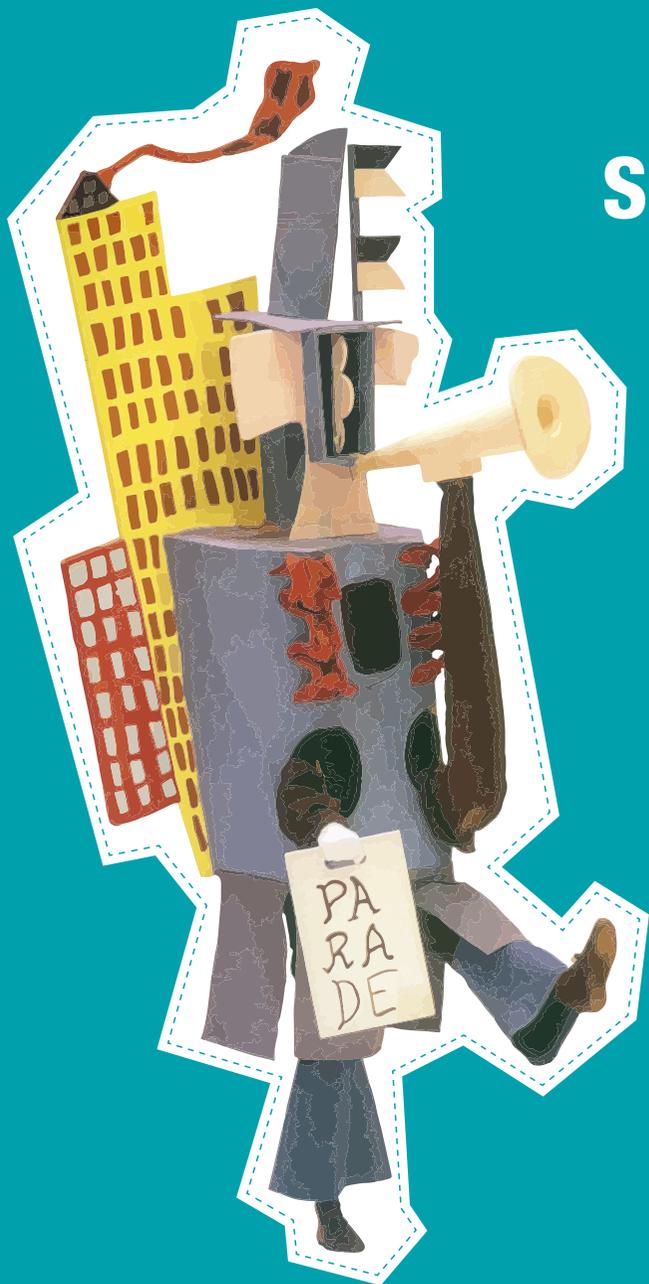


Arnaldo Arnaldi, Vittorio Fiore, Pierluigi Salvadeo, Marina Spreafico



# SCENOGRAFIE PORTATILI



Períactoi

06

Collana Periactoi | n. 6  
Esercizi di architettura per il teatro

Ideata e diretta da  
Vittorio Fiore

**Comitato scientifico**

Riccardo Dalisi, architetto, designer, artista, docente Università di Napoli *Federico II*  
Fabrizio Crisafulli, architetto, regista, artista visivo, docente Accademia di Belle Arti di Roma  
Dorita Hannah, architetto, regista, curatrice della Quadriennale di Praga  
Paolo Ruffini, operatore culturale, esperto di scena contemporanea e critico teatrale  
Luca Ruzza, architetto, regista, docente Università di Roma *La Sapienza*

**Peer review**

Carmelo Strano, filosofo, critico arti visive, *distinguished professor* di Estetica  
Carlo Bernardini, artista, docente Accademia di Belle Arti di *Brera* - Milano  
Daria Deflorian, attrice, autore e regista teatrale

Arnaldo Arnaldi  
Vittorio Fiore  
Pierluigi Salvadeo  
Marina Spreafico

# SCENOGRAFIE PORTATILI



Questa pubblicazione è stata realizzata su carta ecologica certificata FSC.



ISBN 978-88-6242-180-5

Prima edizione Italiana, Maggio 2016

© 2016 LetteraVentidue Edizioni

© 2016 Arnaldo Arnaldi, Vittorio Fiore, Pierluigi Salvadeo, Marina Spreafico

Tutti i diritti riservati

È vietata la riproduzione, anche parziale, effettuata con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico. Per la legge italiana la fotocopia è lecita solo per uso personale purché non danneggi l'autore. Quindi ogni fotocopia che eviti l'acquisto di un libro è illecita e minaccia la sopravvivenza di un modo di trasmettere la conoscenza. Chi fotocopia un libro, chi mette a disposizione i mezzi per fotocopiare, chi comunque favorisce questa pratica commette un furto e opera ai danni della cultura.

Gli autori sono a disposizione degli aventi diritto con i quali non è stato possibile comunicare.

Book design: Raffaello Buccheri (Officina22)

LetteraVentidue Edizioni S.r.l.

[www.letteraventidue.com](http://www.letteraventidue.com)

C.so Umberto I, 106

96100 Siracusa, Italia



[letteraventidue.com](http://www.letteraventidue.com)



LetteraVentidue Edizioni



officina22



@letteraventidue

# Indice

- 9 Scenografie Portatili  
Pierluigi Salvadeo

## SCENOGRAFIE PORTATILI

- 17 Una legenda per la comprensione  
del workshop  
Marina Spreafico
- 31 Environmental theatre  
Pierluigi Salvadeo
- 45 Che cos'è un workshop  
Arnaldo Arnaldi
- 57 Entrare in scena: abitare|indossare  
*Tecnologia tra corpo e materiali*  
Vittorio Fiore
- 73 Stoffa, metallo, cartone, legno: l'apporto degli esperti  
*Note sui materiali per un effimero indossabile*  
Vittorio Fiore
- 78 Note Biografiche



Oscar Schlemmer, *Stäbetanz* (Danza delle assicelle) Bauhausbühne Dessau, 1928/29.  
Danza trice: Amanda von Kreibitz

Politecnico di Milano - Teatro Arsenale - Scuola Teatro Arsenale

# SCENOGRAFIE PORTATILI

Workshop / 14-24 settembre 2014

## Docenti

**Arnaldo Arnaldi** - Politecnico di Milano

**Vittorio Fiore** - Università di Catania, SDS Architettura Siracusa

**Pierluigi Salvadeo** - Politecnico di Milano

**Marina Spreafico** - Teatro Arsenale

## Collaboratori tecnici

**Renato Aiminio** - Laboratorio Modellistica, Politecnico di Milano

**Daniele Bagatti** - Bronzista

**Claudio Cerra** - Scenotecnico

**Antonella Madau Diaz** - Costumista e scenografa

## Ospiti

**Davide Fabio Colaci** - Architetto e designer

**Imma Forino** - Architetto, Politecnico di Milano

**Susana Lastreto Prieto** - Autrice e regista teatrale

**Giuseppe Marinoni** - Architetto

**Alessandro Rocca** - Architetto, Politecnico di Milano

**Marco Rossi** - Scenografo

## Assistente generale

**Giovanni Di Piano**

## Partecipanti

**Claudia Accetta, Roberta Ali, Stefania Apuzzo, Sofia Badessi, Carmela Basile, Marta Barbieri, Federica Benedetti, Ruben Bosetti, Filippo Bottini, Livia Condorelli, Sofia Coutscoucos, Giulia Curti, Carlo Alberto Cusinati, Brunella De Laurentis, Clara Fayer, Luisa Ferracane, Maria Cristina Fiore, Celina Frescaroli, Alessandra Garrubba, Chiara Giordano, Veronica Julita, Marzia Laini, Marco Leonardi, Rosanna Leonardi, Raffaella Menchetti, Giulia Parascandolo, Federica Perrini, Silvia Piana, Alberto Pievani, Michela Pradella, Ludovica Riva, Virginia Roldan, Riccardo Rossi, Deborah Sanzaro, Flavio Saraceni, Beatrice Tamà, Chiara Tirone, Francesca Tozzi, Sara Tusberti, Stella Viglianisi**

## Performance

a cura di **Marina Spreafico** con i partecipanti al workshop  
e **Giovanni Di Piano, Sara Genini, Tiberio Ghitti, Safia Kerfa**  
luci Teatro Arsenale, **Christian Laface**



# Scenografie Portatili

Pierluigi Salvadeo

*Scenografie portatili*, una curiosa definizione per delle scenografie. Solitamente, portatili sono le radio, le televisioni, i computer, gli attrezzi da lavoro e altre cose simili. Ed è anche curiosa la quasi sottile differenza che corre nel linguaggio comune tra il termine *portatile* e il termine *portabile*. Quest'ultimo più riferito all'atto dell'indossare abiti o altri dispositivi che possono all'occasione aderire al corpo. Sarebbe dunque bizzarro il fatto di poter immaginare una scenografia come portatile, quindi alla stregua di un attrezzo o uno strumento, anche se, nei fatti, le scenografie portatili, se indossate, possono assomigliare ad abiti o incollarsi al corpo come protesi o maschere. Ed effettivamente proprio di questo si tratta, di qualcosa di indossabile come un vestito, ma contemporaneamente proiettato verso lo spazio come un dispositivo o addirittura un'architettura.

Non che volessimo a tutti i costi confondere le idee ai nostri futuri spettatori, ma di fatto ci è piaciuto muoverci in equilibrio tra i due termini e qualche volta azzardare improvvisi cambi di direzione, spostamenti di senso, o per rimanere in tema, veloci cambi d'abito.

A voler guardare, non eravamo nemmeno i primi, perché altri nella storia passata, ma anche in quella più recente, si sono cimentati per scherzo o per davvero con esercizi simili al nostro.

E così, prima di iniziare a lavorare ci siamo guardati per un attimo indietro, visto che sempre la storia insegna, e non certo per confrontaci alla pari, ci siamo accorti che Leonardo da Vinci, tra i primi, ha provato a fare indossare dispositivi all'uomo, così aderenti al corpo da

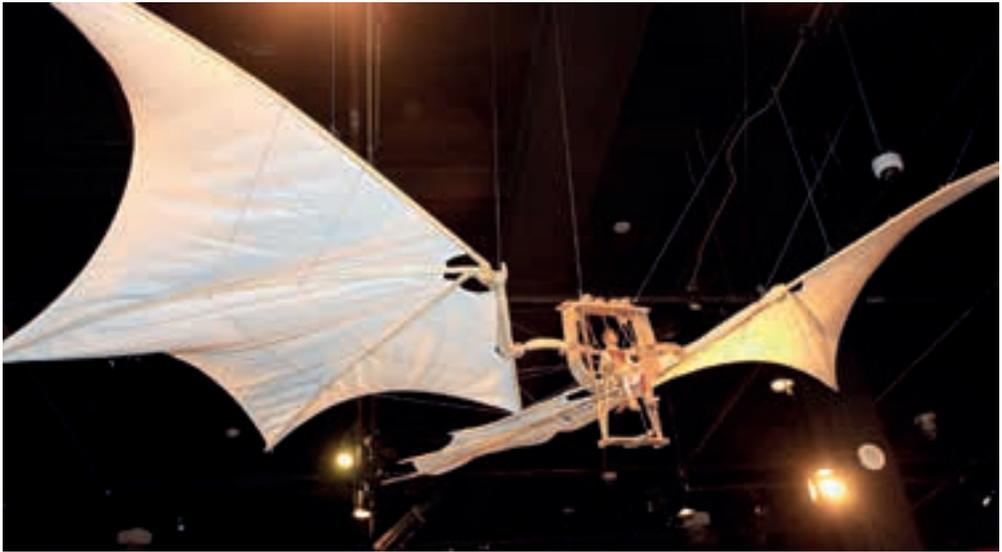
farlo assomigliare a un uccello, tanto da fargli sognare di volare. Lui nel cielo e noi sulla terra, fantasticando altri luoghi, altri tempi o altri mondi, con le nostre scenografie portatili abbiamo iniziato a nostro modo a volare.

Il Codice del Volo di Leonardo, contenuto nel più vasto *Codice Atlantico*, è una raccolta inesauribile di disegni e schizzi e il *Gran Nibbio* è il nome della sua macchina volante più sofisticata, per la quale Leonardo stesso raccomanda una serie infinita di istruzioni al pilota, parlando continuamente della stretta relazione tra macchina e uomo. Per lui la macchina non è semplicemente il mezzo con cui l'uomo vola, ma una continuazione del suo corpo affinché ad esso sia concesso di volare. Ecco dunque la straordinaria testimonianza di un dispositivo indossabile dall'uomo in grado di instaurare con esso relazioni simbiotiche e di modificarne, sia pure per un tempo limitato, la natura: da uomo a essere volante. Leonardo non ce l'ha fatta, ma l'uomo sì, e oggi con le protesi volanti ci si libra allegramente nel cielo.

Estendendo artificialmente il proprio corpo, l'uomo oltre ad avere imparato a volare ha continuato a sognare. E così avviene nel teatro al quale è consentito superare i consueti limiti umani, per aderire senza restrizioni ad altri orizzonti di tempo e di spazio. Lo sapeva già Gordon Craig, il grande riformatore del teatro che nei primi del Novecento trasforma l'uomo sul palcoscenico in una *Supermarionetta*: "La super marionetta non competerà con la vita - ma piuttosto andrà oltre. il suo ideale non sarà la carne e il sangue ma piuttosto il corpo in catalessi: aspirerà a vestire di una bellezza simile alla morte, pur emanando uno spirito di vita". [MAROTTI Ferruccio, 1971, 51] Discorso che ha un fondamentale contrappunto nello spazio della scena che Craig pensa come "scena dai mille volti" o le "mille scene in una": i cosiddetti *Screens*. L'attore, divenuto Supermarionetta, con in suoi movimenti ormai privati dalle limitazioni del sentimento e dell'istinto, si muove nella scena relazionandosi allo spazio, in continuità con gli Screens e con la trama dell'opera. È l'estensione estrema del concetto di protesi spaziale nelle mani del regista e dell'attore, il cui fine è sempre quello di raccontare lo spazio in relazione all'uomo e ai suoi movimenti.

Solo pochi anni dopo Oskar Schlemmer a partire da queste stesse riflessioni inventerà la sua serie di "manichini", esseri artificiali e geometrici che si muovono nello spazio del palcoscenico.

Secondo Schlemmer il segno del suo tempo è da un lato l'astrazione che produce il distacco delle parti che costituiscono gli insiemi costituiti, dall'altro la meccanizzazione che abbraccia tutti i campi della vita e dell'arte. Il teatro e le figure che lo generano stanno tra queste due dimensioni fondamentali e il ballerino segue tanto la legge del corpo quanto la legge dello spazio, da cui deriva l'estensione



Leonardo Da Vinci,  
Macchina per volare,  
ricostruzione.

del corpo attraverso ampie figure geometriche e tridimensionali. [BISTOLFI Marina, 1977] Anche per Schlemmer, come per Craig, è possibile stabilire un rapporto empatico tra uomo e spazio solo a patto che quest'ultimo superi gli iniziali limiti naturalistici potenziando le proprie possibilità cinetiche attraverso una adeguata preparazione atletica e superando ogni limite causato dal sentimento attraverso la geometria, la meccanica e l'artificialità. Ecco allora che il costume e la maschera intesi come scenografie, che dal corpo si protendono verso lo spazio, divengono elementi insostituibili per mettere in atto lo sconfinamento dell'uomo oltre i propri limiti naturali, ponendosi direttamente in relazione con le leggi dello spazio tridimensionale.

Più tardi, con la *Walking City*, gli Archigram consegneranno a gigantesche protesi in movimento i destini dell'uomo, il quale vivrà in una città dove gli edifici sono pensati come grandi abiti meccanici da indossare e da comandare a suo completo servizio. [PETTENA Gianni, 1996] Come nel teatro di Craig, è un vero e proprio sconfinamento quello degli Archigram, in grado di estendere l'azione umana dal corpo allo spazio abitato, comprendendo anche la città e il paesaggio.

Meno utopiche, ma altrettanto oniriche sono le attualissime strutture spaziali di Richard Horden, sicuramente profondo conoscitore del lavoro degli Archigram, che progetta grandi insetti meccanici che estendono gambe e braccia dell'uomo oltre ogni possibile limite, consentendogli di assumere dimensioni e punti di vista del tutto inusitati, di resistere ai climi più freddi, di aggrapparsi sulle scogliere più ripide o

di ergersi sopra alle nature più incontaminate, per abitare con spettacolarità ogni luogo possibile, anche il più inospitale o avverso.

È singolare osservare come infondo i nostri discorsi che partono dal teatro e dalla sua naturale spettacolarità, si estendono oltre le sue specificità disciplinari, fino all'architettura e oltre, per poi tornare sempre al teatro dal quale questo discorso ha origine. Ed effettivamente si potrebbe osservare che le citate strutture spaziali di Horden, usate per consentire all'uomo di abitare la natura, altro non sono che qualcosa di simile alle strutture portabili utilizzate per abitare il teatro, progettate e costruite quasi cinquant'anni prima dal grande maestro di teatro Jaques Lecoque e dalla sua scuola fondata in rue d'Amsterdam 94 a Parigi. Tutto l'insegnamento di Lecoque si fondava sul rapporto dell'uomo con lo spazio, fornendo di quest'ultimo diverse declinazioni, sia che si riferisse al teatro o a qualunque altro spazio abitato. Per Lecoque ogni spazio abitabile influenza il comportamento di coloro che lo vivono. In relazione allo spazio si modificano tutti i movimenti, tutti i ritmi e tutti i comportamenti, come se esso suggerisse delle proprie "proposte drammatiche". [LECOQ Jaques, 1997] Ecco allora che il corpo, per proprio conto, è in grado di descrivere uno spazio e di viverlo in maniera autentica, anche in assenza dello spazio stesso. Viene così indagata a fondo ogni andatura umana e ogni tipo di spazio legato a tutte le possibili passioni dell'uomo e infine tutte le esplorazioni finiscono nella costruzione di oggetti spaziali sperimentali, dai costumi, alle maschere, alle protesi corporali. Ne derivano "strutture portabili" a metà tra scenografie architettoniche e abiti da indossare, intese come "dei piccoli teatri senza attori" che pongono in relazione l'uomo con lo spazio.

Anche noi, di questo importante compito ci siamo caricati.

