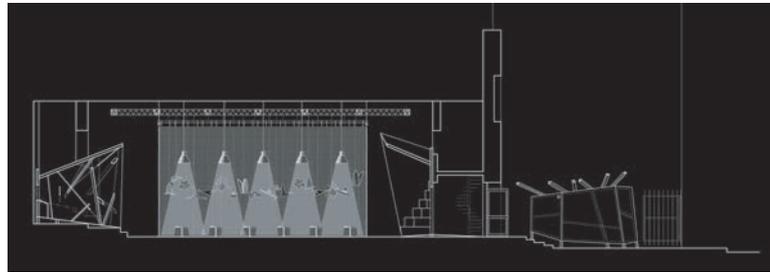
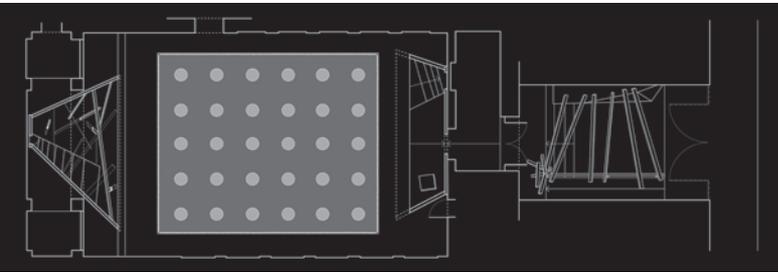
Scena2°:

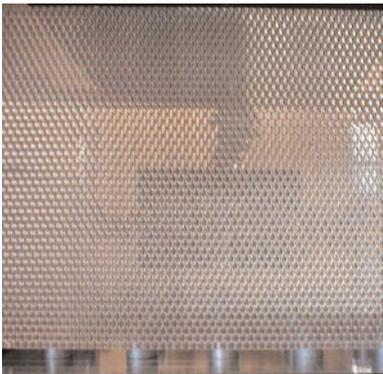
Vista frontale della scena



Scena2°:

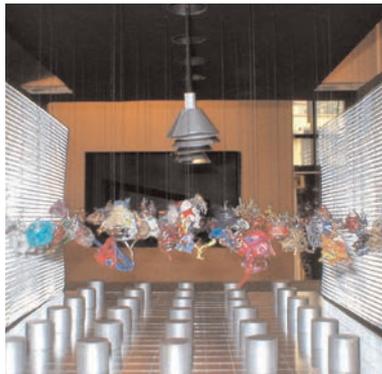
Vista della scena con le tre pareti metalliche che la separano dal resto del teatro





Scena2°:

Vista della scena con le quattro pareti metalliche chiuse



Scena2°:

Vista della scena con solo le due pareti laterali chiuse. Sullo sfondo, la prima scena.



Scena2°:

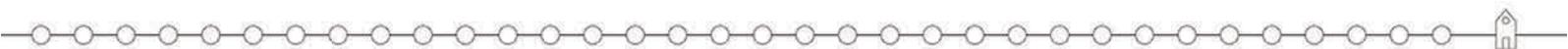
Vista della scena con la pedana metallica su cui sono posizionati gli sgabelli per gli spettatori. Dall'alto vengono calati una moltitudine di cappelli di diversa forma. Al centro del soffitto corre una fila di lampade sul modello di quelle industriali



Scena2°:

Corridoio laterale che unisce la prima scena alla seconda.

atto 2

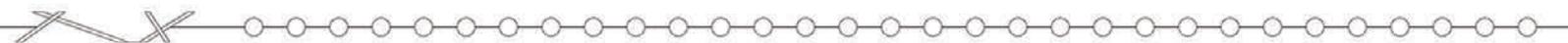


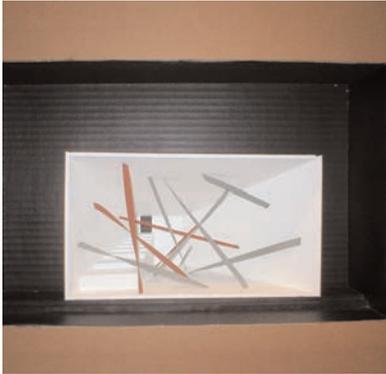


Scena3°:

Particolari interni della scena con gli elementi elastici che riproducono un vortice verso la parete di fondo.

atto 3





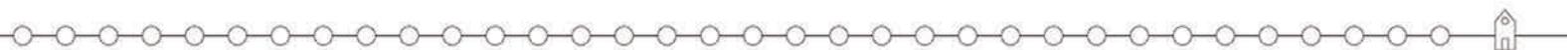
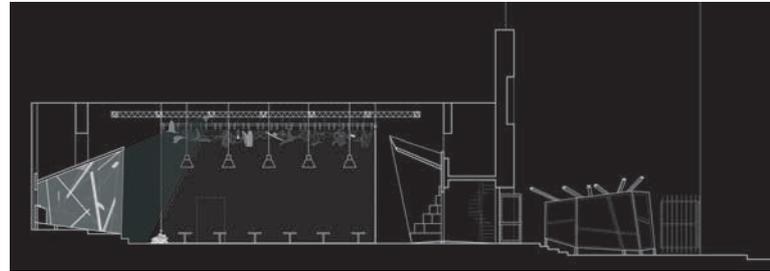
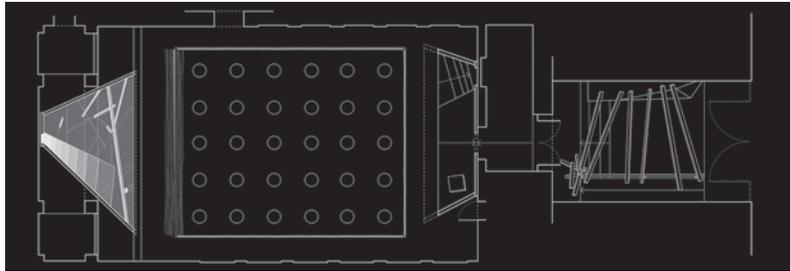
Scena3°:

Vista frontale della scena.



Scena3°:

Vista laterale della scena, composta da elementi elastici tesi.



edoarda corradi dell'acqua

riccardo mazzoni

e

luca brambilla

silvia brandi

stefania candido



tutor
manfredo manfredini



Il teatro tradizionale assegna spazi definiti e separati a pubblico e attori, prevedendo un palcoscenico, dove si svolge la rappresentazione, e una platea, dove si trovano gli spettatori.

Rifacendosi a un modello più fluido e dinamico, il teatro contemporaneo rompe la rigidità della relazione tra palcoscenico e platea, sviluppando spazi alternativi e creando un maggiore coinvolgimento tra pubblico e attori.

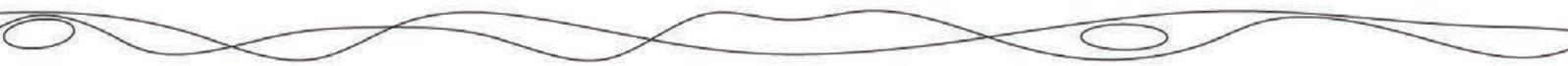
In entrambi i casi tuttavia l'azione teatrale rimane confinata all'interno di uno spazio chiuso.

Il progetto vuole liberare la rappresentazione dal vincolo spaziale portando la scena al di fuori del teatro stesso: lo spettacolo irrompe nella città. Tale intento viene realizzato secondo due modalità: la prima, di natura progettuale, ottenuta rivoluzionando gli schemi tradizionali attraverso lo sfondamento dei muri del teatro, la seconda, di natura scenica, realizzata ponendo l'attore direttamente nella città.

Gli attori recitano individualmente in luoghi lontani dal Teatro Arsenale e si rivolgono a un pubblico casuale che non assiste quindi all'opera nella sua totalità.

Solo all'interno dell'Arsenale lo spettacolo si attua integralmente: le proiezioni degli attori rendono possibile la compresenza dei tre personaggi.

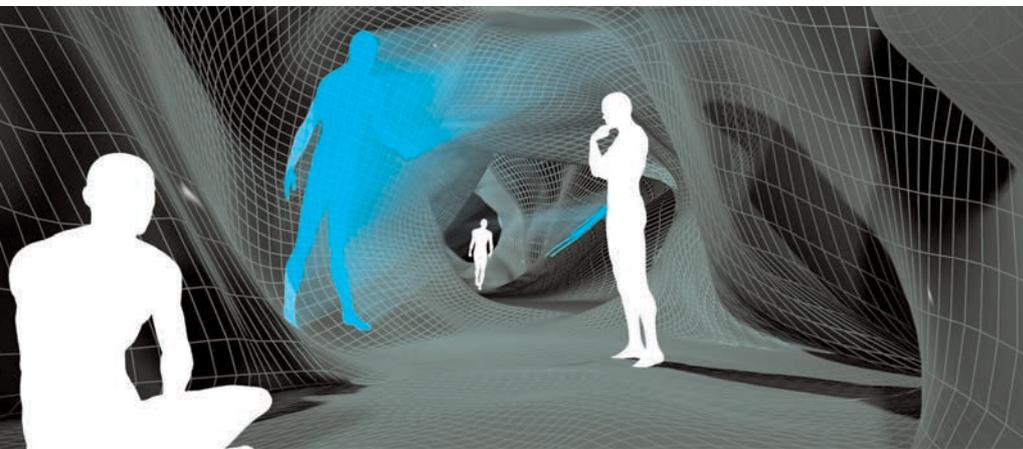
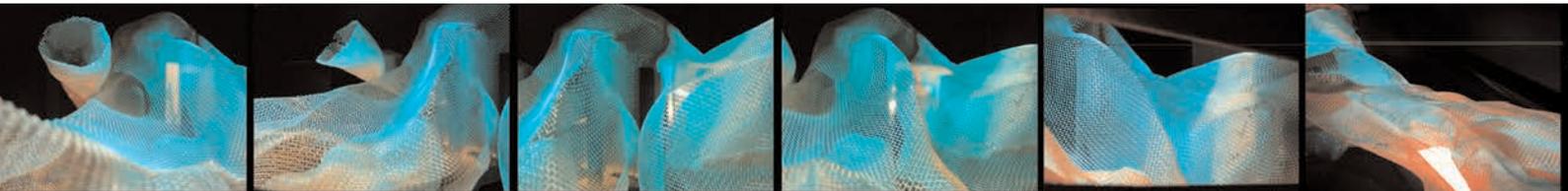
Il movimento di ogni personaggio nel corso dei tre atti si concretizza in un flusso spaziale e la sommatoria di questi flussi genera la membrana informativa che lo spettatore percorre, sperimentando l'opera dinamicamente.

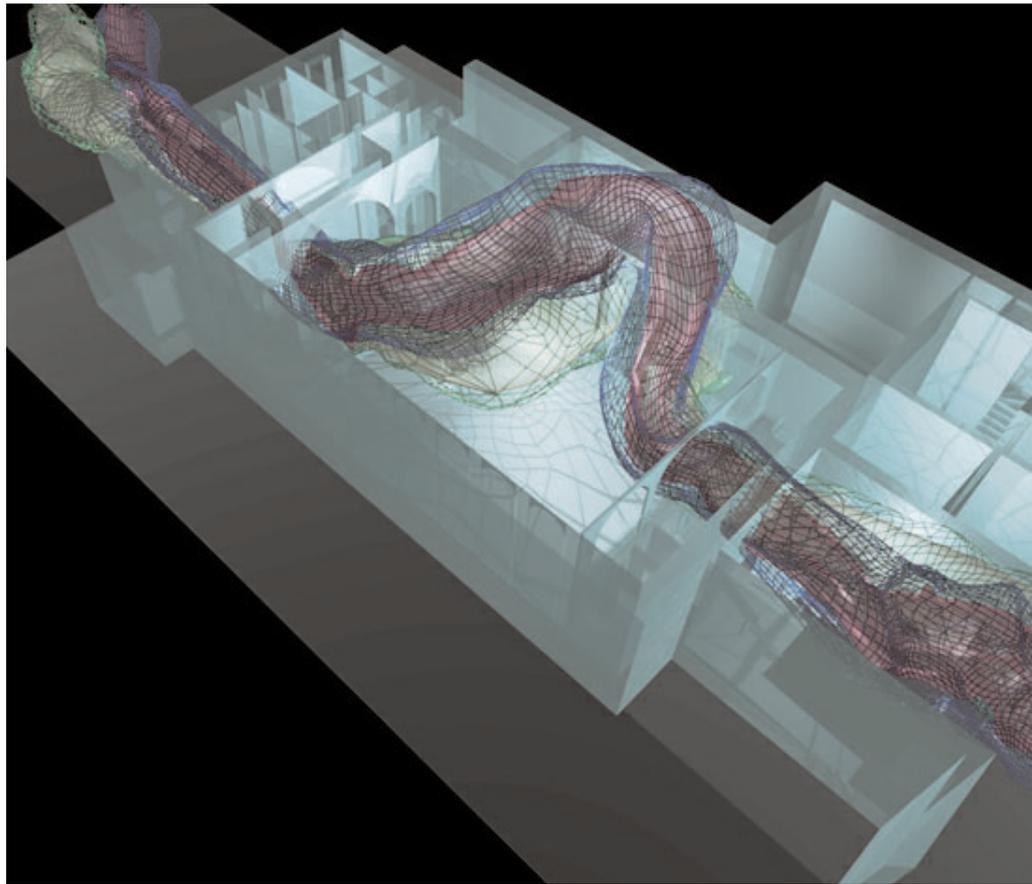
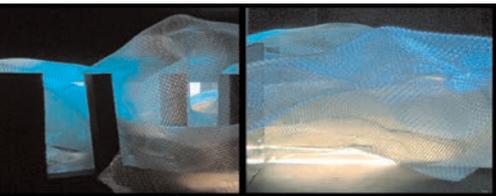


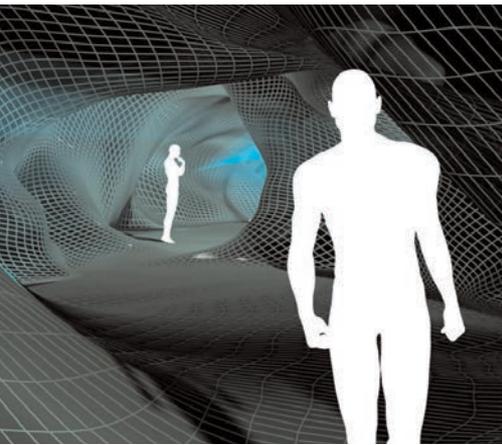
L'evento-spettacolo si articola in due fasi e apre la possibilità a due tipi di ascolto: la recitazione frammentata, portata avanti individualmente dagli attori in diverse parti della città, tollera, anzi suggerisce, una percezione distratta, mentre la rappresentazione conclusiva all'interno del Teatro Arsenale implica la ricomposizione dei diversi frammenti e attribuisce un nuovo ordine alle impressioni che si sono generate nella città.

