



POLITECNICO DI MILANO

Scuola del Design

Corso di Laurea Magistrale in Interior Design

Tesi di Laurea Magistrale:

Oltre le quinte, dietro il sipario.

**Valorizzazione del sapere artigianale del Teatro alla Scala:
progetto di allestimento del patrimonio scenografico.**

Relatore:

Prof.ssa Raffaella Trochianesi

Correlatore:

Prof.ssa Alessandra Spagnoli

Candidata
Federica Rosaria Melis
804003

A.A. 2013 - 2014

INDICE

Premessa

PARTE PRIMA *a cura di Roberta Matto e Federica R. Melis*

1.0 Teatro e design: campo di indagine multidisciplinare

Teatro come metafora e chiave di lettura
Teatro come "strumento" per il design
Teatro come modello spaziale
Dal design al teatro
Mani grandi senza fine
Design dance

1.1 Scenografia e allestimento

L'approccio scenografico generatore di spazi narrativi

1.2 La messa in scena del patrimonio immateriale

1.3 L'evoluzione dello spazio scenico con uno sguardo critico agli elementi progettuali

- Dalle macchine sceniche del teatro greco ai luoghi deputati nelle rappresentazioni medioevali: lo spazio scenico come specchio di tre periodi storici
 - La prospettiva rinascimentale e la meraviglia barocca: nasce la scenografia moderna
 - L'Ottocento predilige la relazione tra il pubblico e la scena
 - La scenografia del XX secolo e contemporanea: un quadro a tre dimensioni e nuove modalità di messa in scena
-

Intermezzo

PARTE SECONDA *a cura di Roberta Matto*

2.0 Il teatro occupa gli spazi della città: dal teatro simbolo all'individuazione degli spazi alternativi

Un salto concettuale

2.1 La messa in scena nella città

2.1.1 Teatro e città. Spazi trovati / Spazi trasformati

La piazza: il gioco, un nuovo modo di convivere

Il gioco di Romeo e Giulietta

La corte: il teatro insegna il teatro nelle dimore sabaude

La voce delle cose

La periferia: una rete di possibilità

Teatri di Napoli

I magazzini: da deposito a imponente scenografia

Le Troiane, Ecuba

Mettere in scena il patrimonio artigianale : la fabbrica racconta se stessa

Sul filo della lana

2.1.2 Teatro e città. Architetture effimere

Installazioni multimediali

Il segno della memoria

Urbanic sonic garden

Città invisibili Tapis magique

Mettere in scena il patrimonio culturale – sociale

Castello di Formigine

Museo multimediale della miniera di Pozzo Gal

La fortezza delle emozioni

Mettere in scena i personaggi

Multivisioni

2.1.3 Teatro e città. Gli eventi organizzano lo spazio urbano

Museion Bolzano

Il teatro di Salisburgo
Il Fringe festival
Festival dei due mondi
Il posto, compagni di danza verticale
Burning man Festival
Mettere in scena le opere
Notti impressioniste

2.2 La città come palcoscenico di nuove modalità esplorative

Sceneggiatura urbana
Audiowalk Errare
WhaiWhai
Silent play
Mp3 Mondovi
Cronache gonzagalesche
I BARGA
Looking for Achille Castiglioni 8
Mettere in scena il rapporto museo – città
Museo dei martinitt e delle stelline

PARTE TERZA *a cura di Federica R. Melis*

3.0 La messa in scena oltre i limiti del teatro e dello spettacolo

3.0.1 Teatro come ipertesto comunicativo

3.0.2 Scenografia come scenotecnica teatrale, un processo di inesorabile metamorfosi

3.0.3 La spettacolarità meccanica

3.1 Il design espositivo contemporaneo: trasformazione e ridefinizione spaziale

3.1.1 L'approccio narrativo nella progettazione della fruizione espositiva culturale temporanea e museale

Roberto Capucci al Teatro Farnese

Addressing the Century: 100 years of arts and fashion

Giorgio Armani

Altre emozioni

Krizia moving shapes

Tim Burton

Dracula

3.1.2 Spazio dell'azione, dei corpi in movimento

3.1.3 L'approccio performativo

Music in motion

State museum textile and industry

German film museum

3.1.4 Il caso del "Teatro di movimento totale" di Jacques Polieri

3.2 La dimensione scenografica dello spazio espositivo

Oman

David Bowie

Hollywood costume

PARTE QUARTA *a cura di Roberta Matto e Federica R. Melis*

Abstract progettuale

4. 0 Tema e area di progetto

In visita ai laboratori - atelier

Incontro con direttore dei Laboratori Ex-Ansaldo, Roberto De Rota

4. 1 Casi studio. La Scala in scena

"That's Opera"

Il Costume veste la musica

Sulle note dei costumi di Verdi

Il dissoluto punito

Prime Donne. Le eroine di Verdi: amanti, vittime e traviate

4. 2 Schede di ordinamento

4. 3 Progetto

Piano terra

- servizi
- mostra permanente
- mostra temporanea

Piano ammezzato

- servizi

Piano uno

- mostra permanente
- area laboratori

Indice allegati

Indice immagini

Bibliografia

Sitografia

PREMESSA

Con il presupposto di utilizzare la scenografia come strumento narrativo, la tesi ha l'obiettivo di **comunicare, trasmettere e valorizzare il patrimonio e il sapere artigianale dei laboratori – atelier del Teatro alla Scala** attraverso un allestimento di beni materiali e immateriali. L'ipotesi di progetto nasce dalla lettura del **bando di gara** proposto dal comune di Milano relativo alla concessione in uso degli spazi ex Ansaldo di via Tortona, 54 – edifici 12A, 13, 31, 32 - con il fine di *"promuovere e sviluppare attività culturali e imprenditoriali in ambito creativo e restituire alla città uno spazio che ospiti attività e progetti"*.

Il percorso progettuale ha visto come prima tappa l'**analisi** dell'area di interesse: luogo storico della Milano moderna, lo stabilimento Ansaldo si estende per 70.000 mq ed è compreso tra le vie Bergognone, Tortona e Stendhal. Risulta ben collegato al resto della città attraverso la presenza di numerose modalità di trasporto pubblico (stazione, metropolitana, bus) ed è caratterizzata da un distretto molto giovane e dinamico del Fuorisalone ospitando, nella settimana del design, numerose installazioni ed eventi. L'area ha, soprattutto, un notevole potenziale di sviluppo in ambito culturale: ospita il Museo delle Culture di David Chipperfield, la Collezione di marionette dei Fratelli Colla, l'OCA - Officine Creative Ansaldo e, appunto, i **Laboratori del Teatro alla Scala**. Si è definito come motivo di interesse la presenza degli atelier e del patrimonio storico – artistico ad essi legato. Prima dislocati nelle sedi di Bovisa, Pero, Abanella e nello stesso teatro, sono riuniti, dal 20 febbraio 2001, presso l'ex insediamento industriale: si tratta di un'imponente struttura di 20.000 mq suddivisa in tre padiglioni intitolati al regista Luchino Visconti, allo scenografo Nicola Benois e al costumista Luigi Sapelli (nome d'arte Caramba), capace di ospitare la maggior

parte delle lavorazioni artigianali degli allestimenti scenici, scultura, termoformatura, falegnameria, officina meccanica, assemblaggio scene, sartoria, elaborazione costumi e lavanderia; nello spazio, oltre ad essere custoditi più di 60.000 costumi di scena, sono presenti le sale prova per il coro e uno spazio per le prove di regia perfettamente corrispondente al palcoscenico del Piermarini. In seguito alla visita dei padiglioni, si è pensato di raccontare, tramite il ripensamento di elementi scelti - scenografia, costumi e materiale di studio – l'**arte** del mondo scenografico e sartoriale scaligero; in quest'ottica l'**intervista al Direttore dei Laboratori**, Roberto De Rota, ha garantito un valore aggiunto all'intero progetto sottolineando come i grandi cambiamenti a livello strutturale (dagli sfondi bidimensionali a progetti tridimensionali complessi), nonché la richiesta di maggior dettaglio nei singoli manufatti (riprese televisive ravvicinate), non abbiano diminuito l'apporto artigianale da sempre caratteristico del Teatro, ma anzi come ,ancora oggi, negli atelier ex Ansaldo esso si esprima a livello assoluto nel suo senso più antico e nobile.

Nell'iter critico sono stati analizzati diversi casi studio relativi alle modalità di esposizione di costumi e scenografie del Teatro alla Scala: si vuole evidenziare come l'approccio tradizionalmente utilizzato si serva di **cornici architettoniche** che esaltano la teatralità (Roberto Capucci al Teatro Farnese) oppure affidi ai singoli manufatti la capacità di raccontare e **raccontarsi** (Il costume veste la musica a Palazzo Morando) combinando linguaggi artistici diversi (Il dissoluto punito alla Triennale di Milano). L'ipotesi progettuale vede, invece, l'utilizzo di un **ex spazio industriale** neutro e asettico, caratterizzato da navate lunghe e regolari e scandito dalla presenza di massicci pilastri : parte del piano terra e il piano ammezzato sono stati dedicati ai servizi (aree relax – lettura, bar, bookshop, sala conferenze, archivio, zonaperformance libera), la mostra permanente, suddivisa in due macro temi principali - scenografia e costumi – è stata conseguentemente distribuita tra il piano terra e il piano primo, infine uno spazio per mostre spinoff è stato ricavato in una navata del piano terra. In corrispondenza degli spazi espositivi, due aree laboratoriali sono accessibili indipendentemente dalla mostra e offrono un programma di workshop ed eventi aperto alla città.

1.0 TEATRO E DESIGN

campo di indagine multidisciplinare

a cura di Roberta Matto e Federica R. Melis



metafora
strumento
modello

Nella società contemporanea il teatro è un punto di riferimento costante per il design in quanto entrambi sperimentano i linguaggi, i personaggi e i testi per poter definire scenari futuri e, attraverso gli oggetti della scena, immergono il fruitore in una dimensione narrativa. La spettacolarizzazione dell'ordinario, l'ibridazione dei linguaggi e l'**approccio scenografico agli spazi** in generale e non solo a quelli scenici, sottolineano come le due aree di interesse siano in relazione: il teatro influenza l'*interior design* e viceversa.

Dall'interpretazione di Debord della vita sociale come spettacolo nel 1963, la **metafora del teatro** è diventata una chiave interpretativa ricorrente della cultura: "*Nelle società in cui le condizioni di produzione moderna prevalgono, la vita è presentata come un immenso accumulo di spettacoli. Tutto quello che era vissuto in modo diretto è ora solo rappresentato nella distanza*" (Debord, 1967). In accordo con l'interpretazione di Debord, la società dello spettacolo resta una società di merce, ancora legata alla produzione, ma riorganizzata ad un livello molto più alto e astratto: il termine spettacolo, oggi, combina e spiega diversi fenomeni riferendosi alla società dei mass media costruita attorno al consumo di immagini, prodotti e spettacoli. Le riflessioni di Baudrillard qualche anno dopo, ne "Il sistema degli oggetti" (1968), danno una visione della società moderna non in termini di spettacolo, ma comunque basata sulle merci, il loro significato, le forme, simboli e valori. Entrambi gli autori sono stati rilevanti nel considerare la visibilità e la spettacolarizzazione dei beni come punti di vista decisivi al progetto delle merci e ai loro mezzi di informazione.

Di seguito si vogliono identificare **alcune interessanti modalità con cui il teatro ha influenzato il design** sia a livello di prodotto - il teatro come metafora e chiave di lettura - sia a livello metodologico - il teatro come strumento - sia a livello urbano - il teatro come modello di spazi - ; in conclusione vengono presentati due recenti casi studio di "evento teatrale " a rappresentare il percorso inverso, dal design alla messa in scena dello spettacolo.

Teatro come metafora

La definizione di Branzi nel 2008 del design italiano come "*teatro animista*", in quanto capace di conservare le influenze profondamente radicate dell'antico animismo latino che attribuivano un'anima a ogni oggetto (Branzi and Annichiarico, 2008), sottolinea la tendenza ad allestire lo spazio domestico come se fosse un palcoscenico circondandosi di oggetti che fanno mostra di sé proprio come accadeva nell'antica domus. Nel suo "Introduzione al design italiano" (2008) l'autore cerca le radici del progetto esplorando i colorati interni romani e facendo attenzione a come gli spiriti domestici animavano gli oggetti: zampe o teste di animali acquisivano il valore di talismani e diventavano molto più che semplici strumenti; le forme a loro associate garantivano agli stessi di proteggere la casa da influssi negativi. Oggetti veri, quindi, ma allo stesso tempo **oggetti scenici** che giocano ancora oggi un ruolo attivo nella narrazione del quotidiano: queste caratteristiche sono, infatti, valorizzate nei prodotti attuali tra i quali quelli di **Alessi** ne sono un chiaro esempio. Pino, Anna G., Cico, Otto, Carlo, Mr. Suicide hanno nomi propri e circondano l'utente creando un'ironica scena teatrale. In un modo differente, ma sempre con una dimensione narrativa forte, gli **Oggetti Disubbidienti** di Giulio lacchetti possono essere considerati oggetti teatrali: il suo spremiagrumi, ad esempio, ha un riferimento ecclesiastico facilmente riconoscibile, ma è allo stesso tempo metafora sarcastica della chiesa cattolica che sprema il popolo italiano con le tasse. Sempre nell'ambito dell'oggetto, i riferimenti al teatro sono collegati anche alla sua messa in scena comprendente sia l'esposizione che il packaging.

Dal XVII secolo l'idea di teatralizzare l'esposizione del prodotto espande progressivamente la sua influenza all'interno degli spazi commerciali (Codeluppi;

2000): si tratta di una modalità comunicativa dello spettacolo in cui varietà e innovazione producono un effetto sorpresa sugli spettatori. Storicamente il valore del prodotto è stato modificato nel corso delle prime fiere internazionali di Londra e Parigi: da quello d'uso a quello di scambio, è stato subito chiaro che da una parte era necessario progettare uno spazio adatto per esibire i prodotti, dall'altro che le tecniche iconografiche sarebbero diventate strumento per amplificare la visibilità del prodotto stesso (Bucchetti, 1999). Valeria Bucchetti in "La messa in scena del prodotto" considera il packaging come una protesi comunicativa che offre il suo contributo nella rappresentazione: nello spettacolo identifichiamo lo spazio del teatro come lo spazio della realtà esattamente come di fronte a una confezione siamo proiettati in una realtà scenica che percepiamo come pari a quella reale.

Teatro come "strumento" per il design

Le tecniche del teatro possono essere utilizzate come strumento della ricerca nel campo del design: questi metodi provenienti da diverse teorie drammaturgiche, aspirano al coinvolgimento dei ricercatori e dei partecipanti in un'**esperienza immersiva** attraverso la performance. Secondo la definizione di Brenda Laurel della Teoria dell'emozione (Laurel, 2003) imitare le espressioni facciali e riprodurre i gesti, accresce nell'attore la stessa condizione emozionale: la performance diventa uno strumento di progetto per determinare cosa succede alle persone. Il gruppo IDEO, per esempio, inserisce il 'be your customer' e il 'body-storming' all'interno delle famose **Method Cards**: si tratta di una collezione di 51 carte che rappresentano i diversi modi con cui i gruppi di progetto possono capire le persone per cui stanno progettando. Questa tecnica, piuttosto diffusa nell'ambito del teatro esperienziale, richiede di agire

come se l'oggetto immaginato esistesse e permette di identificare gli usi inaspettati di un prodotto e i problemi inconsci che gli utenti non sono in grado di esprimere in un'intervista nella quale emergono solo gli aspetti più razionali. Tale approccio rientra nello sviluppo dell'interior design così come nei progetti di allestimento, ma è utilizzabile anche per prodotti o software design nei quali l'interazione gioca un ruolo fondamentale.