Tutti insieme, studenti, attori, tecnici e professori, per dieci giorni, dentro al Teatro Arsenale di Milano, abbiamo lavorato alla ideazione e costruzione di strutture scenografiche sperimentali e il lungo lavoro ha portato alla realizzazione di veri e propri spazi scenografici intesi come prolungamenti o continuazioni dei corpi degli attori che le avrebbero successivamente indossate.

Il teatro è diventato per l'occasione un laboratorio di idee, di materie e di tecniche. Giravano legni, metalli, carte e stoffe, e con questi e altri materiali sono state costruite tutte le scene.

Alla fine è stata allestita una performance, dimostrativa delle potenzialità delle scenografie realizzate, svolta sia all'interno del Teatro Arsenale, sia all'interno della Scuola di Architettura e Società, che insieme allo stesso Teatro Arsenale e con la partecipazione della Struttura Didattica Speciale Architettura di Siracusa, città che il teatro l'ha nel sangue, ha organizzato tutto il lavoro<sup>1</sup>.

### Note

1. Negli ultimi dieci anni il corso di Scenografie e Spazi delle Rappresentazione della Scuola di Architettura e Società del Politecnico di Milano ha organizzato molti altri workshop e spettacoli sia all'interno del Teatro Arsenale che nello Spazio Patio della Scuola di Architettura e Società. Per avere una maggior conoscenza sia degli spazi che degli spettacoli svolti, confronta: SALVADEO Pierluigi, COLACI Davide Fabio, SPREAFICO Marina, *Set Design*, SMOwinPublishing, Milano, 2013.

### Bibliografia

- PETTENA Gianni (a cura di), *Radicals – Architettura e Design 1960/1975*, Catalogo della VI Mostra Internazionale di Architettura di Venezia, 1996.
- BISTOLFI Marina, *Oskar Schlemmer. Scritti sul teatro*, Feltrinelli, Milano, 1977.
- LECOQ Jaques, *Il corpo poetico*, Controfibra, Milano, 1977.
- MAROTTI Ferruccio (a cura di), *Edward Gordon Craig: il mio teatro*, Feltrinelli, 1971.



## Scenografie portatili

*[...] un vero scenografo di teatro considererà sempre i suoi disegni come materiale in perenne movimento, in azione, strettamente legato a ciò che l'attore apporta sulla scena mentre si sviluppa. [...] lo scenografo pensa in termini di quarta dimensione: lo scorrere del tempo; non il quadro scenico, ma il quadro scenico in movimento.*

Peter Brook, *Il teatro immediato*, in "The Empty Space", 1968



*Robinson di MK, coreografie Michele Di Stefano, set Luca Trevisani, luci Roberto Cafaggini, 2014.*  
Foto: Ilaria Costanzo.



# Una legenda per la comprensione del workshop

Marina Spreafico

## La parola teatro

La parola 'teatro' porta con sé un garbuglio di significati che la rendono oggetto di più equivoci. Essa infatti può significare:

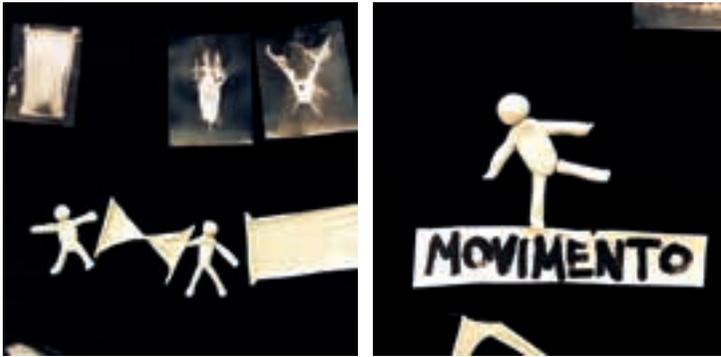
*a. edificio, sala teatrale.* In questo caso sarebbe bene chiarire alcune sottocategorie: è un edificio pubblico? È un edificio privato? È parrocchiale? Altro? E soprattutto che forma ha?

*b. impresa teatrale.* In questo caso si indica chi produce, chi investe, chi scrittura, chi organizza, ecc. Anche qui: è un privato? Un impresario? Un committente pubblico? Una cooperativa? Un'associazione? Una onlus? Un gruppo amatoriale? Professionale?

*c. spettacolo.* In questo caso la parola teatro è usata nella sua accezione di avvenimento performativo. E ancora: spettacolo commerciale? Attività artistica? Ricerca? Performance? Flash mobbing? Ecc...

*d. altro.* Si allude in questo caso a un avvenimento generico, non precisamente specificato, in presenza del quale si ha l'impressione di assistere o partecipare a qualcosa che non rientra nell'ordine della 'realtà quotidiana'. Il termine è vago ma attualmente molto usato. Vale quindi la pena di indagarne il sentimento, la percezione di fondo. Qualcosa di analogo avviene per un'altra parola del teatro, la parola 'personaggio' che viene spesso usata al posto di persona. Siamo diventati incapaci di identificarci con il prossimo? Non ci sentiamo più parte del prossimo? Oppure siamo tornati all'originario significato latino, dove *persona* significava sia maschera che individuo che personaggio?

L'Arsenale: edificio, sala teatrale, impresa teatrale, spettacolo, altro?  
Quadro di Walter Trecchi.



La parola 'teatro' viene usata indifferentemente per alludere a uno di questi significati o a più di essi insieme e chi la pronuncia si trova nella situazione di dover chiarire cosa intende dire.

Workshop in progress.

### *Il 'teatro' è un'arte completa*

Dunque una precisazione d'obbligo: intendo qui con la parola 'teatro' un avvenimento di questa natura:

- lo spazio viene diviso in due, indipendentemente dalla forma che questa divisione assume: uno spazio carico da una parte e uno spazio quotidiano dall'altra.
- gli esseri umani che partecipano sono anch'essi divisi in due: una parte è preparata, propone e tira le fila dell'avvenimento, l'altra parte non lo è, o non lo è allo stesso modo.
- l'avvenimento qui detto 'teatro' non può esistere senza le due parti.
- il tempo e lo spazio non sono uguali nelle due parti.
- l'avvenimento qui detto 'teatro' non avviene se non vi è comunicazione profonda tra le due parti. (Anche la parola comunicazione andrebbe approfondita, ma non mi pare questa la sede).
- il tema di fondo è sempre un racconto che narra qualcosa della vita umana e della sua condizione.

E la parola 'recitazione' che vuol dire?

Propongo una lettura: re-citazione, cioè re-cito, re-cito, re-cito, re-cito... da qualche parte assomiglia a un rito fondatore. Attraverso il teatro passerebbe dunque l'identità comune.

Ora quali arti concorrono a questo racconto teatrale? Per lo meno queste: pittura, scultura, architettura, musica, danza, arte del gesto, arte della parola... ma esse non vanno intese in modo schematico, come fenomeni separati; non si tratta di fare un collage più o meno riuscito (come in tanto insegnamento accademico). Queste arti si

frullano, cuociono insieme. Come in cucina, infatti, è difficile immaginare il risultato finale a partire dagli ingredienti posti sul tavolo. Non sarà dunque difficile, spostandosi, disequilibrando verso l'uno o l'altro degli ingredienti, orientarsi verso l'architettura, la musica, ecc. senza uscire dall'ambito teatrale.

### **La parola spazio**

Usiamo con disinvoltura la parola 'spazio'. Ma che cosa è lo spazio? o perlomeno cosa intendiamo per spazio? Qui le cose sono meno chiare. Anche questa è una parola multiuso, vuol dir questo e vuol dir quello. Cerco di circoscriverla un po'.

Spazio sconfinato, spazio delimitato, lo spazio tra... ecco sembra che lo spazio sia un luogo vuoto tra corpi pieni. Più o meno.

Ogni forma 'taglia' lo spazio. Una casa, un corpo, un oggetto... ma anche un movimento, un suono, una luce. Le cose allora si complicano! Anche l'invisibile, l'immateriale concorrono alla definizione di spazio.

Parlo solo, naturalmente, dello spazio di cui ho esperienza attraverso il lavoro del teatro.

*Lo spazio è immoto o si muove?*

Per me la risposta è chiara, lo spazio si muove. Si muove in rapporto alle forme che dialogano con esso, materiali e non. Lo spazio 'tra' si muove! Bisogna solo allenarsi a vederne il movimento.

### **La parola scenografia**

Atteniamoci all'etimologia: sceno-grafia:

- scena, dal greco skenè, il luogo dove stavano gli attori
- grafia, dal greco, scrivere, dipingere, scolpire, ecc.

### **La parola movimento**

Una giornata al mare. Siamo seduti sulle rocce e ci guardiamo intorno. Il mare si muove, moto ondosso, si frange sulle rocce, spruzza schiume in superficie, sale e scende, avanza e si ritira. Poi guardiamo le rocce. Sembrano ferme, immobili. Sono ferme per i nostri occhi ma sappiamo invece che si muovono, si alzano, si abbassano, si crepano, vengono erose, ecc. Poi guardiamo il cielo. C'è un vento leggero. Non lo vediamo. Lo sentiamo con un altro senso, il tatto, oppure lo vediamo di riflesso, le falde del nostro ombrellone si muovono. Tre elementi convivono e si muovono a modo loro, interagendo, ma noi non percepiamo in modo uguale il loro movimento. C'è un movimento visibile ed un movimento invisibile, però tutto si muove. Passa un granchio. Osserviamo con curiosità la sua deambulazione, che ci pare

un po' ridicola, ci sembra che vada all'indietro o di traverso. Constatiamo la grande differenza tra il suo movimento e il nostro. Poi arrivano delle persone. Resistiamo alla tentazione di soffermarci sull'aneddoto individuale. Hanno difficoltà a muoversi sulle rocce acuminata. Si appoggiano qua e là con le mani, sarebbe meglio avere quattro zampe, perdono l'equilibrio, non sono fatte per questo terreno, e così via... Tutto si muove, ma come? L'osservazione del movimento ci porta a 'mimarlo' per capirlo, e così facendo conosciamo qualcosa di più della natura alla quale apparteniamo. Senza movimento non c'è vita. E non percepiamo il movimento solo con gli occhi. Occorrono altri sensi e perfino degli studi scientifici. Lo sguardo cade ora sulla luce e sul suo riflesso sulla superficie del mare. Come si muoverà? Perché la roccia è nera, il mare blu, le persone ambrate, i riflessi d'argento? Come si muovono questi colori? E così via, all'infinito...

### *Gesto e gesticolazione*

Un gesto è un movimento portatore di innumerevoli analogie, consapevole, comunicativo, rivela un mondo comune. È arrivato, in certi casi, ad organizzarsi in un linguaggio codificato. La gesticolazione invece è fatta di un cumulo disordinato di gesti inconsapevoli, parassitari, che non comunicano niente perché appartengono all'individuo soltanto e possono sconfinare nella patologia. Per il teatro non ci interessano molto. Vanno passati al colino, depurati di scorie e automatismi.

### **I miei riferimenti e origine delle scenografie portatili**

La ricerca sulle strutture portatili nasce dal lavoro che Jacques Lecoq ha iniziato al LEM, il Laboratorio di Studi sul Movimento creato nel 1977 a lato della sua Scuola Internazionale di Teatro; scuola che ho avuto la fortuna di frequentare e alla quale ho poi insegnato per diversi anni.

Jacques Lecoq è stato sicuramente il maggior maestro di teatro del secondo novecento. Il suo insegnamento, vasto, mai chiuso nella sclerosi di un metodo, consisteva piuttosto in un viaggio avventuroso alla scoperta di... Sembrava di viaggiare con un esploratore di insaziabile curiosità, attenzione, aperto ad ogni scoperta. E noi studenti eravamo elemento essenziale dell'esplorazione. È anche attraverso di noi e di quanto portavamo della nostra esperienza e dei nostri mondi che il viaggio verso un orizzonte comune prendeva la sua forma. Più si avanzava verso l'ignoto e più emergevano i grandi riferimenti fondamentali, legati alle permanenze della natura.



La parola movimento: una giornata al mare.



Workshop: il primo giorno.

“La strutture portabili sono il seguito astratto della maschera. La maschera di teatro ha un carattere più o meno espressivo in riferimento a un volto umano che nasconde a favore di un altro larvale, stilizzato, simbolico. Ma la maschera è anche una forma che ‘gioca’ nello spazio come un veicolo che si trasporta secondo le indicazioni che propone. Fende, gira, punta, cozza, come un vero strumento, seguendo i suoi piani, le sue linee, le sue punte, le sue masse. Le strutture portabili si presentano come architetture astratte che organizzano lo spazio in ritmi che gli danno vita. Le portiamo come maschere, portate sul corpo o manipolate con le braccia, e si spostano nello spazio seguendo le loro indicazioni e le loro forze. Non devono essere mosse come marionette in cui si potrebbe riconoscere la figura umana, con gli occhi, la bocca... e i cui conflitti sarebbero quelli delle situazioni della nostra vita quotidiana. (...) Questa mimoarchitettura si avvicina alla scenografia liberandola dall’idea di decorazione e restituisce all’oggetto il suo senso plastico e dinamico”<sup>1</sup>.

### **Il luogo del workshop: il Teatro Arsenale**

Non è cosa indifferente che il workshop ‘Scenografie portatili’ abbia avuto luogo al Teatro Arsenale o, meglio, all’Arsenale. I luoghi sono a parer mio abitati da un loro genio, un *genius loci* che influisce sulle persone, sulle loro azioni e in generale su quello che avviene al loro interno. In modo più vago si parla comunemente di ‘atmosfera di un luogo’.



### *Breve storia dell'Arsenale*

È un antico edificio, più volte rimaneggiato, la cui prima pietra fu posta nel 1272. Nel corso dei secoli è stato alternativamente e più volte chiesa, teatro, collegio e scuola. Profondamente ricco di storia, luogo di emblematici avvenimenti della vita spirituale e artistica milanese, crocevia di religiosità mistica ed eresia, polo affaristico, culla del teatro popolare, deposito di sogni e utopie ed altro ancora, l'Arsenale ha un fascino particolare che colpisce chiunque vi entri.

### *Sua forma*

L'Arsenale è un parallelepipedo di circa m. 18 x 10 x 6 di altezza, circondato da interni ed esterni molto vari: cortiletti, corridoi, giardinetti, locali, terrazzi e sottotetti, del tutto differenti l'uno dall'altro. All'interno i quattro prospetti della sala sono diversi, finestroni da un lato, lesene dall'altro, archi e soppalchi negli altri due. Quest'articolazione toglie ogni rigidità alla sala, creando prospettive sempre differenti da ogni punto di vista, senza alterare la geometria della forma generale. L'Arsenale è un Proteo architettonico, si trasforma radicalmente in base all'uso spaziale che ne viene fatto, e dà così l'impressione

Workshop: qualche giorno dopo.

di essere sempre diverso. Accoglie le forme dialogando con esse in modo naturale. Anche la sua collocazione nella città è particolare. Sito in una importante via di Milano, tra l'antica porta romana e quella medioevale, è ora leggermente arretrato rispetto alla strada, assumendo l'apparenza di un luogo segreto. È a portata d'occhio, ma va scoperto.

## **Il processo del workshop**

### *Le lezioni di movimento*

Si inizia ogni giorno con una lezione di movimento, in cui si sono affrontati, senza pretesa di formazione tecnica (che includerebbe lunghe pratiche), alcuni dei temi fondamentali che riguardano il corpo in movimento. Lo spazio che occupa, la sua interazione con altri spazi mobili e con quelli fissi, equilibrio, disequilibrio e gravità, l'atto del camminare come movimento base, l'economia del movimento, il rapporto dinamico con gli ostacoli, le forze principali in azione, l'orientamento, le linee, l'esplorazione dinamica dell'anatomia, l'organizzazione del corpo in funzione di... La domanda fondamentale è costante: 'come si muove?' In questa fase gli studenti sono seguiti da me medesima. Scopro con una certa sorpresa, pur dopo anni di studio e insegnamento, quanto può essere immediato l'apprendimento consapevole da parte di persone dedite ad altri studi, se si parte da ciò che tutti ci accomuna: noi in movimento.

### *I miei compiti*

Far scoprire il movimento dello spazio relativamente a quello del corpo umano, e l'inverso; e quello di un oggetto in movimento. Rendere visibile quello che apparentemente non lo è. Far capire come si muove una forma. Quale è il suo movimento organico. Far immaginare forme nuove a partire dal movimento del corpo. Allenare l'occhio e il senso del movimento aumentandone la consapevolezza.

### *La fase di progettazione*

Secondo appuntamento della giornata è la progettazione della propria struttura portatile, che nascerà dalle suggestioni impresse nel corpo dall'esperienza del movimento, ma potrà liberamente ispirarsi ad altro. Questo lavoro è svolto in gruppi di 4 o 5 persone. Gli studenti dovranno quindi accordarsi sul tema da trasporre e progettare l'oggetto portatile in modo che sia realizzabile. In questa fase sono seguiti dai docenti di Architettura.



### *La realizzazione*

Qui inizia la fase definita da più studenti: 'scontro con la realtà'. In questa fase gli studenti sono seguiti dagli esperti dei materiali d'obbligo: cartoni, stoffe, legno, metallo. Un fabbro, un macchinista, una costumista, un tecnico del cartone. Fai e rifai, realizza, nel senso proprio della parola. La struttura è portabile? Pesa troppo? Si può muoverla? Sta insieme? Si articola? È bella?

### *Presentare il progetto parte prima*

In parallelo gli studenti devono rendere i loro progetti presentabili in modalità 'universitaria': supporto grafico, concept, presentazione

Dinamica di un albero e di una scultura. Scultura di Ambra Rinaldo a Petrosino.

concosa, slides, ecc. Questa fase si svolge 2 o 3 volte durante l'intero periodo del workshop, con la supervisione di ospiti qualificati.

#### *Presentare il progetto parte seconda: le performance finali*

Ultima fase, la presentazione pubblica delle strutture in movimento. Con il rinforzo di tre attori, gli studenti (di cui alcuni intanto si sono rivelati con una certa preparazione d'attore a loro volta, e altri musicisti) hanno affrontato il pubblico mostrando, in un contesto spettacolare, le loro forme in movimento. Alla fine del processo quindi hanno parlato corpi e forme in movimento ritrovando il silenzio dell'inizio.

Due le performance effettuate: la prima all'Arsenale, luogo fisico del seminario. La seconda allo Spazio Patio della Facoltà di Architettura e Società del Politecnico di Milano. Qui la performance ha cambiato forma, in accordo con il luogo, e si è trasformata in una mostra in movimento.