Manfredo Manfredini

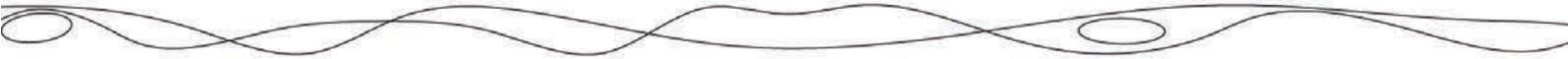
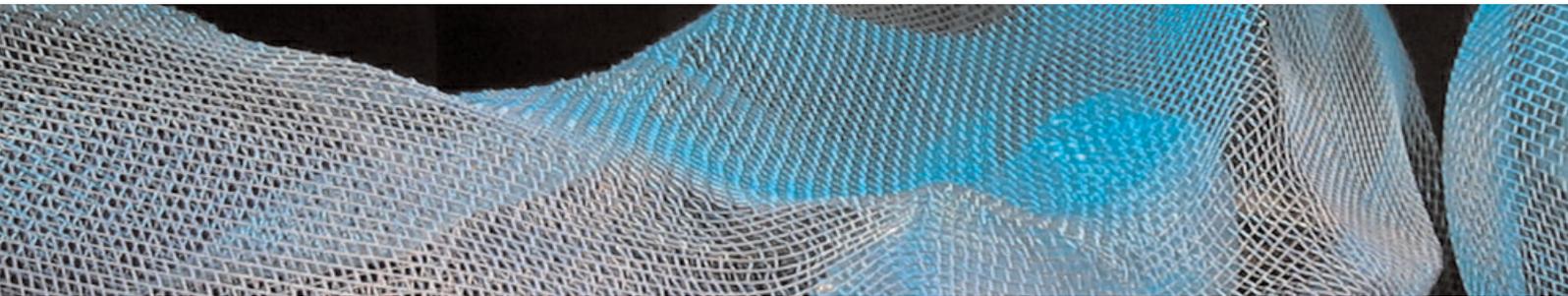


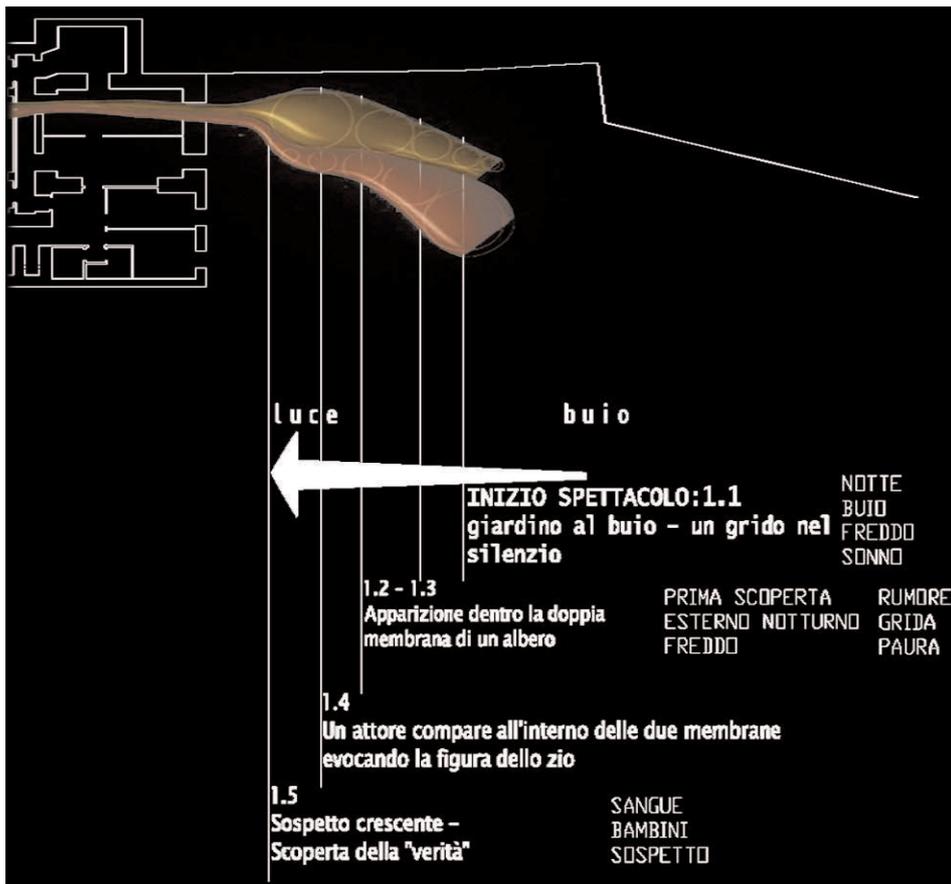




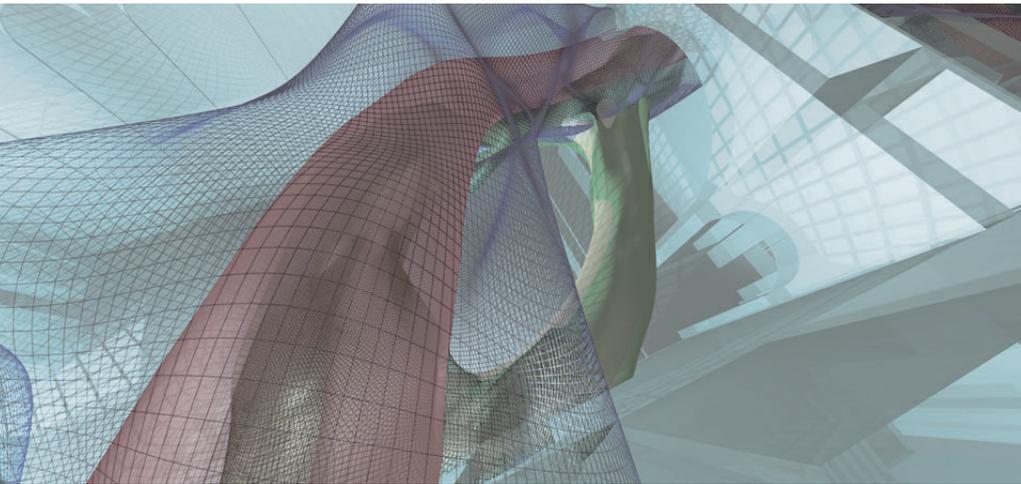


nel teatro il pubblico assiste allo spettacolo in maniera dinamica ripercorrendo gli spazi generati dai moti degli attori, presenti solo in forma di proiezione. la percezione è distratta, il pubblico sceglie dove dirigersi, a cosa prestare attenzione, dove soffermarsi.





atto 1

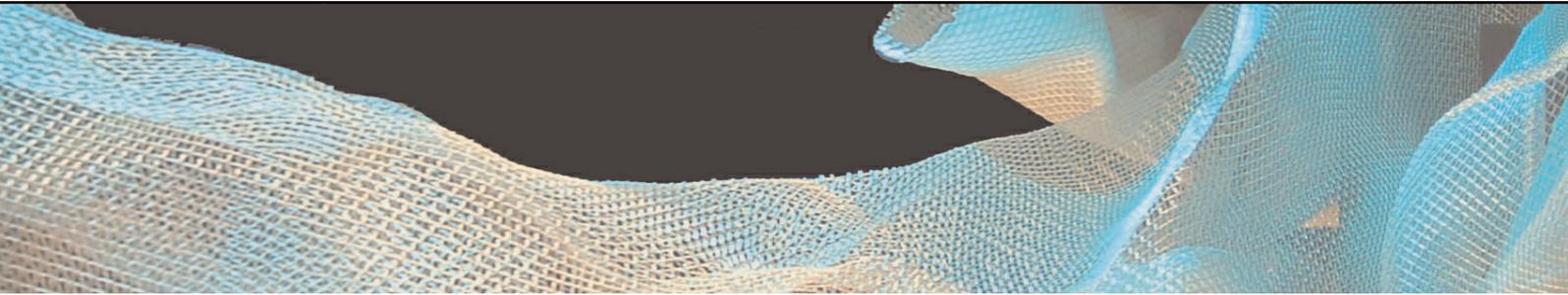


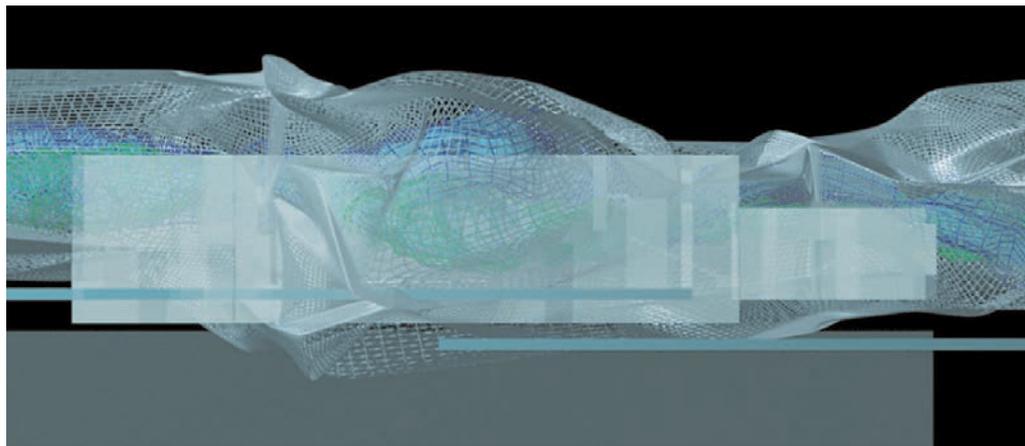
atto 2



i tre flussi di recitazione si ricompongono all'interno dell'arsenale; le figure degli attori vengono proiettate su una membrana informativa e l'opera si attua nella sua totalità solo mediante la sommatoria di queste presenze.

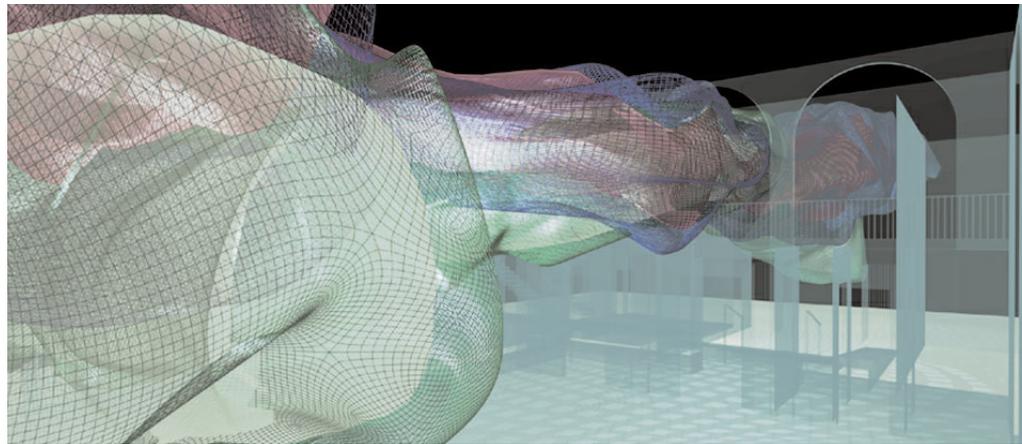
la scena come strumento di investigazione indaga lo spazio del teatro ed una doppia membrana avvolge gli spazi e definisce le scene.





lo spettacolo non è più costretto all'interno delle mura del teatro: la scena irrompe nella città. spazio pubblico e spazio teatrale si intersecano nell'intento di creare un evento-spettacolo a scala urbana

atto 3



barbara barbato

daniela casagrande

betta fulcheri

eva pravettoni

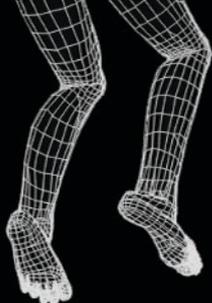
ambra rinaldo

giuseppe saverio



tutor
paolo rigamonti





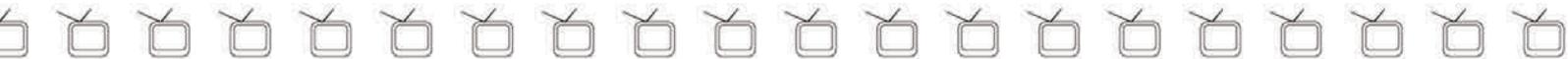
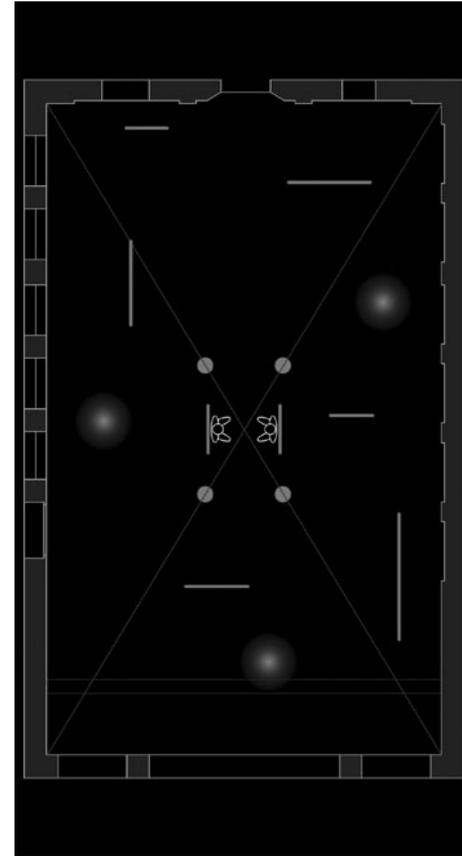
Più che una proposta di allestimento scenografico, questo progetto si pone come il racconto di un'ipotesi, l'esplorazione di una proposta teorica il cui risultato è certamente insufficiente in termini di approfondimento, ma costituisce comunque una indicazione, si spera uno stimolo di curiosità. In un'era dominata dalla televisione e dai nuovi media, quindi da sistemi in cui la comunicazione avviene mediante rappresentazione, il teatro si pone come un'esperienza ancorata a modelli di aggregazione sociale legati ad un tempo che non è più quello percepito e vissuto nel nostro quotidiano. L'idea stessa di trovarsi di fronte ad attori in carne ed ossa, impegnati in una rappresentazione unica e non ripetibile, è una realtà per noi ormai insolita, abituati come siamo alla logica della riproducibilità, della differita, della scelta del tempo e del "formato". In questo progetto si è scelto di trattare il teatro come un media e di attivare un'operazione di mix mediatico, in cui i tempi e le strutture dei diversi media in gioco entrassero in contatto, o in conflitto, generando un prodotto culturale che denunciasse anche l'eventuale confusione se necessario, ma che nello stesso tempo potesse rappresentare la direzione di uno sguardo alternativo. Gli attori rimangono comunque protagonisti, presenze percepite e centrali, anche in senso spaziale, ma la loro recitazione viene filtrata e ri-rappresentata attraverso monitor che offrono un primo piano degli attori durante la loro performance. Gli ambienti descritti nel testo originale vengono stigmatizzati attraverso l'uso di immagini proiettate e suoni che ricordino la "sensazione" di quell'ambiente, scegliendo sempre una loro rappresentazione mediatica e mai una ricostruzione reale dei medesimi. Il testo di Caryl Churchill, del resto, aiutava molto a guardare in questa direzione. I tempi della narrazione sono dilatati, imprecisati, difficili da cogliere e da riordinare. Verrebbe da dire tempi da zapping.

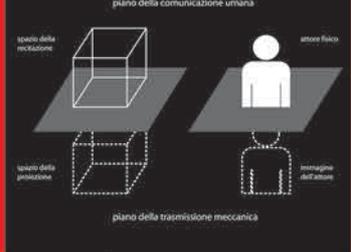
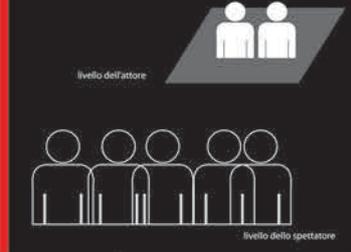
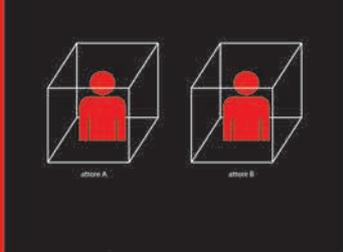
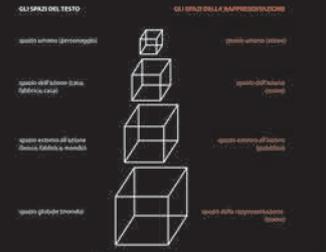


La scelta pertanto si è spostata su una lettura del ritmo del testo, più che sul suo significato teatrale in senso stretto.

Lavorare sui ritmi ci ha portato a stabilire dei rapporti di analogia fra un certo intervallo e un media corrispondente, giocando sulle interconnessioni e sulle esplosioni di queste supposte relazioni. Il lavoro di gruppo è stato molto condizionato dal fatto di essere tutti, tutor e studenti, digiuni di una cultura teatrale specifica, con una sola eccezione per la verità. Non vi è stata alcuna ambizione di tracciare percorsi innovativi o effetti sorprendenti, quanto piuttosto la curiosità di portare al collasso un sistema di riferimenti, piuttosto scontati peraltro, che ritrovavamo in noi pensando alla nostra idea di teatro. L'uso di tecnologie in scala così ampia è da considerarsi più come una provocazione, che come una indispensabile esigenza di progetto. La vera scenografia è lo scempio dell'esibizionismo mediatico tecnologico, un'immagine che porta con sé le citazioni degli immaginari tecnologici contemporanei, da Matrix ai locali finto High-Tech di New York, da Brazil alle scenografie dei quiz televisivi di prima serata. Questa è stata la nostra interpretazione del mondo di guerra tutti contro tutti, raccontato da Caryl Churchill.