Teatro come modello spaziale

Nel panorama attuale si può definire l'individuo come fruitore- attore nella grande città – teatro: immerso in un universo narrativo come protagonista, può costruire la sua storia quotidiana e interagire con lo spazio che lo circonda creando sempre narrazioni diverse; in questa direzione, l'approccio del design contemporaneo, scenografico, vuole rendere l'esperienza memorabile portando la prospettiva da una dimensione ordinaria a una spettacolare e agendo in diversi campi, quali musei, negozi e spazi pubblici. In campo culturale le visite sono percepite come una sorta di esperienza performativa inserita in una cornice narrativa, con attenzione particolare all'allestimento degli spazi espositivi. **Dernie** teorizza tre tipologie di spazio allestitivo: lo spazio narrativo che supera il modello espositivo dell'enciclopedia per proporre una struttura episodica di percorso con alternanze evidenti di accelerazioni e momenti di pausa, visioni di sintesi e zoom di approfondimento; lo spazio performativo che si emancipa da una certa linearità di fruizione per abbracciare logiche associative mettendo il visitatore nelle condizioni di partecipare ancora più attivamente al processo attraverso le dinamiche del "gioco" e del "teatro", in questo processo le nuove tecnologie sono chiamate a sorprendere e performare lo spazio e la relazione tra opera d'arte e soggetto; lo spazio simulato in cui la dimensione del reale e del virtuale

a tratti si sovrappongono evocando spazi, luoghi, mondi che oltrepassano la struttura architettonica per aprirsi completamente a quella immateriale dei nuovi linguaggi multimediali (Dernie, 2006). Questo approccio è enfatizzato da **Bruckner** (Atelier Bruckner, 2011) che unisce tecnologia, scenografia, allestimento e narrazione; egli sostiene che tutti gli spazi allestiti si basano sugli stessi parametri spaziali: il parametro fisico (consistenza cromatica e architettonica, relazione tra interno e esterno - in questo parametro la narrazione inizia dove inizia lo spazio della rappresentazione), quello atmosferico (il parametro riguarda il "container emozionale": colori e luci, temperatura e suono - la narrazione è data solo da qualità intangibili), e quello verbale (potenziale poetico dello spazio: linguaggio, parole, espressioni - la narrazione genera uno spazio che diventa media attraverso parole, segni, simboli e performances).

Gli spazi commerciali di Kodak, Panasonic e Adidas, tutti progettati dall'Atelier Bruckner, possono essere visti come interessanti esempi di questo trend. Nel primo i prodotti **Kodak** sono esposti come fossero tanti fiori in un campo ricreando un incredibile paesaggio multicolore; non si tratta di una vetrina concepita in modo tradizionale in quanto è il prodotto che espone sé stesso come fosse protagonista di una messa in scena continua. Nello spazio di **Panasonic** viene ricreato uno spettacolo tecnologico realizzato integrando proiezioni, vetrine e sfondi a definire un video-labirinto, un film-architettura nel quale il visitatore è immerso come se si trovasse in un mondo sottomarino: dal blu surreale che caratterizza tutto lo spazio emerge una figura femminile di portata mitologica che, avvolta in un abito rosso, colora lo spazio ad ogni suo passaggio. Grazie ad una tecnologia ad ripetizione casuale delle scene, il film corre in un ciclo che sembra non ripetersi mai. Il movimento delle immagini è concepito per assolvere una "funzione

guida" dei movimenti del visitatore indirizzandolo da qualsiasi parte egli provenga verso il centro dello stand e verso le "isole" che ospitano varie soluzioni tecnologiche. Nell'ultimo caso, lo store **Adidas** è suddiviso in diverse aree da proiezioni luminose che, prendendo come spunto i campi di gioco degli sport rappresentati in successione, li ricrea non solo a livello della pavimentazione, ma anche sfruttando la dimensione della parete (illuminazione, segnaletica, video) e portando il visitatore – acquirente a sentirsi "parte del gioco".

L'approccio scenografico può essere rintracciato anche nelle vetrine commerciali durante specifici eventi quali la *Milano Fashion Night* o il Fuorisalone: animate da artisti e attori, diventano parte di un allestimento definito dal tema portante dei negozi stessi. In questa direzione, Vanni Codeluppi ne "Lo spettacolo della merce" introduce il significato di "*supermerce*" per rappresentare lo sviluppo dimensionale e quantitativo degli spazi di consumo che diventano "macchine comunicative" in un modo spettacolare: analizza tipologie e tendenze dei moderni luoghi del consumo, dai centri commerciali ai supermercati, dalle boutique di moda ai ristoranti a tema, contestualizzandoli in un evolversi storico che dai passages della Parigi ottocentesca arriva agli shopping center e ai parchi tematici delle metropoli odierne. Indicando le architetture complesse che si propongono di esporre esteticamente i prodotti, va oltre il concetto di commercio in senso tradizionale, artigianale o industriale parlando di merce spettacolarizzata, caricata di valori simbolici, estetizzata. Per gli utenti, l'esperienza di ciò che è possibile fare in un dato spazio è un forte elemento di persuasione : gli spazi, quindi, devono essere capaci di rendere il passaggio delle persone un'esperienza memorabile (Codeluppi, 2000). Di conseguenza la città contemporanea diventa una sorta di stratificazione di

livelli narrativi in cui l'approccio teatrale permette una nuova forma di relazione tra la città e le persone generando **dinamiche partecipative** di diverso genere attraverso il *lighting design*, l'*exhibition design* e il *communication design* ; anche lo "Spectacular cultural event" non è un semplice spettacolo, non una rappresentazione teatrale tradizionale, ma uno spazio di esperienza urbana in cui le persone comprendono l'identità multi livello della città.



- 1| Spazio Kodak, Atelier Bruckner
- 2| Spazio Panasonic, Atelier Bruckner
- 3| Spazio Adidas, Atelier Bruckner

Dal design al teatro

Il contributo inverso, dal design al campo teatrale, è oggi riconoscibile in tre direzioni : quella dello spazio, quella del prodotto scenico e quella della strategia. La prima riguarda la progettazione del **palcoscenico**, dello spazio vero e proprio; in questo caso l'approccio del design definisce ogni elemento della scenografia : l'ingresso, la relazione tra pieno e vuoto, l'illuminazione e il suono, gli elementi che compongono la scena e il loro linguaggio (simbolico, figurativo, didascalico). La seconda riguarda il **prodotto scenico**, gli oggetti sul palcoscenico, la loro forma colore e il significato simbolico, le relazioni tra attori e oggetti generano nuovi comportamenti teatrali: gli oggetti scenici diventano presenze dinamiche sul palcoscenico come parti integranti della storia e attivatori di narrazioni. La terza direzione, infine, riguarda la **strategia**, l'abilità del design di connettere diversi linguaggi per guidare la complessità : in questa scala la potenza innovativa del design e la sua vocazione sperimentale sono gli elementi più importanti. Nei due casi – evento presentati di seguito si vuole sottolineare come l'approccio del design al campo teatrale possa rivelarsi una componente fondamentale nell'innovazione della messa in scena.

Mani grandi senza fine | 2011 | Milano | Laura Curino

Lo spettacolo "Mani grandi senza fine" è stato scelto dal Cosmit e da FederlegnoArredo come uno degli eventi del Fuorisalone: prodotta dal Piccolo Teatro di Milano nell'aprile 2011, l'idea è stata quella di celebrare il design italiano, non in modo tradizionale, attraverso una conferenza, ma con uno spettacolo. Ideato da Laura Curino, è la prima tappa del progetto "Realizzare l'improbabile" - affidato a Manolo De Giorgi, Andrea Kerbaker e Italo Lupi - che attraverso diverse iniziative vuole indagare le prospettive del design in uno scenario in evoluzione continua. Lo spettacolo vede in scena tratti caratteriali, pensieri, abitudini professionali e aneddoti dei **sei designer** che hanno fatto la storia di Milano grazie alle loro opere: i fratelli Castiglioni, Marco Zanuso, Roberto Menghi, Vittoriano Viganò, Vico Magistretti ed Ettore Sottsass. Ciascuno di essi è protagonista, ma le loro vicende sono affrontate da un punto di vista molto particolare, quello cioè degli oggetti che li hanno accompagnati lungo tutta la loro carriera. Si tratta, quindi, di **personaggi-oggetto**: cinque oggetti di uso comune, uno per ciascun designer: lo specchio dello studio dei fratelli Castiglioni, la poltrona Lady di Marco Zanuso, la casa di Vittoriano Viganò, la finestra dello studio di Vico Magistretti e il coccio di ceramica di Ettore Sottsass. Solamente Roberto Menghi si distingue dal gruppo, dato che è descritto da Arlecchino, un personaggio fittizio liberamente ispirato all'Arlecchino servitore di due padroni di Goldoni e scelto da Laura Curino perché porta lo stesso nome del cinema progettato dal designer. La rappresentazione dura più di un'ora e si apre nell'immediato dopoguerra snodandosi lungo i vent'anni che hanno visto nascere il grande design italiano. Sullo sfondo della scena, dietro al palcoscenico, il monologo della Curino è interrotto da filmati d'epoca che restituiscono le figure reali di questi grandi inventori, tutti **portatori di un saper fare** indirizzato a migliorare la vita delle persone. Nelle loro case-studio, in cui magari era una tenda a dividere il tavolo da lavoro dalla zona letto, i progetti - intrecciandosi alla lungimiranza di imprenditori quali Cassina, Bitossi e Sarfatti - trasformavano la vita quotidiana. Interessante l'idea che sia appunto una finestra del suo studio di via Conservatorio, ereditato dal padre e lasciato intatto, a descrivere Vico Magistretti: affascinante altoborghese preso da sé stesso senza però darsi troppa importanza, fiume in piena e schivo al tempo stesso, con quella R rotante così marcata. Achille Castiglioni, insieme ai suoi fratelli, è raccontato come colui che raccoglie e conserva gli oggetti più anonimi e disparati, come un cavatappi, che però hanno un'intelligente componente di progettazione. Vittoriano Viganò, l'architetto anticonvenzionale, è analizzato dalla sua casa che, con accento inglese, si lamenta della quantità di oggetti presenti, elogiando però una scelta estetica semplice, non-finita e anti-elegante, in contrasto con una pedante ottica borghese. E ancora Marco Zanuso è ricordato come un personaggio molto deciso di cui si capivano a fatica le parole a causa della velocità con cui parlava. A Milano nel 1948 si inaugurava il cinema Arlecchino, chiamato così in onore del grande successo di "Arlecchino servitore di due padroni" con la regia di Strehler: ecco il nesso con cui è richiamata la figura di Roberto Menghi, artefice del progetto architettonico del cinema simbolo della rinascita culturale del dopoguerra. E infine Ettore Sottsass, narrato da un coccio di ceramica alla ricerca continua di un'idea, che si concretizza poi nell'eccentrica ricerca di nuove forme e materiali, dallo smalto su rame al vetro.

Design Dance | Milano | 2012 | Francesca Molteni + Michela Marelli

Un anno dopo la rappresentazione di "Mani grandi senza fine", un altro evento-spettacolo conclude la trilogia sulla nascita e ascesa del design italiano di cui i Saloni sono stati promotori e protagonisti : "Design Dance", progetto originale di Michela Marelli e Francesca Molteni in scena al Teatro dell'Arte della Triennale di Milano, è uno spettacolo nato da un laboratorio di creazione con attori, acrobati, scenografi e costumisti; si tratta di un vero e proprio **teatro di narrazione** in cui si racconta una storia e dove il testo diventa parte fondamentale dello spettacolo. I protagonisti di "Design Dance" sono 456 oggetti di design, classici e moderni, messi in movimento da attori e danzatori, ma anche dai meccanismi magici del teatro : poltrone, sedie, letti, librerie, tavoli, tavolini, pouf e comodini interagiscono sul palco con acrobati che sottolineano la grandezza di questi oggetti anche nel rapporto esatto che hanno con il corpo umano sia che siano realmente presenti sulla scena sia che siano raccontati con immagini in movimento. Oggetti famosi, di cui tutti conoscono il nome, il colore, le varianti e l'anno di produzione, ma anche oggetti debuttanti e protagonisti del Salone del Mobile in corso : divani che volano, tavolini che suonano, lampade che ballano. La realizzazione dello spettacolo ha coinvolto più di 60 persone tra autori, interpreti e tecnici e ha visto la partecipazione di 30 studenti della Naba, Nuova Accademia di Belle Arti che si sono impegnati nei sei di produzione : 500 ore di prove, 20 cambi scena, 3 mila immagini d'archivio selezionate e più di 200 aziende partecipanti con i loro prodotti alla sfida di trasformare in protagonisti gli oggetti sulla scena.



4



5



6

- 4| Mani grandi senza fine, Curino
5| Design Dancing, Molteni
6| Design Dancing, Molteni
-

1.1 Scenografia e allestimento

Le dinamiche che sottendono la fruizione museale spesso includono un impianto di narrazione più o meno esplicito: così come il testo, anche **l'allestimento è una forma di racconto** in quanto è strutturato secondo una matrice narrativa fondata su elementi organizzati sulla base di specifiche gerarchie, in una sintassi funzionale ai contenuti da mostrare. In questo caso il termine "mostrare" risulta più efficace di "esporre", poiché molti contenuti non presuppongono un oggetto fisico da ostendere ma, essendo di natura **"immateriale"** (per esempio: una storia, un sapere, un processo artistico), necessitano di dispositivi che si avvalgono di modalità multimediali e multimodali per narrare al meglio il significato e il valore, prescindendo quindi dalla fisicità degli espositori (Trocchianesi, 2014). In questa direzione, l'approccio scenografico crea una forma a partire da un tema, dotando il secondo di significato e di un fine, genera spazi narrativi dalle idee, dalle cose e dalle storie e trasmette i loro contenuti come messaggi. Viceversa, come una mostra, il teatro è un'esperienza progettata all'interno di una narrazione in cui lo spettatore assiste ed è tramite la sua presenza a rendere valida la performance: questa visione rende possibile l'idea di poter costruire ed ipotizzare mondi immaginari che hanno un rapporto speciale con la realtà, mondi in cui possiamo estendere, amplificare e arricchire le capacità di pensare, percepire ed agire nel mondo inscenato. Allo spettatore, quindi, viene richiesto a volte di **partecipare alla messa in scena** del dramma in modo da rendere memorabile l'esperienza che sta vivendo, motivo per cui il design cerca di adottare il sistema drammaturgico per costruire nuovi scenari e narrazioni di mondi possibile nei musei, nei teatri, negli spazi urbani.