#### *Che cosa hanno 'raccontato' le nostre performance?*

Più sopra dicevo che il tema di fondo del teatro è sempre un racconto. Nelle nostre rappresentazioni ci siamo fermati alle porte del racconto: abbiamo scoperto delle forme dinamiche, le abbiamo messe in moto, ma nulla sappiamo del loro uso. Abbiamo dunque invitato il pubblico ad immaginarsi autore. Quello che presentiamo mette in moto la fantasia? Offre degli spunti alla creazione?

#### **In viaggio con gli studenti: dall'Arsenale allo Spazio Patio**

Il viaggio artistico con gli studenti ha configurato le seguenti forme spaziali: all'inizio l'Arsenale sembrava un luogo immenso, studenti riuniti in piccoli gruppi, isolati l'uno dall'altro, piccoli ammassi stellari nello spazio vuoto. Poi ci siamo ritrovati all'interno di un caotico laboratorio, lo spazio si è rimpicciolito, riempiendosi di oggetti, persone, strumenti, modelli, disegni, corpi in movimento ovunque; sono stati occupati i locali retrostanti, i cortili, il terrazzo. Poi sono apparse delle forme e lo spazio si è riorganizzato in funzione di queste, in un nuovo ordine. Poi le forme hanno preso vita con il movimento e si sono organizzate in un larvale racconto, la performance. Trasferite allo Spazio Patio, si sono messe in mostra.

## **I progetti (in ordine di apparizione)**

### **1 - ODISSEO**

Un arco fantastico si tende, cambia direzione, cerca il suo luogo nello spazio, si sdoppia, articolato tra quattro punti fissi in movimento. Lasciato da solo trova finalmente il proprio punto di equilibrio.

### **2 - UN CAVALLO, UN CINESE, UN ACCAPPATOIO**

Legati tra di loro da elastici fissi su protesi d'acciaio, 5 performer inventano un nuovo e dinamico 'ripigliño'. Come le dita di una grande mano, tendendo con forza il materiale che li collega, creano nuovi spazi mobili e attraversabili. È richiesta una certa agilità.

### **3 - RETRODINAMISMO**

Cercando lo spazio dietro il nostro corpo, quello che non vediamo, appare una forma che assomiglia alla dea Atena combinata con la sua civetta! Forma e suo movimento rivelano due facce: una tragica e l'altra umoristica. Ne leghiamo il movimento alle parole di 'Cobò' di Palazzeschi.

### **4 - MEMBRANE**

In questo progetto quattro cornici di legno e quattro schermi di stoffa si articolano in innumerevoli variazioni. Ne risulta una scenografia che crea continuamente spazi diversi e diversamente agibili.

### **5 - HAIKU**

Tre oggetti, fatti con due aste di legno e una griglia di elastici: nascondono il corpo, oppure ne rivelano qualche parte. Sono conchiglie? Gusci? Uno di essi propone una porta su misura: cambia la sua altezza in accordo con la statura di chi la varca.

### **6 - FLATLANDIA**

Inediti costumi da indossare, in legno, fatti di cerchi, quadrati, triangoli sovrapposti, materici e trasparenti; nuove forme e nuovi movimenti per la moda.

### **7 - IL MACELLAIO DI BROOKLYN**

Appese ad uno stand, delle forme abnormi, vere mutazioni anatomiche, attendono i corpi cui appartengono. Li obbligheranno ad altri movimenti, ad altre combinazioni fisiche, suggerendo possibili evoluzioni della specie.



Anche la luce racconta la realtà.

### **8 - WELCOME TO THE MACHINE**

Qui le forme messe in movimento da attori semi nascosti, con la collaborazione di due attori visibili a corpo libero, si combinano senza sosta seguendo le linee suggerite e rievocano dinamicamente analoghi movimenti della natura, là dove soprattutto il triangolo domina.

### **9 - DE-CODE 207**

Un poliedro si articola dando origine a infinite forme, abitabili e non. Un pieno fatto di vuoti che vive solo modificandosi continuamente. Il corpo che lo muove si intreccia con esso ubbidendo alle continue proposte.

### **10 - FILO DA TORCERE**

Misteriose porte mobili? Moderni strumenti sciamanici? Il pubblico viene invitato a passare tra queste forme in movimento, spiato dagli occhi dei performer che le ruotano. Messe a rovescio esse invece ricordano tranquilli strumenti quotidiani.

## Una riflessione sulla portabilità. Contributo di Giovanni Di Piano assistente generale del workshop

La sfida maggiore per i partecipanti è stata quella di riuscire a intendere la condizione necessaria di portabilità delle strutture scenografiche. Da dove partire? Come immaginare la struttura, l'oggetto? Cosa ne farà l'attore? Addentrarsi nello studio della portabilità ha condotto all'esplorazione di tre differenti livelli di significazione.

Il primo considera *portatile* = *trasportabile, mobile*.

Portatile nel significato più immediato del termine: spostare nello spazio, portare da un punto A a un punto B. Poi a un punto C e via scorrendo. Come? Lo indosso? Mi posiziono all'interno della struttura? Lo spingo? Lo tiro? Questa riflessione sugli usi e declinazioni dell'oggetto scenografico in relazione all'utente-attore ha implicato il superamento di una condizione di passività che caratterizza invece il termine *portatile* nel suo significato di uso comune. Nello spazio della scena, infatti, l'oggetto è per definizione sempre vivo e questa vita, ossia il movimento, nasce dalla relazione esplorativa tra l'attore e l'oggetto stesso.

Il secondo livello di significazione allude a *portatile nel senso che "porta il movimento"*.

Guardando l'oggetto, i partecipanti al workshop si sono focalizzati sulle sue specificità: che forma ha? Di che materiale è fatto? Qual è il suo colore? Caratteristiche, queste, da tradurre dinamicamente per restituire la vita dell'oggetto. Se è vero che tutto si muove e che senza movimento è difficile immaginare la vita, occorre allora affinare la capacità di 'sentire' per percepire il dinamismo di un colore, di una forma, di una materia... L'oggetto ha suggerito la sua vita. Noi l'abbiamo tradotta con il movimento.

L'ultima analisi affronta il termine *portatile nel senso di "è portato dal movimento"*.

Allungo l'oggetto; lo sposto; lo vivo; lo tiro... ne prolungo il movimento, lo estendo oltre il suo limite fisico: essere in ascolto dell'oggetto e comprendere che a una determinata azione segue necessariamente una reazione. Nella maggior parte dei casi, la reazione – soprattutto quando inattesa – ha permesso ai partecipanti di tradurre dinamicamente la vita dell'oggetto: dal ritmo che lo anima, al suono che produce, al suo vero peso (non necessariamente corrispondente a quello reale)... La risposta dell'oggetto è stata una scoperta, uno stimolo che ha aperto a possibilità dinamiche altre, non immaginate.

## Note

1. LECOQ Jacques, *Le jeu des structures portables*, in AA.VV., *Le théâtre du geste, mimes et acteurs - Sous la direction de Jacques Lecoq*, Bordas, Parigi, 1987.

## Bibliografia

- SPREAFICO Marina, *Per una didattica dello spazio in movimento*, in SALVADEO P., COLACI D., SPREAFICO M., *Set design*, SMOwnPublishing, Milano, 2013.
- SPREAFICO Marina, *Il denaro*, in SALVADEO Pierluigi, *Abitare lo spettacolo*, Maggioli, Milano, 2009.
- SPREAFICO Marina, *Lo spazio delle arti*, in SALVADEO Pierluigi, *Architetture sonore*, Clup, Milano, 2006.
- BELEKIAN Krikor, *Architettura e teatro, la lezione di Jacques Lecoq*, in SALVADEO Pierluigi (a cura di), *Architettura a Teatro*, Clup, Milano, 2004.
- SPREAFICO Marina, *Architettura e scenografia: inizia un percorso*, in SALVADEO Pierluigi, *Architettura a Teatro*, Clup, Milano, 2004.
- LECOQ Jacques, *Le Corps poétique. Un enseignement de la création théâtrale*, Actes Sud – Papiers, Parigi, 1997.
- AA.VV., *Le théâtre du geste, mimes et acteurs - Sous la direction de Jacques Lecoq*, Bordas, Parigi, 1987.
- LECOQ Jacques, *La geometria al servizio dell'emozione*, in AA.VV., *Arte della maschera nella Commedia dell'Arte*, La Casa Usher, Milano, 1984.
- LECOQ Jacques, *L.E.M. Laboratoire d'Etude du Mouvement*, 1980, dépliant, archivio privato Marina Spreafico.
- JOUSSE Marcel, *L'Anthropologie du geste*, Gallimard, Parigi, 1974.
- NICOLL Allardyce, *Lo spazio scenico*, Bulzoni Editore, Roma, 1971.
- SARTORI Amleto, *Ricordi intorno a una maschera*, Quaderni del Piccolo Teatro, Milano, 1962.
- SABBATTINI Nicola, *Pratique pour fabriquer scènes et machines de théâtre*, Ides et Calendes, Neuchâtel, 1942.

## Video

- *Les deux voyages de Jacques Lecoq*, film di Jean-Noel Roy e Jean-Gabriel Carasso, La Sept Arte, 1999.
- *A propos de l'Enfer et du Paradis*, Montagny en Vexin, Archivio dell'École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq, 1997.



# Environmental theatre

Pierluigi Salvadeo

Il teatro di ricerca, a partire circa dalla prima metà del Novecento, ha cercato nella *partecipazione* del pubblico, gran parte della propria legittimazione. A partire da questo momento, nell'arte del teatro si trova una delle espressioni più dirette della società in trasformazione. Esso rifiuta le finzioni rappresentate dalla scena di tipo naturalistico e dalla recitazione accademica, prediligendo la verità che sta fuori dal palcoscenico. Le nuove forme di teatro mirano ad un impegno più diretto del pubblico, rendendolo più partecipe, sia con attività cerebrali, che coinvolgendolo fisicamente all'interno degli spettacoli. L'idea è che il pubblico deve provare in diretta sensazioni autentiche, come se fosse dentro ad uno spettacolo che assomiglia sempre più ad un momento di vita reale. Il nuovo teatro è anche impegnato politicamente, spesso noioso, ma comunque capace di fornire reali possibilità di impegno attivo. È un teatro inclusivo dove le cose avvengono in tutte le direzioni simultaneamente e la simultaneità degli avvenimenti è uno dei fondamenti della relazione analogica tra teatro e vita reale. Si passa da un significato all'altro e da una scala all'altra secondo diversi livelli di percezione, spesso con un'ambiguità che accetta la compresenza degli opposti. Così, lo spazio dell'azione teatrale si confonde con lo spazio dello spettatore, che diventa allo stesso tempo co-protagonista dello spettacolo e che ne determina in una qualche misura le sorti. La rappresentazione tende alla realtà e il teatro si confonde con la vita. Questo atteggiamento di aderenza alla realtà si traduce spesso nell'uso degli spazi della città come luoghi

Dubai, piazza antistante al  
Burj Khalifa.

dello spettacolo. È questa una caratteristica di molti gruppi teatrali a partire dal secolo scorso, tra i quali il Living Theatre che utilizza gli spazi urbani come scene spontanee. Sorto dalla relazione artistica tra Julian Beck e Judith Malina, il *Living Theatre* cerca una condizione di profonda coerenza tra vita e arte e il teatro viene considerato come luogo privilegiato per la rivelazione di questo rapporto, luogo di elaborazione di idee, di presa di coscienza e di consapevolezza. [QUADRI Franco (a cura di), 1982]

Per il Living Theatre non c'è differenza tra attore e spettatore ed ogni luogo è adatto allo svolgimento della performance teatrale. È a partire da questa inversione di ruoli che viene decostruita l'idea classica di teatro, scardinato il regime narrativo del dramma e modificati i codici della messa in scena e di uso dello spazio della narrazione. Il tutto cercando un rapporto autentico con la vita, dove gli spettatori sono posti di fronte alla realtà degli avvenimenti con assoluta franchezza, anziché di fronte ad una semplice rappresentazione del reale.

L'improvvisazione adottata dal Living esprime una reale autenticità nella relazione tra pubblico e attori, così come era stato nel teatro antico, dal quale il teatro del Novecento ha colto molti dei suoi spunti, tra i quali l'idea che lo spettacolo debba essere un momento di autentico coinvolgimento del pubblico. Nell'antica Grecia lo spettacolo coinvolgeva l'intera collettività e i greci a teatro sentivano non tanto di assistere a uno spettacolo, quanto di partecipare in prima persona ad un rito. Una consapevolezza che si riflette nei testi drammatici, i quali indagano la natura problematica della divinità piuttosto che inscenare una pratica di devozione. In questo senso a teatro i cittadini greci sentono di essere più dei partecipanti che non degli spettatori. [CAVALLI Marina, 2008] Così è anche stato per il Living Theatre, nel suo uso estemporaneo degli spazi della città e nella spontaneità del rapporto tra pubblico e attori. I suoi inizi precedono di qualche anno l'*Action Painting* e l'*Happening*, ed è interessante notare come, a partire da queste pratiche, non sia più possibile parlare di teatro in senso stretto, senza attingere, per spiegarne meglio le logiche, ad altre forme espressive, che vanno dalle arti visive a quelle sonore, dalla parola al gesto.

Un'opera pittorica di Jackson Pollock è di fatto una vera e propria esibizione, un vero e proprio spettacolo teatrale. Lo spazio dell'azione pittorica non si esaurisce nel quadro, ma include l'intervallo liquido tra la tela e il corpo in movimento dell'artista. Questo è a pieno titolo un intervallo teatrale, uno spazio dell'arte che coincide con lo spazio per la rappresentazione. Tra l'artista e il suo inconscio c'è un rapporto quasi colloquiale e il gesto del dipingere si connette intimamente al fatto espressivo. Nell'arte di Pollock energia gestuale e forma pittorica



1968, Performance  
del *Living Theatre* al  
Politecnico di Milano.

coincidono, così come l'uomo con l'artista. È una partecipazione vitale dove non si distingue più tra materia e colore, tra gesto e arte, tra realtà e immagine. L'opera non è più da considerare nella sua espressione materiale, ma semmai è il risultato di una partecipazione, in questo caso esclusiva, dell'artista. Quello di Pollock è un rapporto diretto e carnale con la tela, che egli tiene a terra per poterla meglio possedere, per attraversarla e immergervi totalmente il proprio corpo, così come in una vera e propria performance teatrale. [PONTIGGIA Elena, 2006]

Dall'atmosfera dell'Action Painting nasce l'Happening che testimonia l'avvenimento cogliendolo esattamente nell'atto del suo nascere. Esso è fatto di realtà plurime, che comprendono luoghi, tempi, persone e situazioni, il cui attimo temporale coincide con l'azione artistica. L'Happening al contrario dell'Action Painting è autenticamente realtà. Esso accade autenticamente nel tempo e nello spazio, e rappresenta esattamente se stesso, al contrario del gesto o del grido, che raffigurano la mediazione tra il mondo e l'impulso emozionale dell'artista. [CALVESI Maurizio, 2004] L'Happening unisce indissolubilmente arte e vita, al punto da non poter più distinguere l'una dall'altra. È questa visione che ha consentito a Rauschenberg di coniugare pittura e realtà, così come azione e pittura, sostenendo addirittura di non fare di fatto Happening, ma soltanto teatro. [SERAFINI Giuliano, 2004] Da qui i famosi Happening *Untitled Event* del 1952, nei quali le *White Paintings* di Rauschenberg facevano da sfondo ad una moltitudine di proiezioni e a declamazioni di John Cage, il quale proprio a queste pitture si ispirò per la sua *Silent Piece 4'33"*. Le superfici bianche e inerti delle *White*

*Paintings* proiettano l'ombra dell'osservatore, il quale con la sua presenza ne modifica l'aspetto, così come il silenzio di 4'33" consente allo spettatore di riflettere in esso la propria immagine o qualcosa di se stesso. [GENTILUCCI Armando, 1979] Il teatro del Novecento, così come l'arte e la musica, sono dunque pervasi dall'idea di partecipazione, intesa come inversione di ruoli tra attore e spettatore, tra artista e pubblico, e anche l'architettura non ne è esente. Pensiamo al caso del *Total Theatre* di Walter Gropius e Erwin Piscator e al loro tentativo di fare entrare più possibile lo spettatore nell'azione scenica, sfumando a tal punto i confini tra l'osservatore e il palcoscenico da indurre Manfredo Tafuri, anni più tardi, a sostenere che il Total Theatre in realtà era addirittura superfluo e che esso non si realizzerà non solo per motivi economici, ma perché la sua complessa sovrapposizione di ruoli era già presente nella città reale. [TAFURI Manfredo, 1977] La tensione si sposta dunque verso la città e il suo spazio, ripensato come luogo di teatralizzazione della vita delle persone, di scambio e di partecipazione. Ed è a partire da queste parole d'ordine che con straordinaria visione nel 1969 Luca Ronconi si re-inventa un *Orlando Furioso* di Ludovico Ariosto su testi riscritti da Edoardo Sanguineti. Anziché puntare alla riproduzione di atmosfere o alla ricostruzione di ambientazioni fedeli, Luca Ronconi mira al raggiungimento di un'immagine sintetica capace di descrivere il significato complessivo dell'opera. In questo modo lo spettacolo arriva alla definizione di propri spazi autonomi, sia relativamente alle modalità espressive come il ritmo o i toni interpretativi, sia in termini spaziali. La scena si trasforma in un vero e proprio spazio drammaturgico sintetico che unifica ogni vicenda in un unico ambiente, dove tutto si sovrappone e dove tutto può avvenire simultaneamente. Il vasto spazio rettangolare del cortile della chiesa di San Nicolò a Spoleto, serve contemporaneamente al pubblico e agli attori, i quali agiscono su carrelli mobili o su tavole attrezzate con macchinari metallici. I carrelli sono spinti dagli attori costringendo gli spettatori a spostarsi continuamente da un punto all'altro. Muta dunque il rapporto col pubblico al quale è consentito di muoversi liberamente sulla scena partecipando direttamente allo spettacolo secondo angolazioni diverse. È in questo modo che la narrazione si spezza secondo differenti figure tematico-narrative, generate a partire dallo spazio, che in un certo senso viene prima della storia o dei personaggi. Lo spazio drammaturgico di Ronconi sta prima del testo, annullando completamente l'idea di palcoscenico tradizionale per aderire ad uno spazio di grande respiro in cui teatro e realtà si fondono, e dove attore e spettatore cambiano reciprocamente i loro ruoli. [QUADRI Franco, 1973]

Ma la complessa e controversa relazione tra spazio della visione e

spazio della rappresentazione, non si esplicita soltanto riposizionando nello spazio i due termini opposti rappresentati dal pubblico e dagli attori, essa va oltre, coinvolgendo anche il tempo come ulteriore elemento di complessità. È Bob Wilson che ad un certo punto non già per una volontà reazionaria, ma al contrario per riconfermare, sia pure in altri termini, la ricerca già da altri intrapresa, risospinge l'attenzione sul palcoscenico, ma questa volta superando la passività della semplice contemplazione. Negli spettacoli di Bob Wilson il tempo artificiale dello spettacolo si dilata a dismisura fino a coincidere e addirittura a confondersi con il tempo reale della quotidianità. Se il Living faceva diventare lo spettacolo realtà riportandolo nelle strade e nelle piazze, Bob Wilson cerca la stessa realtà trasformando il tempo del teatro in un tempo reale. Le scene diventano estenuanti quadri visivi che si sovrappongono orizzontalmente infinite volte facendo vibrare lo spazio di luci e dissolvenze. Come una specie di ritorno alle origini dove il tempo dello spettacolo coincideva spesso con il tempo naturale, in un teatro che andava dall'alba al tramonto, anche Bob Wilson trasforma lo spazio del teatro sempre più in uno spazio di vita. Non si tratta di "slow motion" egli sostiene, ma molto semplicemente di "tempo naturale". [QUADRI FRANCO, BERTONI FRANCO, STEARNS Robert, 1997]

Così, tra sperimentazioni e prove di spettacolo, lo scorso secolo si è cimentato nella invenzione di un altro teatro, nuovo soprattutto nella relazione con un pubblico che cerca sempre di più i propri spazi di azione e di partecipazione, sia dentro che fuori dall'edificio teatrale.