Paolo Rigamonti





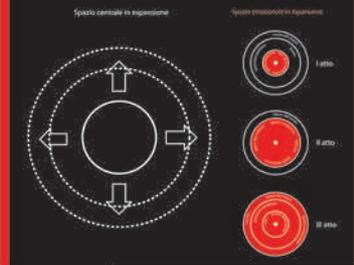
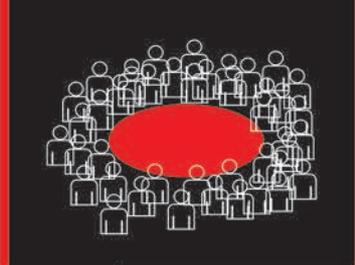
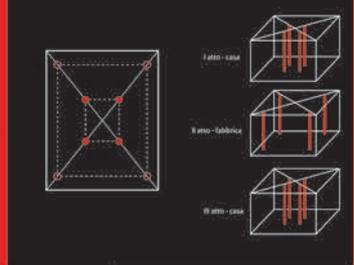
Ciascun atto dell'opera è caratterizzato da molteplici spazi di diverse dimensioni. Dallo spazio umano/emozionale della persona la visione si amplia verso spazi sempre più ampi e caotici, con un crescere di violenza e nonsenso. Non sono però spazi indipendenti l'uno dall'altro, poiché ciascuno racchiude il precedente ampliando la visione. Anche gli spazi della rappresentazione possono essere ripensati per ricercare la stessa stratificazione: l'attore all'interno dello spazio scenico, la scena circondata dal pubblico, il tutto racchiuso nel teatro.

I personaggi del testo dialogano fra loro con freddezza nascondendo qualsiasi reazione-sentimento reciproco. Il contatto fisico è abolito, e i protagonisti rimangono vicini ma soli: solo nel terzo atto la regola si infrange e un umano abbraccio scioglie la tensione accumulata. Per questo gli attori sono appesi in aria in diverse posizioni, senza nemmeno un piano di appoggio da condividere. Anche nella rappresentazione l'abbraccio segna una svolta: gli attori vengono calati a terra ed è al livello del pubblico che avviene il loro primo contatto umano.

Il testo dell'opera trasmette al suo lettore una sensazione estraniante: i dialoghi si susseguono in modo serrato e si assiste inermi al turbine di parole lontane e allucinazioni gelide che si perdono nell'aria. Di fronte a tutto questo, si è disturbati, ma non pienamente coinvolti. La stessa sensazione deve essere provata dallo spettatore in teatro. Gli attori vengono perciò appesi in aria e recitano dall'alto, creando un distacco notevole tra il livello superiore dell'azione e il livello inferiore della ricezione.

Il dialogo tra gli attori tocca argomenti sconvolgenti che dovrebbero essere fonte di forti emozioni, invece la conversazione si mantiene fredda e riservata. Il rapporto tra i personaggi stessi nel testo è ambiguo. Più che esseri umani, sembrano macchine programmate a recitare un ruolo noncurante delle reazioni altrui. Per questo motivo lo spazio scenico viene diviso in due piani sovrapposti: sopra, spazio della presenza umana e fisica, sotto, all'altezza degli occhi dello spettatore, lo spazio delle macchine. Nel primo gli attori imbragati recitano la loro surreale conversazione, nel secondo la loro immagine a mezzobusto viene proiettata in diretta sugli schermi in scena, uno per ogni attore.



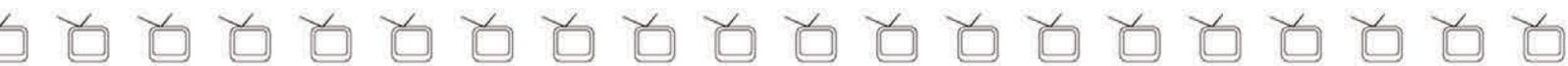


Quattro strisce di velluto rosso definiscono lo spazio della scena. Il sipario classico perde il suo senso in quest'opera della Churchill, dove i consueti rapporti spaziali sono stati sconvolti. La scena infatti è solo il luogo dove si svolgono i dialoghi tra i personaggi, poiché i fatti raccontati si svolgono tutti altrove, in altri luoghi e in altri tempi, smaterializzando i confini delle tradizionali entità spaziali, che finiscono per confondersi l'una nell'altra: i quattro segni riescono quindi a delimitare lo spazio, ma allo stesso tempo consentono di vedere oltre. A questi brandelli di stoffa infine il compito di definire la "colonna" del teatro, la cui base è costituita dal pubblico che la circonda.

Il pubblico è un elemento spaziale fondamentale: la sua disposizione all'interno del teatro lascia un'area libera al centro che viene riconosciuta come lo spazio della scena, dove sono collocati gli attori.

La distribuzione del pubblico intorno al nucleo della scena genera un effetto scenico in sé, costruendo uno sfondo con una propria massa. L'effetto viene amplificato chiedendo al pubblico di indossare una T-shirt bianca, in modo da ottenere una massa visiva uniforme, su cui poter proiettare delle immagini. Nel corso dello spettacolo infatti, il pubblico da semplice sfondo diventa un elemento scenico sempre più importante nella rappresentazione.

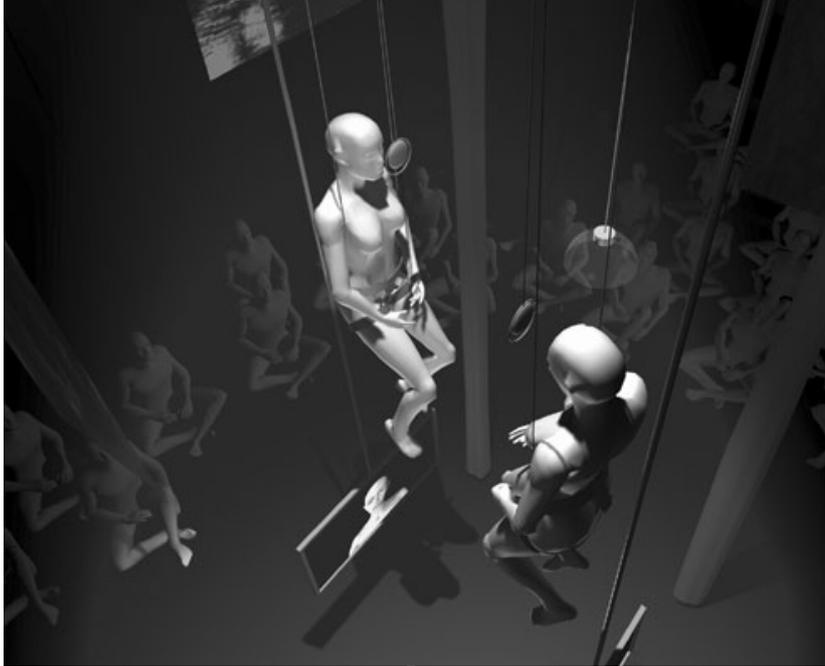
Nell'opera dal primo al terzo atto si assiste ad un progressivo espandersi degli orizzonti spaziali. Nel primo atto il lettore è portato a vedere la scena dall'esterno, e allo stesso modo il pubblico viene a trovarsi fuori dalla casa, immerso nel bosco. Nel secondo atto la visione si amplia: il lettore, così come lo spettatore, sono "costretti" a entrare nello spazio della scena. Nel terzo atto infine lo spazio esplode in una miriade di visioni e allucinazioni che scoinvolgono lettori e pubblico, soffocandoli. I personaggi sono di nuovo nella casa di Harper, ma la minaccia del mondo esterno non può più essere contenuta.



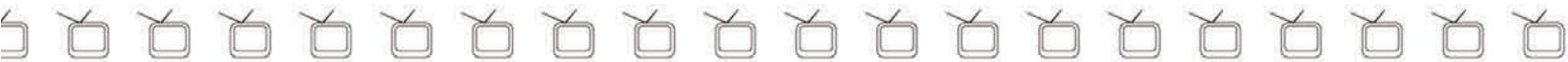


ATTO

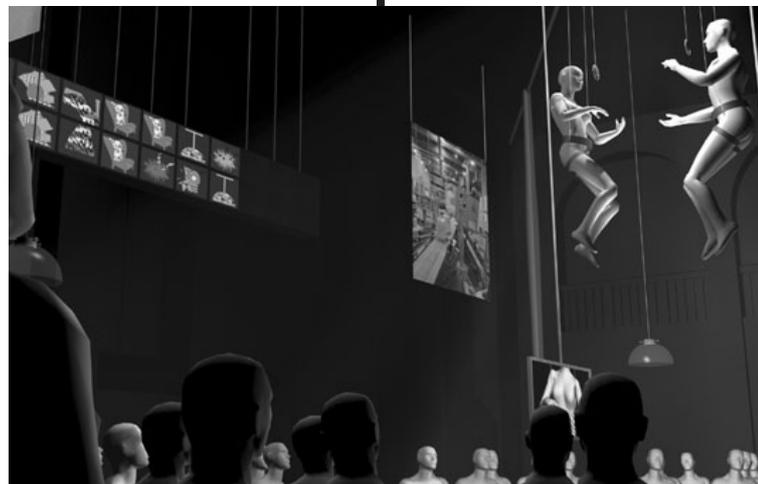




UNO



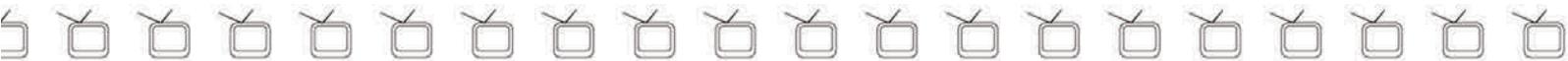
ATTO



DUE

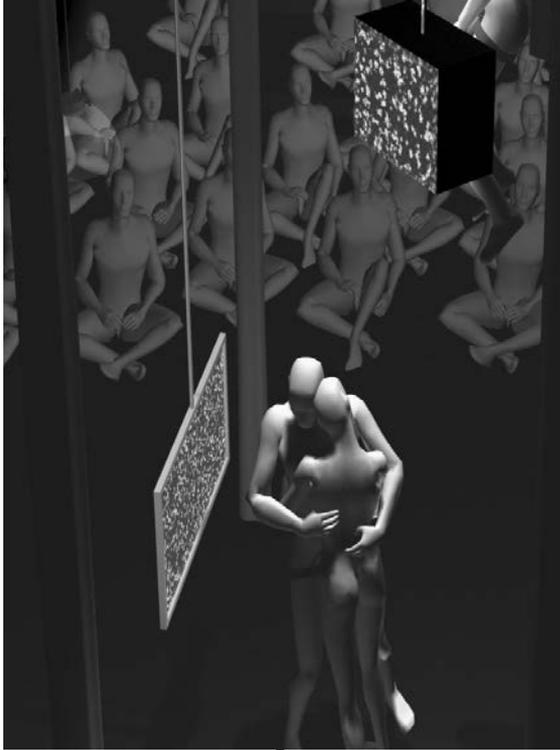


la processione





l'abbraccio



TRE



il finale



chiara farinea

paolo gamba

sebastiano longaretti

leonardo mariani

beatrice schiavina



tutor
ciro mariani

con giancarlo floridi



Il lavoro del gruppo si è da subito distinto nello studio di una soluzione scenica che, non solo si adattasse all'opera presa in esame "Far Away" di Caryl Churchill, ma fosse una più ampia risposta a quello che succede quando un architetto è messo di fronte alla progettazione di una scenografia. Per questo motivo più che parlare di scenografia, nel nostro caso, è legittimo introdurre il concetto di macchina teatrale; un sistema di elementi ripetuti, quasi industrializzati e variamente componibili, pensati per dare vita a diversi testi teatrali nei più diversi spazi. Questa "macchina" è composta da forme pure, parallelepipedi componibili secondo diverse soluzioni, che creano una serie di interfacce e diaframmi, generando lo spazio dell'opera. Questi elementi, che nell'allestimento scenografico per "Far Away" sono tre, sono montati al di sopra di un pavimento modulare su cui scorrono e si muovono, comprimendo e dilatando lo spazio insieme con gli attori. La struttura di ogni parallelepipedo è costituita da un telaio in alluminio su cui sono applicati i pannelli in acrilico che rivestono l'ossatura facendola scomparire, dando vita così a forme di estrema purezza. L'acrilico è stato scelto sia per le sue particolari caratteristiche luminose, visibili soprattutto nei profili sezionati, sia per la possibilità di molteplici trattamenti superficiali. Su queste lastre è possibile, a discrezione della regia, sovrapporre altri materiali per produrre nuovi eventi sensoriali. Tutta questa struttura è composta in maniera modulare; è quasi un gioco per il regista comporre sempre nuove combinazioni. A questo riguardo viene fornita nel progetto della scenografia una casistica di materiali e immagini tra cui fare le proprie scelte. I volumi possono spostarsi sul piano del pavimento guidati da binari, questo per la volontà di affrontare da un punto di vista architettonico lo spazio del teatro, la percezione prospettica e il rapporto tra pubblico e attori.

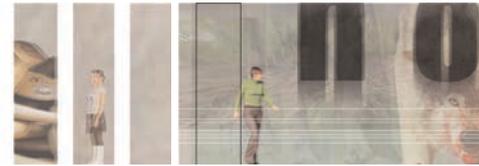


Pertanto, abbiamo privilegiato una visione frontale della scena, che mettesse in evidenza il profilo dell'attore, suggestionati in questo dai dipinti quattrocenteschi e dalla vista in sezione.

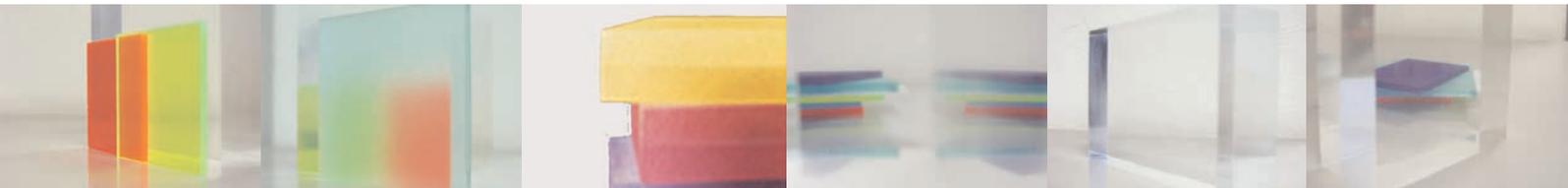
Ci interessava anche la percezione prospettica dei volumi da parte degli spettatori, ulteriormente favorita dalla luminescenza delle superfici acriliche e dall'uso di luci e proiezioni.

Ciro Mariani



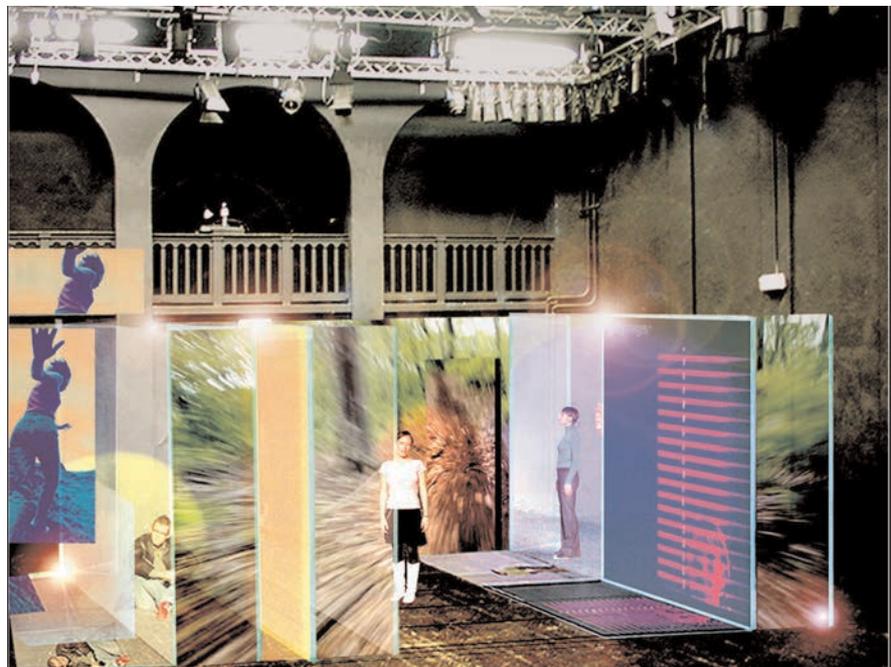


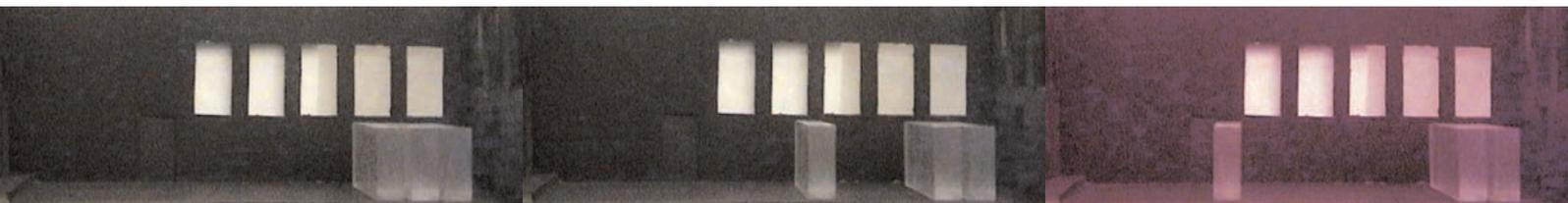
atmosfere e scene sono state rese attraverso schemi di movimento dei volumi e viste trasversali e frontali, a seconda della posizione del pubblico. le immagini proposte cariche di inquietudine e pervase da un forte senso di solitudine.