L'arte del teatro è quella di comunicare e di saper raccontare : costituito da una serie di eventi la cui disposizione fornisce una trama, può prendere vita,

riprendendo Peter Brook, da un semplice spazio vuoto, e qualsiasi spazio, aperto o chiuso, neutro o storico, può essere definito un **potenziale palcoscenico** : l'autore immagina la scena in cui *"un uomo attraversa questo spazio vuoto mentre qualcuno lo guarda, ed è questo tutto ciò che è necessario per cominciare l'azione teatrale"* (Brook, 1998). In questa rientrano anche media e il multimedia: Laurel Brenda definisce l'interazione con i computer come una performance teatrale: *Computer as Theatre*, in quanto la relazione tra utente e tecnologia è un'esperienza progettata e il computer si presenta come un medium e non soltanto come un'interfaccia. Proprio con l'inserimento della tecnologia il teatro ha subito una serie di cambiamenti tale da modificare alcuni suoi connotati che prima venivano considerati obbligatori. In questo senso sono subentrati nuovi linguaggi: come l'elettronica (sperimentazione di luce e suoni), i nuovi media (introduzione del video, del cinema e la trasmissione televisiva delle rappresentazioni teatrali), la deframmentazione della scena (con gli *happening*, con gli eventi di teatralizzazione urbana, con formule quasi ingegneristiche allestitivo), le invenzioni di software progettati appositamente per una messa in scena. La scenografia è il risultato complessivo ottenuto dall'inserimento della scena dei dispositivi comunicativi che la contemporaneità produce; in particolare le tecnologie digitali e multimediali odierne caratterizzano lo spazio attraverso elementi specifici, che le differenziano nettamente dai tradizionali meccanismi teatrali, sintetizzabili in: immersione, integrazione, ipermedialità, interattività. Come spiegato più dettagliatamente nel paragrafo 1.3, si può far partire questa rivoluzione con le innovazioni trasmesse dalle avanguardie che hanno permesso di focalizzare l'attenzione sulla rappresentazione dei linguaggi nella scena teatrale: a partire dal Novecento si

rinuncia all'idea di un'unica e omogenea modalità di rappresentazione manipolando e frantumando la scena del dramma secondo punti di vista mutevoli della coscienza umana, sperimentando programmaticamente l'uscita del quadro scenico, dai limiti architettonici della sala e di una visione statica per un ideale poliprospektività, una forma teatrale sempre più assimilabile a un montaggio foto-cinematografico e grafico o a collage e assemblage pittorico. La scena si connota per essere plasticocinetica, astratta, straniata, stilizzata, autonoma dalla letteratura e dal testo drammaturgico, non più schiava dei fondali dipinti ma parcellizzata e non-oggettiva. La vera rivoluzione del teatro riguarda dunque la nuova dimensione drammaturgica dello spazio : il teatro diventa un **contenitore neutro** in cui tutto va reinventato, progettato, organizzato di volta in volta ex novo. *L'happening*, inoltre, si sviluppa anche fuori dal teatro, riprendendo oggetti di scarto, in cui materiali differenti e elementi corporei vengono aggregati in un processo teatrale: è un evento partecipativo, non strutturato, non scritto e non convenzionale, avente forma aperta e fluida; dà importanza all'apparato non verbale (azioni, rumori, materiali visivi) e al luogo della rappresentazione inteso come atmosfera globale sia che si tratti di strade, negozi o loft. La sua naturale evoluzione è il **teatro ambientale** con cui, alla fine degli anni Cinquanta, inizia ad essere esplorato lo spazio trovato della città aggiungendo alla messa in scena una dimensione ambientale e decretando la fine del punto di vista unico, caratteristico del teatro tradizionale. La sua dimensione spaziale è stata messa in discussione, ad esempio, da Ronconi come luogo teatrale che viola lo spazio dello spettatore, spezza le tradizionali barriere architettoniche dandogli la possibilità di usufruire di più punti di vista e di essere immerso e di partecipare - in senso fisico ed ideologico - all'azione scenica : il fatto teatrale diventa un insieme di rapporti

interagenti in cui tutto lo spazio è dedicato alla rappresentazione e al pubblico, può aver luogo sia in uno spazio totalmente trasformato sia in uno spazio lasciato come si trova. **Lo spazio viene riempito con i materiali propri della teatralità e dello spettacolo:** il pubblico contemporaneo percepisce arte, moda, cinema, architettura e design come aspetti correlati di un'unica dimensione visiva in quanto le stesse tecnologie vengono utilizzate trasversalmente nel cinema, nel teatro, nella città e negli ambienti espositivi.

L'approccio scenografico: generatore di spazi narrativi

Nel definire il ruolo del design scenografico come traduttore di contenuti in spazi allestiti, si vuole riproporre le riflessioni di Uwe Bruckner che nel suo testo "*Scenography*" descrive il processo vitale di una mostra partendo dall'analisi del curatore, passando al progetto dello scenografo e arrivando, con il prodotto finale, al ricevente – visitatore. Questo diventa parte di un sistema spaziale complesso che lo coinvolge in tutti i sensi e instaura con lui un dialogo che concretizza l'intenzione scenografica. Solo una volta allestita la scenografia, l'oggetto realizza il suo potenziale di significato completo: la sua aura diventa libera, accessibile, leggibile e può anche essere esperita. Come fondatore di un'esperienza tridimensionale, lo scenografo risulta essere interprete di ciò che l'artefatto contiene o del suo messaggio implicito; la fase di ricerca gli permette di individuare il potenziale narrativo di un oggetto, la sua importanza storico culturale, il suo scopo e ciò che simboleggia. Pomian nel 1978 definisce proprio gli oggetti allestiti come "*semiophores*", mediatori tra passato e presente, strumenti di comunicazione tra visibile e invisibile, tra la tangibilità di ciò che può essere osservato e l'intangibilità di quello che può essere solo ricordato. La scenografia, in tutto questo, **traduce i contenuti in un linguaggio concreto di forme**: lo spazio allestitivo, come sul palcoscenico, viene caricato di significato di cui si fanno carico gli artefatti e diventa "spazio narrativo". Gli spazi narrativi, quindi, permeano l'ambiente di informazioni ed emozioni lasciando libero lo spettatore di essere partecipe del dialogo tra spazio e contenuto, artefatto e ricevente. Attraverso l'uso dei principi drammaturgici il designer, che ha il compito di rendere le informazioni accessibili al maggior numero di persone, determina il processo creativo che termina con una messa in scena memorabile. Come rammenta lo stesso Bruckner, "la scenografia carica lo spazio di significato: bastano una porta, una finestra e una sedia,

i protagonisti faranno il resto. Se sul palco troviamo gli attori, in un museo, le cose". (Uwe Bruckner, 2010) Lungo il percorso che attraversa lo spazio allestito, infatti, si manifestano tre grandi indicatori : spazio, tempo e narrazione. Rimandando a un intervento più esaustivo nel capitolo 3, ci si sofferma in questa sede sull'importanza dello *storytelling*, tecnica narrativa che comunica un sapere attraverso metafore, immagini e gesti. Il destinatario è coinvolto nella narrazione e diventa parte di essa; **tramite l'approccio scenografico l'argomento non è soltanto ascoltato, ma esperito con tutti i sensi**: viene assimilato in modo intuitivo, richiede concentrazione e, anche se si perde qualche dettaglio, è in grado di permettere la comprensione degli aspetti principali. Le dinamiche che sottendono la progettazione espositiva (sia essa reale o virtuale) spesso includono un impianto narrativo più o meno esplicito nell'ottica di un percorso di senso processuale e stratificato: così come il testo anche l'allestimento è una forma di racconto in quanto è strutturato secondo una matrice narrativa fondata su elementi organizzati secondo specifiche gerarchie in una sintassi funzionale ai contenuti da mostrare. Il rapido sviluppo dei media e delle tecnologie, insieme con il loro effetto sulla vita quotidiana, comportano una perdita enorme di questa forma diretta di comunicazione, parte profonda dei bisogni primitivi umani e autentico processo di scambio di cui solo il teatro resta l'ultimo caposaldo. Si vuole, infine, accennare all'importanza dell'oggetto, il protagonista dello spettacolo di allestimento: il contenuto più elementare di una mostra si propone al visitatore con le sue molteplici stratificazioni di senso, con un forte potere semantico e simbolico oltre che storico e funzionale. Lo scopo del designer è, appunto, quello di far parlare gli oggetti per renderli parte di un dialogo con l'osservatore attraverso la contestualizzazione: allestisce le loro radici e origini, il loro significato culturale, lo scopo primario e la

funzione sociale rappresentando il tutto in modo narrativo, auto esplicativo; tratta le informazioni per renderle accessibili a un largo numero di persone diverse e agisce da mediatore tra i contenuti e la loro trasmissione, da una parte, e il loro effetto / percezione dall'altra. In quest'ottica si possono individuare **tre livelli di narrazione**: l'infrastruttura narrativa che mette in relazione l'individuo con percorsi, spazi e sezioni dell'ordinamento; la narrazione demandata al dispositivo che mette in mostra l'oggetto il cui potenziale di racconto è infinito e può variare a seconda delle scelte progettuali intorno all'oggetto; le narrazioni che "emana" l'oggetto stesso sia in modo implicito (ciò che è in grado di comunicare anche in modo silente) che esplicito (ad esempio grazie all'integrazione di dispositivi a sensori che permettono un effetto-pop up di informazioni aggiuntive in modalità video o audio oppure dotando il visitatore di tecnologie mobile che permettono una fruizione aumentata). Questo atteggiamento progettuale implica una gestione consapevole e multidisciplinare del portato di storie e significati connessi all'oggetto. Si possono, infatti, prevedere livelli di narrazione del bene mostrato sia grazie a elementi comunicativi fisici complementari all'apparato ostensivo, sia grazie a dispositivi multimendiali integrati nell'allestimento o addirittura addosso al visitatore. Si aggiunge un ulteriore livello di narrazione, nel momento in cui viene proposto un percorso strutturato volto, per esempio, a mettere in relazione i visitatori tra loro attraverso il paradigma del gioco o del dialogo, offrendogli strumenti per poter fare un tipo di esperienza condivisa.

1.2 La messa in scena del patrimonio immateriale

In questo contesto di ricerca si parla di immaterialità sia in quanto bene culturale immateriale e intangibile (feste, tradizioni, saperi, storia e memori) che necessita quindi di particolari strumenti e pratiche per essere opportunamente valorizzato, sia in quanto linguaggio con cui rapportarsi al bene (che si avvale in modo particolare delle nuove modalità legate al tema del virtuale-interattivo-digitale). Il tema della narrazione e della narratività, quindi, si colloca come una necessaria pratica che sta alla base della comunicazione del bene culturale e dei suoi complessi strati di approfondimento. Inoltre l'approccio narrativo risulta essere particolarmente attuale in quanto vicino alla componente esperienziale della visita e dell'esplorazione del patrimonio culturale, sia esso una città, un museo o un bene intangibile. *"Il modello o schema narrativo rappresenta il ponte tra il modo in cui memorizziamo la nostra esperienza e quello con cui la comunichiamo, la 'narrativizziamo' nei nostri discorsi e la interpretiamo nell'interazione sociale". Inoltre, "gran parte del patrimonio culturale è fatto esso stesso, o intessuto, di testi, racconti, narrazioni"*. (Trocchianesi, 2014, p.176). Un campo del design scenografico che vede nella narrazione una logica progettuale è, appunto, la fruizione del patrimonio culturale, ambito che negli ultimi anni è segnato da una forte trasformazione: la replicabilità che investe le dinamiche valoriali del contemporaneo crea nuove "condizioni d'uso" che chiamano il mondo del progetto a dare forma a nuovi spazi e a nuovi modelli di fruizione. I linguaggi che meglio interpretano questo processo sono quelli appartenenti alle nuove tecnologie: il virtuale, il digitale, il multimediale, l'interattivo diventano infatti territori di confronto e di sperimentazione per approdare a logiche allestitivo e comunicative che progettualmente richiedono da un lato una

competenza registica interdisciplinare per permettere l'esperienza della fruizione come un vero e proprio evento, e dall'altro una specificità tecnica in grado di controllare e sfruttare al massimo le potenzialità tecnologiche. Spesso sono proprio le tecnologie che permettono di lavorare sulla moltiplicazione del livello di racconto dell'opera d'arte stessa dando luogo ad una stratificazione di sensi che permette una maggiore conoscenza, e contemporaneamente arricchisce la visita facendo leva sulla dimensione esperienziale (Trocchianesi, 2009). A fronte della complessità della fruizione culturale **sia alla scala museale che territoriale** pare ancora più evidente che i paradigmi narrativi possano costituire uno strumento di progetto non solo per la struttura della fruizione ma anche in termini di linguaggi e strumenti allestitivi, audiovisivi, segnaletici e tecnologici.

In conclusione di questo paragrafo introduttivo e in previsione di approfondire il rapporto teatro – città e teatro – esposizione nei capitoli successivi, si vuole tematizzare un insieme di macroaree che raccolgono i casi studio presentati.

- Architetture effimere quali installazioni multimediali, luminose e sonore in cui la valorizzazione del bene propone interventi sul bene stesso e diventa strumento di narrazione multimodale e multitestuale efficace
- Esperienze estemporanee in cui l'evento determina un'innovativa metodologia narrativa e linguistica in grado di promuovere la valorizzazione del patrimonio culturale facendo leva su modalità fruibili esperienziali e innestate sul paradigma dell'"hic et nunc"
- Recupero e trasformazione di spazi altri che contribuiscono ad accrescere il valore della narrazione
- Sceneggiature urbane in cui l'intervento del design crea narrazioni progettate al fine di favorire l'esperienza tematica di un percorso o di una parte di città
- Musei di narrazione & allestimenti multimediali che propongono un patrimonio culturale con una forte componente immateriale attraverso linguaggi multimediali ed interattivi tra documentario e performance. Si tratta di una messa in scena non tanto dell'oggetto materiale quanto del **racconto intorno ad esso**. Tali musei sono organizzati in modo da comunicare al visitatore contenuti e concetti altrimenti difficilmente comprensibili. Spesso espongono **storie, eventi, patrimoni storici e/o problematiche sociali**. Là dove vengono esposti oggetti rappresentativi del tema relativo al museo, questi non vengono esibiti in modo puntuale e "asettico" ma

inseriti in un contesto storico o tematico per ricostruire l'ambiente culturale d'origine. Lo scopo è proporre pochi elementi dentro contesti spettacolari, scenografici o concettualmente strutturati sul piano museografico e sul piano dell'allestimento. La necessità di **esporre un patrimonio culturale intangibile** (eventi storici, memoria collettiva, testimonianze di problematiche sociali, riti, mestieri...) o una selezione di oggetti pervenuti fino a noi con una forte valenza storica o estetica, significa fare in modo che la loro disposizione, narrata attraverso i linguaggi delle nuove tecnologie (con una forte componente multimediale ed interattiva) riesca a restituire, come in un racconto, una particolare epoca o la storia di uno specifico gruppo sociale. Da queste esperienze emerge un'idea di museo come **habitat narrativo**, luogo attivo di sperimentazione artistica e territorio della memoria. Le tecnologie multimediali utilizzate favoriscono l'approccio esperienziale, i linguaggi interattivi valorizzano le condizioni di partecipazione con il pubblico e con le comunità virtuali.

1.3 L'evoluzione dello spazio scenico con uno sguardo critico agli elementi progettuali

Con l'obiettivo di tracciare un percorso critico tra i numerosi riferimenti storici nel campo della scenografia, ci si sofferma sull'evoluzione dell'apparato scenico - teatrale che da sempre è strettamente legato al problema della rappresentazione dello spazio: al pari della pittura, si prefigge di ricreare l'immagine di un'architettura dotata di tre dimensioni e dunque di profondità. Sin dai tempi più antichi, infatti, la volontà di rendere credibili le rappresentazioni visive si è scontrata con la difficile trasposizione grafica della tridimensionalità del mondo esterno sulla bidimensionalità del supporto materico di quelle immagini. In questo breve excursus storico si va a individuare come, nel corso dei secoli, le intuizioni spontanee e le conoscenze geometriche acquisite per il controllo dello spazio hanno trovato nella scenografia un **campo di immediata applicazione e sperimentazione**; di conseguenza, una lettura storica dell'evoluzione degli allestimenti scenici teatrali non può prescindere dall'analisi di ciascuna epoca, dalle origini nel teatro greco alle rappresentazioni contemporanee.