E non sono nemmeno stati pochi i tentativi per provare a chiarire i termini di questo tipo di teatro, sia attraverso la contaminazione delle arti, che della politica, dal teatro di strada, fino agli usi della rete e delle tecnologie digitali, già apparsi nell'ultimo scorcio dello scorso secolo, compreso l'uso più o meno approfondito dei vari tipi di realtà virtuale. [Pizzo Antonio, 2003]

Oggi, i termini del discorso teatrale si sono ulteriormente modificati e insieme ad essi si è spostata la visuale da cui osserviamo lo spettacolo, il quale non è più il racconto di un'altra realtà, ma si identifica con la realtà stessa. Spazi di rete, eventi, saloni e fuori saloni, location, spazi virtuali condivisi, smartphone e tablet, e molto altro ancora, tutto questo produce una spettacolarità che si insinua nella vita di ognuno di noi e che ci richiede presenza, complicità e adesione. È questo un tipo di partecipazione che si mescola a tutte le realtà possibili in modo capillare e personale, annullando l'intervallo tra chi fa lo spettacolo e chi vi partecipa.

Sembra dunque che oggi la città intera e la vita che in essa si svolge, si sia presa l'onere della rappresentazione.<sup>1</sup> La città è diventata

luogo di esperienze percettive emozionali e comunicative in continua evoluzione e l'identità dei luoghi riceve la sua principale connotazione dal grado di partecipazione ed esperienzialità che sono in grado di suggerire<sup>2</sup>.

Nelle nostre vite, così come nel teatro, tempo e spazio non coincidono più, procedendo per sovrapposizioni e simultaneità, o al contrario secondo scarti e differite, generando una innegabile condizione spettacolare, che riconquista l'uomo e lo pone al centro dell'azione. Lo spettacolo non si esprime più attraverso strategie generali e modalità condivise, ma soltanto attraverso avvenimenti parziali, la cui portata sembra andare oltre la perimetrazione dei singoli discorsi: è una nuova drammaturgia che rispecchia il travaglio del nostro tempo, dove i temi della vita, dalla nascita alla morte, dalla cultura al divertimento, dalla povertà alla ricchezza, dal privato al pubblico, dalla pace alla guerra, possono trovare una loro perfetta rappresentazione.

La nozione di spettacolo non è più dunque quella lineare di un tempo e oggi, dopo le innumerevoli sperimentazioni avvenute fin dal Novecento, è successo anche che il teatro ha ulteriormente spostato il suo baricentro. È cambiata l'idea di spettacolo, che oggi è in grado di inglobare ogni aspetto della vita, facendo in parte dimenticare al teatro molte delle proprie tradizioni e consentendogli di conquistare un nuovo habitat fuori da se stesso. Esso si è trasformato in uno spazio da abitare, all'interno del quale non ci poniamo più il problema di come partecipare allo spettacolo, perché sempre più spesso lo spettacolo siamo noi, e come nello spettacolo, tutto può avvenire simultaneamente, secondo un processo di progressiva ibridazione tra spazio e tempo, tra reale e immaginario, tra verità e rappresentazione.

Cambia allora il nostro modo di essere nello spazio: possiamo abitare magazzini, realizzare università in fabbriche dimesse, biblioteche nei teatri, banche nelle chiese, essere obbligati ad attraversare un negozio di telefonini per entrare in metropolitana, passare da un bar per acquistare un libro, ecc. accentuando quel senso di ibridazione, di perdita dei margini, di indeterminatezza programmatica, che le nostre città stanno da tempo assumendo.

È una sorta di estensione del concetto di abitare, che parafrasando quanto sostenuto da Luca Ronconi per il teatro, si realizza all'interno di spazi "architettonici privi di una organica connessione e disponibili a strutturarsi variamente nel tempo a seconda delle mutevoli necessità della rappresentazione". Un nuovo modo di abitare che avviene all'interno di "architetture senza fondamenta"<sup>3</sup> che non cercano più una corrispondenza precisa tra luogo e funzione ad esse connesse, ma che al contrario cercano nella discontinuità funzionale e spaziale una nuova continuità fatta di salti logici e di traslazioni di senso.



Keiichi Matsuda. La città è diventata come una specie di palcoscenico globale per spettatori senza limitazioni di spazi, una città immersiva fatta più di dati che di edifici: un vero *environmental theatre*, 2014.

Possiamo essere in molti luoghi contemporaneamente e lo spazio abitato non è soltanto quello fisico, ma è anche quello immateriale, quello virtuale della rete, quello a cui accediamo in via provvisoria.

È quanto sostiene l'antropologo indiano Arjun Appadurai, secondo il quale il mondo è diventato una costruzione complessa di spazi che a vario titolo vengono occupati dalle nostre esistenze. Oggi sono "panorami", "etnorami", "mediorami", "tecnorami", "finanziarimi" e "ideorami" a caratterizzare "un ruolo nuovo assegnato nella vita sociale all'immaginazione".

Le migrazioni di massa, intese come flussi di persone sul territorio, affiancate al passaggio rapido delle immagini dei mass-media, determinano un ordine nuovo e instabile delle soggettività moderne. "Immagini in movimento" e "spettatori deterritorializzati", posti contemporaneamente in circolazione, determinano una nuova forma di instabilità interattiva e globale. Siamo di fronte a una sorta di "nostalgia senza memoria" o per meglio dire, di "nostalgia del presente" e il passato non è più un luogo dove tornare a pescare nei nostri ricordi, ma al contrario è un "deposito sincronico di scenari culturali" da cui attingere con grande libertà. [APPADURAI Arjun, 2007]

In breve, guardare al presente o anche a cose immaginate, come se fossero già scivolate via, le pone in un altro tempo concepito come già perduto, assente o anche soltanto distante. Ci distacciamo dal tempo reale delle cose assumendo l'abitudine a volgere lo sguardo in avanti o altrove e lo spazio-tempo della contemporaneità è diventato

a pieno titolo uno spazio spettacolare, che in quanto tale utilizza un proprio tempo, diverso da quello reale, dove il consumo dei differenti panorami crea per noi un nuovo tempo a cui riferirsi.

La città è diventata come una specie di palcoscenico globale per spettatori senza limitazioni di spazi ai quali è sempre possibile accedere sia realmente sia virtualmente anche con le semplicissime strumentazioni in nostro possesso.

I teatri di strada e gli happening del secolo scorso sono solo il ricordo sfumato di quello che oggi si è trasformato in un nuovo paesaggio teatrale continuo, un *environmental theatre* nel quale le dialettiche tra attore, spettatore e regista sono ancora tutte da ripensare.

### Note

1. A proposito dello spostamento dello spettacolo dal teatro allo spazio urbano, vedi: NICOLIN Pierluigi, *Editoriale*, in "Lotus" n° 17 (1977) e NICOLIN Pierluigi, *Intervista a Luca Ronconi*, in "Lotus Navigator" n° 4 (2001).
2. Il concetto qui appena accennato, di un'architettura esperienziale andrebbe ulteriormente approfondito. Esso parte dall'idea che l'architettura oggi non è più una categoria capace di riassumere in sé l'intero senso dello spazio, ma rappresenta soltanto una parte di un più complesso sistema di relazioni, tra soggetti di differente natura, naturali e artificiali, animati e inanimati, reali e virtuali. In queste nuove ed eterogenee condizioni il progetto di architettura assomiglia sempre più ad un progetto di regia, come una vera e propria pratica curatoriale. Tra gli autori che si occupano di questi argomenti suggerisco in generale gli scritti di Andrea Branzi e in particolare la raccolta di saggi e articoli: LA ROCCA Francesca, *Scritti presocratici. Andrea Branzi: visioni del progetto di design 1972/2009*, Franco Angeli, Milano, 2010 e BRANZI Andrea, *Per una nuova drammaturgia del progetto*, in BASSO LUCA, BOSONI Giampiero, SALVADEO Pierluigi, *Mettere in scena. Mettere in mostra*, LetteraVentidue, Siracusa, 2015.
3. NICOLIN Pierluigi, *Intervista a Luca Ronconi*, in "Lotus Navigator" n° 4, p. 80, 2001.

### Bibliografia

- CAVALLI Marina, *Lo spettacolo nel mondo greco*, Bruno Mondadori, Milano, 2008.
- APPADURAI Arjun, *Modernità in polvere*, Meltemi, Roma, 2007.
- PONTIGGIA Elena, *Jackson Pollok, Lettere, Riflessioni, Testimonianze*, ABSCONDATA, Milano, 2006.
- CALVESI Maurizio, *Le due avanguardie "Dal Futurismo alla Pop Art"*, Laterza, Bari, 2004.
- SERAFINI Giuliano, *Rauschenberg*, in "Art Dossier" n° 198, 2004.
- PIZZO Antonio, *Teatro e mondo digitale*, Marsilio, Venezia, 2003.
- QUADRI Franco, BERTONI Franco, STEARNS Robert, *Robert Wilson, OCTAVO*, Firenze, 1997.
- QUADRI Franco (a cura di), *Julian Beck e Judith Malina. Il lavoro del Living Theatre. (Materiali 1952-1969)*, Ubulibri, Milano, 1982.
- GENTILUCCI Armando, *Oltre l'avanguardia, un invito al molteplice*, Discanto Edizioni, Fiesole, 1979.
- TAFURI Manfredo, *Il teatro come città virtuale. Da Appia al Totaltheatre*, in "Lotus International", n° 17, 1977.
- QUADRI Franco, *Il rito perduto*, Einaudi, Milano, 1973.

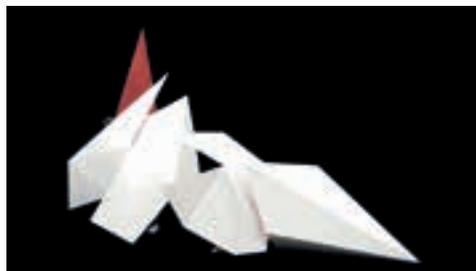
# WELCOME TO THE MACHINE

Marta Barbieri  
Carmela Basile  
Federica Benedetti  
Luisa Ferracane

Tutor  
Pierluigi Salvadeo

Sembra inevitabile, guardando questa *Scenografia Portatile*, di dovere andare indietro nel tempo, anche solo per un attimo, per ricordare quello che diceva Oscar Schlemmer quando insegnava teatro agli allievi della Bauhaus. Per lui, le leggi dello spazio tridimensionale sono date da una invisibile rete di linee planimetriche e stereometriche, che la matematica insita nel corpo umano segue attraverso movimenti meccanici dettati dall'intelletto. Ed è così, che l'uomo, soggetto a queste leggi, unisce i movimenti del corpo allo spazio. *Welcome to the Machine* proprio di questo parla, e attraverso la complessa relazione tra le sue superfici geometriche pure e i corpi degli attori che le indossano, si generano figure e volumi in movimento, sempre diversi e in continua evoluzione. Non di vere e proprie forme possiamo parlare, ma semmai di una fertile condizione proliferativa. Forme che non sono indifferenti allo spazio che le ospita, o semplicemente astratte, ma che al contrario si esprimono attraverso proporzioni, equilibri, direzioni e gerarchie. In breve, indossare queste forme costringe ad un esercizio continuo di riprogettazione dello spazio.

Sequenza: le superfici geometriche e i corpi generano figure dinamiche in continua evoluzione.



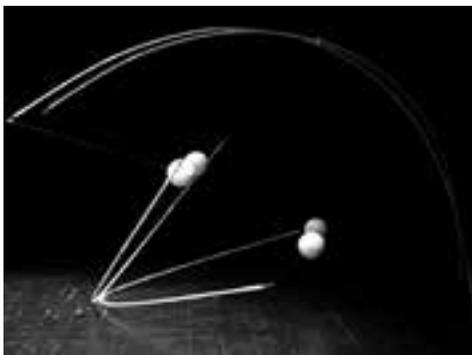
# ODISSEO

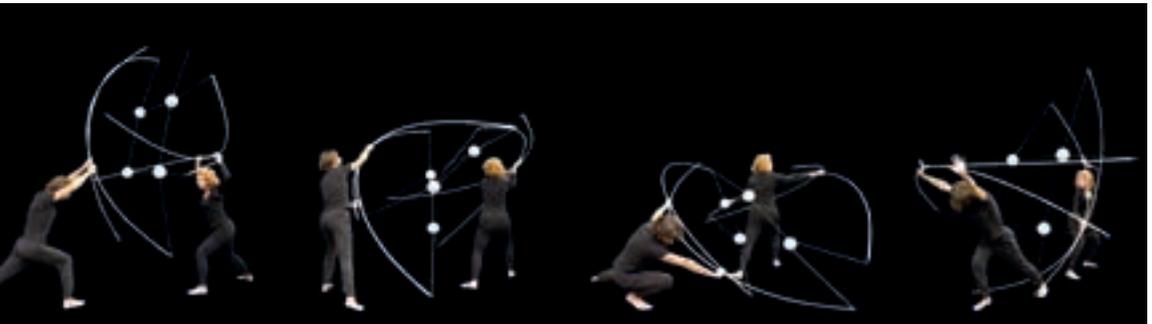
Roberta Ali  
Stefania Apuzzo  
Sofia Badessi  
Paolo Ruben Bosetti

Tutor  
Pierluigi Salvadeo

Formidabile personificazione dell'insopprimibile necessità dell'uomo di conoscere e simbolo della irrefrenabile necessità di viaggiare in cerca delle radici della propria esistenza, Odisseo, l'eroe omerico, porta alla luce nuovi e inattesi significati attraverso un percorso che unisce il piano del reale con quello dell'irreale.

Sembra dunque particolarmente calzante il titolo scelto per questa Scenografia Portatile, che esprime la continua voglia di cambiamento, alla scoperta di infinite forme e posizioni. E la ricerca sembra non finire mai perché ad ogni variabile si aggiunge la posizione della scena nello spazio, ogni volta guardata da un diverso punto di vista. Non va poi dimenticato l'importantissimo ruolo giocato dal corpo umano in movimento e dalle sue interazioni con la scenografia, che in parte lo asseconda e in parte si muove autonomamente. Qui, più che mai il concetto di portatilità è sperimentato fino alle sue più estreme conseguenze: nella sequenza infinita di azioni e reazioni che uniscono indissolubilmente l'uomo alla struttura, nel rapporto simbiotico che si genera tra i due, nella capacità di questo nuovo insieme, inteso come organismo, di relazionarsi allo spazio e alle persone che lo occupano.





# RETRODINAMISMO

Sofia Coutscoucos  
Carlo Alberto Cusinati  
Clara Fayer  
Celina Frescaroli

Tutor  
Pierluigi Salvadeo

“Retro” è il primo elemento di parole composte, come “retrogusto”, “retroazione”, “retroscena”, e molte altre ancora. E non a caso il titolo “retrodinamismo” è stato scelto per questa Scenografia Portatile, alludendo essa ad altro rispetto a se stessa: altri esseri, altri luoghi, altri mondi. Volendo significare qualcosa che sta dietro, che affiora in parte e che può essere nascosto o al contrario fortemente evidenziato. Così, la nostra attrice, indossando questa specie di armatura snodata inizia a muoversi alludendo a molte cose diverse. A tratti è un magnifico uccello che sta per spiccare il volo, poi sembra trasformarsi in un guerriero luccicante dall’armatura metallica, all’improvviso le sue movenze paiono alludere a un coleottero gigante o a un drago squamato, che si trasforma subito dopo in un angelo piumato, e così via librandosi in un volo di fantasia, non solo lei, l’attrice, che indossa, ma tutto il pubblico che curioso le gironzola intorno.

Sequenza: ogni figura evoca esseri, mondi e luoghi possibili.

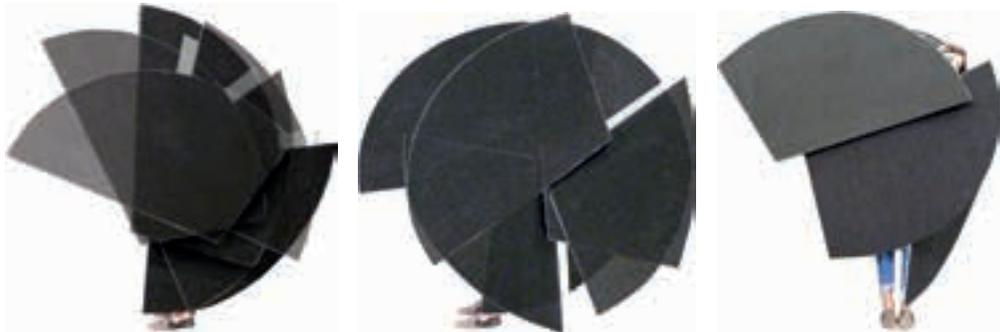


Figura chiusa.