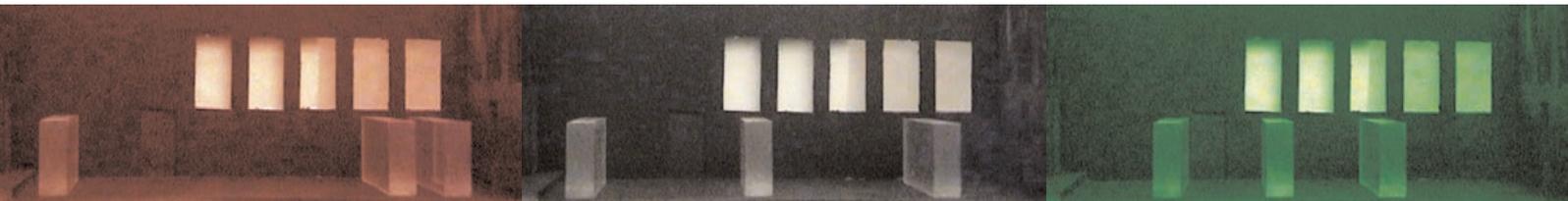




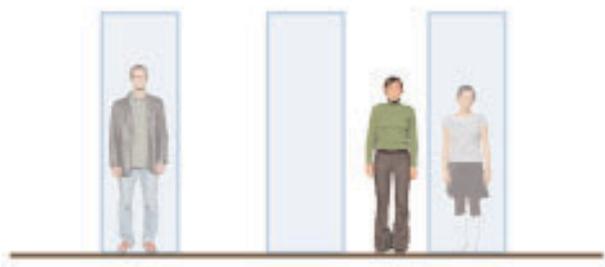
breve repertorio di materiali da sovrapporre o sostituire alle lastre di acrilico. ognuna di esse possiede caratteristiche tali da differenziare esteticamente e funzionalmente i volumi.



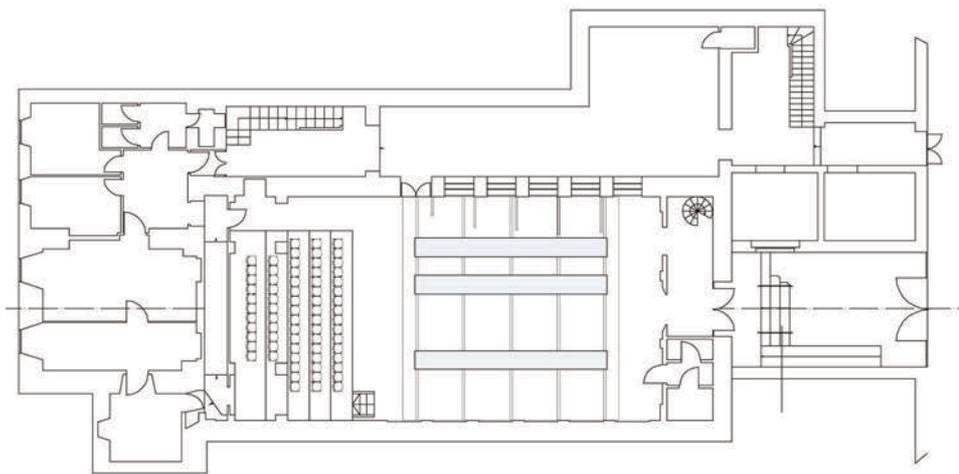


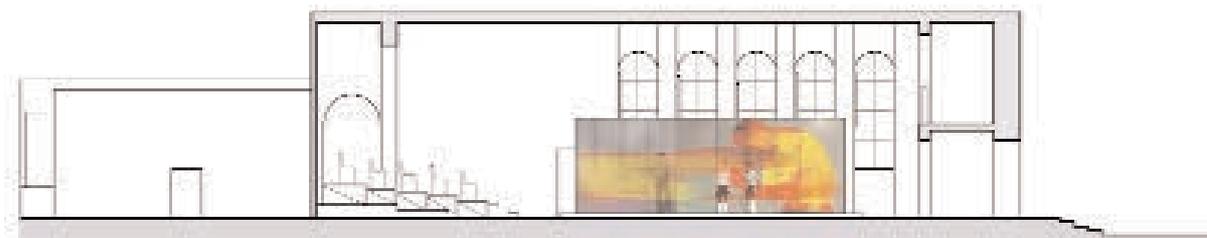
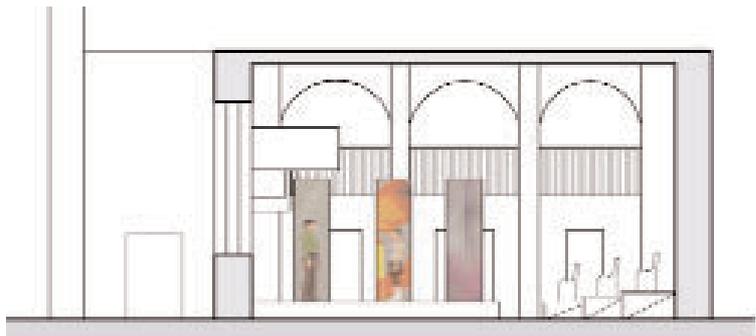


il progetto è composto da tre parallelepipedi di acrilico praticabili al loro interno, che dividono lo spazio scenico, al fine di enfatizzare il concetto di incomunicabilità.

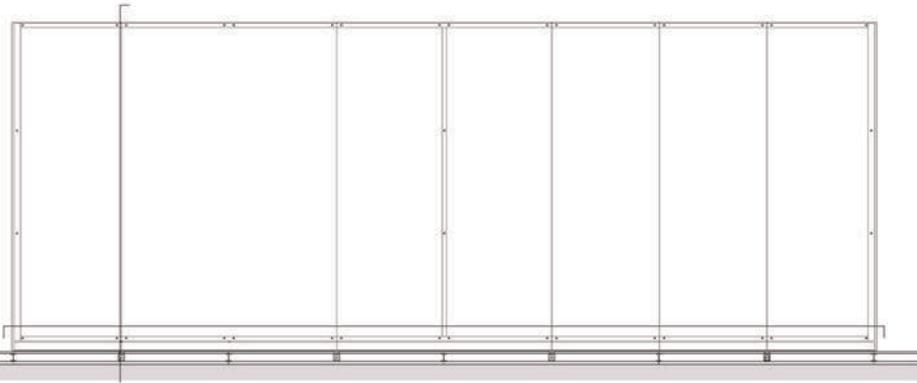
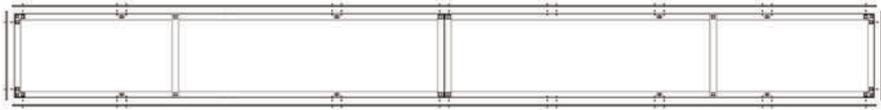


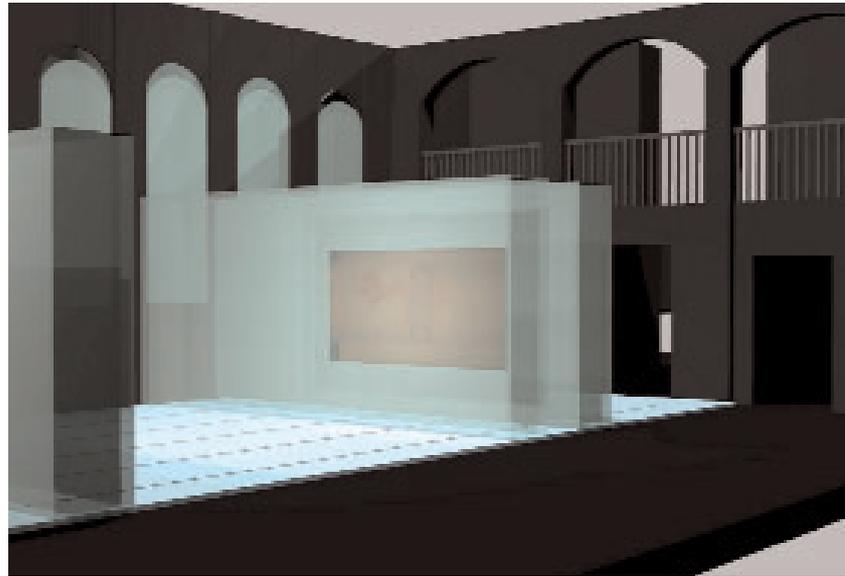
la posizione del pubblico può variare a seconda delle scelte registiche, ottenendo così ogni volta diverse visioni e prospettive della struttura scenica.





struttura di alluminio sulla quale si posizionano le lastre di acrilico. i volumi scorrono su un doppio binario nascosto all' interno di un pavimento modulare.





veronica belloli

davide fabio colaci

fabiana lato

giulia meregalli

carla pinto

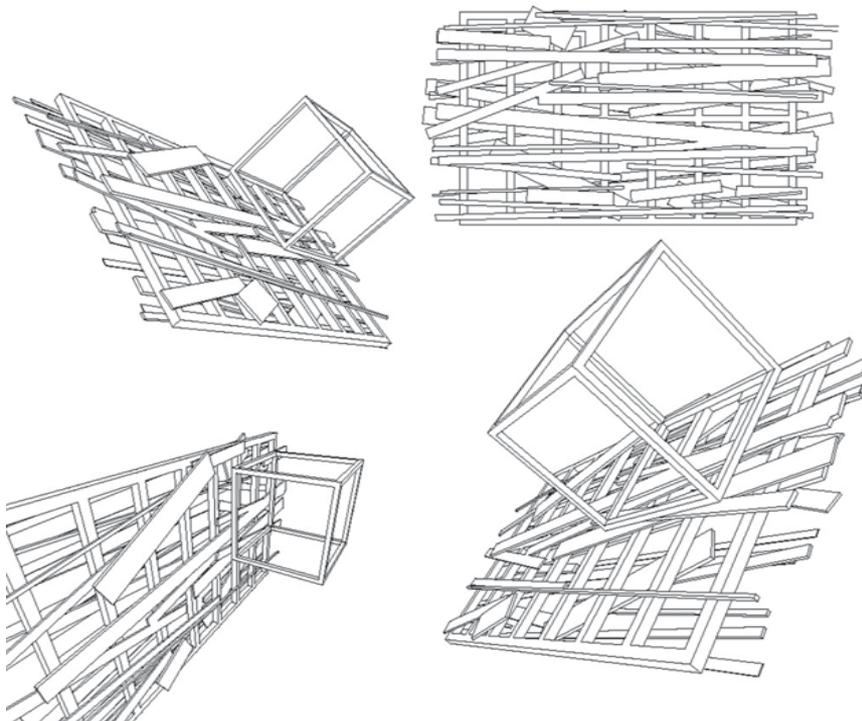
gianluca zecca



tutor
pierfederico caliari
giovanni ottonello



∞ modulazioni spaziali



La scenografia proposta è costituita da un'unica parete, fortemente connotata, sia per le dimensioni che per il carattere materico. Essa divide lo spazio in due parti, sulle quali ruota l'intero svolgimento della piece. Si tratta di una parete posizionata al centro della scena, in grado di muoversi e generare infinite modulazioni spaziali. La grande macchina scenica può aprirsi, inclinarsi, avanzare, cadere o galleggiare, secondo varie posizioni, obbligando attori e pubblico ad una partecipazione attiva. Essa può essere attraversata o abitata, a seconda di ciò che il testo suggerisce, assumendo così, nei tre atti, successivamente la valenza di casa, di fabbrica e di zattera.

Oltre a modellare lo spazio, la parete regola i diversi flussi di pubblico, che viene interpretato come un "soggetto migrante", in continua ricerca; esso scappa, attraversa, partecipa e vive in forma spaziale gli sviluppi della storia, accompagnando gli attori da un luogo all'altro della scena.

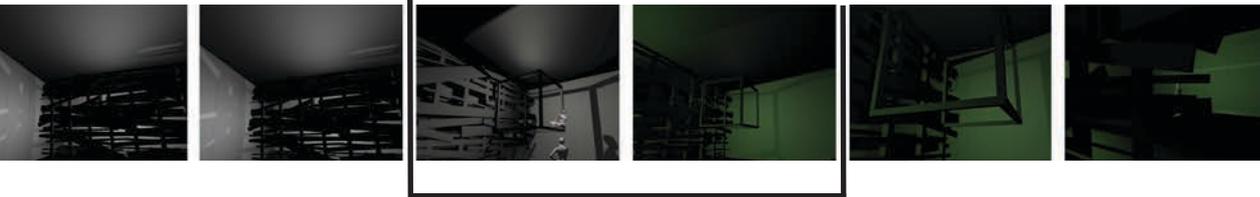
Nel terzo atto, la parete, "crollata" in posizione orizzontale, simboleggia una zattera alla deriva, circondata e costantemente disturbata da ossessionanti, tumultuosi e alienanti flash di videoproiezioni.

La parete è costituita da frammenti di legno ruvidi e sconnessi, da un lato e da elementi metallici dall'altro, che lasciano spazio a innumerevoli fessure, dalle quali è possibile guardare o essere guardati. Dagli squarci che si formano passano fasci di luce, che penetrano la parete rendendola drammatica e creando al contempo un gioco di chiaro scuro sull'intero spazio scenico. Il disequilibrio materico e compositivo trasforma la struttura in un oggetto ingombrante e inusuale, che cerca di interpretare la disperata contemporaneità suggerita dal testo.