Di particolare interesse è la riflessione proposta da **Uwe R. Brückner** – progettista dell'Atelier omonimo che fa della pratica scenografica il suo approccio - che definisce l'importanza intrinseca dello spazio scenico partendo non dalla scenografia, ma dal suo stesso retro, unico luogo in cui gli attori potevano togliersi le maschere, condizione illusoria necessaria a favorire la credibilità della performance. Una specie di accordo collettivo, quindi, basato sul bisogno primitivo dell'uomo che la scenografia stessa manifesta; si tratta dell'esigenza di percepirsi e raccontarsi attraverso i vari strumenti della narrazione. (Atelier Bruckner, 2011) L'origine degli spettacoli è da ricercare, quindi, in tre aspetti caratteristici di ogni civiltà: il rito, la guerra e il commercio. Sempre U.R. Brückner porta all'attenzione di come le più antiche rappresentazioni

di cui abbiamo testimonianza hanno avuto inizio sotto forma di rito in cui lo sfondo era la natura stessa e maschere e costumi erano semplicemente legati a gesti degli officianti, rappresentanti del senso di umiltà del popolo in cambio di favori e grazia divina; nell'atto del sacrificio sull'altare e nei riti di sepoltura in cui le camere venivano allestite per il viaggio del defunto è chiara l'intenzione originaria del teatro: i monumenti commemorativi, le piramidi e i mausolei rivelano come i cimiteri siano i luoghi espositivi più antichi e, ancora oggi, i più visitati. Ma non solo, l'atto espositivo è senza dubbio insito nell'aggregazione delle persone, dal momento in cui iniziano a collaborare e vivere in società, i simboli di stato esibiti definiscono una gerarchia sociale all'interno di clan e tribù in conflitto per il potere. La guerra, quindi, implica un passaggio di potere attraverso le conquiste, non solo di beni materiali, ma anche del territorio e del suo popolo, che produce una notevole varietà di strategie espositive, dall'uniforme di battaglia alla rappresentazione di trofei e bottini. Per concludere, il commercio ha sin da subito generato metodi espositivi numerosi, diversificati e influenti: in essi si cerca di comunicare la qualità, la quantità e il valore dei beni materiali.

Dalle macchine sceniche del teatro greco ai luoghi deputati nelle rappresentazioni medioevali: lo spazio scenico come specchio di tre periodi storici

L'indagine ha inizio con l'antica Grecia dove, nei dipinti vascolari, l'allusione alla **profondità dello spazio** veniva realizzata mediante **rudimentali scorci** o con lo **scaglionamento di numerosi piani**, sia verticali sia orizzontali: analogo espediente illusorio venne usato anche nelle scene teatrali, per le quali **Agatârco di Samo** (440 a.C.), scenografo delle opere di Eschilo e Sofocle, fu il precursore. Il teatro greco ha origine da una forte **matrice religiosa**, rintracciata nei riti celebrati in onore di **Dioniso**, composti di danza e musica, secondo Aristotele, la tragedia nasce dal ditirambo, un inno corale basato in gran parte sull'improvvisazione. Ben presto ricevette la sua consacrazione all'interno dell'istituzione civica divenendo **parte integrante di un ciclo di festeggiamenti** che si svolgeva ad Atene due volte l'anno; anche la commedia sembrerebbe derivata da una processione spontanea a carattere buffonesco in onore della stessa divinità. **Le rappresentazioni teatrali avevano importanza politica e religiosa** e costituivano uno dei momenti più importanti della vita pubblica a cui tutto il popolo partecipava; erano vissute come esperienze eccezionali proiettate in una dimensione mitica, dove si rivivevano le gesta eroiche delle origini, una vera e propria **palestra per educare lo spirito ai valori etici ed estetici che costituivano il patrimonio collettivo della polis**. Dal punto di vista architettonico il teatro vide una notevole evoluzione passando dall'età classica a quella ellenistica, cambiamento che influenzò anche l'**apparato scenografico**. Inizialmente era costituito da un recinto centrale di terra battuta, l'**orchestra**, riservato al **coro**, circondato dalla **cavea** a forma di emiciclo destinata agli spettatori. La **cavea**, addossata al pendio della collina, era formata da gradini suddivisi da scalette e con la sua **struttura semicircolare consentiva una perfetta visibilità e un'eccellente acustica**

da tutti i punti. Sul fondo una parete ricca di elementi architettonici, generalmente di pietra, fungeva da **diaframma** tra lo spazio dell'azione e il retroscena, invisibile agli spettatori: la **skéné**, ricca e imponente, aveva numerosi portali d'accesso che, a seconda della loro imponentza architettonica e ricchezza decorativa, differenziavano l'ingresso in scena del personaggio principale rispetto a quelli minori e con i **paraskénia**, due avancorpi laterali che delimitavano il palco, aveva anche funzione di **schermo acustico** per la voce degli attori. Elementi scenografici importanti erano i **periaktoi**, **quinte girevoli di forma prismatica** che permettevano veloci cambiamenti di scena: mostravano al pubblico nella **cavea** solo la faccia posta frontalmente, rendendo invisibile la decorazione pittorica delle restanti due. Nel IV secolo, con il cadere dell'egemonia di Atene, **l'attività teatrale comincia a diffondersi in tutto il mondo** ellenistico: le nuove condizioni socioculturali si riflettono nell'impostazione drammaturgica che tende a valorizzare l'intreccio e la trama e ad **accentuare l'elemento realistico**. Il coro viene drasticamente ridotto, l'**orchestra** rimpicciolita, mentre il **palco** in cui agiscono gli attori, originariamente poco elevato, si trasforma in una **piattaforma lunga e stretta sorretta da colonne**. Grande importanza è conferita alla **skéné** in pietra, riccamente decorata, che assume sempre più la funzione di scenografia evocando l'esterno di un palazzo contrassegnato da tre porte. Il modello ellenistico raggiunge la sua forma esemplare nel **teatro di Epidauro**, eretto tra il IV e III secolo su progetto dell'architetto Policlito: uno dei pregi di questo teatro è l'**acustica perfetta** che consente di far giungere la voce sia nei ripiani più alti, amplificando ogni minima emissione sonora. Assume una notevole importanza la figura dell'attore che, da semplice poeta con funzione di musicista e scenografo, si distacca dal coro; sarà poi Eschilo a

introdurre il secondo attore, a cui successivamente Sofocle ne aggiunse un terzo, il numero rimase poi invariato. La **regola dei tre attori**, numero largamente inferiore rispetto a quello dei personaggi previsti nel dramma, imponeva a ogni interprete la necessità di recitare più ruoli: questo problema, insieme a quello di impersonare parti femminili, poiché solo gli uomini potevano accedere alla professione di attore, venne risolto con l'ausilio delle **maschere** e dei **costumi**, che grazie ad alcuni tratti convenzionali consentivano al pubblico di individuare i vari personaggi. Nel teatro greco il pubblico guardava la rappresentazione da una **grande distanza** che non consentiva di vedere con chiarezza il volto degli attori e coglierne i mutamenti espressivi: **la maschera, con i suoi tratti marcati fortemente tipicizzati, consentiva di stabilire l'identità del personaggio** e seguire agevolmente la trama. Insieme alla maschera anche il costume contribuiva all'identificazione del personaggio: il costume tragico, che fu inventato da Eschilo e rimasto invariato fino al periodo romano, aveva come elemento base il *chitone*, una tunica lunga sino ai piedi, sopra la quale gli attori portavano una sopravveste raccolta sulla spalla destra, oppure un corto mantello, la *clamide*. Il **colore**, di valore simbolico, aiutava a individuare il **rango dei personaggi** e distinguerne i ruoli maschili, le cui maschere erano più scure di quelle femminili, i costumi di scena erano sfarzosamente colorati e decorati: la porpora era riservata ai re e agli uomini di governo, il nero, simbolo di lutto, designava i personaggi in disgrazia. Non solo, un sistema di attributi convenzionali contribuiva a identificare i personaggi: i re portavano la corona, Ercole era munito di clava e di pelle di leone, Poseidone portava il tridente e così via. L'evoluzione dell'architettura teatrale, che nel periodo ellenistico tendeva ad accentuare l'altezza e la grandezza della *skené*, comportava l'esigenza di mettere in risalto

la figura dell'attore, piccola e sperduta nell'enorme spazio scenico: per innalzare la statura dell'interprete si ricorreva così ai coturni, speciali calzature dalla suola alta sino a quindici centimetri, e si accentuava l'altezza e il volume dell'*ònkos*, la parrucca, una massa torreggiante che sovrastava la maschera. Per evitare che il corpo apparisse troppo esile, il costume era imbottito, così da conferire a chi lo indossava una **dimensione statuaria** e solenne quasi sovraumana. Anche i costumi per la commedia erano imbottiti per accentuare l'aspetto ridicolo e grottesco, le maschere, prive dell'*ònkos*, concorrevano a distinguere i vari personaggi a secondo dell'età, del sesso e dello stato sociale. Caratteristica da mettere in evidenza è che essendo la rappresentazione nel teatro greco durante le **ore diurne e all'aperto**, non erano presenti effetti di luce artificiale.

A partire dal IV secolo viene fissato l'uso convenzionale delle **tre porte**: la centrale, la cosiddetta **porta regia**, riservata al protagonista, quella di destra per il secondo attore, mentre la porta di sinistra, oltre ad avere funzione di ingresso per un personaggio di minore importanza, poteva indicare determinate località lontane come un deserto, un tempio o una prigione. Sia pure con una forma estremamente stilizzata, si cominciarono a introdurre **elementi scenografici** come i *pinakes*, pannelli dipinti posti entro le aperture delle *skenè* per evocare ambienti diversi e usati con i già nominati *periàktoi*. L'arredo scenico era limitato a oggetti dotati di forte valore simbolico ed evocativo, in grado di evidenziare il nucleo drammatico dell'azione; malgrado l'**estrema semplificazione delle componenti sceniche**, non erano trascurati gli effetti spettacolari ottenuti con l'impiego di **macchine sceniche**. Un esempio è l'*enklùklema*, una **piattaforma girevole** collocata in una delle tre porte, che consentiva di esibire i risultati di un'azione avvenuta all'interno, per esempio cadaveri di un assassinio, per regola

nel teatro greco era vietato mostrare episodi cruenti in scena. Con essa ricordiamo anche la *mechanè*, una sorta di **carrucola** posta in alto sul lato sinistro della *skènè* utilizzata per far scendere o sollevare le divinità in certi episodi risolutivi del dramma e la *keranoskopéion*, usata per riprodurre i fulmini e composta da facce sulle quali vi era dipinta in nero l'immagine di un fulmine, e il *brontèion*, la **macchina dei tuoni**, un contenitore di metallo nel quale venivano rovesciate grosse pietre. L'apparizione di spettri o di spiriti infernali, infine, era risolta con la "*scaletta di Caronte*", una botola aperta probabilmente nell'*orchestra* e collegata ad un passaggio sotterraneo alla *skènè*. Proseguendo nell'indagine storica emerge che la disposizione della scena nel **teatro romano** non si discosta di molto rispetto agli esempi dei predecessori greci, se non per un **fasto ancora maggiore** attribuito alle scenografie di pietra, generalmente a **tre piani con ordini sovrapposti**. A differenza di quelle greche, le rappresentazioni teatrali a Roma non avevano un effettivo legame con l'esperienza religiosa, ma si proponevano come **puro intrattenimento**. Gli spettacoli, infatti, erano inseriti nei **ludi**, mezzo per assicurarsi il favore del popolo, aumentare il prestigio personale e quindi il proprio posto peso politico. A Roma per lungo tempo il **teatro restò una costruzione effimera**, eretta per l'occasione spettacolare e successivamente distrutta. Dal punto di vista architettonico, in origine si identificava con la *scaena frons*, una baracca di legno con tre porte, in seguito realizzata in pietra, che costituiva lo sfondo davanti a cui si esibivano gli attori, non esisteva uno spazio destinato specificatamente al pubblico che si sistemava in piedi, su sedie o gradinate lignee erette per l'occasione. Con il tempo gli edifici teatrali, pur mantenendo il carattere di provvisorietà, divennero sempre più lussuosi e confortevoli, ma solo con la fine della Repubblica si giunse alla costruzione di un

teatro stabile, nel 55 a.C. a opera di **Pompeo**. I tempi erano ormai maturi per il superamento degli antichi divieti e il teatro di Pompeo fu ben presto seguito dalla costruzione di due nuovi edifici eretti sotto **Augusto**, il **teatro Balbo** (13 a.C.) e il **teatro Marcello** (11 a.C.). Nonostante la conformazione di Roma, la città dei sette colli, il **teatro romano nacque del tutto svincolato dall'ambiente naturale** e venne interamente costruito su un terreno pianeggiante all'interno del tessuto urbano, ma al di fuori della cinta sacra. La *cavea* in pietra era sostenuta da una massiccia struttura muraria di forma semicircolare, scandita da più ordini di arcate mentre il diametro dell'*orchestra* veniva a coincidere con il fronte della scena, disegnando uno spazio semicircolare di dimensioni ridotte. Priva delle sue originarie funzioni, l'*orchestra* veniva utilizzata per ospitare personaggi di riguardo oppure poteva essere ampliata in occasione dei balletti acquatici. Il *proscenium*, ornato sulla fronte da nicchie e colonne, era basso e profondo, terminando con una maestosa *scaena frons*, riccamente adornata di marmi, sculture e colonnati che si sviluppavano su più piani di altezza e ospitavano nella zona inferiore tre porte monumentali per l'ingresso degli attori. L'altezza della *scaena frons* coincideva con quella della *cavea*, delineando un insieme architettonico saldamente unitario, del tutto isolato dall'ambiente esterno. Ad accrescere questo senso di chiusura contribuiva il *velarium*, un telone che, fissato alla tettoia posta sulla sommità della *scaena frons*, veniva disteso per ricoprire tutto lo spazio teatrale, riparando gli spettatori dalle intemperie. Un'altra invenzione tipicamente romana è l'*auleum*, una **sorta di sipario a caduta** che scendeva dall'alto fino a comprendere l'*orchestra*.

A differenza della Grecia, a Roma l'esibizione teatrale era giudicata sconveniente e pertanto l'attore era

escluso dal servizio militare e dal diritto al voto. Anche qui le compagnie erano composte unicamente da figure maschili che potevano ricoprire più ruoli, anche se il numero degli attori non era rigidamente fissato. I costumi assumevano caratteristiche diverse a seconda dei generi drammatici, per esempio gli interpreti della *fabula palliata*, la commedia, indossavano un ampio mantello alla greca (il pallium) sopra la tunica, sostituito dalla toga, indumento prettamente romano, utilizzato sia per le commedie che per le tragedie in cui compariva bordata di porpora. Gli interpreti di tragedie ispirate a un modello greco calzavano inoltre i coturni e portavano una parrucca che con l'andar del tempo assunse proporzioni sempre più monumentali. La **scenografia** divenne più **complessa** quando si cominciarono a costruire **edifici stabili** e ricorse ad espedienti già in voga negli esempi ellenistici; **Vitruvio** parla di **tre tipi di scene pittoriche**, quella per la tragedia caratterizzata da architetture nobili e sontuose, un'altra per la commedia con edifici più modesti e popolari, la terza per il dramma satiresco con paesaggi di boschi e montagne. È probabile che si trattasse di **pannelli dipinti**, posti tra gli *intercolumni* della *scaena frons* alla maniera dei *pinakes* greci.