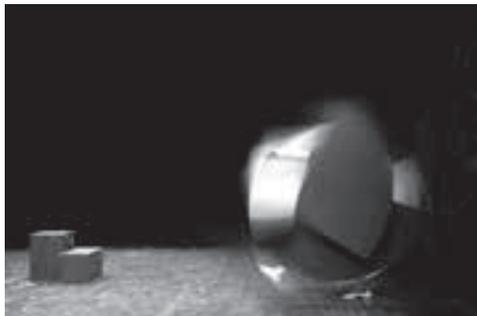


Figura aperta.



# IL MACELLAIO DI BROOKLYN

Claudia Accetta  
Federica Perrini  
Silvia Piana  
Alberto Pievani

Tutor  
Pierluigi Salvadeo

Nel Macellaio Di Brooklyn il corpo umano viene scomposto e ricomposto, ma non vengono presentate le cause di tali e tante alterazioni, semplicemente ed inesorabilmente se ne presentano gli effetti. I corpi si deformano come nei dipinti di Francis Bacon, sembrano strillare di dolore come nell'Urlo di Edvard Munch, oppure stridono per una trasfigurazione in atto come nella Metamorfosi di Franz Kafka. E tutto questo corrispondeva a verità quando tra il 1935 e il 1939 il "Macellaio" in persona, mai veramente identificato, girovagava tra Cleveland, Pittsburgh e Youngstown fracassando e sezionando persone. Ma noi, che non siamo particolarmente interessati ne alla cronaca nera ne ai suoi assassini, rifugiandoci come sempre, anche un po' ingenuamente, nelle nostre fantasticherie, vediamo nella scomposizione dei corpi l'idea di una ricomposizione del mondo, e ben venga il momento in cui tutto viene per un momento depositato a terra o sul tavolo di un laboratorio, che per noi è il tavolo da disegno, per essere nuovamente assemblato, così come è nelle nostre visioni e nei nostri sogni.

Studi preliminari: le parti del corpo si alterano secondo nuove forme e dimensioni.





# Che cos'è un workshop

Arnaldo Arnaldi

*L'uomo si getta nel cassone della spazzatura gridando: 'Io sono una spazzatura!' Lo si riacchiappa, ed egli vi si getta di nuovo gridando: 'Io sono una spazzatura!'. Aveva perso l'uso della metafora.*

Jean Baudrillard

Che cos'è un *workshop*? Un *workshop* è, prima di tutto, una sospensione temporale. Il luogo, o uno dei luoghi, in cui il tempo è sottratto alla sua misura costante, uniforme, per essere ricondotto ad una grandezza interiore, fisica materiale e umana. "Il tempo interno dell'uomo è variabile come l'uomo, e personale. Il tempo proprio di un organismo riguarda una grandezza vitale, un periodo durante il quale si sviluppa una funzione, la gestazione, la respirazione... fino al ritmo soggettivo con il quale tutto accade". [BALLESTREROS José Alfonso, 2000, 141]

Il *workshop* "Scenografie Portatili" ha attinto a questo ritmo soggettivo, a questa funzione vitale. Ai partecipanti è stato chiesto il medesimo sforzo di abbandono: al proprio tempo interiore e al proprio "Genius". "Vi è un'espressione latina che esprime meravigliosamente il segreto rapporto che ciascuno deve saper intrattenere con il proprio Genius: *indulgere Genio*. A Genius bisogna accondiscendere e abbandonarsi, a Genius dobbiamo concedere tutto quello che ci chiede, perché la sua esigenza è la nostra esigenza, la sua felicità, la nostra felicità". [AGAMBEN Giorgio, 2004, 7] Il *workshop* ci ha chiesto di abbandonarci al Genius che permette questa sospensione del tempo. Che

*Felis Catus Animatus & Mus Animatus*, Hyungkoo Lee, 2006-2007, 52a Biennale d'Arte, Venezia.



permette la dialettica antica tra *aión* e *chronos*, il tempo dell'essere e il tempo del divenire. La dialettica che indica nel *mythos* l'esplicito "incontro tra essere e divenire". [FAGIOLI Massimo, 2002, 13]

La ricerca del mito, del racconto originario, o di un suo frammento, può avvenire ed essere espressa in varie forme. Una di queste è il lavoro collettivo nel *workshop*. All'interno di questo, l'espressione sperimentata con le "Scenografie Portatili" è una forma fisica, corporea e tattile.

L'abbandono in una sospensione temporale è ciò che ci consente di riappropriarci, o di scoprire per la prima volta, una delle funzioni più vitali: il movimento. I nostri corpi si muovono nello spazio, in una continuità senza soluzione. Sono ogni giorno di più "corpi macchina", estensioni meccaniche d'ingranaggi che faticiamo a riconoscere. Convinti che gli oggetti della nostra quotidianità siano estensioni dei nostri corpi, ignoriamo l'inverso. I nostri corpi sono parti di quegli oggetti che utilizziamo senza averli progettati. Lavorare sui corpi in movimento, imparare a sentirli, a liberarli, significa riappropriarsi della progettualità. Il movimento dei corpi nello spazio, sia esso chiuso o aperto, è stato il risultato visibile del lavoro svolto, della ricerca effettuata nel tempo del *workshop*. Una ricerca privilegiata, perché si è svolta all'interno di quella particolare sospensione spaziale che è il Teatro Arsenale, uno spazio incastonato come una pietra preziosa nella Milano manzoniana.

Il movimento dei corpi però non accade isolato. È accompagnato, portato, suggerito e celato da una serie di dispositivi che sono il

*Life in 3d*, Alessandro Nassiri Tabibzadeh, 2010, collezione dell'autore.

nome stesso del *workshop*: le “scenografie portatili”.

Per riuscire a comprendere che cosa significa costruire delle scenografie portatili è importante definire che cos'è un “dispositivo”. Nei dizionari il “dispositivo” è definito secondo diverse accezioni:

a. Tecnica: “meccanismo, congegno o elemento che, da solo o inserito in un meccanismo più complesso, in un apparecchio o in un impianto, serve per compiere una determinata funzione”.

b. Militare: “organizzazione di un reparto sul terreno”.

c. Giuridica: “la parte della sentenza che, dopo l'esposizione dei fatti e dei motivi, contiene la decisione del caso”.

Come fa notare Giorgio Agamben “i dizionari, in particolare quelli che non hanno un carattere storico-etimologico, operano dividendo e separando i vari significati di un termine”. [AGAMBEN Giorgio, 2006, 14] Eppure è evidente che tutte le definizioni contengono parti del significato. Il “dispositivo” è meccanismo, congegno, organizzazione, decisione. Tutto questo, e altro ancora, è un dispositivo, Tutto questo, e altro ancora, è una scenografia portatile.

Quello che manca nelle definizioni è invece il campo che si apre dall'unione dei significati. Quell'unione, quel significato primigenio che fa affermare, sempre a Giorgio Agamben: “chiamerò dispositivo letteralmente qualunque cosa abbia in qualche modo la capacità di catturare, orientare, determinare, intercettare, modellare, controllare e assicurare i gesti, le condotte, le opinioni e i discorsi degli esseri viventi”. [AGAMBEN Giorgio, 2006, 22] Ancora, i dispositivi “devono sempre implicare un processo di soggettivazione, devono cioè, produrre il loro soggetto”. [AGAMBEN Giorgio, 2006, 19] Costruire i propri dispositivi, le proprie scenografie portatili, significa quindi costruire il proprio soggetto, determinarne la condotta e controllarne i gesti.

Dobbiamo allora domandarci se il soggetto può essere un soggetto multiplo, aperto. L'esperienza del *workshop* ci dà la risposta a questa domanda: sì, il soggetto può essere multiplo. Può esserlo perché il lavoro sulla costruzione del soggetto, attraverso il dispositivo, è un lavoro collettivo di 40 studenti divisi in 10 gruppi. I soggetti emersi da questo lavoro sono “ciò che risulta dalla relazione e, per così dire, dal corpo a corpo fra i viventi e i dispositivi”, [AGAMBEN Giorgio, 2006, 22] dal corpo a corpo tra i partecipanti al *workshop* e la costruzione materiale degli oggetti. Quel corpo a corpo che si traduce, in ultimo, in movimento.

L'arco temporale della costruzione dei soggetti è stato breve, solo dieci giorni. Ma questo tempo, come evidenziato, è stato dilatato, sospeso, intensificato. Un tempo che ha fatto della pratica del costruire materiale un ambito fondamentale per la definizione del soggetto, e del dispositivo.

Ferro, legno, tessuto, carta, tutto è ammesso nella costruzione delle proprie scenografie portatili. Se però tutto è ammesso, significa che il primo processo da mettere in atto è un processo di scarto. Quale soggetto voglio costruire? Quale dispositivo mi premette di realizzarlo? Quale materiale si presta alla costruzione? Cosa devo scartare per ottenerlo?

A queste domande sono stati chiamati a rispondere gli studenti. E le risposte si sono tradotte in materia. Una materia viva, grazie alla collaborazione di quattro artigiani, maestri nel lavorare i singoli materiali e nel combinarli. Il ferro si trasforma in corazze e bracciali. Il legno si piega in archi o si irrigidisce in telai. Il tessuto si dilata in teli e sfibra in fili. La carta si modella in forme geometriche e si rende rigida in corpi mimati.

Il processo di costruzione è divenuto parte del processo di ricerca del soggetto. Ogni modifica, ogni scartamento, ogni rinuncia, ogni appropriazione è stato un tassello di un meccanismo, una lettera o una parola di un racconto. La manualità della costruzione ha sostituito lo schermo su cui siamo abituati a vedere scorrere le nostre narrazioni. La manualità del costruire ha istituito una *dialettica del tatto* che già Goethe vedeva "come la sola possibilità di salvezza tra gli uomini estraniati". [ADORNO Theodor W, 1994, 30]

Toccare il proprio dispositivo, costruirne i componenti, accarezzarlo o violarlo. Le mani divengono il primo strumento d'indagine e di ricerca, così come è stato all'inizio dei giorni. Il silenzio ammirato a chi molte domande ai materiali ha già posto, e molte risposte ottenuto, si trasforma presto per tutti in un bisbiglio sempre più forte che cerca di catturare segreti e processi. Al bronzista si chiede conto della malleabilità di ciò che appare rigido. Al falegname si chiede la vena da seguire per ottenere maggiore flessibilità o rigidità del legno. Al modellista le proprietà di resistenza delle carte. Alla sarta le trame e gli orditi da seguire.

Costruire significa però anche accettare i limiti propri e dei materiali, per liberarsi dall'illusione della perfezione. Come nella parabola di John, raccontata dal sociologo del postmoderno Jean Baudrillard. "John cresce normalmente, ma non parla, con gran disperazione dei suoi genitori. Improvvisamente, verso i sedici anni, all'ora del tè dice: 'Vorrei un po' di zucchero'. Sua madre meravigliata dice: 'Ma John, perché non hai detto niente fino ad ora?'. 'Fino ad ora tutto era perfetto'. Se tutto è perfetto, il linguaggio è inutile." [BAUDRILLARD Jean, 1991, 81] La ricerca di un linguaggio possibile è proprio quello che il *workshop* chiedeva attraverso i processi costruttivi, i dispositivi costruiti e i corpi che con essi dialogavano.

Nulla di quello che il tempo del *workshop* ha espresso è perfetto.



A sinistra: *Shalechet - Fallen Leaves*, Menashe Kadishman, 1997-2001, Jewish Museum, Berlin.



A destra: *Imperfezioni*, Tadao Ando, 1993, Vitra Conference Pavillion, Weil am Rhein.

Questa imperfezione è quello che colloca il *workshop* nel campo della contemporaneità. Perché a differenza di ciò che può apparire, il tempo della perfezione delle macchine non è contemporaneo. Tutt'altro. "La contemporaneità è (...) una singolare relazione col proprio tempo, che aderisce a esso e, insieme, ne prende le distanze; più precisamente, essa è *quella relazione col tempo che aderisce a esso attraverso una sfasatura e un anacronismo*. Coloro che coincidono troppo pienamente con l'epoca, che combaciano in ogni punto perfettamente con essa, non sono contemporanei perché, proprio per questo, non riescono a vederla, non possono tenere fisso lo sguardo su di essa (...) contemporaneo è colui che tiene fisso lo sguardo nel suo tempo, per percepirla non le luci, ma il buio. Tutti i tempi sono, per chi ne esperisce la contemporaneità, oscuri. Contemporaneo è, appunto, colui che sa vedere questa oscurità, che è in grado di scrivere intingendo la penna nella tenebra del presente." [AGAMBEN Giorgio, 2008, 9-13]

Nessun luogo più del Teatro Arsenale, con le sue pareti alte e nere, con i suoi spazi aperti e segreti, con le sue grandi finestre prima oscurate e poi rivelate, con la sua storia celata ma non dimenticata, poteva essere più adatto a quest'esercizio di ricerca dell'invisibile luce nel buio, di costruzione di senso attraverso la materia del dispositivo.

Com'è stato fatto giustamente notare, anche i luoghi possono



essere abitati da quello che abbiamo chiamato il Genio. [SPREAFICO Marina, una leggenda per la comprensione del workshop 'scenografie portatili'] E il Genio che abita l'Arsenale è capriccioso, e ci ha mostrato differenti volti ogni giorno del *workshop*. È il Genio che modella la luce e le ombre sui materiali da costruzione prima, e sui dispositivi poi. Una luce naturale, strisciata dalle ampie finestre che, come in un dipinto di Jan Vermeer, "si interna nelle cose, e lì, placidamente, durevolmente, si addormenta". [CAROLI Flavio, 2001, 251-252] Fino a scomparire. Una luce che è anche artificiale, che modella le performance finali, ne accompagna i movimenti e che guida gli occhi degli spettatori. Un Genio che mostra il suo ventre sgombro per donarlo agli studenti durante le lezioni di movimento, per poi riempirlo in un'improvvisa bulimia di materiali, di oggetti, di strumenti, di pezzi, di scarti, durante le fasi di costruzione delle scenografie portatili. Come in un'opera di Daniel Spoerri il suolo dell'Arsenale è divenuto una "topografia del caso" [SPOERRI Daniel, 1961] la cui catalogazione e lettura

*Woman Holding a Balance*,  
Johannes Vermeer, c. 1664,  
Widener Collection.

potrebbe raccontare ogni istante dei processi di conoscenza e soggettivazione di cui abbiamo detto.

Che cos'è stato dunque il *workshop* "Scenografie Portatili"? È stato una sospensione temporale come detto in principio. Una sospensione breve per il mondo e lunga per noi, i partecipanti. Una sospensione che ha permesso di cercare e trovare il tempo della riflessione. Non una riflessione speculativa e astratta, bensì una riflessione materiale e concreta. Fatta di gesti e movimenti del corpo, costruita attraverso il lavoro manuale e la creazione, il controllo e la produzione di quei *dispositivi* che donano il titolo al *workshop* stesso.

Le "Scenografie Portatili" non sono oggetti high-tech, ma diremmo orgogliosamente low-tech. Sono l'opposto di quelli che comunemente sono definiti "dispositivi tecnologici". "Colui che si lascia catturare nel dispositivo 'telefono cellulare', qualunque sia l'intensità del desiderio che lo ha spinto, non acquista, per questo, una nuova soggettività, ma soltanto un numero attraverso cui può essere, eventualmente controllato; lo spettatore che passa le sue serate davanti alla televisione non riceve in cambio della sua desoggettivazione che la maschera frustrante dello *zappeur* o l'inclusione nel calcolo di un indice d'ascolto." [AGAMBEN Giorgio, 2006, 31] Le "Scenografie Portatili", per contro, hanno prodotto soggetti aperti, letture possibili, esperienze fisiche. Proiettando le loro ombre e i loro movimenti sulla scena dell'Arsenale prima, e del patio della Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano poi. Ombre e movimenti mediati dai corpi degli studenti che ne erano principio e fine. Parte e tutto.

*Il fuoco di un cuore che incendia la mente  
può fondere il gelo del marmo bollente  
Onoro il braccio che muove il telaio  
Onoro la forza che muove l'acciaio  
Esiste lo so!  
CCCP Fedeli alla Linea*

## Bibliografia

- AA.VV., *Grande Dizionario di Italiano*, Garzanti Editore, Milano, 2013.
- AGAMBEN Giorgio, *Che cos'è il contemporaneo?*, Nottetempo, Roma, 2008.
- AGAMBEN Giorgio, *Che cos'è un dispositivo?*, Nottetempo, Roma, 2006.
- AGAMBEN Giorgio, *Genius*, Nottetempo, Roma, 2004.
- FAGIOLI Massimo, *Architettura dell'essere. Arte del divenire*, in "Aión: rivista internazionale di architettura", n° 1, Firenze, 2002.
- CAROLI Flavio, *La storia dell'arte raccontata da Flavio Caroli*, Electa, Milano, 2001.
- BALLESTREROS José Alfonso, *Secuencias Temporales*, in "Quaderns d'Arquitectura i Urbanisme", n° 223, 2000, ACTAR, Barcellona (traduzione a cura dell'autore).
- BAUDRILLARD, Jean, *Taccuini 1991-95*, Edizioni Theoria Editori Associati, Ancona-Milano, 1999. Titolo originale *Fragments, Cool memories III, 1991-1995*, Editions Galilée, Paris, 1995.
- BAUDRILLARD Jean, *Cool memories. Diari 1980-1990*, SugarCo Edizioni, Milano, 1991. Titolo originale: *Cool memories 1980-1985; Cool memories II 1987-1990*, Editions Galilée, Paris, 1987, 1990.
- CCCP fedeli alla linea, 1987. *A ja ljubju SSSR in Socialismo e Barbarie*, Virgin Dischi.
- SPOERRI Daniel, *Topografia Aneddotata\* del Caso*, Edizioni Archive Books, Berlino-Torino, 1961.
- ADORNO Theodor W., *Minima moralia. Meditazioni della vita offesa*, Giulio Einaudi Editore, Torino, 1994. Prima edizione "Saggi" 1954. Titolo originale: *Minima moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1951.