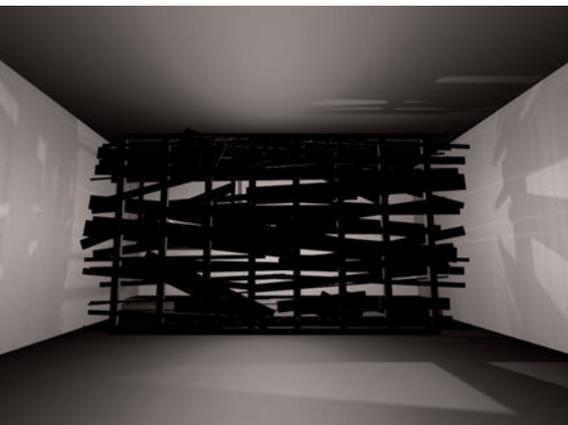
Giovanni Ottonello



1 Atto



2 Atto



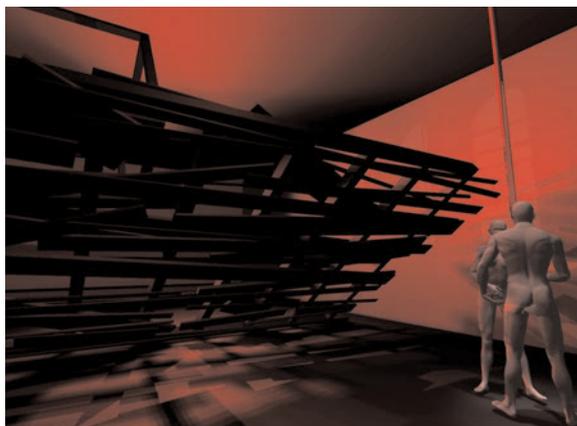
luci di scena-ingresso spettatori



luci di scena-primato



3 Atto

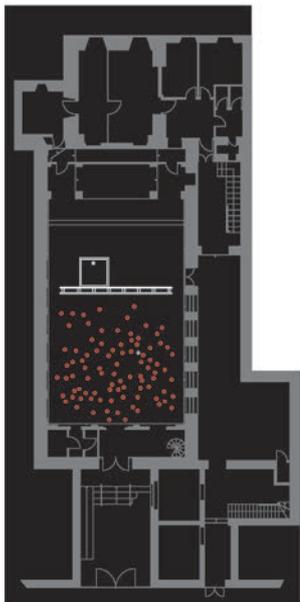


luci di scena-secondo atto

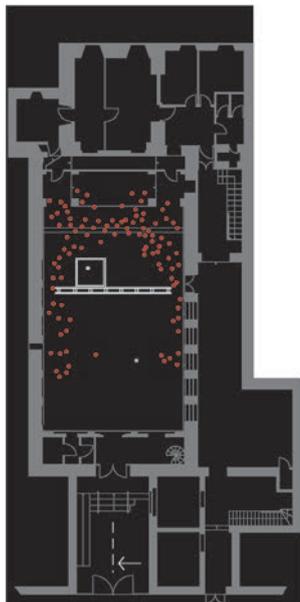


luci di scena-terzo atto

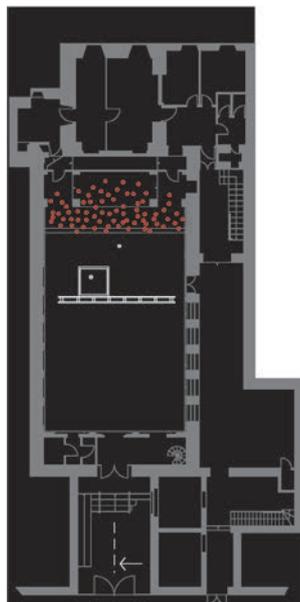




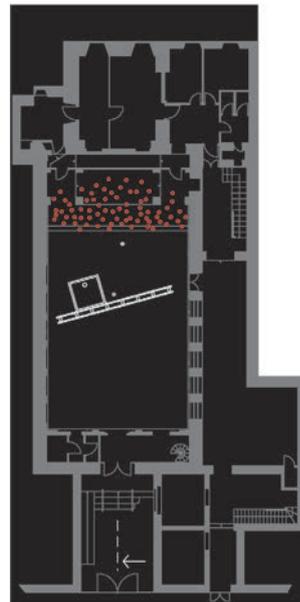
ingresso-attesa



migrazione



primo atto_
la casa

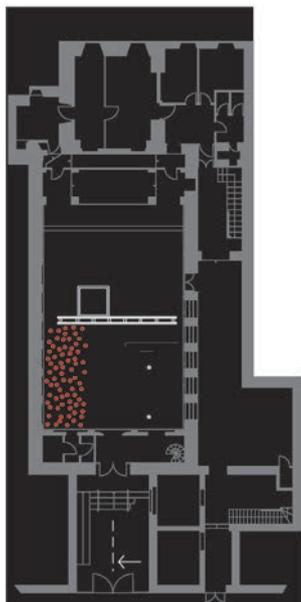


primo atto-
dilatazione spaziale

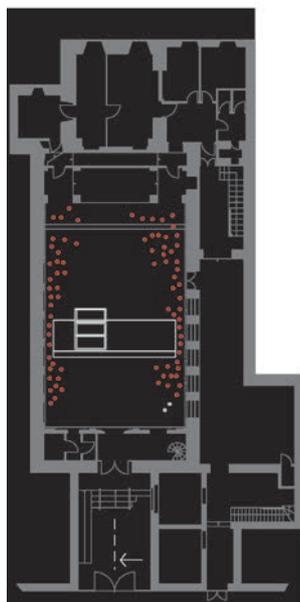




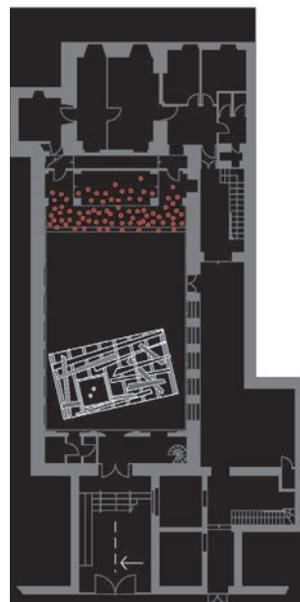
migrazione



secondo atto-
compressione

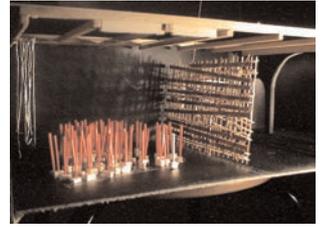
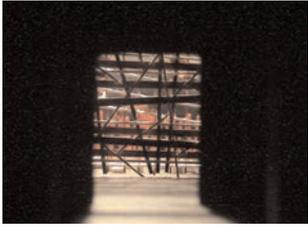


migrazione

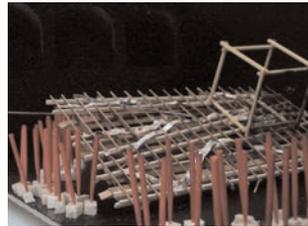
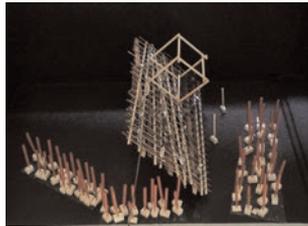


terzo atto-
alla deriva





studi preliminari





racqua

ti avvolge le *caviglie in ogni caso*



a l l a D E R I V A



A l l e s t i m e n t o



L'allestimento, presenta il concept relativo al progetto della scenografia, attraverso tre sincronici livelli di lettura, costituiti da diversi elementi.

Il primo livello, tenta di sviluppare le fasi del testo teatrale riproponendo nella sua totalità lo scritto dell'autrice.

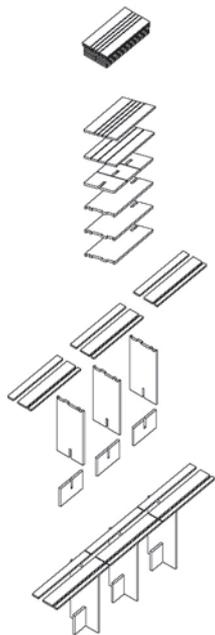
Il secondo livello, descrive, attraverso una sequenza di piante le diverse posizioni della parete e le relative migrazioni del pubblico da una parte all'altra dello spazio scenico. Ogni variazione spaziale viene integrata da piccoli fotogrammi che evidenziano il cambiamento delle luci e dell'atmosfera.

Il terzo e ultimo livello, propone dei plastici esemplificativi che rappresentano in tre dimensioni i movimenti spaziali della parete.

L'intero allestimento è stato concepito come un pratico kit di montaggio composto da 15 elementi modulari trasportabili in una valigia. Il montaggio è eseguibile in meno di 5 minuti e senza l'ausilio di viti, cacciaviti o altri utensili. Tutto si regge ad incastro: basta sfilare, montare e guardare.

L'allestimento si completa con un box di cartone ondulato, dentro cui è collocato un plastico in scala 1:20, percepibile attraverso una serie di fessure appositamente dimensionate per l'osservazione. Su un lato del box, è collocato un video che presenta virtualmente le molteplici figurazioni della scena.



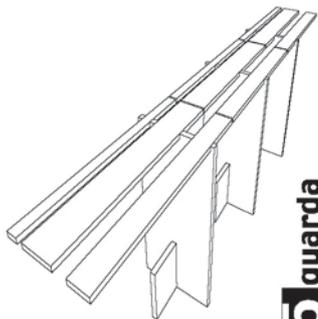


1 sfilata

2 apri

3 monta

4 allestisci



5 guarda



eleonora grassi

edoardo lucchini gabriolo

maria luisa poletti

marco vitali

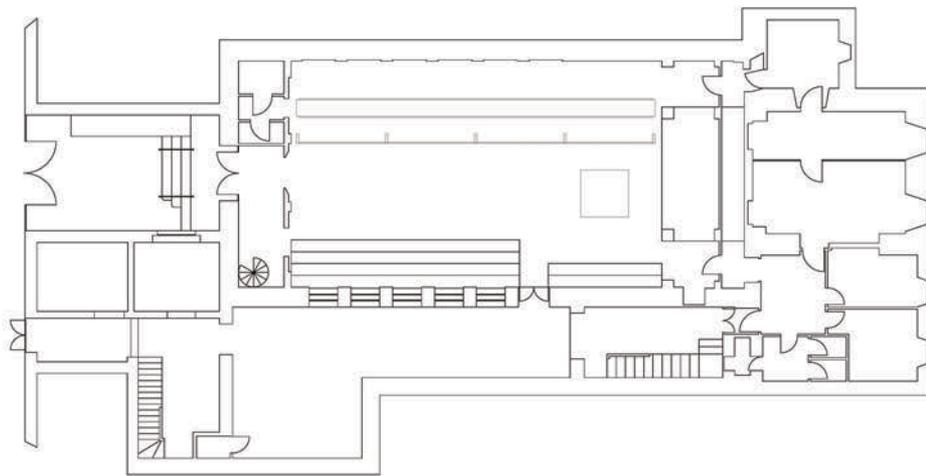
tutor
stefano guidarini



L'interpretazione scenica del testo di Caryl Churchill *Far Away* avviene mediante lo sdoppiamento materiale della parte recitata del testo da quella riguardante le emozioni che vengono provocate. L'azione scenica e la recitazione si svolgono in due luoghi chiaramente individuati: la casa nel I e nel III atto e la fabbrica di cappelli nel II atto, entrambe rappresentate con pochi elementi essenziali. I fatti, gli avvenimenti e gli sconvolgimenti mondiali che emergono gradualmente dallo svolgersi dell'azione scenica, che sono a nostro avviso l'aspetto più importante e più inquietante del testo, saranno rappresentati su un grande schermo, una sorta di specchio delle emozioni, che per le sue dimensioni si percepisce come una sorta di fuori scala rispetto allo spazio scenico. Lo schermo occupa infatti tutta la lunghezza e l'altezza del teatro. Su di esso verranno rappresentati gli avvenimenti, mediante proiezioni d'immagini e di luci e giochi d'ombre ottenuti con comparse e mimi. Il pubblico, quasi sovrastato da questo schermo, si dispone su una gradinata posta sul lato lungo dello spazio teatrale. Nel progetto sono raffigurate la struttura scenica dello schermo, della casa nel primo atto ed una sequenza delle scene principali dei tre atti. Nel primo atto si rappresenta, mediante l'azione scenica di mimi, la crescente inquietudine individuale che nasce dalla progressiva comprensione della violenza in un ambito prevalentemente circoscritto, quasi domestico. Nel secondo atto, che si svolge a distanza di alcuni anni dal primo, viene descritta mediante proiezioni e azioni sceniche di mimi, una violenza ormai divenuta un fatto collettivo. Il terzo racconta un mondo che è ormai sprofondata in una guerra totale, una sorta di apocalisse senza alcun ordine riconoscibile. In questo caso vengono proiettate immagini che rappresentano questo stato di guerra e, all'ultimo, il velario dello schermo viene deformato da figure umane che tentano di invadere lo spazio del pubblico.

Stefano Guidarini

pianta del teatro con scenografia



ELONORA GRASSI EDUARDO LUCCHINI LUIGI POLETTI MARCO VITALLI TOTO STEFANO GIARDINI

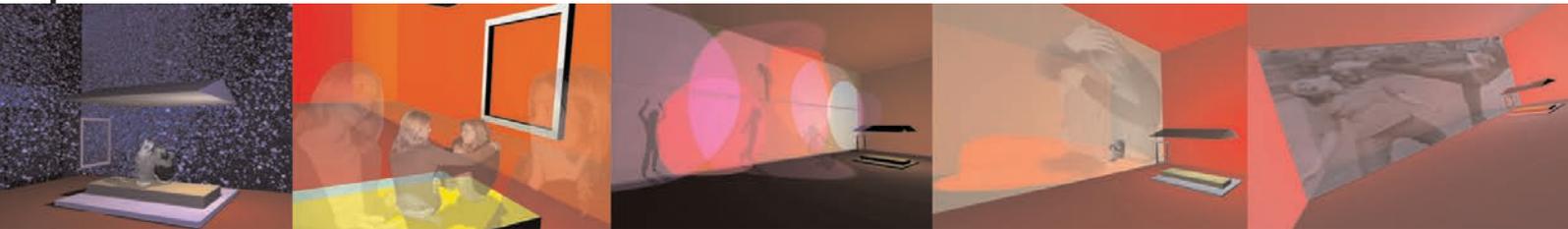
**caryl
churchill**

|||||

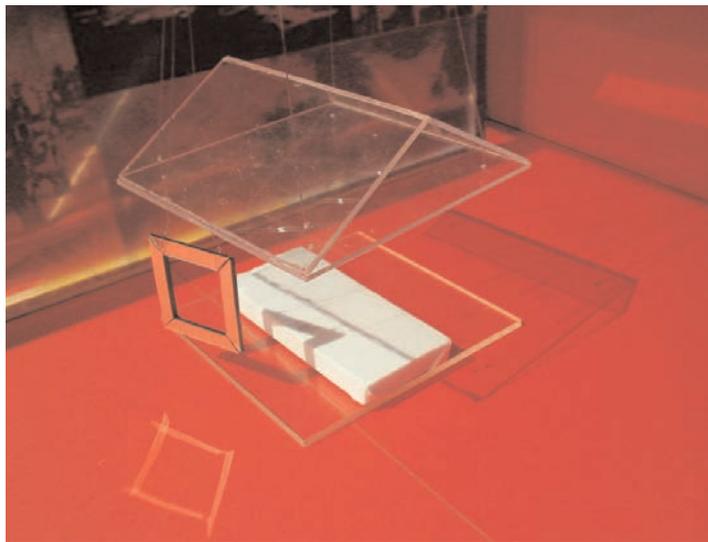
▲
**far
away**

**teatro
arsenale**

The graphic design for the Teatro Arsenale poster. It features a vertical list of names on the left side. To the right, there are four vertical bars of varying heights, a white triangle pointing up, and the text 'far away'. At the bottom, the words 'teatro arsenale' are written in a large, bold, sans-serif font. The background is dark, and the text and graphics are in white.



a t t o 1



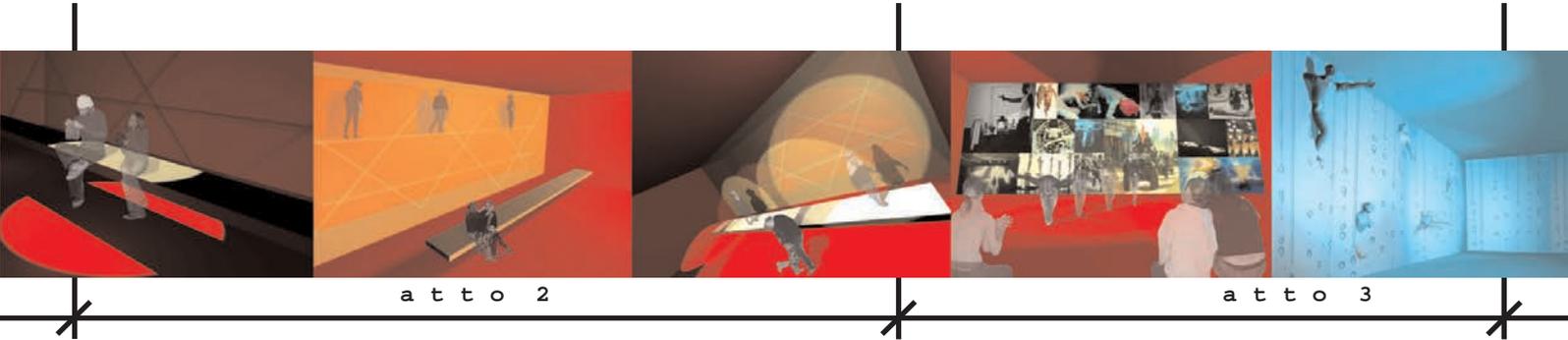


foto del plastico e allestimento della mostra





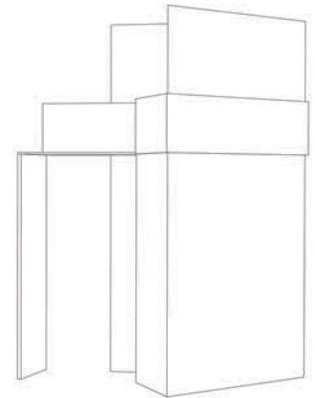
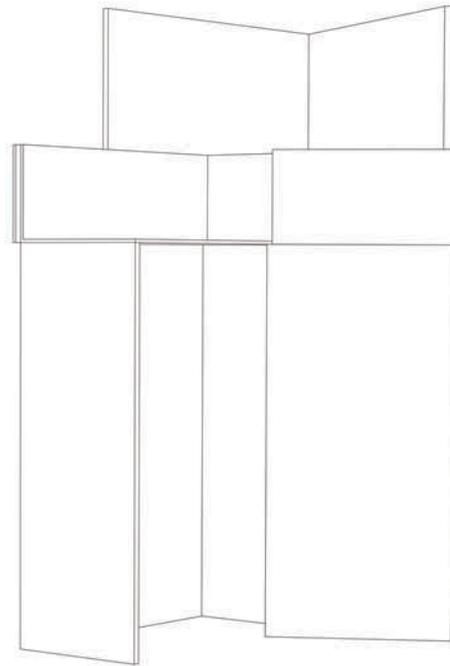
scene significative tratte dai tre atti