Così come il teatro romano originario, anche quello **medioevale non possedeva edifici stabili** e rimase legato al concetto di "festa", da allestire solo occasionalmente, non in una costruzione specificatamente adibita alle attività dello spettacolo, ma in **spazi preesistenti pubblici** come la chiesa, la piazza e la strada oppure privati come l'oratorio o la sala patrizia. La diaspora dello spettacolo dall'edificio teatrale risale già agli ultimi decenni dell'impero romano d'Occidente, ma si conferma nei secoli successivi a causa del venir meno delle iniziative da parte della committenza, dell'insicurezza del vivere civile, della crisi demografica e dello spopolamento delle città, ma particolarmente efficace in tal senso

si rivelò la **condanna della Chiesa cristiana** che vietò di prestare gli spazi di culto al teatro, nonché di assistere alle manifestazioni teatrali.

Il ritorno dell'idea unitaria di teatro si verificherà nel momento culturale della **riscoperta dei classici**, quando la tensione alla rinascita della civiltà greco-latina reimporrà la necessità culturale dell'unificazione dello spazio scenico, della frontalità scena/pubblico e dell'edificazione del luogo specificatamente destinato allo spettacolo. Un discreto ruolo di conservazione della memoria spettacolare antica venne esercitato dal **modello bizantino**, contrassegnato da un'effervescente spettacolarità diffusa e ricca di teatri e arene funzionanti con continuità almeno fino al VII secolo. Cuore della grande città imperiale era, infatti, l'**Ippodromo**, la grande arena lunga ben 500 metri, le cui gradinate ospitavano almeno 30.000 persone, aperto tutti i giorni con un programma mattutino e pomeridiano; si trattava di **divertimenti offerti gratuitamente** al popolo secondo l'uso antico, ossia quel *panem et circenses* che l'élite privata e dominante sentiva di dover elargire a vantaggio del benessere pubblico. Le **scenografie** del tempo, quindi, non erano altro che una **porzione di spazio ritagliata da quello reale della piazza** mediante la costruzione di un palco e l'apposizione di un **fondale sommariamente dipinto**. La non chiara conoscenza dello spazio come entità astratta e omogenea, così come la mancanza di un metodo coerente per la sua rappresentazione, furono i principali motivi per i quali, in epoca medievale, non esisteva il concetto di "*spazio scenico*" ma piuttosto quello di "*spazio plastico reale*", nel quale l'attenzione era incentrata sulla sistemazione degli arredi e degli oggetti utili alla drammaturgia. Il **fondale dipinto**, situato al di là di quegli oggetti, costituiva solo un riferimento ai "luoghi deputati" all'azione, una sorta di ambientazione non partecipe in termini di relazioni spaziali con i pochi elementi

di arredo antistanti, necessari a qualificare il luogo. Il **luogo deputato**, detto anche *locus*, può essere soltanto una zona all'**interno della chiesa** senz'altra connotazione scenica, oppure può determinarsi mediante strutture appositamente costruite in forma più o meno complessa. Sul palcoscenico erano già allestite tutte le ambientazioni, in ciascuna delle quali sarebbe stato rappresentato un preciso brano del testo, al pubblico veniva chiesto lo sforzo di isolare l'attenzione sulla sola parte di scena in cui si svolgeva quella determinata azione. Per quanto riguardava il teatro drammatico, che veniva per lo più rappresentato nelle chiese, con soggetti esclusivamente a sfondo religioso, gli attori usavano illuminare, ove possibile, il solo luogo deputato dell'azione, facilitando così lo sforzo immaginativo del pubblico, non più distratto dagli altri scorci lasciati in penombra. (Silvana Sinsi, Isabella Innamorati, 2003)

La prospettiva rinascimentale e la meraviglia barocca: nasce la scenografia moderna

Nell'analisi dell'evoluzione teatrale, un periodo di notevole importanza è quello che vede la **nascita del teatro** quale ancora oggi lo conosciamo nell'**insieme delle sue componenti istituzionali**, ossia l'**edificio**, la **scenografia**, l'**arte dell'attore** affermatasi con la compagnia professionista e i **nuovi generi drammatici**. A livello storico, tra il 1420 e il 1560, la superficie terrestre conosciuta quadruplica: nuove piante, animali, minerali, pietre preziose, tipi di alimenti ampliano i confini della botanica, zoologia, farmacologia; la scoperta, la conquista, la colonizzazione, l'esplorazione e lo sfruttamento da parte del mondo occidentale, lo spostamento del commercio dal mediterraneo alle regioni transatlantiche con le nuove esigenze, comportano un nuovo grado di conoscenza. Questi cambiamenti epocali sono accompagnati dalla nascita dei

gabinetti di curiosità che testimoniano il **passaggio dalla visione del mondo medioevale ad una più moderna e scientifica**. A questo aspetto si aggiunge il **mecenatismo delle corti signorili** italiane che prevedeva un insieme di iniziative cerimoniali e di intrattenimento, legate insieme da un messaggio egemonizzante, espresso attraverso le immagini allusive della mitologia e dell'allegoria filosofica. L'importanza del banchetto consisteva nel determinare un tempo e un luogo teatrale per la **rappresentazione drammatica**, considerandola la **manifestazione culminante della festa**. Nella festa signorile il teatro moderno trovò il suo contesto di nascita.

E' infatti nel Rinascimento che, ad opera di alcuni artisti-scienziati quali **Leon Battista Alberti**, **Piero della Francesca** e lo stesso **Leonardo**, venne codificata in maniera scientifica la cosiddetta *perspectiva artificialis* che comportò in campo scenico una **nuova concezione dello spazio** e stabilì un **immediato rapporto tra scenografia e architettura** che per alcuni secoli fece coincidere i due termini in un binomio unico per lo spazio della rappresentazione. La nuova generazione di umanisti compose commedie imitando la *gravitas* terenziana: la prosa latina ricostruisce attraverso una serie di lunghi dialoghi un evento storico, avvicinandosi più alla sacra rappresentazione che alla commedia o alla tragedia classiche ma rivelando il successo del **teatro come mito culturale**. L'applicazione del **metodo prospettico** alla scena teatrale condusse all'abbandono dell'allestimento multiplo medioevale (modalità "parattatica") e all'unificazione del quadro scenico (modalità "sintattica"); non solo, la scoperta delle **capacità illusorie della prospettiva** permise di rappresentare la profondità in uno spazio minore creando una netta separazione tra l'ambiente reale della sala, dove siedono gli spettatori, e quello illusionistico della scena, dove gli attori devono

agire in modo da non svelare la presenza di leggi spaziali e rapporti dimensionali truccati. Venne così a determinarsi, per la prima volta, la **dualità spaziale** caratteristica dell'edificio teatrale italiano, in cui il **palcoscenico è separato dal pubblico** attraverso una **parete-diaframma**, chiamata **boccascena**, che incornicia l'immagine illusionistica di quello spazio. Ne è un significativo esempio il **Teatro Olimpico di Vicenza** di **Andrea Palladio** con le **prime scenografie costruite in prospettiva** solida da **Baldassarre Peruzzi**. L'edificio presenta una *cavea* a gradoni con pianta a semiellisse, *scaena frons* su tre livelli con porta centrale sovradimensionata, mentre **lo spazio del palcoscenico risulta tripartito in funzione della prospettiva**: la parte più avanzata e in piano era libera per il movimento degli attori, quella mediana e in leggero declivio ospita i primi edifici, la terza conclude la scena in accentuato declivio prospettico. Il Peruzzi mise a punto anche il modello della "piazza più strada": a ridosso del proscenio lo spazio allargato di una piazza si incanala lungo una strada centrale diretto verso un punto lontano dell'orizzonte. Condizione indispensabile della moderna scenografia divenne, quindi, la **designazione di un punto di vista** coincidente con uno specifico punto della sala, ovvero la miglior visuale della scena: è il luogo dello spettatore ideale che determina la posizione della linea dell'orizzonte e del punto di fuga verso cui convergono tutte le linee della scenografia. Fissati tali parametri fondamentali, la **scena veniva realizzata dipingendo prospetticamente l'immagine della piazza cittadina sulle quinte** (pannelli dipinti con gli edifici degradanti quanto più vicini al punto di fuga) dislocate in copie simmetriche ai lati del palcoscenico e convergenti verso il **fondale** (pannello più grande posto in fondo e al centro del palcoscenico). In alto, il **cielo**, un telone azzurro continuo, dalla seconda metà del

secolo "si spezza" e venne realizzato con una **serie sfalsata di pannelli** larghi sistemati in modo da non rivelare l'interruzione agli occhi degli spettatori. Anche il **pavimento rispondeva alle leggi della prospettiva** accentuando l'effetto della lontananza. La scenografia urbana cinquecentesca era uno spazio scenico artificiale in cui gli attori non potevano evitare il confronto con l'illusoria profondità della prospettiva.

Il **primo trattato sulla costruzione delle scene**, pubblicato nel 1545 dall'architetto e geometra **Sebastiano Serlio** diede inizio a una lunga tradizione di trattatistica sulla scenografia teatrale che tuttavia si riallacciava ancora ad autori del passato quali Vitruvio ed Euclide. Per l'Umanesimo e il Rinascimento il *De architectura* costituì, infatti, un caposaldo: le norme vitruviane non costituirono solo l'orizzonte di riferimento culturale entro cui l'età moderna poteva convogliare l'invenzione dello spettacolo, ma indirizzavano anche l'impegno alla concreta riedificazione del teatro antico, culminato nell'**Olimpico di Vicenza**. Il vitruvianesimo contribuì in modo determinante a far riscoprire la funzione civile dell'edificio teatrale nella vita della città creando l'aspettativa della sua costruzione. A Sebastiano Serlio va riconosciuto il merito di aver intuito per primo che il punto di fuga delle rette ortogonali al fronte del palco non coincideva con il punto principale della prospettiva dipinta sul fondale, ma si trovava oltre il piano stesso, verso il quale quelle rette convergono con il metodo del "traguardare". Il trattato descrive i **tre tipi essenziali di scene** che, seguendo la tradizione vitruviana, sono la **tragica**, la **comica** e la **satirica**. La solennità dell'evento narrato nella scena tragica era simboleggiata dagli edifici nobiliari in perfetto stile rinascimentale, nella seconda tipologia, la commedia, comparivano case popolari di stampo tardo-medievale e infine in quella satirica il contesto diventava una strada di campagna

costeggiata da erba e fiori. Dalla cultura teatrale classica viene ereditata, quindi, l'ambientazione pertinente a ciascuno dei tre generi drammaturgici: la tragedia doveva avere edifici maestosi - eroi di stirpe divina, re e principi -, la commedia edifici adeguati al tono domestico - commercianti, artigiani, studenti - e nel dramma satiresco - ninfe, pastori e satiri - c'erano grotte, boschi, montagne.

Il **luogo teatrale per eccellenza nel Rinascimento è lo spazio pubblico**, come la piazza o la chiesa, oppure la dimora signorile privata, come un cortile o una sala, non nato per il teatro, ma reso teatrale dalla sua temporanea e ripetuta destinazione a spazio dello spettacolo. All'inizio del secolo la pendolarità degli allestimenti tra esterno e interno, cortile e sala, consente agli architetti - apparatori una notevole possibilità di sperimentazione. In generale l'allestimento del luogo teatrale prevedeva la collocazione delle gradinate per il pubblico a ridosso del lato breve dello spazio quadrangolare del cortile o della sala, all'opposto del quale si trovava il palcoscenico sopraelevato.

Un **momento importante della storia della scena all'italiana** è costituito dall'**esperimento teatrale della corte estense tra il Quattrocento e il Cinquecento**, sfociata nella messa a punto di un particolare dispositivo scenico denominato dagli storici del teatro "**città ferrarese**". La sua modernità consiste essenzialmente nell'offrire per la prima volta un'**immagine unitaria dello spazio**, basata sulla raffigurazione della scena di città. Ciò che in particolare contraddistinse il carnevale ferrarese dalle precedenti messe in scene classiche fu la scelta di rappresentare le commedie antiche in lingua volgare e di fruirle come svago della corte. La costruzione della scena e del luogo teatrale, pur ammantandosi di dignità classica, risolveva le esigenze dell'allestimento con spirito pragmatico, impiegando i metodi collaudati con l'esperienza medioevale. A

Ferrara le case dei personaggi sono collocate una accanto all'altra lungo l'asse frontale e parallelo al piano ottico degli spettatori, sviluppando una **dinamica visiva orizzontale e bidimensionale** invece che prospettica e in profondità.

In generale, si era riscontrato una predilezione per gli spazi privati e raccolti, destinati alla cerchia conviviale o all'accademia nel processo, noto come "privatizzazione del teatro" generalizzabile per tutta la penisola, ma particolarmente evidente a Firenze. La sperimentazione permise ai pittori-scenografi a tentare nuove possibilità: **Bastiano da Sangallo**, nel 1539 a Firenze, per allestire il *Commodo*, la commedia di Antonio Landi, oltre alla scena prospettica avrebbe introdotto l'uso di un **complesso congenio illuminotecnico** rappresentante il sole per sottolineare l'unità di tempo della commedia.

Una svolta fondamentale nella prassi scenica rinascimentale venne impressa, ormai a fine secolo, dall'attività di **Bernardo Buontalenti**, a cui si deve la **complessità dell'organizzazione del palcoscenico** e delle sue competenze per effettuare simultaneamente a vista il cambio scenografico. Ciò fu possibile dislocando dietro ai due **telari a prisma fissi ai lati del proscenio**, altre coppie simmetriche di perianti rotanti, l'ultima delle quali più accentrata rispetto alle altre. La **restante prospettiva era dipinta su fondali apribili in due metà a scomparsa laterale e scorrevoli su guide**. Buontalenti avrebbe così combinato la scena *versatilis* dei perianti e con quella *ductilis* delle quinte scorrevoli che dominerà il futuro della scenografia barocca. Il piano del palco aveva una **grande botola centrale** per la comparsa dal basso di macchine di una considerevole estensione volumetrica e altre botole più piccole. Nei pressi del telone di fondo c'erano dei canali di varie dimensioni entro i quali si facevano scorrere sagome sottili o macchine di gran volume.

Con il **teatro Mediceo**, la nuova struttura permanente della dinastia fiorentina creata da Bernardo Buontalenti, siamo già in presenza di un **prototipo della moderna sala teatrale**. La sala si sviluppava nel senso della lunghezza, due terzi di essa erano destinati alla *cavea* e all'*orchestra*: la *cavea* era a gradoni a forma di U allungata, tipica delle prime sale barocche, e ospitava le gentildonne. L'*orchestra*, invece, accoglieva come di consueto il pubblico maschile al centro la pedana del principe. Il **pavimento era in lieve pendenza verso la scena** per consentire una **visuale migliore**. Il **palcoscenico** era dotato di **sottopalco, soffitta e retropalco** per le complesse manovre scenotecniche. In Inghilterra e in Spagna compaiono specifiche tipologie maturate autonomamente rispetto ai modelli italiani. In questi due paesi è determinante la **compagnia professionista**, gli attori, i quali plasmarono lo spazio del teatro basandosi in primo luogo sulla necessità del proprio agire in scena di fronte a un pubblico pagante. Tutto nei moderni edifici inglesi e spagnoli segnalava la priorità delle relazioni attore - spettatore: dalla conformazione del palcoscenico, allo **stretto contatto tra attori e pubblico**, alla definizione di una **parete scenica fissa** dietro alle spalle di chi agisce senza la necessità degli artifici della prospettiva. Il primo teatro pubblico inglese è stato il **Theatre**. Nacque al di fuori dei confini della City, nel sobborgo di Shoreditch, diede inizio alla nuova **tipologia della playhouse** anche nota con il nome di **teatro elisabettiano**. Il più celebre dei teatri di quest'epoca fu il **Globe**, la playhouse della Chamberlain's Men, il quale divenne paradigma per i successivi.