# UN CAVALLO, UN CINESE, UN ACCAPATOIO

Marco Leonardi  
Flavio Saraceni  
Sara Tusberti  
Stella Viglianisi

Tutor  
Arnaldo Arnaldi

“Tutto ciò che esiste nell’universo è frutto del caso e della necessità”. Con questa citazione di Democrito iniziava nel 1970 il celebre saggio di Jaques Monod *il caso e la necessità*. [MONOD Jaques, 1971]  
Quali strutture casuali ma necessarie (o necessarie ma casuali) uniscono un cavallo, un cinese e un accapatoio? La risposta a questa domanda è ciò che le *Scenografie Portatili*, immaginate e costruite, mettono in scena. L'acciaio plasmato in bracciali, in gambali e dorsali, diviene lo scheletro da cui si dipanano tracciati elastici, che altro non sono se non la visualizzazione dei legami, più o meno segreti, che uniscono il mondo a noi sensibile. Cinque attori si muovono sulla scena in una sorta di omeomorfismo che modella lo spazio secondo traiettorie di deformazione senza strappi. Ogni movimento condiziona e lega gli attori gli uni agli altri, generando a sua volta nuovi movimenti o inaspettate pause. Ogni tracciato, improvvisamente visibile, rimanda a ciò che quotidianamente condiziona, coscientemente o no, il nostro essere nel mondo. Ed attraverso questi tracciati che ci è dato ricostruire visivamente i legami profondi insiti *tra* le cose.

- MONOD Jaques, *Il caso e la necessità Saggio sulla filosofia naturale della biologia contemporanea*, Edizione Mondadori, Milano, 1971. Titolo originale: *Le hasard et la nécessité. Essai sur la philosophie naturelle de la biologie moderne*, Éditions du Seuil, Paris, 1970.



# MEMBRANE

Maria Cristina Fiore  
Michela Pradella  
Chiara Tirone  
Francesca Tozzi

Tutor  
Arnaldo Arnaldi

Una membrana è uno strato sottile di tessuto che avvolge organi o parti di organi.

Una membrana è un doppio strato di molecole che avvolge la cellula o il suo nucleo.

Una membrana è una struttura generalmente elastica, di vario materiale, di spessore molto sottile rispetto alla superficie, inserita in vari strumenti o dispositivi. [AA.Vv., Grande Dizionario di Italiano]

Le membrane che danno corpo alla *Scenografia Portatile* costruita sono esattamente l'insieme di definizioni che, tassonomicamente, la lingua italiana ci fornisce. Avvolgono e celano gli organi degli attori. Creano un nucleo attraverso una struttura lignea dalle differenti conformazioni possibili. Sono un dispositivo elastico da cui emergono le impronte di corpi in movimento. Ma sono anche *memoria* intesa come traccia dell'assenza di una presenza precedente, e *immanenza*, intesa come traccia dell'assenza di una possibile presenza. Di queste assenze ci parlano attraverso una serie di atti che mettono in relazione i corpi degli attori con il dispositivo creato, e che hanno come fine il disvelamento prima e la scomparsa poi dei corpi stessi.

- AA.Vv., *Grande Dizionario di Italiano*, Garzanti Editore, Milano, 2013.



# FILO DA TORCERE

Filippo Bottini  
Raffaella Menchetti  
Ludovica Riva  
Beatrice Tamà

Tutor  
Arnaldo Arnaldi

Come in un antico rito sacro, tre grandi *Scenografie Portatili* composte da alti pali da cui cadono a pioggia fitti e lunghi fili bianchi, danzano sulla scena disegnando movimenti rotatori, ondulatori, sussultori, compiendo brevi scarti o ricomponendosi in un'unica forma circolare. Lo spazio creato dai movimenti, l'effetto moiré dei fili bianchi, la velocità e le pause impresse, ci trasportano in una dimensione senza tempo, dove le cadenze rimandano ad un ascetismo onirico in cui i corpi ricercano l'equilibrio perfetto tra i propri centri di coordinazione motoria, intellettivi ed emozionali. Anche il pubblico è chiamato ad attraversare questo spazio, ed entrare brevemente in una dimensione altra, in cui il passaggio tra le tre grandi *Scenografie Portatili* in movimento, il riverbero della propria pelle sfiorata lungo le cascate di morbidi fili, il perdersi improvviso in uno spazio delimitato eppure privo di confini, porti anche per un solo istante ad una sensazione di estasi, ovvero di quella "qualità propria di ogni corpo che gira su se stesso fino alla perdita di senso e che risplende allora nella sua forma pura e vuota". [BAUDRILLARD Jean, 1984, 8]

- BAUDRILLARD Jean, *Las estrategias fatales*, Editorial Anagrama, Barcelona, 1984 (traduzione a cura dell'autore). Titolo originale: *Les stratégies fatales*, Editions Grasset & Fasquelle, Paris, 1983.





# Entrare in scena: abitare|indossare

Tecnologia tra corpo e materiali

Vittorio Fiore

[...] *la figura umana scompariva sotto il volume, le ali e gli scudi di fantastica parvenza plastica. La persona non era che il mezzo meccanico nascosto, la guida di queste forme di magica ed astratta veste di movimento e mutevole aspetto [...]*

Fortunato Depero, 1916<sup>1</sup>

La *praticabilità* in scenografia è una prestazione che si concretizza nel “punto di contatto tra l’attore vivente e il quadro scenico inanimato”. [PERRELLI Franco, 2002, 154] Entra in campo come pressante necessità all’inizio del ‘900: inizialmente quale richiesta volta a migliorare il verismo del quadro scenico che dipinto su fondali e quinte ne mostrava tutta la sua finzione. Erano soprattutto le ombre portate dei corpi degli attori ad infastidire gli autori più esigenti.

Divenne il principale campo di studio del geniale Adolphe Appia che contrappose al naturalismo pittorico un’astrazione ideale illusiva, portando la *praticabilità* a massimi livelli, con scene nude ed essenziali articolate per piani e gradini, retro-illuminate nell’intento di restituire notevoli effetti chiaroscurali. All’evocazione scenica si richiedevano precise condizioni formali che garantissero maggiore risalto ai corpi in movimento che, acquistato valore semantico, erano bisognosi di piani ed architetture in tre dimensioni che consentissero massima espressività. [PERRELLI Franco, 2002, 162]

Sperimentazioni di scenografie portatili, intese come indossabili, avevano fatto il loro ingresso scandaloso a Barcellona già nel 1917,

*Lento* (2013), Compagnia Nuua.  
Foto: Guto Muniz.

quando Picasso aveva realizzato una serie di costumi-scenografie per *Parade*, un balletto di Cocteau-Satie. Su un tradizionale fondale pittorico si muovevano «torreggianti strutture cubiste che ingabbiavano il corpo sino ai fianchi e trasformavano i danzatori in una sorta di sculture semoventi, costringendoli a muoversi con passi cadenzati e martellanti, quasi da automa»<sup>2</sup>.

Sarà Oskar Schlemmer negli anni '20 fra i primi a portare avanti – in una concezione di spazio scenico inteso come sintesi delle arti – ricerche che condurranno alla progettazione di costumi in guisa di piccole “scenografie indossabili”, intese quali estensione del corpo nello spazio, compiendo una miracolosa «trasmutazione dei danzatori e degli attori, come architettura in movimento». [PERRELLI Franco, 2002, 169]

Il suo *Triadisches Ballett* – tre atti, tre performer (1922) – utilizzò diciotto *costumi plastico-spaziali*, “spiccatamente dadaisti” [MANCINI-Franco, 1975-2002, 193-194] realizzati in legno, metallo, cartapesta e tessuto imbottito; vennero articolati su una serie di associazioni di tre elementi: forma, colore e spazio; altezza, profondità e larghezza; sfera, cubo e piramide; rosso, giallo e blu. L'astrattezza del costume, la sua rigidità e la sua vestibilità poco ergonomica, costringevano il ballerino a continui adattamenti, modificandone i movimenti impediti, concedendone di nuovi, inediti, estranei al corpo ed alle dimensioni umane. «Il movimento obbligato [...] carica di intensità il gesto. [...] il pubblico è al centro dell'azione teatrale: nel faticoso muoversi dei danzatori [...] è chiamato a realizzare i limiti della propria condizione quotidiana» [TAFURI Manfredo, 1977, 27-28], secondo i temi propri alla drammaturgia del '900. Con il successivo *Stäbetanz*, (*Danza delle assicelle*, Bauhaus Theatre, 1927-29) il corpo si estenderà nello spazio in una coincidenza di costume e scenografia, alterando le forme anatomiche e fondendo in modo indissolubile corpo e spazio.

L'exasperazione di tale ricerca si raggiunge negli anni '90, quando lo spettacolo tende ormai da tempo ad essere assimilato ad una installazione performativa, annullando i labili confini tra le arti visive. La *body art* consentirà di manipolare il corpo con oggetti scenici indossabili o macchine sceniche con cui interagire, mirando alla spettacolarizzazione del movimento. *L'integrazione antropometrica* avverrà anche a scapito del corpo, spesso costretto, mortificato, disagiato, oppure con un oggetto interagente che, utilizzando la forza umana ed il suo dosaggio, ne suggerisce ulteriori arricchimenti formali e dinamici.

Il “parlato”, componente spesso rarefatta o del tutto assente nel teatro contemporaneo, lascia alla scenografia il ruolo di testo. Oggetti evocativi conducono gli spettatori nel racconto seguendo il grande contributo di Beckett che, estremizzando il processo di





*Supplici di Eschilo* (2015), regia di Moni Ovadia, costumi di Elisa Savi. Foto: Francesca Castagneto.

Pagina a fianco: *Triadisches Ballett*, Oskar Schlemmer (1922), disegni di Beatrice Tamà.

de-verbalizzazione, giunse all'installazione *Respiro* (1968) priva di attori. L'autore dichiarò in proposito: «la migliore opera teatrale possibile è quella in cui non ci sono attori, ma soltanto testo. Sto cercando il modo di scriverne una» (1971)<sup>3</sup>.

Si vuole qui riportare l'attenzione ad una scenografia e/o costume che al pari di una installazione artistica si relazioni con attori e performer, ad una macchina scenica da abitare o da indossare che offra loro appigli per l'atto performativo, che ne asseondi e che partecipi ai movimenti del corpo, o che vi reagisca.

L'idea che la scenografia possa seguire l'attore o il performer è molto seducente. Rispondere ai suoi movimenti e restituirgli possibilità dinamiche inedite diventa una sfida che rende spettacolo la sola sua presenza nello spazio, vuoto e non connotato, circoscrivendolo e misurandolo in un processo di conoscenza dello spazio geometrico, spesso artefice della partitura dei movimenti. L'oggetto scenico genera performance, danza contemporanea che, intesa come arte, «non fa riferimento ad una singola caratterizzazione stilistica o all'uso di una o più tecniche corporee, ma piuttosto a una tendenza a servirsi di linguaggi del corpo diversi, in costante dialogo con altre forme di espressione artistica, per comunicare una propria visione del mondo». [D'ADAMO Ada, 2009, 23]

Le strade da seguire nel dualismo scena/costume possono essere molteplici, esaltando in vario modo qualità di *indossabilità*, *abitabilità*, *trasportabilità* e *dinamicità*.



1. Se la scena è un costume **indossabile** copre il corpo, ci si adatta con maggiore o minore vestibilità. Quest'ultima qualità ridotta ai limiti di "voluto incidente" impaccia i movimenti, sperimentando nuove forme di movenza su cui impostare nuova spettacolarità. Penso agli abiti-scenografia calati dall'alto, che accolgono gli attori su pedane per "entrare nella parte", nel *Calderon* di Pasolini messo in scena da Luca Ronconi (1978, Teatro Metastasio, Prato); questi ricomponavano in scena lo schema compositivo del quadro *Las Meninas* di Velasquez. Di grande presenza scenica gli abiti-scultura di Arnaldo Pomodoro per molte opere (ricordiamo *La tragedia di Didone regina di Cartagine* ai ruderi Gibellina 1986); interessanti i costumi dotati di copricapi scultura concepiti da Antonella Canarozzi per *La menzogna* di Pippo Delbono (Premio Golden Graal 2010); ed infine l'innovazione operata da Elisa Savi nel recente abito regale per Moni Ovadia nel ruolo di Danao per *Supplici* di Eschilo al Teatro Greco di Siracusa (2015); quest'ultimo, rafforzando l'identità del personaggio, ha in se le fattezze tridimensionali di un tempio dorico, con pronao completo di colonne, timpano e gradini di accesso. Siamo di fronte a qualcosa che supera i confini tra costume e scena: un progetto di *robe-machine* basata su uno studio antropometrico; come l'abito o l'elemento d'arredo necessita di controlli ergonomici di vestibilità, la scena può essere indossata e seguire il performer "come una conchiglia che segue la chiocciola". Fuori dalla sala teatrale importante riferimento sono le opere anni '90 di



*Télécommande* (1989),  
Jana Sterbak.

In alto:  
*Firefly* (2011) di Antony  
Heinl.



*Trajectoire* (1999-2001)  
Diavolo Dance Company,  
attrezzatura scenica di  
Daniel Wheeler.

A destra:  
*La verità* (2015) di Daniele  
Finzi Pasca, attrezzatura  
scenica di Hugo Gargiulo.



Rudolf Laban, *Teoria del  
movimento circoscritto  
nell'icosaedro* (1928).

Jana Sterbak; in particolare la tecno-mutazione operata in *Télécommande* (1989), un'installazione indossabile che imprigionava la performer in una crinolina contemporanea, mobile su ruote grazie ad un telecomando. [MACRI Teresa, 1996, 9] La *mutazione* corpo/giocattolo è anche al centro della ricerca della compagnia Evolution Dance Theater; il coreografo Anthony Heintz utilizza la sua formazione in chimica e scienze tecnologiche per sperimentare nuovi materiali e la combinazione di elementi diversi. *Firefly* (2011) è uno spettacolo che, in piena contaminazione artistica tra danza, teatro acrobatico e video art, propone creature immaginarie, metà umane / metà gonfiabili sferici, che evocando forme zoomorfe e divine, fondono le due nature: enormi bozzoli si schiudono liberando uomini farfalla, pronti a spiccare il volo, abolendo apparentemente gravità e tridimensionalità<sup>4</sup>.

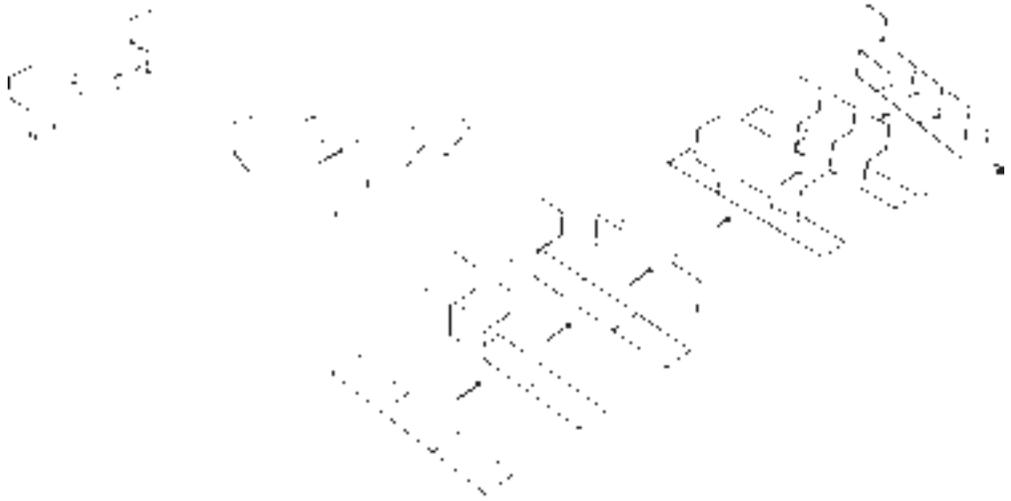
2. Se la scena è una attrezzatura **abitabile** dove il performer può scoprirne le possibilità spaziali conseguenti al suo movimento, immediato riferimento sono le codificazioni di Rudolf Laban delle diciotto direzioni del moto, incluse in poliedri regolari, che rivoluzionarono la concezione estetica del balletto secondo cui il corpo è solo un mezzo atto a riprodurre una forma prestabilita. Dalle direzioni primarie del movimento deriva un icosaedro regolare – *lo spazio personale* – che contiene anche le tre dimensioni spaziali e le tre direzioni permesse al corpo in movimento [LABAN Rudolf, 1950-2000] Tale teoria è alla base di molti studi di suoi contemporanei



sulla danza libera e sui principi essenziali delle tecniche di danza moderna. Su tale riferimento si è basato un lavoro sperimentale di laurea condotto presso l'Università di Catania che, partendo da un dodecaedro regolare, progetta quattro elementi uguali tra loro, con facce pentagonali (con lato di 65 cm) utilizzabili separatamente da quattro performer in una coreografia coordinata, o componibili tramite cerniere nella figura di partenza. La sperimentazione è stata completata da una performance basata su *La metamorfosi* di Franz Kafka provata al Teatro Machiavelli di Catania<sup>5</sup> (vedi scheda in appendice). Si tratta di una "macchina scenica" che contiene il corpo che, muovendosi al suo interno, ottiene reazioni amplificate e modificate, acquistando inaspettate qualità *dinamiche* che restituiscono alta versatilità alla partitura dello spettacolo, spesso da essa generata.

L'inizio di tale innovazione deve annoverare le macchine sceniche dell'*Orlando Furioso* di Luca Ronconi; come dimenticare l'ippogrifo con cui Astolfo spiccava il volo sulle teste degli spettatori nella chiesa di San Niccolò a Spoleto (1969). Da allora di strada se ne è percorsa tanta, giungendo a risultati lontani e tecnologicamente più avanzati: pensiamo all'attrezzatura basculante progettata da Daniel Wheeler per la compagnia Diavolo Dance Company per lo spettacolo *Trajectoire* (in acciaio e legno, 1999-2001); o alla attrezzatura metallica, in forma di grande giocattolo ideato da Hugo Gargiulo, ne *La verità* di Daniele Finzi Pasca (2015). Infine come non

*Eggs on Earth* (2000), regia Nicola Hümpel, scene Oliver Proske.  
Foto: Iko Freese / drama.



*Eggs on Earth* (2000), regia  
Nicola Hümpel, scene  
Oliver Proske, grafico.

accennare ai singoli "elementi di arredo" che la compagnia berlinese Nico and Navigators, utilizza in *Eggs on Earth* (2000) su cui agiscono gli attori in pose innaturali o paradossali mobili-scenografia per condizioni recitative di beckettiana memoria in *Lucky days: Fremder!* (1999).