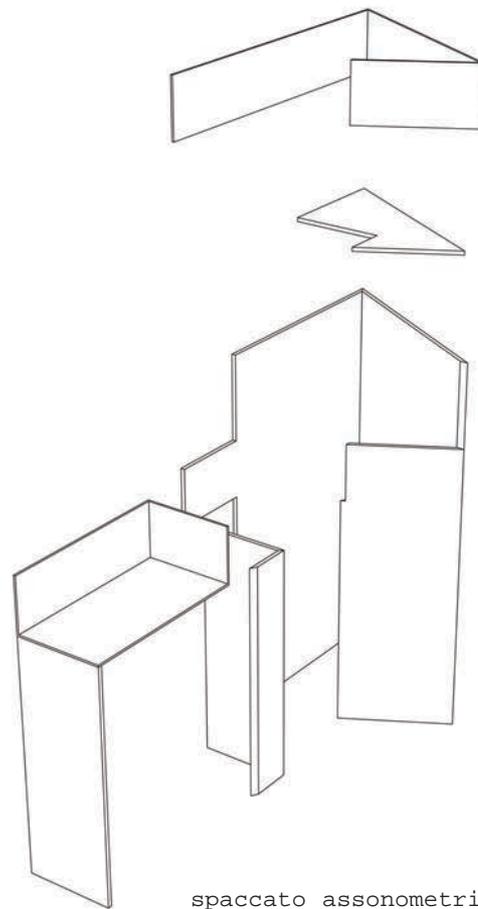
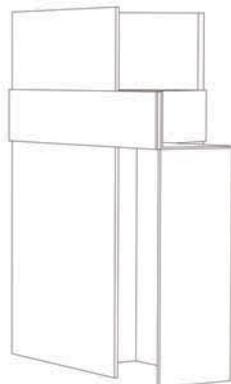
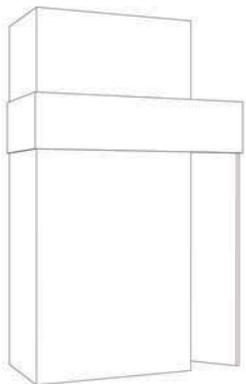






l'allestimento...





spaccato assonometrico



laura bosoni

mauro carta

stefania d'onofrio

stefano papa

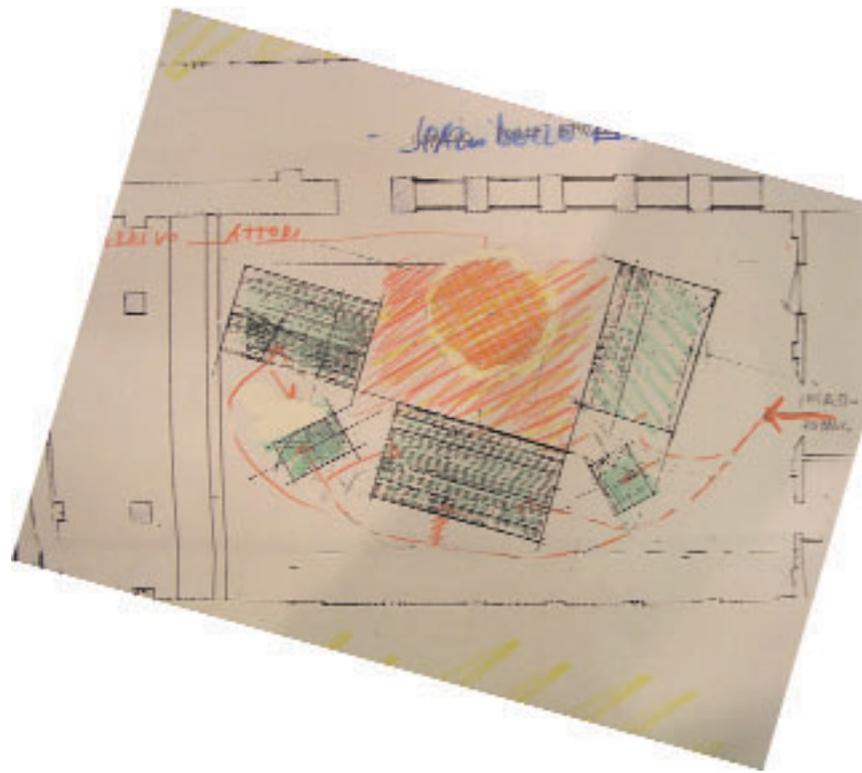
luisa zanetti

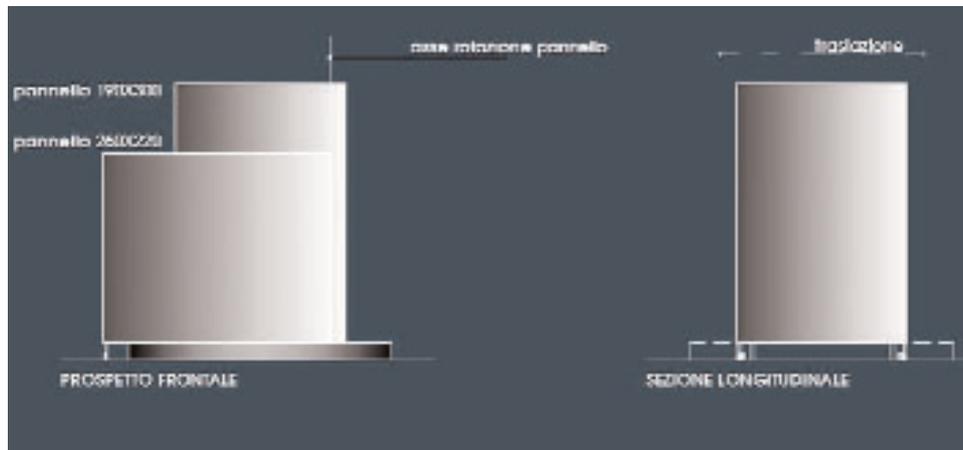
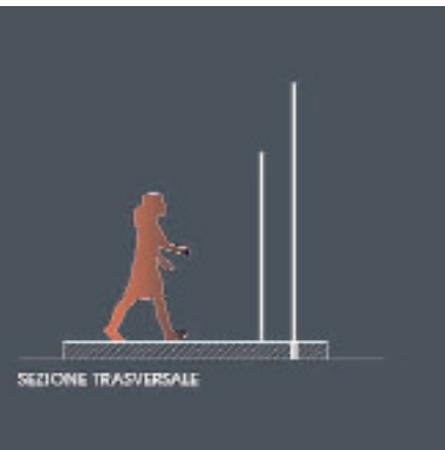
tutor
margherita de carli



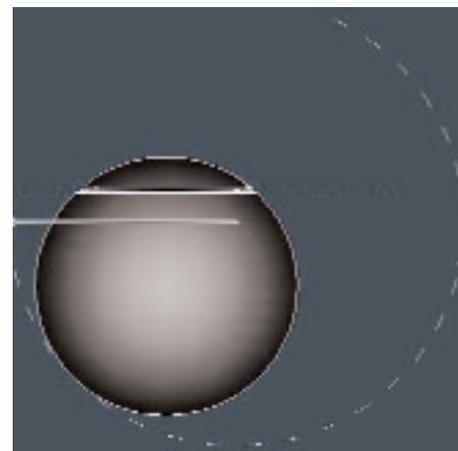
Questa scenografia ripropone lo spazio del Teatro Arsenale valorizzandolo, da un lato, in quanto luogo potenzialmente neutrale nei confronti di una collocazione codificata attori-pubblico e dall'altro, in quanto dotato di elementi architettonici reinterpretabili quali elementi di scena da "rigiocare" all'interno dello spettacolo. Le grandi finestre del teatro, utilizzate per enfatizzare l'impatto emozionale proposto allo spettatore, portano, all'interno dello spazio scenico, un "fuori" amplificato fatto di luci, ombre, suoni, rumori. Una porta aperta, sul lato d'ingresso al teatro e una luce tenue al livello superiore suggeriscono una possibile articolazione dei diversi luoghi della casa, oltre il perimetro in cui sono pubblico e attori. Le "risorse" architettoniche che il Teatro Arsenale offre, sono dunque valorizzate e fatte convergere su un fulcro, identificato da una pedana attrezzata con pannelli foderati in tulle, di differenti dimensioni, facilmente movimentabili dagli attori con semplici manovre di rotazione o traslazione. La loro diversa disposizione favorirà, negli spettatori, la percezione di uno spazio dilatato o concentrato a seconda delle esigenze sceniche. A plafone, sotto il graticcio, un binario sospeso di forma circolare, permette lo scorrimento dei fili che nell'ultimo atto invaderanno lo spazio della sala, coinvolgendo lo spettatore in un intrigo di segni, enfatizzato dal rivestimento specchiante delle lesene. Questo dispositivo, nato come semplice elemento di supporto, si trasforma in un nastro geometrico aereo, libero nello spazio sospeso della sala e diviene esso stesso un segno teso a dilatare la dimensione fisica del racconto.

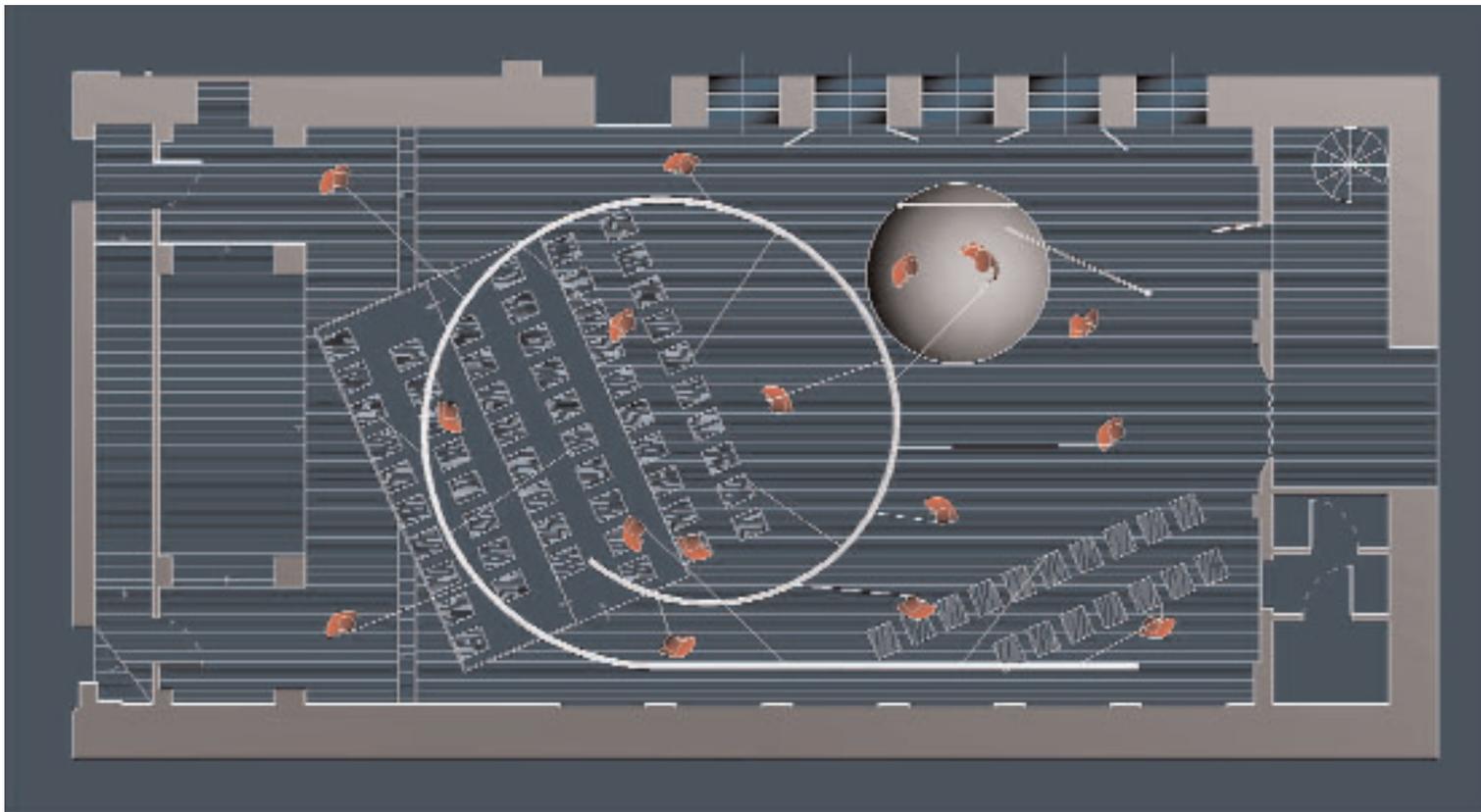
margherita de carli





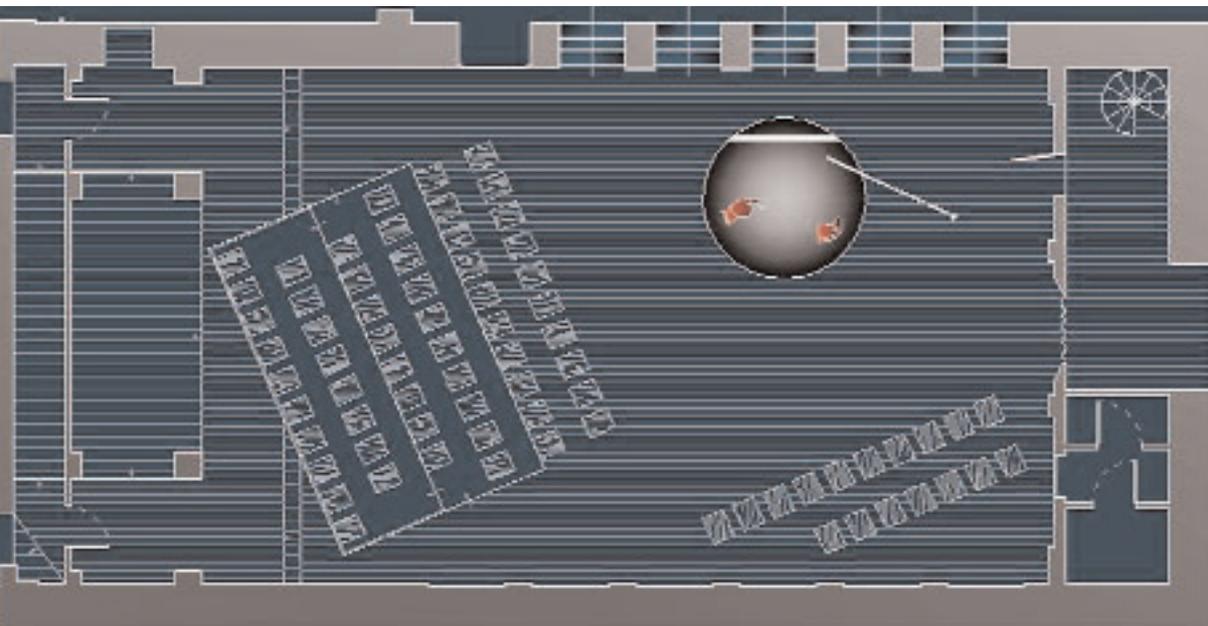
pedana attrezzata con due pannelli foderati in tulle, manovrabili in scena dagli attori, con semplici movimenti di rotazione e traslazione