Il Globe venne edificato con un **pianta poligonale** con un diametro di trenta metri. Il pubblico, in base alla classe sociale e alla possibilità economica, poteva assistere allo spettacolo in piedi nell'*arena* centrale oppure nelle gallerie dotate di panche e gradoni.

Il posto più privilegiato era la Lord's o Gentlemen's rooms, dei palchi ricavati dalle gallerie, molto vicini al luogo dell'azione. L'arena del Globe misurava un diametro di ventiquattro metri e risultava inclinata verso il palcoscenico che occupava la maggior parte dello spazio. Lo stage, invece, misurava quattordici metri per nove, al centro era presente un'ampia botola e a metà della sua lunghezza si ergevano due colonne lignee che avevano il compito di sorreggere la tettoia, il soffitto interno di quest'ultima era decorato con la rappresentazione della volta celeste e prendeva il nome di *heaven*. Questo spazio ospitava un pannello mobile da cui con l'aiuto di funi e argani si facevano apparire in scena personaggi divini o produrre effetti speciali come lampi e tuoni. Alle spalle degli attori era presente la **parete scenica**, ancora **suddivisa con tre porte**, due per l'entrata e una per l'uscita degli attori, al piano superiore era presente un loggiato che ospitava i musicisti o veniva impiegato come ulteriore spazio scenico, un esempio noto a tutti è sicuramente il balcone di Giulietta della celebre opera di Shakespeare. Ciò che si nota dall'analisi dell'impianto generale è la **sobrietà della scena** che rimaneva **fissa per tutta la rappresentazione**, e il rapporto ravvicinato tra pubblico e attori. Il sistema scenografico non voleva, in questo caso, riprodurre strettamente la realtà con l'impiego della prospettiva ad esempio. Nel dramma shakespeariano non esiste l'unità di luogo, questo aspetto si concilia con la scena neutra e immutabile grazie allo stretto rapporto della parola recitata dell'attore con l'immaginazione del pubblico. Questa particolare scenografia prende il nome di "**scenografia verbale**". Un'altra tipologia di rappresentazione praticata in Inghilterra in quegli stessi anni era quella dei **masques**, spettacoli a base di danza in costume con una trama allegorica mitologica che andava a celebrare la virtù della casa regnante. Questi spettacoli avvenivano nei saloni aristocratici e principalmente nel salone di Whitehall.

Inigo Jones fu in questi anni il **responsabile delle scenografie di questi spettacoli di corte**, subì molto l'influenza italiana, in particolare le opere di Andrea Palladio. Le scenografie dei *masques* da lui progettate avevano l'impiego dei *periatti* e successivamente sostituiti con le **quinte mutevoli, combinando quinte ancora fisse e angolari, collocate nella parte anteriore del palcoscenico, con fondali a scorrimento laterale**. Il cambio delle scene poteva avvenire solo sullo sfondo. **In ultimo adottò quinte piatte a scorrimento estendendole a tutto il palcoscenico, originando due ali simmetriche e quattro fondali**.

Anche in Spagna fu la forma prototipica del cortile, sia di palazzi pubblici che privati, a preparare l'esperienza dello spazio teatrale permanente. Lo spazio per il pubblico si divideva nel patio, il cortile a cielo aperto davanti e intorno al palcoscenico, lungo al quale si disponevano le *gradas*, le scalinate, oppure le *cazuela*, un'ampia galleria al primo piano davanti alla scena, destinata al pubblico femminile, e la *tertulia*, una seconda galleria destinata a ecclesiastici e autorità. Il palcoscenico vero e proprio, il *tablado*, largo e aggettante verso il centro del patio, era ben rialzato da terra. A destra e a sinistra del *tablado* centrale si potevano aggiungere anche **due piattaforme sceniche più piccole**, impiegate per sostenere le strutture sceniche aggiuntive. Alle spalle degli attori si elevava un'**ampia parete scenica**, articolata sia in verticale, sia in orizzontale, che prendeva il nome di **teatro**. In orizzontale, al livello del palcoscenico si aprivano **tre porte**, gli ingressi degli attori, sopra il piano delle porte si alzavano altri due piani balconati e praticabili, chiamati *corredores*. Due pilastri simmetrici e leggermente laterali si incrociavano con i piani dei *corredores* disegnando sulla parete scenica **nove riquadri**, venivano impiegati **per ospitare tele**

dipinte con paesaggi o ambienti che rimandavano alle diverse **ambientazioni sceniche**.

Dalla storia europea di questo periodo si può individuare l'**affermazione di un modello di edificio** per lo spettacolo, la **sala detta all'italiana**, caratterizzata dalla **disposizione ad alveare dei palchetti orientati verso la scena e da una pianta a ferro di cavallo con un profondo palcoscenico**, che si rispecchia con la realizzazione del **teatro alla Scala di Milano** (1778) per poi arrivare al **culmine con l'Operà di Parigi**. L'Italia è ancora al centro di questa elaborazione e rinnovamento dell'impianto teatrale. La scenografia barocca, darà voce al nuovo sentimento sviluppatosi nell'arco del Seicento, con la riscoperta della natura, grazie all'impiego delle **macchine sceniche sempre più elaborate** risponderà alla sfida di riprodurre sul palcoscenico sorprendenti albe, tempeste, inondazioni, incendi. In questo periodo storico l'**edificio teatrale si perfezionerà** privilegiando le **necessità di visibilità e acustica dettate dalle esigenze del melodramma**, prediletto rispetto alla prosa.

Il primo teatro che segnò la svolta nell'evoluzione delle esperienze sceniche avvenuta nell'arco del Seicento fu il **teatro Farnese**. La vasta e luminosa sala era collocata al primo piano del palazzo, interamente realizzata in legno e stucco e ricca di preziose decorazioni, il pubblico trovava posto nell'ampia *cavea* a gradoni e nelle due braccia verticali molto allungate verso il palcoscenico. L'*orchestra* era interamente destinata allo spettacolo, con la messa in scena di un'opera-torneo, uno spettacolo globale che si svolgeva dal palcoscenico all'*orchestra* e le zone aree grazie all'ausilio di macchine sceniche. La parte più innovativa della sala era proprio quella del palcoscenico, nel teatro Farnese il **boccascena architettonico entrò a far parte del paradigma della sala teatrale barocca**. Dietro questo confine tra scena e sala si estendeva

il **vastissimo palcoscenico**, distinguendosi dal passato per la **profondità suddivisa in zone**, una avanzata verso il proscenio che ospitava un complesso **sistema di quinte piatte**, che grazie a tiri collegati nel sottopalco davano luogo a un meccanismo per il cambio sincronico delle scene.

Il grande successo del melodramma determinò l'aspetto moderno della sala barocca, incoraggiando il diffondersi di sempre nuovi teatri con struttura a palchetti che permettevano di sfruttare anche lo spazio verticale e una distribuzione del pubblico per classe sociale. Fu un periodo di grande sperimentazione soprattutto per quel che riguardava la pianta da utilizzare nell'impianto teatrale, quella tipica a U lasciò il passo ad altre tipologie: a campana, a lira e infine a ferro di cavallo. Si cominciò a teorizzare la superiorità della pianta a ellisse che verrà impiegata nella realizzazione del teatro Regio di Torino. Infine **venne dichiarato modello dell'epoca il teatro alla Scala di Milano**, definendo la **forma a ferro di cavallo come la più idonea alla buona visualità e all'acustica**. L'esordio della scenografia, tra il XVII e il XVIII secolo, fu fortemente sperimentale, raggiungendo un buon equilibrio tra libertà di inventiva della scena e avanguardia nelle macchine sceniche. La nuova organizzazione scenotecnica del palcoscenico barocco nei primi anni del Seicento determinò la **scomparsa dei perimetri** dando spazio a **due file laterali e simmetriche di serie di telari, quinte piatte**. Fanno la loro comparsa nuovi elementi come i principali, dei **grandi telari che vengono calati dall'alto**, interponendosi tra il proscenio e il fondale, hanno la caratteristica di essere vuoti al centro consentendo lo sguardo di correre ancora in profondità verso la superficie dipinta dove si trova il fuoco centrale della prospettiva dell'impianto scenografico. Per poter ottenere i **frequenti cambi di scena**, bastava far scorrere sincronicamente la prima quinta di ogni serie dal centro verso l'estremità

laterale, lasciando a vista la seconda quinta di ogni serie con la nuova immagine scenografica. A ridosso del fronte del proscenio, alla quota della platea e da essa divisa da un parapetto, si viene a collocare il complesso orchestrale. Il **sistema illuminotecnico si organizza al meglio delle sue possibilità**, tenendo conto che le **fonti luminose** erano ancora e soltanto **a fiamma**, le luci venivano collocate ai lati, sopra e sul bordo del proscenio e **sfruttando superfici riflettenti ne veniva potenziata l'emissione luminosa**.

Dalla seconda metà del XVII secolo, la fastosa macchinistica iniziò a rarefarsi. Per primi furono i teatri veneziani ad abbandonare il genere del mito, preferendogli quello storico-romanzesco e intimo-sentimentale, privi di interventi divini da far apparire con l'ausilio delle macchine sceniche. Di conseguenza si venne a verificare la **monumentalizzazione della scena**. Ad accelerare il processo di trasformazione scenografica verso questa predominanza pittorica di architetture fu la cospicua produzione di **opere liriche**. Si sperimenta la **scena ad angolo**: un'immagine che prevede uno o **più punti di fuga** non più al centro ma di lato portando a una disposizione obliqua delle strutture architettoniche sulla scena. La **sintassi architettonica era monumentale**, articolata anche all'interno dell'edificio di cui la disposizione della scena permette una parziale visione, lasciando che la fantasia dello spettatore completi l'immagine. Nel secondo settecento si venne ad affermare la così detta **scena-quadro**, non era presente **nessun elemento di definizione scenica al di fuori della tela dipinta**. Le macchine erano quasi del tutto scomparse, limitando i **cambi di scena a un semplice movimento verticale**. L'organizzazione del palcoscenico mostrava ulteriori cambiamenti, il piano scenico venne articolato in strade, settori trasversali che corrono in modo parallelo al bordo del proscenio tra le diverse serie di quinte presenti.

Le quinte si muovevano su carrelli scivolando su binari posizionati nell'area di sotto palco.

Alla soffitta venne affidato il principale compito del cambio verticale delle scene, con la nuova nozione della scena-quadro la **scenografia venne risolta attraverso teloni e fondali**, allontanandosi dalla convenzione prospettica dei telari.

Una delle principali caratteristiche del teatro di epoca Barocca fu la creazione di atmosfere, con l'ausilio di **effetti ottici e sonori**, con una continua ricerca della spettacolarità. Per rendere tutto ciò possibile venne abbandonata la disposizione a casamenti della scenografia rinascimentale, con gli ingombranti elementi volumetrici, preferendo la scelta di **soluzioni più agili come i pannelli a telaio**, ripetuti in serie uno dietro l'altro. La scenografia Barocca non costituiva più lo spazio ma lo raffigura, rendendo più facile l'illusione di paesaggi fantastici. Il gesuita **Andrea Pozzo**, nel trattato *Perspectiva pictorum et architectorum*, propose chiare regole per la costruzione della prospettiva da applicare nella progettazione delle scene. Venne affrontata per la prima volta la **problematica geometrica**, che si manifestò principalmente nell'individuare il punto di visione privilegiato nella sala, il centro della proiezione che regolava l'intero spazio prospettico. Vennero così prolungati i fianchi del palcoscenico, così che gli allineamenti risultassero convergenti in un unico punto, la cui distanza, ribaltata dal lato del pubblico, individuò il punto di vista cercato.

Si venne ad affermare un **nuovo tipo di scenografia** con il contributo della **famiglia Bibiena**, che propose la "**scena ad angolo**", caratterizzata dalla posizione accidentale di ogni elemento rispetto al piano del boccascena. Con questa modalità non si avrà più la facciata dell'edificio in primo piano, bensì il suo spigolo, dal quale dinamicamente partono i prolungamenti immaginari verso i punti di fuga, non più centrale come avveniva in epoca Rinascimentale.

Questa nuova organizzazione scenografica ebbe subito un grande successo, la fama della famiglia Bibiena e della scenografia italiana varcarono presto i confini nazionali ricevendo molti in consensi soprattutto in ambito Francese.

Il teatro indagò e mise in scena i nuovi valori dell'epoca, facendoli propri, da qui l'esigenza di realizzare scenografie il più possibili vicine alla realtà, che descrivessero luoghi e ambientazioni, vi fu un **ritorno al mondo antico** con l'impiego delle rovine classiche, un equilibrio compositivo e illuministico, temi di indagine di una nuova messa in scena neoclassica.

Nel 1778 si concluse la realizzazione del teatro alla Scala di Milano, dell'architetto **Piermarini**, che divenne subito il **fulcro della produzione scenografica Italiana**. Alcuni tratti caratteristici furono il rigore storico, un gusto cimiteriale ispirato ai ritrovamenti archeologici, avvenuti in quegli stessi anni, delle tombe egizie, un equilibrio di forme e colore nella composizione. Una **grande innovazione** del periodo neoclassico avvenne nell'ambito del **colore** e dell'**illuminazione**, abolendo le file di lumi lungo il proscenio, sostituiti da un'**illuminazione di tipo tonale**, con intensità diversificata nelle varie parti della scena, con un preciso equilibrio tra zone d'ombra e di luce.

Ad **Alessandro Sanquirico**, il più famoso scenografo del teatro alla Scala di inizio **XIX secolo**, si deve la scelta di mettere in ombra gli elementi architettonici in primo piano, per convogliare lo sguardo degli spettatori verso gli scorci dei ricchi e luminosi fondali, anticipando la svolta a seguito dell'invenzione dell'illuminazione elettrica, che permise un più veloce e scenografico uso della luce, con l'oscuramento della sala durante le rappresentazioni: **il pubblico si trovava totalmente immerso nel buio e poteva godere di una migliore illusione**, concentrando

l'attenzione esclusivamente sulla scena. Vi era una continua ricerca per raggiungere il **realismo perfetto** da parte degli scenografi che li portò ad adottare sempre più spesso **scenari realizzati con elementi plastici**, per poter creare uno spazio nel quale gli attori potessero avere libertà d'azione senza denunciare l'illusione prospettica. **L'avvento dell'illuminazione elettrica portò con sé anche la necessità di una maggiore cura nella realizzazione dei fondali dipinti**, non più lasciati in penombra come nel teatro barocco. (Silvana Sinsi, Isabella Innamorati, 2003)

L'Ottocento predilige la relazione tra il pubblico e la scena

L'inizio del XIX secolo è segnato dalla seconda rivoluzione industriale e con essa l'inizio di una competizione tra gli stati che si svolse nelle "arene" dei mercati, le esibizioni risentirono di questo clima acquistando caratteristiche completamente nuove. Inizia l'epoca degli spettacoli tecnici, dell'impiego della figura del direttore artistico che trasformò i mercati nelle fiere espositive in cui venne compreso anche il divertimento.