3. La scena è mobile, dunque **trasportabile** stesso dai performer, di conseguenza una sua prestazione fondamentale deve essere la *leggerezza*. I materiali giocano per questo vincolo progettuale un ruolo fondamentale. Estremizzando questa caratteristica l'oggetto può anche divenire aereo, evanescente, impalpabile: tale condizione può essere raggiunta utilizzando membrane chiuse sostenute da aria<sup>6</sup> così leggeri da restituire movimenti conseguenti agli impercettibili soffi d'aria provocati dai movimenti dei performer; l'aria imprigionata modella questi elementi, l'interazione con i corpi consente loro di "prendere vita", e poi "perderla" accasciandosi al suolo senza forma. La compagnia finlandese Nuua crea spettacolo proprio dalla ricerca sulla collaborazione corpo-gonfiabili: in *Lento* (2013) ci trasporta in un universo immaginario popolato da palloncini bianchi, attori muti che dialogano con due performer utilizzando tutta la loro capacità espressiva. In un diverso dosaggio di gas formano *branchi* con caratteri mimici zoomorfi, caratterizzati dai fili che suggeriscono "lunghe code".

Oggetti gonfiabili, superando l'immediata connessione cognitiva alla sfera materiale (tessile o plastico, che da informe diventa

strutturale, attraverso il disegno di pezzi uniti in cuciture o a caldo) trovano nell'aria la loro forma e diventano elementi figurativi con valore emblematico restituendo sensazioni di leggerezza, e caratteristiche di trasparenza, colore, luminosità. La compagnia di danza MK, nel recente lavoro *Robinson* (Fabbrica Europa XXI, 2014; Leone d'oro alla Biennale Danza di Venezia) utilizza un gonfiabile come protagonista. In un set totalmente neutro, in una performance lontana dalla danza, ai margini della contaminazione, un Crusoe contemporaneo ed il suo Venerdì interagiscono con una zattera-vela: un gonfiabile quadrato a moduli quadrati, lucido e argentato, che a mezz'aria, si *flette* e *riflette* luce, creando suggestivi effetti luminosi e proiettando "cieli nuvolosi", muovendosi con i danzatori – come unico oggetto scenico – in un crescendo di danza scarna su musiche minimali.

I materiali utilizzati nel workshop sono: stoffa, metallo, cartone, legno. Offrono prestazioni che nel loro impiego per *abiti-scenografia*, dunque a stretto contatto con il corpo, condizionano i movimenti con esiti inaspettati; i comportamenti e la scelta dei giunti per la costruzione di tali micro-macchine sceniche mirano a sperimentare le reazioni restituite da queste una volta indossate, esplorandone le possibilità performative. Tecnicamente il processo produttivo di queste piccole "architetture" indossabili necessita di un approccio legato più intimamente al rapporto corpo-architettura, nel passaggio dal tradizionale concetto di *abitare* al concetto di *indossare*.

L'abito, il prodotto a cui possiamo assimilarle, in genere si progetta su requisiti di *vestibilità*, *volume*, *consistenza*, *peso* e *grado di protezione*, *portamento* generato dal movimento del corpo di chi lo indossa. Nello specifico i progetti elaborati nel workshop modificano queste qualità, scoprono ed esaltano eccezionali contenuti performativi da associare a messaggi da esprimere in scena.



*Robinson* (2014) di MK,  
coreografie Michele Di  
Stefano, set Luca Trevisani,  
luci Roberto Cafaggini,  
2014.  
Foto: Ilaria Costanzo.

#### Note

1. *Dizionario volante Depero*, n° 2, pieghevole 11, 1916, citato in MANCINI Franco, 1975-2002, p. 95.
2. Cfr. SINISI Silvana, INNAMORATI Isabella, *Storia del teatro. Lo spazio scenico dai greci alle avanguardie*, Bruno Mondadori, Milano, 2003, p. 199. Vedi inoltre CARMONA Eugenio (a cura di), *Picasso, Mirò, Dali. Giovani e arrabbiati: la nascita della modernità*, Skira, Milano, 2011, p. 122-123.
3. Cfr. BAIR Deirdre, *Samuel Beckett. Una biografia*, Garzanti, Milano, 1990 (1978), p. 573, trad it.
4. Sabbatini Emanuela, recensione in [www.weekendinpalcoscenico.it/portale-danza](http://www.weekendinpalcoscenico.it/portale-danza).
5. Tamà Beatrice, *Dance first. Think later. It's the natural order. Scenografie portatili*, tesi di laurea in Scenografia, relatore Vittorio Fiore, correlatore Edoardo Dotto, Università di Catania, SDS Architettura, Siracusa, 2015.
6. L'uso del gonfiabile come scenografia per lo spettacolo, specchio di un'epoca attraverso un materiale che ne è divenuto rappresentativo, si ritrova già negli anni '70, nell'ambito di importanti concerti; i tour dei Pink Floyd ne furono i primi esempi: *Dark Side of the Moon* (palloni gonfiabili rappresentanti diversi oggetti); *Animals* (1994, maiali gonfiabili) e infine *The Wall* (i personaggi dell'album in forma di giganteschi pupazzi).



### Bibliografia

- BALZOLA Andrea, ROSA Paolo, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 2011.
- GAGLIANÒ Pietro, RUFFINI Paolo, *Prometeo. Focus on Art and Science in Performing Arts: Esperienze di forme in movimento nello spazio contemporaneo*, Editoria & Spettacolo, Riano (RM), 2011.
- SCHIAVONI Massimo, *Performativi. Per uno sguardo scenico contemporaneo*, Gwynplaine, Camerano (AN), 2011.
- D'ADAMO Ada (a cura di), *Spazi per la danza contemporanea*, Editoria & Spettacolo, Riano (RM), 2009.
- RUFFINI Paolo, *Ipercorpo. Spaesamenti nella creazione contemporanea*, Editoria & Spettacolo, Riano (RM), 2005.
- PERRELLI Franco, *Storia della scenografia. Dall'antichità al novecento*, Carocci, Roma, 2002.
- MACRÌ Teresa, *Il corpo post-organico. Sconfinamenti della performance*, Genova, 1996.
- TAFURI Manfred, *Il teatro come città virtuale. Da Appia al Totaltheater*, in "Lotus international", n. 17, 1977, pp. 30-53.
- MANCINI Franco, *L'evoluzione dello spazio scenico. Dal naturalismo al teatro epico*, Dedalo, Bari, 1975-2002.
- LABAN Rudolf, *L'arte del movimento*, Ephemera, Bologna, 1950-2000, trad. it.

*Lento* (2013), Compagnia Nuaa.  
Foto: Guto Muniz.

# DE-CODE 207

Brunella De Laurentis  
Alessandra Garrubba  
Chiara Giordano  
Virginia Roldan

Tutor  
Vittorio Fiore

È una struttura che allude ai poliedri teorizzati nella coreutica di Rudolf Laban finalizzati alla comprensione dello spazio circostante il movimento del corpo nella danza. Si tratta di una scenografia portatile che è costituita da 6 quadrati intervallati da 8 triangoli; è deformabile in quanto i giunti, costituiti dagli elastici passanti nelle aste (tubi in PVC), consentono modificazione della geometria, spostando l'attenzione dalla forma che "contiene" i movimenti, come intesa da Laban, alla forma che si muove e si modifica sotto l'effetto delle azioni dei performer. L'oggetto presenta una presa manuale ergonomica e adattabile in qualsiasi punto delle aste; si può spostare nello spazio, si può appiattire, può "schiudersi" ed allungarsi restituendo campi di azione interni sempre diversi in un continuo crescere e decrescere. È un ambito scenico molto versatile da cui si può entrare, ed uscire – parzialmente o completamente – che suggerisce molteplici movimenti contribuendo alla partitura dello spettacolo.



# FLATLANDIA

Veronica Julita  
Marzia Laini  
Rosanna Leonardi  
Giulia Parascandolo

Tutor  
Vittorio Fiore

*Flatland: A Romance of Many Dimensions* è il romanzo fantastico-fantascientifico scritto da Edwin Abbott Abbott del 1884 in cui il mondo è un ipotetico universo bidimensionale, una superficie piana sulla quale figure geometriche, i flatlandesi, scivolano senza sovrapporsi in una società rigidamente gerarchica dove il maggior numero di lati denota maggior intelligenza. Le forme geometriche piane di partenza sono derivate da tavole di legno (in un unico pezzo o con giunti a 45° fissati con elementi in legno sovrapposti) ripetute più volte come cornici concentriche modulari; unite nei vertici da funi, con il giunto costituito da un nodo, generano figure tridimensionali che hanno il portamento di crinoline lignee (cfr. le installazioni di Jana Sterbak, 1990). Queste strutture indossabili come gonne ottocentesche, o fissate ad un copricapo, vestono il corpo per intero o dalla vita in giù, restituendo grande versatilità di movimento, sequenze gestiche estremamente performative – a volte con risvolti umoristici – ed infinite possibilità di uso.



# HAIKU

Livia Condorelli  
Giulia Curti  
Riccardo Rossi  
Deborah Sanzaro

Tutor  
Vittorio Fiore

Scenografia adatta a spettacoli tra danza, circo ed illusionismo, possiede vasta comunicatività. Fasce di tessuto elastico tese a formare una superficie tra due aste, creano molteplici integrazioni tra performer e scenografia. Indossabile in quanto, come dei trampoli, può accogliere il piede e la mano del performer che tende e rilassa le fibre, infilando testa, arti e corpo tra le fasce, discretizzando e tagliando la figura, restituendone “fette” in sezioni indipendenti. Con stoffa nera su fondale nero restituirebbero effetti illusori straordinari.

La forma risultante e la postura del performer ricordano vagamente le carte da gioco / guardiani del regno della regina di cuori in *Alice nel paese delle meraviglie!* I risultati sono estremamente performativi, le fasce di altezza diversa – con giunti cuciti attorno alle aste – suggeriscono grande varietà nelle divertenti partiture generabili nell’unione semplice dei due materiali. La portatilità è traducibile anche in trasportabilità.



*Dance first.  
Think later.  
It's the natural order.*

## Progetto di una scenografia portatile<sup>1</sup>

Beatrice Tamà

Da sempre il corpo viene utilizzato dagli artisti per sondare le esperienze dell'essere umano, per indagare le forze produttive dell'inconscio, per esplorare le pulsioni di vita e di morte e per liberare tutti i flussi del desiderio repressi da una società rinchiusa in tabù atavici.

Il corpo, e di conseguenza il suo movimento, assume molta importanza con nuovi processi di costruzione fantastica tra organico e inorganico, attraverso vari trapianti ed incroci, divenendo così luogo di trasformazione meccanica.

Anche per lo spettacolo, dove il carattere effimero e provvisorio del prodotto consente ampia sperimentazione, il corpo viene manipolato e programmato con l'uso di oggetti scenici che mirano alla spettacolarizzazione del movimento. Le esperienze di studio e costruzione dello spazio drammaturgico partono dall'analisi dei movimenti del corpo, e dello spazio che questo abita, e conducono alla nascita di strutture scenografiche portatili, ossia corporali, quasi prolungamenti del corpo.

Il corpo occupa sulla scena una determinata porzione di spazio fisico. Il performer deve stabilire una relazione attiva con l'ambiente.

Secondo questo schema, il cervello non genera solo risposte a degli stimoli, non organizza solo sensazioni in modo passivo, ma formula ipotesi di movimento, interazioni tra azione che esso proietta (previsione) e possibili conseguenze di questa azione.

Materializzare lo spazio intorno a sé prima di muoversi: immaginarlo, assegnargli un volume, una consistenza significa occupare lo spazio prima di disporvi fisicamente il corpo<sup>2</sup>.

Cambia radicalmente la percezione dello spazio e del tempo. Lo spazio si contrae o, viceversa, si dilata a seconda dello spostamento del corpo, disegnando nello spazio la sua traiettoria invisibile, la sua architettura. L'aria si fa materia solida nella quale il corpo in movimento si iscrive come in una traccia<sup>3</sup>.

Nella teoria di Rudolf Laban l'icosaedro regolare è scelto quale figura geometrica adatta a studiare e descrivere il movimento umano; il corpo è il mezzo che gli dà forma e che imprime la sua presenza scenica.

In particolare il progetto elaborato in questo studio si basa sul dodecaedro regolare. Pentagoni regolari si incontrano in ogni vertice a gruppi di tre. Si tratta di uno dei cinque solidi platonici con un grande numero di simmetrie: venti vertici, trenta spigoli, e l'icosaedro suo poliedro duale.

La scenografia è costituita da quattro elementi uguali (12 barre di alluminio di 0,65 m, diametro: 1,8 cm, unite in 10 incastri) utilizzati singolarmente da quattro performers oppure collegati tramite cerniere per comporre il dodecaedro, restituendo molteplici possibilità di movimento.

La sperimentazione dei movimenti ha suggerito una drammaturgia a partire da *La metamorfosi* di Franz Kafka (1952): *tutto ha dunque luogo in seguito ad un evento improvviso, inspiegabile e carico di orrore, che di colpo irrompe nella grigia normalità del quotidiano sconvolgendo gli equilibri precedenti.*





*Plus ou moins l'infini* (2005), Aurelian Bory - Phil Soltanoff.



*Fearful Symmetries* (2010), Diavolo Dance Company, scenografia di Jacques Heim.

Il progetto descritto persegue prestazioni di *versatilità*, *ergonomicità* e *modularità*. Tali caratteristiche sono state dedotte dall'analisi di alcune scenografie portatili progettate per spettacoli dove la scenografia non è intesa come semplice décor, ma come elemento vivo interagente.

La *versatilità* è palese nello spettacolo cinetico *Plus ou moins l'infini* di Aurelien Bory (2005) che da vita ad un'*installazione vivente* di elementi lineari: 115 aste flessibili, movibili su 5 binari che attraversano il palcoscenico, vengono manipolate dai performer che le utilizzano come pertiche ottenendone reazioni diverse; le usano inizialmente, sperimentandone timidamente le possibilità, poi l'approccio si fa più sicuro e disinvolto assumendo – in simbiosi con esse – anche posizioni innaturali del corpo. Sono usate come trampoli, come armi da combattimento, e in molte altre forme.

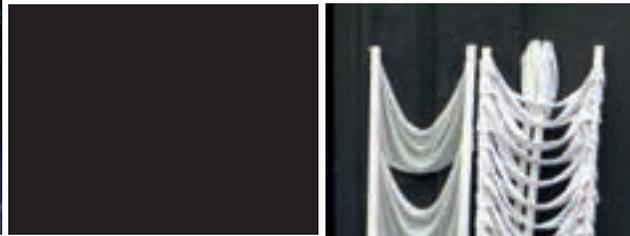
L'*ergonomicità* in *Fearful Symmetries*, della compagnia Diavolo Dance Company (2010), è ottenuta su vere e proprie architetture in movimento; il cubo è la figura di partenza scomponibile in 6 elementi, di cui 4 parallelepipedi e due pezzi particolari risultanti da sottrazione. La presenza di molteplici fessure sulla superficie permette ai performer appigli saldi che consentono di tenerle tra le mani e contemporaneamente muoversi con disinvoltura sulla struttura, spostandola e ruotandola durante lo spettacolo, alla ricerca di nuovi equilibri, con intenti mai narrativi ma astratti, viscerali, corporei.

Il movimento di questi elementi permette numerose figure simmetriche che mettono in evidenza il rapporto tra il linguaggio universale della matematica e la forza umana, movimento ed immobilità; in questo caso anche la *modularità* è l'ulteriore prestazione che garantisce le diverse

configurazioni attraverso scomposizioni e assemblaggi di numerosi elementi uguali di due tipi.

#### Note

1. Estratto da TAMÀ Beatrice, 2015, *Dance first. Think later. It's the natural order. Scenografie portatili*, tesi di laurea in *Scenografia*, relatore Vittorio Fiore, correlatore Edoardo Dotto, Università di Catania, SDS Architettura, Siracusa. Il titolo è tratto da S. Beckett, *Aspettando Godot*, 1952.
2. PTOZZI Enrico, *Corpografie. Percezione, presenza, dispositivi tecnologici*, in BORGHERINI M., GARBIN E., *Modelli dell'essere. Impronte di corpi, luoghi, architetture*, Marsilio, Venezia, 2011.
3. GUATTERINI Marinella (a cura di), *La parola alla danza: Culberg, Linke, Forsythe, Wilson*, Milano, 1991.



# Stoffa, metallo, cartone, legno: l'apporto degli esperti

Note sui materiali per un effimero indossabile

Vittorio Fiore

La **stoffa** è, tra i quattro materiali scelti, quello già usato correntemente per gli abiti; essendo un prodotto "a superficie piana" già dotato di prestazioni di flessibilità, elasticità, leggerezza, può aggiungere una vasta gamma di prestazioni relative a colore, lucentezza, trasparenza che derivano dalle fibre utilizzate e dal rapporto trama e ordito. Nella lavorazione l'uso del filo dritto o traverso modifica ed esalta caratteristiche di volume e portamento, secondo principi dell'arte sartoriale. Si può irrigidire, dotare di telaio; la scenografia tradizionale è infatti tela "imbullettata" su telai di legno, fissata attraverso "nasi" realizzati nella stessa tela per fissare le grandi superfici, doppiata e foderata per assumere maggiore stabilità. Può rivestire altre superfici rigide, ed essere smontabile, ripiegabile ed arrotolabile per il trasporto ed il rimessaggio.

L'assemblaggio predilige come giunto quello sovrapposto reso solidale con cucitura, che consente il medesimo movimento a tutti i componenti connessi. La trasparenza dipende dalla leggerezza e dalla trama; la più leggera ed utilizzata è il tulle, un prodotto che retroilluminato rende visibile il retroscena e fa sparire ciò che è dipinto sulla sua superficie.

Antonella Madau Diaz, l'esperta che ha coadiuvato gli allievi nelle scelte, è scenografa e costumista con anni di esperienza alle spalle nell'uso e nell'elaborazione delle stoffe per i costumi teatrali.

«C'è una stretta correlazione», afferma la Madau Diaz «tra "costume teatrale" e "scenografia indossabile": entrambi sono studiati sul

corpo umano ma, mentre il primo si colloca nello “spazio scenico” il secondo ne diventa “parte attiva” e gli allievi di questo workshop hanno dimostrato grande sensibilità e creatività proprio in questo senso». La costumista ha aiutato gli allievi a sviluppare le loro idee accompagnandoli nelle scelte più corrette per realizzare i loro progetti, gran parte dei quali, ci dice, «ha concentrato la scelta su tessuti elastici, un prodotto che presenta, tra le proprietà meccaniche, la deformazione elastica, ossia quella modificazione che viene recuperata al termine dello sforzo che la genera e che lo rende estremamente performativo».

Il **metallo** è un materiale robusto, pesante e lucente. Allude contemporaneamente alle macchine, alle armature, alla forza, ma anche alla regalità, utilizzando le sue declinazioni con riflessi dorati o argentati. Quest’ultime due caratteristiche possono essere modificate trattando la superficie con sabbiatura ed evidenziandola attraverso lucidatura.