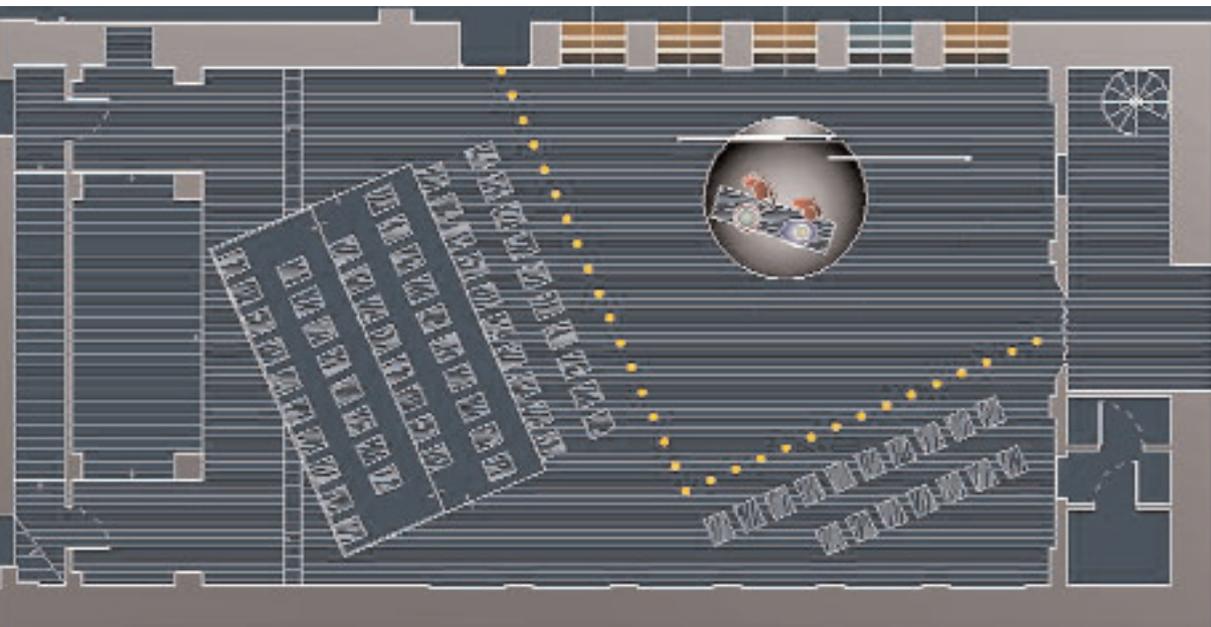
il dispositivo aereo a nastro per lo scorrimento e la caduta dei fili, diviene segno, a plafone, dell'estensione della scena e sottolinea il coinvolgimento crescente del pubblico entro lo spazio del racconto



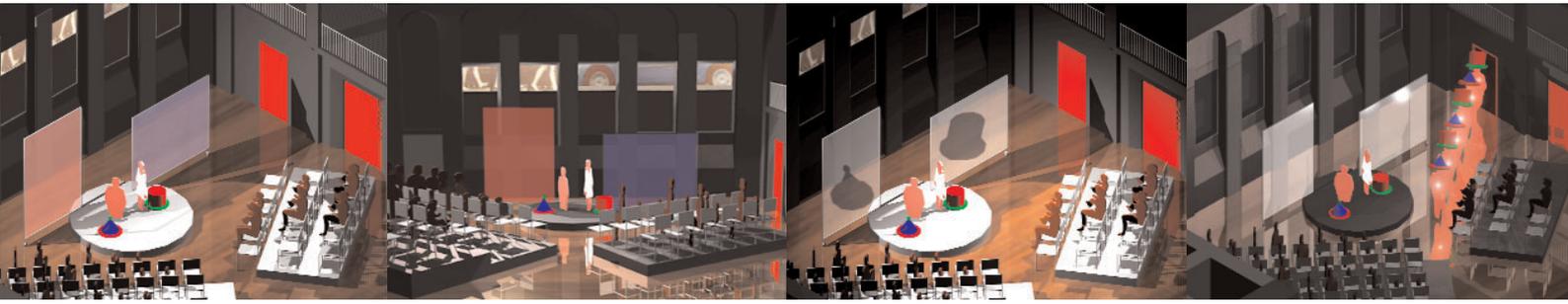
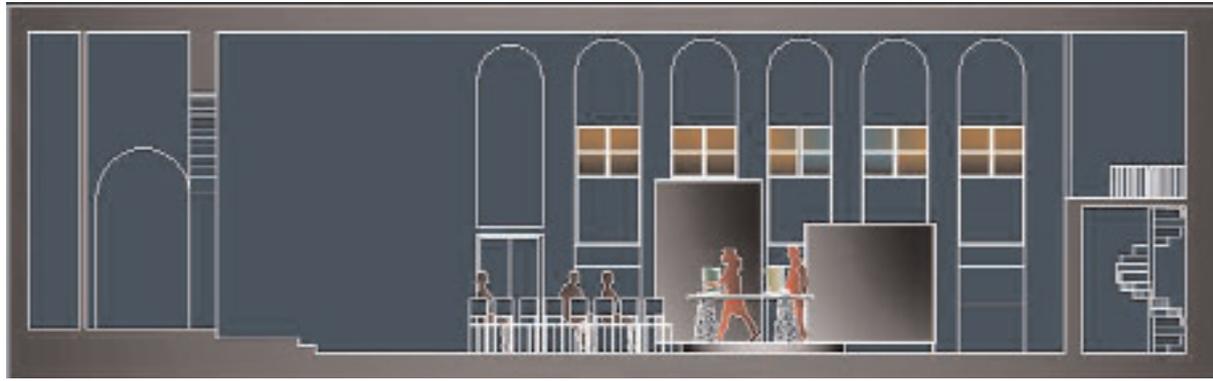


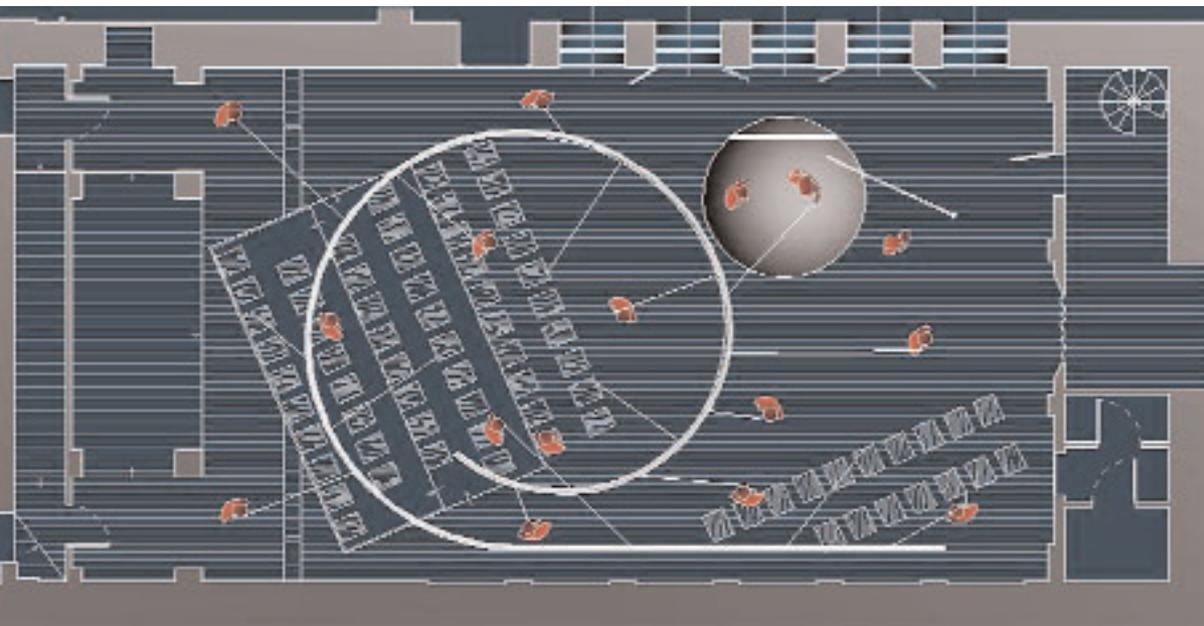
atto primo



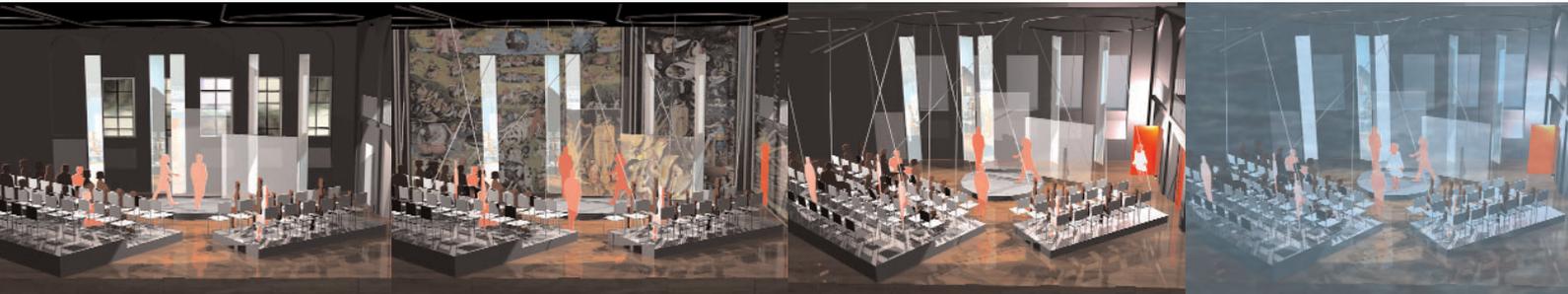
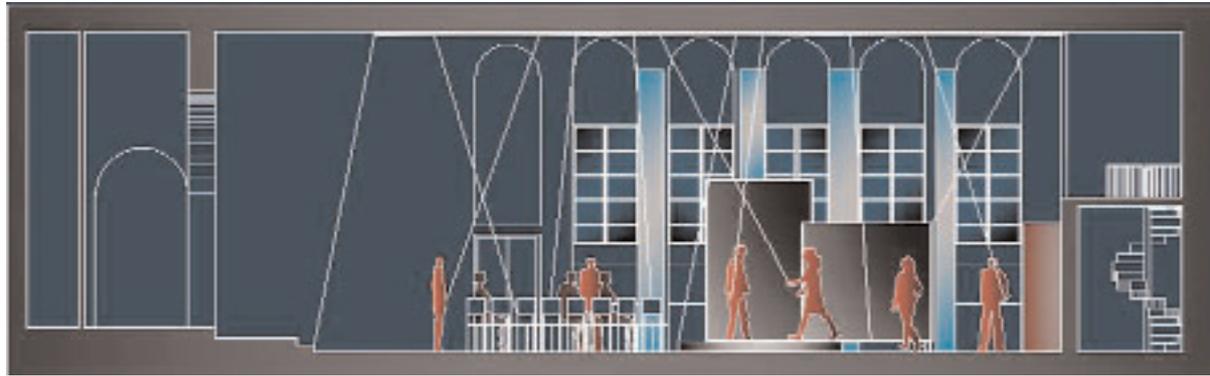


atto secondo





atto terzo



francesca galli

giacomo lietti

matteo mocchi

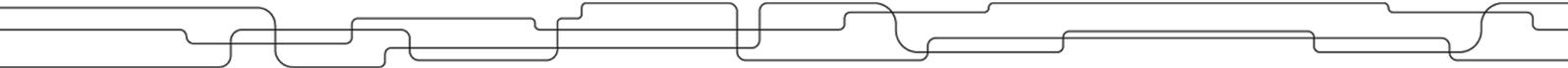
chiara pozzi

silvia rossetto



tutor
ico migliore

con nora romero



La scelta sull'impostazione distributiva del teatro è stata quella di mantenere, in modo convenzionale, separata e differenziata, l'area destinata al pubblico e quella dell'azione.

Il dramma presenta tre atti autonomi accomunati da una crescente tensione che accompagna la consapevolezza di quello che sta avvenendo. Questa diversa crescita della tensione viene rappresentata nelle tre scene con modalità spaziali e dinamiche differenti all'interno di una sorta di scatola scenica.

Nel primo atto questa tensione crescente è espressa dal dialogo tra zia e nipote, che cela le verità e svela le bugie e si materializza nella scena con il movimento di grandi layer/schermi semitrasparenti su cui sono proiettate e stampate immagini a forte impatto emotivo ed espressivo. La scena è illuminata nella parte centrale da un sagomatore che dà luce ai pannelli che, man mano, vengono spostati dalla loro posizione laterale secondo la scelte interpretative degli attori. Mentre la nipote svela con parole e immagini ciò che ha visto, la zia cela sovrapponendo a quelle altre immagini e bugie.

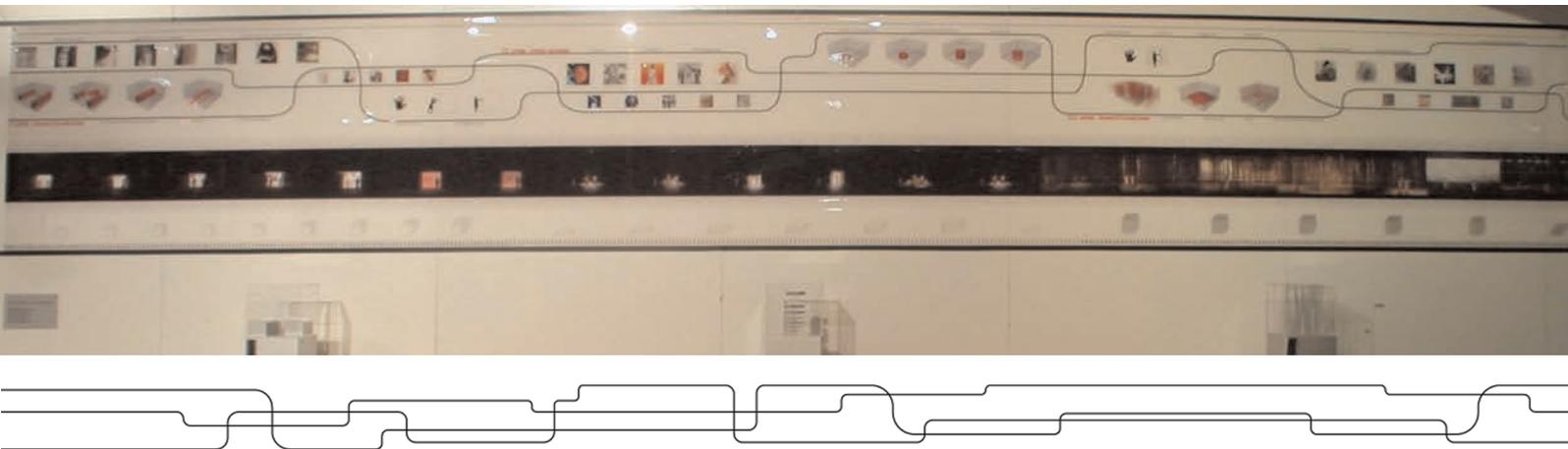
Il gesto e la sovrapposizione di informazioni produce un effetto di stratificazione delle diverse soggettive verità.

Nel secondo atto questo stesso contrasto è presente, in cui alla poeticità, ai colori, al divertimento dei due giovani nel creare magnifici ed enormi cappelli, si contrappone l'orrore di quel presentimento... che la sfilata dei cappelli sia in realtà l'esecuzione di uomini. Tutta l'attenzione viene così concentrata sul lavoro dei due giovani attraverso una scena completamente buia, in cui l'unico punto di luce è concentrato su di una piattaforma circolare in continua rotazione ed evoluzione verso l'alto, su cui sono posizionati i due attori "creatori di cappelli". Tale piattaforma gira su se stessa, avvolgendo via via come un rocchetto sui quattro perni che la delimitano, un nastro di materiale traslucido che cresce in altezza fino a ricoprire completamente

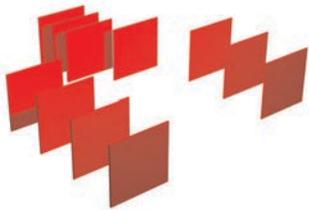
Su questo nastro vengono proiettate le ombre di quella tragica sfilata della morte ridicolizzata dai cappelli assurdi. Il senso del tempo è dato dalla reiterazione della situazione.

Nel terzo atto è rappresentato il caos totale in cui è coinvolto tutto l'universo. L'intero spazio scenico è riempito da una moltitudine di corde che cadono dall'alto, tra cui gli attori, imbrigliati in goffi e logori costumi, si muovono liberamente cercandosi, scontrandosi, allontanandosi, ritrovandosi....In associazione alla narrazione, gli attori, nella densità dello spazio, possono interagire con le corde, annodandole fino a creare un complicato intreccio che rappresenta la complessa densità in cui è immerso l'intero universo. Le corde sono moltiplicate all'infinito dalle due pareti laterali a specchio, mentre la parete bianca dello sfondo riflette la luce in crescendo, fino quasi ad abbagliare nel momento finale e di maggiore tensione, quando cioè tutte le corde cadono a terra a rappresentare l'ultima immagine del testo: il fiume che avvolge completamente.