La prima esposizione del 1851 a Londra con il Crystal Palace di Joseph Paxton e quella del 1889 a Parigi con la spettacolare Torre Eiffel, sono stati eventi memorabili che hanno mostrato i nuovi prodotti innovativi, ma oltre a questi articoli prettamente industriali sono stati introdotti anche artefatti esotici.

Queste grandi esposizioni temporanee sono la base della nascita della scenografia in senso moderno, hanno infatti attratto un ampio pubblico e di conseguenza esercitato una notevole influenza sull'ideazione e la progettazione dei nuovi musei.

Negli ultimi anni dell'Ottocento l'opera di **Richard Wagner** in Germania diede inizio a una significativa **riforma in ambito teatrale**, rivolta verso l'intero

edificio teatrale e ai principi dell'allestimento scenico. Le novità Wagneriane consistono nell'unificazione democratica del pubblico in un unico ordine di posti, il luogo della platea assume la forma di ferro di cavallo e ritorna il cuneo della *cavea* classica, coronato nella sommità da una galleria; lo sviluppo del palcoscenico prese il sopravvento a discapito dell'*orchestra*. Il rinnovo Wagneriano portò alle estreme conseguenze la contrapposizione di palcoscenico e sala, aspirando a un pubblico unitario, totalmente concentrato nella contemplazione dell'illusione scenica, che determinò il **completo occultamento dell'apparato tecnico**. Anche lo spazio dedicato all'*orchestra* venne celato agli spettatori, grazie alla **creazione della tipica struttura a fossa** alla base del proscenio, il così detto "*golfo mistico*". Questo accorgimento fece sì che il suono arrivasse in modo indiretto alla platea, aumentando la sensazione di lontananza e magia. In ultimo, per poter garantire **la perfetta idealità del quadro visivo delle scene, si rese necessario eliminare ogni elemento che potesse essere preso come riferimento metrico tra lo spazio del palco e quello della sala**, la suggestione venne a comporre da "**quadri scenici**" appartenenti a un mondo ideale. Wagner esigé che le luci si spegnessero appena prima dello spettacolo, utilizzando il **sipario come ulteriore elemento di suspense e attesa**. La riforma di Wagner risultò essere la tappa finale dell'evoluzione della dualità spaziale tra sala e scena, iniziata con la scenografia italiana dell'epoca Rinascimentale per massimizzare l'effetto illusorio della scenografia come quadro a tre dimensioni. Queste innovazioni modificheranno fortemente il modo di fruire lo spettacolo teatrale, e data la loro efficacia si diffonderanno presto in tutta Europa andando fortemente a incidere sulla concezione del teatro. (Kalina Petrova, Eleonora Persi, a.a. 2006/2007 relatore prof. Pierluigi Salvadeo)

La scenografia del XX secolo e contemporanea: un quadro a tre dimensioni che sperimenta nuove modalità di messa in scena

Il XIX secolo si concluse con l'inizio di una riflessione e di una sperimentazione nel campo del teatro e in particolar modo della scenografia, che vide la nascita del teatro di regia con il principio dell'interpretazione poetica e artistica della musica e del testo: le vecchie strutture della scena italiana furono smantellate in favore di soluzioni più adatte alle funzioni richieste dalle nuove esigenze spettacolari. L'idea dell'**unità scenica**, come un sistema saldamente coordinato dal regista, unico responsabile della rappresentazione, fu un caposaldo di portata storica che impresso una svolta decisiva rispetto ai tentativi di riforma apportati nell'Ottocento: non più identificata con il fondale pittorico, **la scena assunse carattere architettonico e tridimensionale**, con il fine di conferire visibilità e risalto al gioco dell'attore. La stessa definizione architettonica dell'edificio teatrale venne investita di nuove soluzioni e la scenografia iniziò a misurare il proprio linguaggio con la pertinenza critica e ideologica, non più solo con la dimensione decorativa e illustrativa, **costruendo lo spazio dell'azione come un'opera d'arte dotata di autonoma espressività attraverso forme, volumi, luci e colori**; in questo processo un ruolo determinante venne svolto dalla nuova conquista tecnica dell'elettricità che rivoluzionò tutta l'organizzazione delle strutture teatrali e comporta nuove modalità comunicative rivolte a oltrepassare la superficie delle apparenze per attivare l'altra faccia del reale: suggestione, sogno, evocazione fecero il loro ingresso rendendo la scena sempre più astratta. Lo spazio della rappresentazione scenica divenne, dunque, un **quadro a tre dimensioni** che lo scenografo creò con la libertà compositiva di un pittore, potendo tuttavia disporre nel proprio linguaggio di

volumi e masse plastiche da giustapporre sul palco, qualità cromatiche delle superfici e fasci di luce vera, vibrante, direzionabile, che divennero elemento drammatico e teatralizzante della rappresentazione.

Un notevole contributo al rilancio della scena costruita si ebbe grazie all'opera innovativa di **Gordon Craig** e **Adolphe Appia**, entrambi determinati nel combattere il gusto realistico dell'epoca, la cui pretesa di una perfetta imitazione della natura finì troppo spesso per sostituirsi all'arte.

Grande oppositore della scenografia dipinta, Craig caratterizzò i suoi allestimenti con il prepotente inserimento di elementi tridimensionali, massicce presenze simboliche costituite da forme solide elementari, tra le quali il movimento degli attori fosse plasticamente armonizzato. Figura miliare nella riforma teatrale, Craig fece largo uso degli *screens*, **"le mille scene in una", un insieme di telai rettangolari collegati da cerniere che era possibile unire formando una parete unica o articolarsi nello spazio**.

L'opera dello svizzero Appia ebbe inizio dalle stesse tematiche, sottolineando con forza il **ruolo fondamentale svolto dall'illuminazione**, capace di evidenziare la volumetria delle masse con dosate proiezioni d'ombra e definendo il tramonto del tradizionale fondale dipinto. Pura, astratta, simbolica, la luce si venne a esprimere nel rapporto con le ombre vere e mutevoli che delinea sui volumi di scena: ad essa Appia non affidò solo il compito di rendere visibili persone e percorsi, ma di ampliare le possibilità espressive, incorporando il colore per renderlo attivo e dinamico nello spazio. In *"La musica e la messa in scena"* del 1899 Appia spiegò la *"forza creatrice della luce"* dicendo che *"ciò che nella partitura è la musica, lo è la luce nel regno della rappresentazione: l'elemento espressivo in opposizione al segno che significa. La luce, come la musica"*

esprime ciò che appartiene all'essenza intima di ogni visione".

Teorie sceniche e avanzamento tecnologico mostrarono sempre più una fertile interconnessione con il perfezionamento degli strumenti consentendo un impiego artistico della luce artificiale.

A partire dalle intuizioni dei due noti autori, le affinità tra musica e colore vennero approfondite nella linea di ricerca sul **Teatro del Colore**, sostenuto da **Achille Ricciardi** che accompagnò e commentò i testi con proiezione cromatiche, quali fossero l'evoluzione interiore dei personaggi.

Altra tappa fondamentale nella definizione della scena astratta è stata occupata dall'intervento dei pittori: il successo ottenuto dagli spettacoli dei **Ballets Russes**, ad esempio, fu in gran parte dovuto al contributo degli artisti reclutati da **Djaghilev** con l'intento di dar vita a una riqualificazione globale basata sul **coordinamento tra colore, suono e movimento**: dalle tinte smorte del naturalismo si passò a colori esplosivi e brillanti, rivelazione di un mondo esotico e suggestivo. L'autore concepì la scenografia come una grande opera comprensiva dell'intervento di tutti i collaboratori, anche se il ruolo guida venne occupato dal pittore che ideava le scene e armonizzava i costumi alle tinte del fondale; **l'unione di musica, colore e danza trasformò la scena in un grande quadro animato.**

Con **Max Reinhardt** il **teatro assunse** sempre più fortemente il **ruolo di strumento etico** e, nell'ottica di risvegliare emozioni stabilendo un contatto diretto con il pubblico, intervenne sulla struttura teatrale esistente ammodernando gli impianti e le strumentazioni scenotecniche e **collocando nel retro dell'edificio stesso un laboratorio per la preparazione di tutto l'apparato scenico.**

Il teatro del XX secolo ebbe origine dall'esigenza di individuare forme innovative di spettacolo, in una concezione globale che superi il limite del bello affidato

al solo allestimento scenografico, per sperimentare nuove forme di scrittura dei testi e della messa in scena. Un folto gruppo di artisti, quali **Picasso, Braque, Depero** e **Benois**, portarono in teatro la **ricerca anti-naturalistica** delle avanguardie pittoriche, superando il gusto decorativo ottocentesco attraverso un'innovativa sintesi cromatica a tinte piatte, evocatrice di immagini e suggestioni piuttosto che descrittiva di eventi.

La rottura completa con il teatro ottocentesco avvenne solo dopo la pubblicazione, sul Figaro, del celeberrimo **manifesto del "movimento futurista"** di **Marinetti che si proponeva di distruggere, in ambito teatrale, i rapporti logici, spaziali e temporali della rappresentazione**, annullandone la ritualità mediante l'introduzione di elementi di sorpresa, repentini e violenti, affinché i contrasti e l'inverosimile diventassero padroni della scena. Particolarità di questi autori fu quella di rinnegare la componente umana, optando per il versante artificiale e meccanico rappresentato dalla marionetta o dal manichino; accanto ad alcune proposte drammaturgiche che vedevano il recupero del repertorio di estrazione popolare, quali l'avanspettacolo e il circo, la sperimentazione futurista si indirizzò principalmente verso forme di teatro musicale, come la danza e la pantomima, dal carattere allusivo e stilizzato. Si parlò di una scena astratto – luministica capace di suscitare nello spettatore quei i valori emotivi che né il poeta da solo con le parole, né l'attore con i gesti potevano dare e che abolisce qualsiasi elemento fisso costituito, ricreando uno spazio scenico quadrimensionale in cui la quarta dimensione veniva resa dal movimento. Tra i numerosi artisti, **Balla e Depero abbandonarono la scena – quadro a favore di un'architettura cromatica – spaziale**, mentre Prampolini fece un passo ulteriore eliminando non solo la presenza umana, ma anche la marionetta sostituendola con

giochi cromatici e luminosi. Contemporaneamente, **i costruttivisti si allontanarono dal concetto di scenografia per creare, invece, architetture sceniche**: lo spazio del palcoscenico fu destinato ad un'azione dinamica tramite costruzioni geometriche, piattaforme, impalcature, scivoli, ruote e macchine finalizzate a definire piani sovrapposti; per loro lo spazio scenico diventò praticabile in tutte le direzioni, in più piani, potendo accogliere una moltitudine di attori. **Vesnin, Rodcenko, La Popòva e i fratelli Stenberg sono i maggiori esponenti: il loro linguaggio era basato sui principi compositivi di geometria, linearità, semplicità strutturale e ostentazione del sistema costruttivo delle macchine sceniche.**

Un'esperienza esemplare fu quella del **Bauhaus** che attribuì al teatro il compito pedagogico e vide in esso il sistema interdisciplinare in cui confluiscono gli apporti di tutti i settori artistici: per questo motivo molti insegnanti della scuola di disegno industriale si confrontarono con l'esperienza scenica. Nel 1927 **W. Gropius progettò a Berlino un modello di Teatro Totale**, una sorta di "**edificio macchina**" in grado di seguire qualsiasi trasformazione spaziale voluta dal regista, attraverso il movimento meccanico dell'intera sala durante il corso della rappresentazione. Il progetto dell'architetto prevedeva una **conformazione circolare** con i posti degli spettatori intorno a un'**arena centrale; due palcoscenici potevano essere usati a seconda delle esigenze**. Gropius prevedette, inoltre, l'uso delle tecnologie più avanzate, comprese le più **moderne proiezioni cinematografiche**, al fine di investire lo spettatore con una contemporaneità di sensazioni visive e acustiche. Il progetto non venne mai realizzato, ma segnò una svolta significativa per la ricerca e la sperimentazione progettuale in ambito teatrale, ancora oggi fortemente sentita, volta all'eliminazione delle barriere wagneriane fra lo

spettacolo e il pubblico che ne fruisce.

Con lo scoppio della seconda guerra mondiale, **l'attività di ricerca in campo teatrale si interruppe bruscamente**: i disastri e gli orrori che contrassegnarono il periodo bellico, la caduta dei regimi totalitari e la lunga fase di ricostruzione dei paesi che ne uscirono sconfitti, mise in secondo piano le problematiche artistiche. Dopo gli anni Sessanta si cercò di riannodare i legami con il passato, rimeditando sulle lezioni delle avanguardie; **il mondo della scenografia intraprese innumerevoli strade diverse alla ricerca di espressività e suggestioni sempre nuove** in nome dell'ormai affermata libertà artistica, ma in un simile terreno di sperimentazione, frammentazione e velocità venne a mancare il rapporto tra le esperienze realizzate e l'individuazione delle regole da esse dedotte ed acquisite e dunque la letteratura sulla scenografia smise di seguirne le tappe, i risultati e i protagonisti. **L'epoca contemporanea segnò la fine della trattatistica sulle scene a causa della complessità, della commistione e della confusione degli stili e dei linguaggi in atto.** Durante gli anni Ottanta le esposizioni con direzione artistica sorpresero e affascinarono gli spettatori in quanto proposero i criteri per una nuova era di progetti allestitivi di narrazione e aiutando a definire la scenografia come disciplina pionieristica nel del design degli spazi. **L'ambito della scenografia arrivò a comprendere molte forme di spatial design**, sia a livello culturale che museale e anche in area commerciale-industriale; questo processo andò di pari passo alla tendenza di teatralizzare gli spazi pubblici.

Attualmente, il nuovo campo di ricerca è quello offerto dal disegno digitale, e più precisamente dalla creazione di uno spazio tridimensionale alternativo, quello virtuale, nel quale sia consentita la possibilità di azione, e reciproca interazione tra attori

e pubblico; tuttavia, tra le tante teorie in campo, sono ancora poche le pratiche teatrali in grado di farci comprendere realmente le nuove possibilità del computer in campo scenico. Conseguenza dell'introduzione del digitale in ambito teatrale è la progressiva scomparsa dell'osservatore unico e del sistema prospettico da quest'ultimo diretto; lo spazio "illimitato" a disposizione della modellazione 3D in ambiente digitale non richiede accorgimenti di natura prospettica al fine di creare l'illusione di una voluta profondità del palco. Lo scambio che tradizionalmente si sviluppa nel "qui" ed "ora" del teatro, fra tutti i soggetti coinvolti - autore, attori, spettatori, e regia, siano essi reali o artificiali - è amplificato oggi dalla telematica, che garantisce contatti in tempo reale a distanza, e rende fruibile una stessa performance da parte di un elevatissimo e variegato numero di spettatori, cioè un pubblico separato da migliaia di chilometri, eppure compresente nel luogo virtuale e nel tempo reale dell'evento. Si tratta in definitiva del **tentativo di modificare il concetto stesso di spettacolo teatrale**, mediante la creazione, in uno stesso "ora" temporale, di uno **spazio virtuale**, un "qui", che è in sostanza il nuovo spazio di relazione e di osservazione del pubblico, nella definizione prima del theatron come "luogo dello sguardo".