La deformazione plastica è irreversibile; è ottenuta a caldo oltre determinati spessori e dipende dalla duttilità del materiale. Ciò permette di forgiarlo in modo indelebile, ottenendo forme stabili.

L’assemblaggio avviene per saldatura, oppure per serraggio con giunti meccanici (viti e bulloni), che assorbono bene sia le tolleranze relative alla messa in opera, sia quelle legate all’uso; oppure attraverso giunti che coincidono con dispositivi tecnici di movimentazione e manovra (cerniere) nei casi in cui sia previsto cambiamento di posizione (movimento) tra i componenti.

Daniele Bagatti è l’esperto che ha seguito gli allievi del workshop che si cimentavano con progetti in metallo; fa parte della omonima bottega storica artigiana Bagatti Bronzisti fondata nel 1927, un laboratorio che costituisce riferimento abituale per architetti, designer, artisti e restauratori che vogliono realizzare prototipazioni o lavori su misura o desiderano consulenze su grandi opere.

Relativamente all’esperienza al Teatro Arsenale Bagatti si è così espresso: «...una volta individuata la scenografia e scelti gli oggetti da eseguire, la difficoltà più grande riscontrata dagli studenti è stata la limitata dimestichezza manuale nella gestione delle attrezzature occorrenti per la deformazione a freddo del metallo, che richiedono per il loro utilizzo un know how molto specifico e non intuitivo. La lamiera di ferro zincato, a differenza di altri materiali più comunemente riscontrati nella lavorazione quotidiana (come ad esempio legno, stoffa..), ha determinato ulteriori complessità legate alla peculiarità della manipolazione di tale materiale, e alla necessità di spostarsi per la realizzazione degli oggetti, presso un laboratorio dedicato, non



potendo ovviamente trasferire le attrezzature presso il teatro.

L'atipicità del metallo come materia prima per l'esecuzione di capi da indossare, ha messo inoltre alla prova la capacità degli studenti di coniugare creatività e senso pratico, portando ad esempio a eseguire bracciali e gambali rivestiti internamente con materiale morbido per renderli ergonomici ed indossabili».

Anche la **carta** come la stoffa è flessibile se lavorata in foglio ma può diventare estremamente rigida se stratificata come la cartapesta o se assemblata in pannelli, come il cartone ondulato o tamburato. Le carte in foglio estremamente leggere e piegabili sono reperibili in moltissimi colori, e tonalità diverse dello stesso colore, mentre per i cartoni in spessore o in pannello i colori sono normalmente: avana, grigio e bianco. Fortunatamente questi pannelli possono essere facilmente verniciati con qualsiasi colore e finitura, sia a spruzzo, a pennello o a rullo.

L'assemblaggio dei fogli avviene normalmente con incollaggio che in base allo spessore della carta o cartone avviene con colle viniliche o a solvente e può essere con giunto sovrapposto.

Renato Aiminio, responsabile del laboratorio Moa – modellistica architettonica al Politecnico di Milano- ha seguito gli studenti come esperto di questo materiale che viene ampiamente utilizzato in laboratorio per la realizzazione di modelli architettonici. Per quanto riguarda il lavoro svolto nel workshop, Aiminio sottolinea che: «trattandosi



di scenografie indossabili, è stato molto interessante poter sfruttare soprattutto le caratteristiche dei pannelli rigidi in carta, che rispetto ai loro cugini in legno, risultano altrettanto rigidi ma molto più leggeri. Soprattutto la leggerezza, unita alla possibilità di utilizzare superfici piane, ha consentito agli studenti la realizzazione dei loro progetti e di poterli indossare e muoversi al loro interno senza difficoltà, anche nel caso di grandi dimensioni.

Un'altra caratteristica di questi pannelli in cartone che li ha resi preferibili, in alcuni casi, al legno è la possibilità di essere tagliati e lavorati semplicemente con taglierini senza la necessità di elettro-utensili».

Il **legno**, tipico della scenografia nel teatro, viene anche scenografato per simulare altri materiali. Ha caratteristiche strutturali ottime e consente smontabilità e riciclo dei pezzi. È un materiale che ha una deformazione viscoelastica, dipendente dai carichi e dall'orientamento delle fibre, oppure da fattori ambientali (temperatura ed umidità relativa); quest'ultima caratteristica è da tenere in conto relativamente al rimessaggio dei pezzi.

L'assemblaggio avviene attraverso varie tipologie di giunto: sovrapposto, a battuta, ad incastro, a perno (baco) e può prevedere altri prodotti di connessione matericamente diversi (viti, chiodi, perni, colle), o, anche in questo caso, dispositivi tecnici di movimentazione e manovra (cerniere) e di aggraffaggio (grappe, nottolini).

Claudio Cerra, che ha guidato i partecipanti del workshop, conduce

la sua attività professionale in diversi teatri con ruoli di macchinista realizzatore, ha lavorato per dieci anni alla Scuola D'Arte Drammatica Paolo Grassi di Milano ed ha realizzato progetti scenografici per il Teatro Arsenale di Milano (luogo e sede del workshop) e per la Compagnia di Teatro Carciofrossi di cui è co-fondatore.

Queste sono alcune sue considerazioni sul workshop, che, sento di dire, possono costituire la conclusione di queste riflessioni: «ho trovato l'esperienza interessante e stimolante per i partecipanti. La partenza, come spesso avviene in questo genere di cose, ha visto i ragazzi intenti a verificare i progetti, spesso pensati trascurando gli *scherzi* della gravità e i *giochi* delle leggi fisiche, confronto-scontro che caratterizza nella realtà il rapporto tra progettisti e realizzatori.

Ho trovato veramente proficuo e interessante vedere realizzata la commistione tra due forme espressive: il teatro e l'architettura; che a volte lavorano sulla scena contemporaneamente ma spesso nella prassi occupano spazi differenti.

Agli studenti era stato richiesto di operare una loro integrazione ed interazione in oggetti addirittura portatili; questo presupposto obbligava i tecnici e gli architetti a riflessioni di altro ordine. Era evidente che la realizzazione originale, entrata in crisi, avrebbe trovato la propria soluzione solo integrando altre conoscenze tecniche alle proprie. Potenzialmente la soluzione migliore sarebbe stata prerogativa di chi fosse riuscito a metaforizzare l'oggetto.

Per metaforizzare un oggetto la tecnica deve essere supportata da una discreta conoscenza delle più varie scienze umane.

La macchina, la struttura, l'oggetto andava pensato non solo sotto l'aspetto tecnico, ma di senso, o meglio ci si accorgeva, scrutando nella crisi tecnica, che l'aspetto di senso, trovato, tracciava e avrebbe tracciato le linee obbligate per una possibile struttura, divenendo guide potenziali del procedere.

Questo a mio avviso è il più grande merito del workshop: il proficuo incontro delle arti».

#### **Bibliografia**

- BARTOLINI LUCA, CARSANA Maddalena, *Materiali da costruzione*, CittàStudi edizioni, Milano, 2014.
- MELLO Bruno, *Trattato di scenotecnica*, De Agostini, Novara, 1972.

# Note biografiche

## Arnaldo Arnaldi

Nato a Torino nel 1969, compie il proprio ciclo di studi presso la Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano, la ETSAS Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla e la ETSAM Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. È laureato con lode al Politecnico di Milano con una tesi sulla "costruzione del campanile nuovo della Basilica di San Pietro in Roma". Partecipa a seminari e workshop presso scuole e facoltà di architettura internazionali, tra cui nel 1997 il 1° Seminario Internazionale di Progettazione Architettonica "Matosinhos Sul" alla Facultad de Arquitectura de la Universidad de Porto, e nel 2004 l'International Summer School "Architectural and Urban design in Chinese context: Exploring the diversity of settling models" presso l'Institute of Architecture al College of Architecture and Urban Planning della Tongji University a Shanghai.

È stato redattore ed inviato speciale della rivista multimediale *Arredata* CD ROM, il primo periodico di interni, design e architettura, realizzato in Italia su supporto interamente multimediale.

Dal settembre 1997 opera internamente alla Scuola di Architettura e Società del Politecnico di Milano collaborando all'attività didattica dove dal 2009 al 2011 è stato professore a contratto di "Progettazione Architettonica" e dal 2011 al 2013 di "Composizione Architettonica". Abbinata all'attività didattica la pratica professionale e nel 2008 fonda con Chiara Filios *normalearchitettura*, un gruppo di lavoro e ricerca sui temi dell'architettura, della divulgazione della cultura architettonica, della cultura ambientale e del design, con il quale ha vinto concorsi nazionali ed internazionali, tra cui il programma Crisis Buster presso la Trienal de Arquitectura de Lisboa con il progetto "OWKBI – the Object that Wanted to Keep Being Itself". Nel 2015 è co-curatore della mostra "Presenze. Biografie inedite di 100 oggetti" presso lo spazio Ex Verniciature Allestimenti Portanuova a Milano.

## Vittorio Fiore

Nato a Napoli l'1 ottobre 1959. Architetto, PhD in "Recupero Edilizio e Ambientale" (1992, V° ciclo; Selezione Premio Gubbio 1996); specializzato in "Restauro dei Monumenti" (1993). È Professore Associato di ruolo presso l'Università degli Studi di Catania (dal 2003).

Ha collaborato presso lo studio di Francesco Venezia, partecipando alla redazione di progetti, a mostre e concorsi internazionali (1986-1989); ha svolto attività didattica e ricerca presso l'Università di Napoli (1988-2003).

Insegna *Tecnologie del Recupero Edilizio e Riqualificazione Tecnologica e Manutenzione Edilizia*, presso il Corso di Laurea in Architettura, Struttura Didattica Speciale con sede a Siracusa; è fondatore di ManUrba – "Laboratorio di ricerca per il Recupero e la Manutenzione edilizia e urbana".

Studioso di teatro, insegna *Scenografia e Tecnologie per lo Spettacolo* ed è coordinatore di corsi di tirocinio presso l'Università di Catania: *Spazio Teatro. I luoghi della scena* (2008-2012), *PLAN\_B. Raccontare il territorio con nuove tecnologie* (2012-2015), *Prospettiva Teatro. Scena, tecnologia, arte* (2015-2017) in partenariato con vari enti teatrali. L'attività di ricerca si concentra su metodologie e progetti di riqualificazione urbana che individuano quale mezzo strategico l'allestimento performativo temporaneo; è autore di saggi che indagano sul recupero di teatri e cinematografi e sul trasferimento tecnologico nel linguaggio scenico contemporaneo. Ha fondato e dirige la collana editoriale *Périactoi*, LetteraVentidue Edizioni, Siracusa. Ha partecipato ai progetti di ricerca: "FOCUS on Art and Science in the Performing Arts" (Programma Europeo, Festival Internazionale della scena contemporanea, *Fabbrica Europa*, Firenze 2011); "Frontières Liquides" (*Union des Theatres de l'Europe*, Parigi 2012); curatore della mostra "Vittime & carnefici" per il *Festival del Centenario-INDA 1914-2014* (Istituto Nazionale del Dramma Antico, Siracusa, 2014).

## Pierluigi Salvadeo

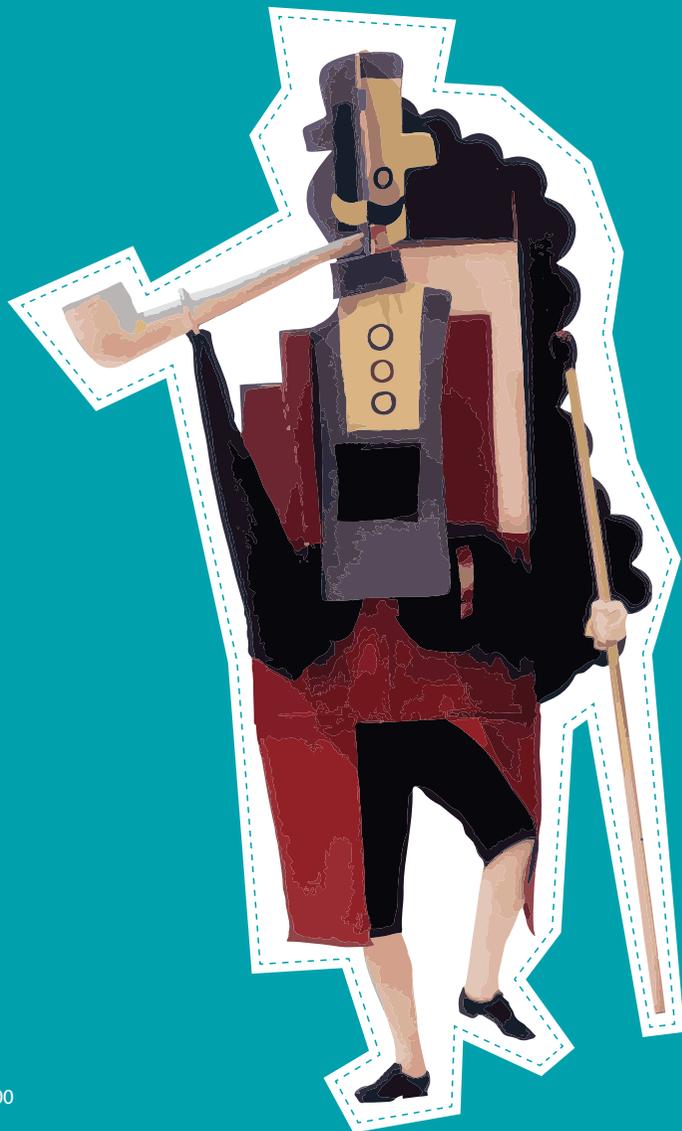
Nato a Milano il 7 novembre 1960, si laurea presso Facoltà di Architettura del Politecnico di Milano. PhD in Architettura degli Interni e Allestimento, è professore Associato nella Scuola di Architettura e Società del Politecnico di Milano. È autore di diverse pubblicazioni con case editrici nazionali ed estere. Partecipa e cura moti workshop di progettazione architettonica sia in Italia che all'estero. Partecipa e organizza convegni nazionali e internazionali. Nel 1991 fonda insieme a Stefano Guidarini lo studio di progettazione in forma associata, *Stefano Guidarini-Pierluigi Salvadeo architetti associati*, che si occupa di progettazione architettonica di edifici, di interni, di design, di allestimenti espositivi e teatrali, partecipando inoltre a diversi concorsi di architettura nazionali ed internazionali e ottenendo premi e riconoscimenti, tra cui, la *Menzione speciale al Premio Nazionale di Architettura Luigi Cosenza* nel 1994 e nel 1996; il *Primo premio* al Concorso *Opera Prima* nel 1995; il *Primo premio Domus/InArch* nel 1996; il *Primo premio* al Concorso *per un edificio ALER a Pioltello* nel 2005; il *Primo premio ex-aequo* al Concorso *di idee per una biblioteca a Melzo* nel 2006; la *Menzione d'Onore* al "Premio Medaglia d'Oro all'architettura italiana (Triennale di Milano)" nel 2006; la *Selezione* nella Seconda fase del "Premio Europeo di Architettura Ugo Rivolta" nel 2007; il *Primo premio* al Concorso *per la progettazione di tre edifici per alloggi di edilizia convenzionata a Monteluce* nel 2007; il *Premio speciale "Design for all"* Dedalo Minosse nel 2011; il *Terzo premio* al Concorso *a inviti per la progettazione di un Hotel in Piazza Duca d'Aosta a Milano* nel 2012; il *Primo premio "Atelier Castello"* al Concorso *per la sistemazione provvisoria di piazza Castello a Milano* nel 2014 per EXPO 2015 con Snark.

## Marina Spreafico

Si è diplomata all'École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq di Parigi nel 1975. Ha studiato movimento con Monika Pagneux, Gerda Alexander, Moshe Feldenkrais. Ha iniziato la carriera teatrale nel 1971 con Il Granteatro di Carlo Cecchi. Nel 1978 ha fondato a Milano il Teatro Arsenale – un mondo dentro il mondo – che diventa sede della Scuola di Teatro e dell'omonima compagnia teatrale. Da allora quel luogo straordinario è divenuto il centro ideale del suo pensiero teatrale e del suo lavoro di attrice, autrice, regista e insegnante. M.S. ha realizzato numerosissimi spettacoli teatrali e musicali, sia con la propria compagnia, sia invitata da varie organizzazioni, tra cui La Fenice di Venezia, il Festival Opera Barga, il Teatro Comunale di Bologna, il Teatro Massimo di Palermo, il Teatro Biondo di Palermo, la National Opera di Sofia, il Jan Latham Koenig Ensemble, il Cantiere Internazionale d'Arte di Montepulciano, BariLirica, SpoletoFestival, l'Accademia Filarmonica Romana ed altri, effettuando tournées in Italia, Spagna, Francia, Svizzera, Germania, Jugoslavia, Bulgaria, Africa, Hong Kong. M.S. nutre una vera passione per l'insegnamento teatrale, al quale si dedica dal 1976. La Scuola di Teatro Arsenale, da lei fondata nel 1978 insieme a Kuniaki Ida, è conosciuta in Italia e all'estero. Dal 1999 al 2006 è stata docente ospite all'École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq di Parigi. Ha collaborato con l'Università degli Studi di Milano e ha tenuto seminari per *Autunno Musicale a Como*, il *Festival of the Youth and Art* di Hong Kong, il *Colorado Festival of the World Theatre* e conferenze-dimostrazione sulla Scuola e il lavoro che vi viene svolto. L'esperienza maturata nel tempo lavorando in spazi non teatrali l'ha portata negli ultimi anni a concentrarsi sui rapporti creativi tra teatro e spazio della rappresentazione, grazie anche all'assidua collaborazione con Pierluigi Salvadeo. Insieme hanno realizzato numerosi spettacoli, workshop e performance. [www.scuolarsenale.it](http://www.scuolarsenale.it)  
[www.teatroarsenale.it](http://www.teatroarsenale.it)



Scenografie Portatili è  
una *riflessione* sul teatro  
una *sperimentazione* sullo spazio  
una *didattica* applicata  
un *laboratorio* di scenotecnica  
un *percorso* scenico dall'abitare all'indossare  
uno *spostamento* dal costume teatrale all'architettura della scena  
una *corrente di pensiero* tra materiali usuali e innovazioni morfologiche  
una *applicazione* tecnologica all'invenzione coreografica  
una *visione* di città  
un *teatro* di vita



ISBN 978-88-6242-180-5



€ 18,00