Ico Migliore



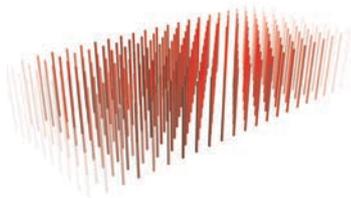
c
o
n
c
e
t
t
i



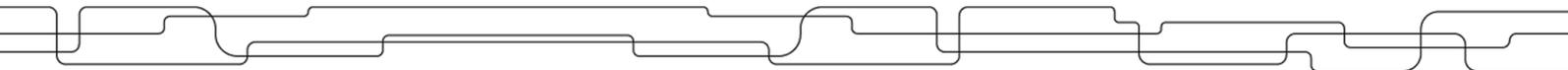
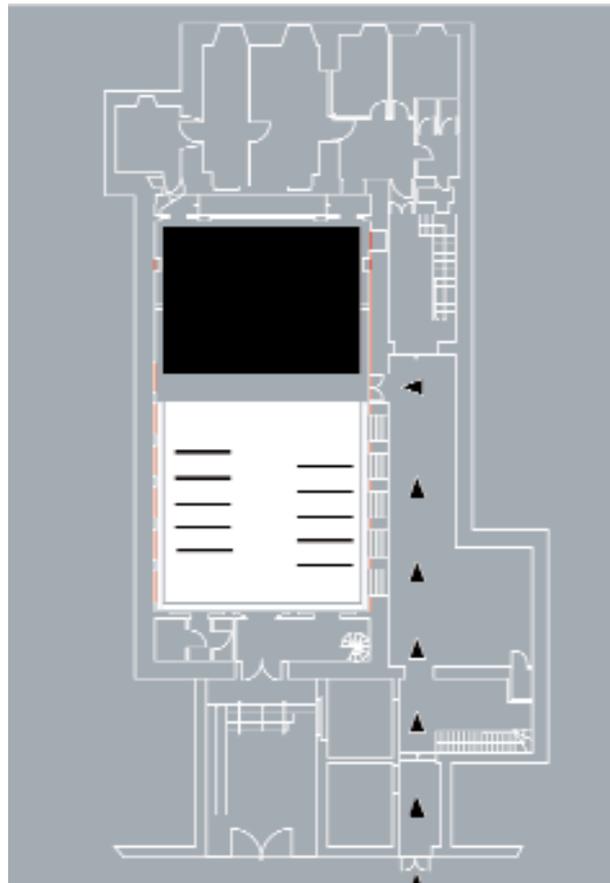
stratificazione



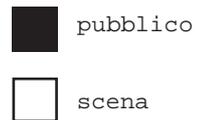
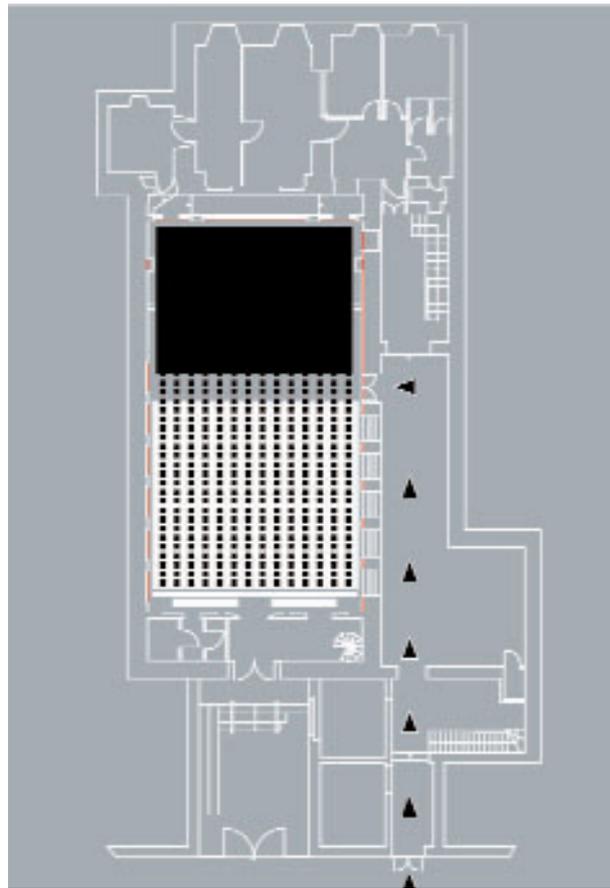
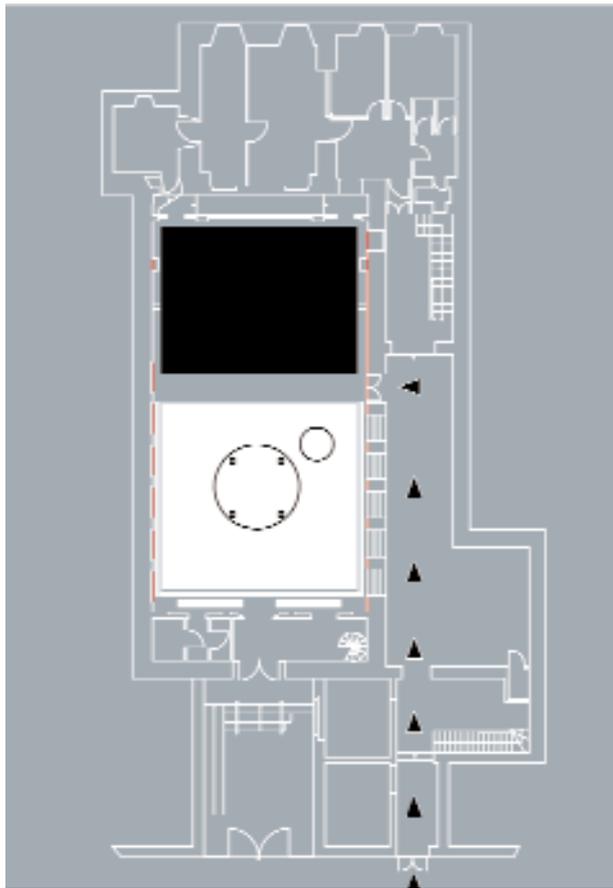
evoluzione

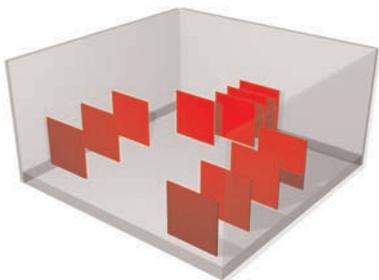


densificazione



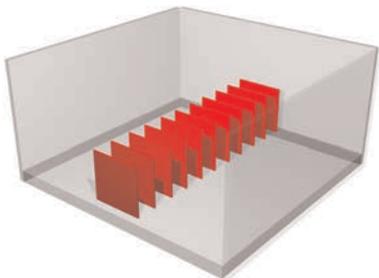
spazio scena





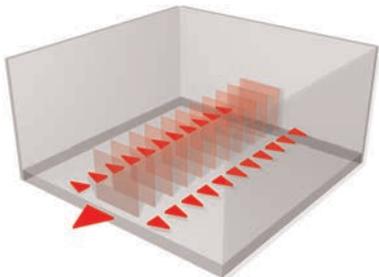
**< evoluzione della
scena e movimento
degli attori**

ortogonalità, ordi-
ne, meccanicità



> sequenza scenica

rivelazione vs
nascondimento; joan
vs harper

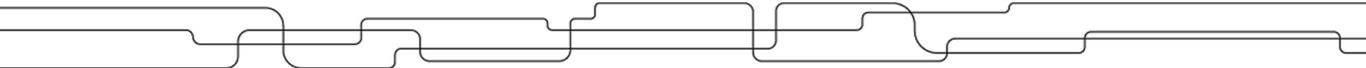
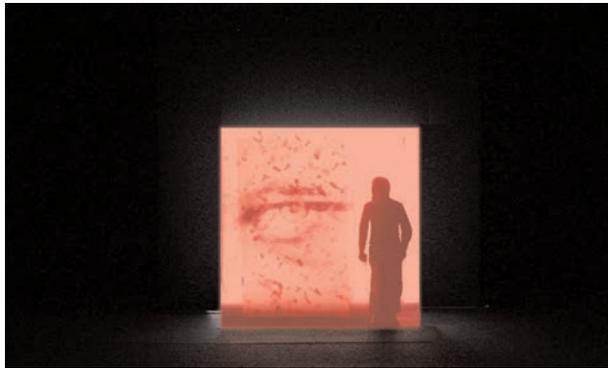
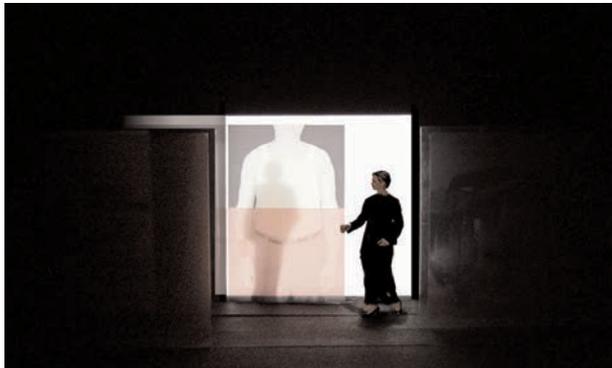


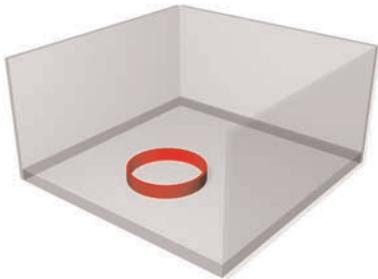
>> costumi

bianco vs nero;
innocenza vs
menzogna



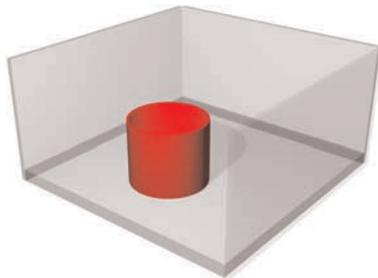
atto primo





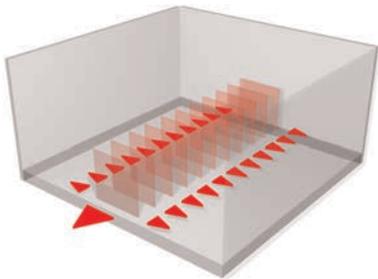
**< evoluzione della
scena e movimento
degli attori**

ciclicità ascendente,
intimità



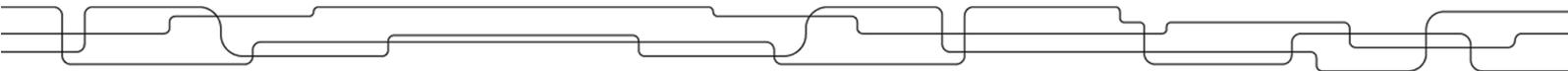
> sequenza scenica

work in progress:
costruzione
dell'effimero,
crescita di intimità
tra todd e joan

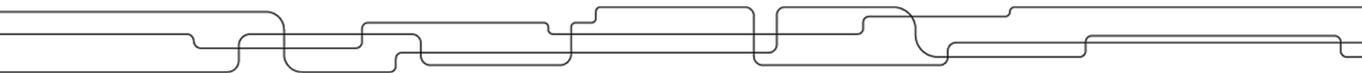
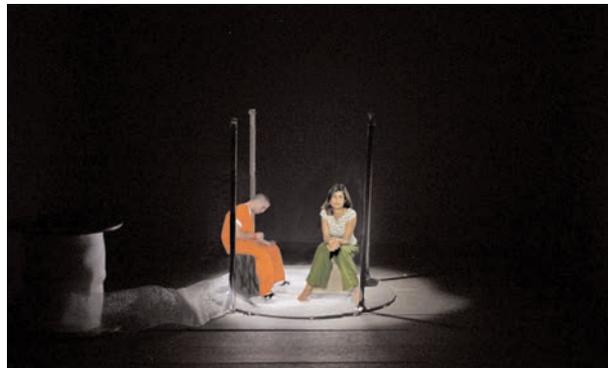
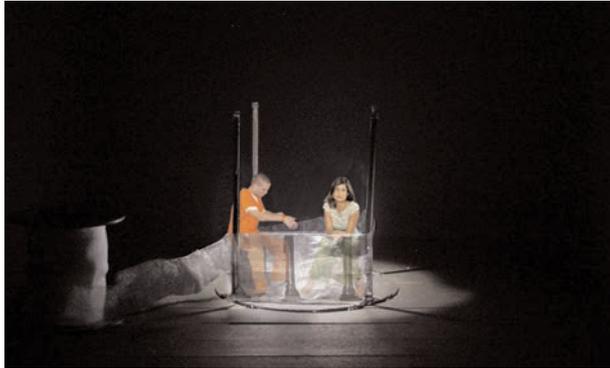


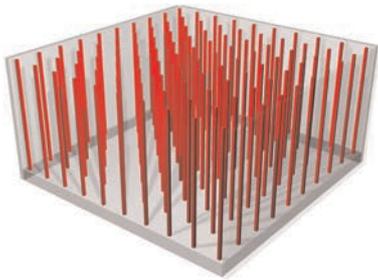
>> costumi

colore,
prigionia,
precarietà



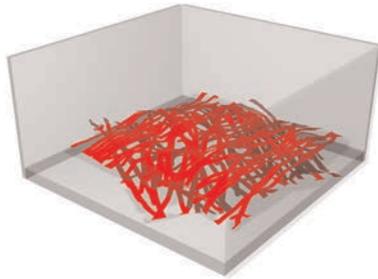
atto secondo





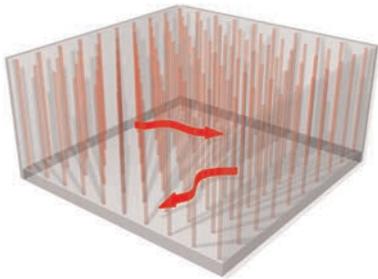
< **evoluzione della
scena e movimento
degli attori**

moltiplicazione, caos,
frenesia, accumulazione



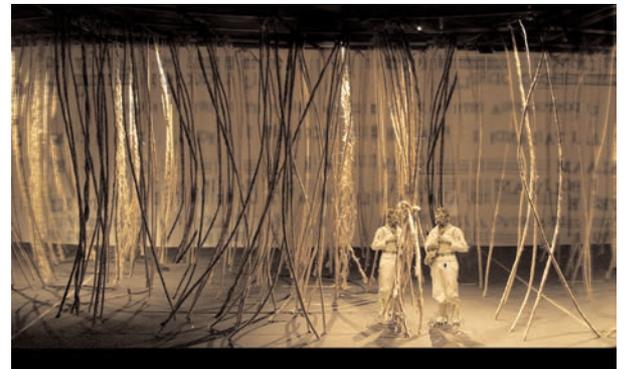
> **sequenza scenica**

fuga e ricerca in un
labirinto dilatato
all'infinito

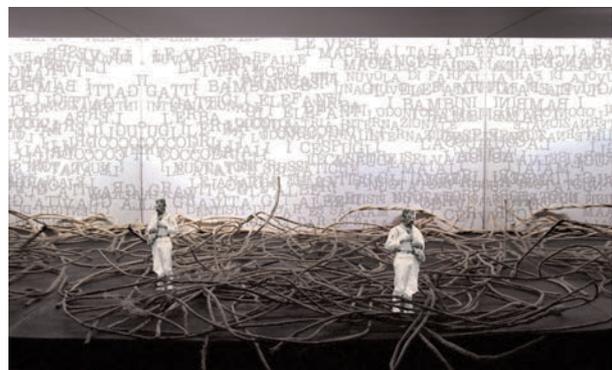


>> **costumi**

sovrapposizione e
accumulo di
esperienze, pesantezza,
oppressione



atto terzo



Fotografie

Fotografie dei progetti: studenti
dei rispettivi gruppi di
progettazione.

Fotografie della mostra: Stefano
Guidarini

Fotografie delle esercitazioni in
teatro: Giusi Maniàci

Sbobinate delle registrazioni
degli interventi dei relatori

Veronica Belloli

Chiara Farinea

Paolo Gamba

Fabiana Lato

Sebastiano Longaretti

Giulia Meregalli

Linda Ovena

Lucilla Zanolari Bottelli

Gianluca Zecca