Si prenda ad esempio lo spettacolo **Metamorfosi** di **Roberto Paci Dalò** e **Anna Bonaiuto**, dove lo **spazio scenico diventa un tutt'uno con l'interprete**, che a sua volta interagisce con le sue stesse immagini - e le sue ombre - in un'alternanza di materiali preregistrati e riprese effettuate in tempo reale durante dello spettacolo. **Metamorfosi digitali e analogiche si susseguono in scena**: il volto è proiettato in formato gigante, trasformandosi via via in altri volti, animali, luoghi, paesaggi attraverso un'elaborata grafica computerizzata creata in diretta. L'architettura dell'intero edificio viene usata nello spettacolo con materiali girati nella

pre-produzione, facendo così agire Anna Bonaiuto in più luoghi contemporaneamente. **La scenografia è quindi totalmente digitale**, macchina reattiva alle situazioni drammaturgiche in atto. I movimenti di Anna Bonaiuto sono catturati da telecamere, rielaborati in tempo reale e riproiettati in suggestive immagini di video-arte in diretta.

2.0 Il teatro occupa gli spazi della città

Dal teatro simbolo all'individuazione degli spazi alternativi

a cura di Roberta Matto



spazi altri
installazioni
eventi

In questo capitolo si vuole brevemente affrontare uno degli ambiti in cui l'approccio scenografico comporta un nuovo modello di fruizione del patrimonio culturale evidenziando come, fin dall'antichità, la messa in scena abbia caratterizzato diversi luoghi urbani oltre a quelli tradizionalmente deputati alla rappresentazione teatrale e in che modo le diverse esperienze abbiano coinvolto gli spazi e le strutture della città. La suddivisione in due paragrafi vuole indagare il progressivo salto dalla piccola - porzioni urbane - alla grande scala attraverso la presentazione di casi studio esplicativi e la definizione di un apparato di approfondimento più strettamente collegato al progetto svolto.

Da sempre presenza significativa nelle città, un'attenta analisi dello spazio teatrale permette di cogliere gli esiti sociali e culturali che il suo inserimento nella struttura urbana comporta, ma anche di testimoniare come **la messa in scena non abbia sempre avuto luogo nei teatri**. Come sostiene Ceresoli, *"la città è un palcoscenico di intrattenimento fin dagli albori: panem et circenses, formula antica e collaudata per il controllo sociale, vedeva lo spettacolo come strumento per pacificare il popolo inquieto e scontento"* (Ceresoli, 2005); il teatro, la piazza e l'arena erano, infatti, i luoghi dell'aggregazione sociale dove si dividevano passioni e desideri, politica, ma anche scambi commerciali e di idee. Le feste legate a riti tradizionali ed altri avvenimenti ufficiali offrivano l'occasione per arredare con paramenti scenografici il centro storico, coinvolgendo direttamente artisti locali e forestieri che interagivano con lo spazio in maniera performativa. Oggi, i nuovi mezzi di comunicazione hanno allargato a dismisura la cerchia degli spettatori e il flusso unidirezionale di informazioni, tipico del teatro, si è ampliato fino a comprendere intere comunità, piazze, auditorium, ma anche la poltrona di casa, il sedile dell'automobile, il proprio ufficio. Un cambio di direzione che vede **lo spazio circoscritto del teatro esplodere**, diramarsi in luoghi diversi dove il pubblico diventa attore/ regista e tutto, anche la dimensione urbana, tende a subire un processo di smaterializzazione : lo spessore fisico delle cose diminuisce e diventa fluido come le informazioni che lo attraversano, lo spazio viene dequalificato dal tempo della velocità dell'immagine, della connessione, degli scambi e della rete. In questo panorama allargato i luoghi deputati al teatro si scambiano con gli spazi pubblici urbani che diventano "luoghi di visibilità" e consentono di prendere in prestito, per spettacoli di vario genere, contenitori architettonici le cui funzioni originarie

erano di altra natura. Nell'opinione di Cruciani *"lo spazio del teatro è un insieme complesso di elementi che non si può ridurre alla sola somma di scenografia ed architettura: lo si pensa, anzi tutto, come il supporto visivo di un testo, come lo spazio degli attori e della rappresentazione e, infine, come spazio destinato allo spettacolo comprensivo di sala e scena"* e lo suddivide in "spazio del teatro vero e proprio" quando l'interno o l'esterno degli edifici è adibito all'allestimento di spettacoli teatrali, in "spazio dell'azione teatrale" quando quest'ultima è agita all'aperto, sfruttando i diversi luoghi della città in senso ampio e, infine di "spazio teatrale alternativo" che comprende edifici nati con una diversa destinazione, ma talvolta utilizzati per spettacoli o performance. (Cruciani, 2005) L'architettura di questi ultimi si connette alla loro collocazione nello spazio urbano come **elemento qualificante dal punto di vista simbolico e sociale**, ma in modo assai differente dai teatri storici : nascono con uno scopo utilitaristico (ad esempio una ex officina), e sorgono spesso in aree decentrate, normalmente deputate ad altre attività, quasi sempre non culturali, legate ai meccanismi di mobilità, residenza o servizio della collettività urbana.

È solo con l'invenzione dello statuto teatrale, dal primo Rinascimento fino agli inizi del Novecento, che si ha uno "spazio" del teatro dopo gli spazi della rappresentazione; la durata nei secoli degli statuti teatrali ha consentito l'elaborazione e lo sviluppo di un edificio che si è identificato nella sala all'italiana definita dal regista e antropologo statunitense Richard Schechner "col proscenio" e strutturata internamente da elementi che separano rigidamente sala e scena. Considerata il simbolo del teatro, è sovente un punto nevralgico del **centro cittadino**, connotato da meccanismi che convogliano verso di esso gran parte

dell'attività sociale e culturale e caratterizzato dalla compresenza di altri luoghi di spettacolo (cinema) e cultura (musei, chiese). Oltre ai teatri più importanti, non è difficile trovare alcuni spazi "marginali", piccole realtà più o meno indipendenti, spesso ben distinte sia dall'establishment culturale dei teatri pubblici – in Italia rappresentato dai Teatri Stabili e Comunali – sia da quello più commerciale degli esercizi teatrali privati, caratterizzati da una proposta culturale alternativa e dalla collocazione in zone interstiziali. Questi spazi, che eliminano la divisione tra attori e pubblico, sono divenuti nel Novecento un punto di riferimento per coloro che, rifiutando l'ordinario assetto spaziale ed organizzativo del teatro all'italiana, *"frontale, distanziante, imm modificabile"*, sono stati indotti *"ad abbandonare i vecchi edifici teatrali non tanto per entrare in edifici teatrali nuovi, quanto per dedicarsi all'uso o al riuso di spazi non teatrali quali capannoni, magazzini, garage, cantine, chiese sconsacrate, piazze, strade e cortili"*. (Schechner, 1984) In questa direzione, secondo De Marinis, gli spazi alternativi possono essere suddivisi in due categorie: trovati e trasformati. I primi sono ambienti (chiusi o aperti) fortemente marcati e strutturati dal punto di vista architettonico e/o urbanistico: l'interno di una chiesa, la sala o il cortile di un palazzo antico, un chiostro, una piazza, una strada, ma anche le aree industriali periferiche in disuso, veri e propri *"luoghi dell'archeologia industriale"*, spazi fortemente connotati a livello simbolico, come ad esempio il Lingotto di Torino, usato da Luca Ronconi nel 1991. Gli spazi trasformati, invece, vengono modificati e devono pertanto essere modificabili, ovvero *"il più possibile nudi, spogli, neutri: un capannone industriale, una palestra, un garage, una soffitta, una cantina, ma anche lo stanzone d'un palazzo"* come "le salette di Opole e di Wroclaw

in cui Grotowski ha allestito i suoi spettacoli degli anni '60". (De Marinis, 2000) Pur essendo importante dal punto di vista storico ricordare l'opera delle avanguardie del secondo Novecento, i luoghi in oggetto possono essere individuati nella realtà urbana odierna: quello che più interessa sottolineare è l'utilizzo dello spazio teatrale alternativo nei termini di un **dialogo con l'ambiente urbano circostante**. Gli esempi citati mostrano quale tipo di relazione possa esistere tra una ex fabbrica, come il Lingotto torinese, e l'area adiacente, frutto di ripensamenti culturali e urbanistici che evidenziano uno scarto con la città-consumo, oggi esemplificata dal centro storico riqualificato e dai centri commerciali. A completare il quadro, il caso di Napoli rappresenta in modo abbastanza chiaro l'articolazione dell'uso degli spazi per lo spettacolo nelle zone di una città. Ad esempio il progetto **Arrevuoto**, ideato dal Teatro Stabile nel 2005 e dedicato agli adolescenti dei quartieri limitrofi e del centro storico della città, si appoggia all'Auditorium di Scampia che non è uno spazio "trovato" né "trasformato", ma si trova in una zona la cui collocazione rispetto alla città è marginale, quindi ben distinta dal tipo di fruizione che è dato riscontrare nei teatri del centro dove si trovano sia i teatri storici tradizionali che gli spazi alternativi "trovati" e "trasformati". Tra questi, alcuni hanno conservato delle peculiarità architettoniche, come il Lanificio 25, un vecchio stabilimento per la produzione di lana, altri hanno reso polifunzionale uno spazio modificabile come il Trip, dotato, tra gli altri ambienti dedicati a varie attività culturali quali esposizioni, libreria, cineforum, di una sala per dibattiti o piccole opere teatrali. Quello della Sala degli Angeli dell'Istituto Suor Orsola Benincasa è, invece, lo spazio trovato e affascinante di una antica chiesa sconsacrata usata occasionalmente per spettacoli teatrali. Se la suggestione di queste varianti dello spazio teatrale – incastonate nel

cuore di un insediamento antichissimo e suggestivo di per sé – è degna di nota, non meno significative sono le scelte effettuate nei quartieri residenziali o periferici: primo tra tutti La Sala Ferrari, vecchio garage completamente trasformato in un ambiente sobrio e curato fin nei dettagli, aperto a molti generi di arte e spettacolo, situato nel quartiere residenziale del Vomero. Ancora, spazi remoti e caratteristici sono quelli scelti per Teatri di Napoli, un progetto artistico teatrale permanente cui il Comune ha dato impulso nel 2001, individuando luoghi e spazi metropolitani dove poter far nascere vere residenze teatrali: tra le strutture allora coinvolte figuravano il Teatro Area Nord (Piscinola), il "Teatro del Museo Laboratorio Casa dei Bambini" (Zona Ponticelli), la "Masseria Luce" (San Pietro a Patierno) ed il "Granile delle Arti" (San Giovanni a Teduccio), tutti spazi periferici: l'ipotesi prevedeva un forte intervento sulle aree periferiche della città per sottrarle al degrado e riequilibrare il rapporto centro/periferia".

Architetture effimere quali illuminazioni, sculture, installazioni virtuali e pennelli pubblicitari intervengono a modificare lo scenario e occasioni quali **i festival o gli eventi consentono allo spazio urbano di diventare teatro della vita quotidiana** offrendo uno spettacolo fuori dall'ordinario, esterno allo spazio tradizionale, ma anche al frame consueto del teatro: un ufficio postale, una banca, una fermata dell'autobus, ma anche una facciata, un angolo particolarmente suggestivo della città, diventano facilmente luoghi teatrali. Non saranno palcoscenici e non si reciterà nel senso usuale del termine, ma, tra i mille dialoghi che ogni giorno persone in attesa scambiano tra loro, alcuni saranno dialoghi teatrali intorno a chi, in una fila, aspetta il proprio turno; in questo modo **la realtà può apparire come uno spettacolo teatrale**, chi è a fianco può essere un attore o un cittadino

che mostra involontariamente un po' della sua vita reale. Nei luoghi teatrali alternativi, la loro ubicazione inusuale fa dimenticare il teatro-simbolo e contrasta quella sorta di "feticismo" della messa in scena che nasconde le mura del fondale del palco con sontuose scenografie, in modo simile a quel "feticismo della merce" attraverso il quale, secondo Marx, "il denaro e il mercato calano un velo, 'mascherano' le relazioni sociali tra le cose".

Un salto concettuale

In occasione di una collaborazione con Luca Ronconi, Gae Aulenti spiega le motivazioni della scelta di **far esplodere lo spettacolo dentro i luoghi trovati della città** per ricavarne una nuova scrittura scenica: *“concretamente attraverso il lavoro sulla comunicazione teatrale, lo studio dei luoghi ad essa destinati costituisce una lettura pertinente del territorio. Sono luoghi autonomi che si propongono come momenti particolari di quell’insieme di attività che è la comunicazione teatrale. [...] La nuova composizione di questi luoghi rimette in causa la loro tradizione retorica, i loro rapporti con la città [...] Questi luoghi, attraverso la funzione dei teatri, determinano altre forze associative, articolano una diversa narrazione della città. E la loro descrizione topografica diventa una topologia che non stabilisce nessuna preminenza morale ma solo strutturale”*. (Cattiodoro, 2007) Il grande salto concettuale che ha portato allo **sfrangiamento dello spazio teatrale nei luoghi “altri” della città**, avviene nel momento in cui il progettista prende coscienza delle potenzialità spettacolari dell’edificio inserito nel contesto urbano. Primo esempio tra tutti, il **Centre Pompidou** di Richard Rogers e Renzo Piano (Parigi,) rappresenta una mediazione tra cultura tradizionale, con sede negli spazi museali, e cultura di strada che si colloca negli spazi pubblici della sottostante piazza: attraverso il medium architettonico si ottiene non solo la manifestazione della cultura, ma anche un’osmosi tra le varie forme di sapere. Con un teatrale atto biunivoco, la scala mobile viene isolata e inserita in un condotto trasparente che corre sulla parete – percorso (quasi una piazza ribaltata in verticale) unendo diverse scale urbane : *“mentre sali lentamente passi dalla visione della piazza a quella del quartiere a quella della città”*

(cit. R. Piano, 1997, Firenze). I visitatori del museo sono protagonisti involontari di una performance a cui assiste, in modo altrettanto involontario, chi si trova nella piazza: **palcoscenico e platea si fondono e si integrano per la prima volta nella scena urbana**. Nella nuova ottica viene posto l’accento anche sull’estetica dell’arredo urbano: non esistendo più un unico luogo della rappresentazione, quali erano stati il foro, la cattedrale e lo stesso edificio teatrale, l’intera città diventa scena dei processi sociali. È in questo preciso momento storico, tra la fine degli anni 60 e l’inizio degli anni 70, che il territorio diventa cosciente non solo della messa in scena della vita quotidiana, ma anche soggetto del teatro per i registi e spazio per la possibile scenografia. Gli architetti trovano nel territorio un soggetto da elaborare, ma anche nei teatri tradizionali intravedono possibilità di esplorazione che la città impedirebbe; la scenografia diventa, quindi, un campo di indagine ludico – sperimentale. Se da un lato lo spettacolo si svuota sia dei testi sia degli oggetti di scena per concentrarsi sull’impatto di immagini, dall’altro sono i registi stessi ad affidarsi alle competenze degli architetti. Gae Aulenti inizia a collaborare con Luca Ronconi in occasione della messa in scena di Utopia da Aristofane nel 1975 che riuniva in un collage i frammenti del grande commediografo attico fino a farne il romanzo organico di una città utopica. Presentato a Venezia durante una Biennale segnata dalle azioni del **Living theatre**, spostò l’attenzione del pubblico su un luogo “altro” e sul nuovo tema di scenografia-architettura; la riproduzione di una strada urbana in cui attori – passanti accompagnavano il pubblico nella vita di una città ipotetica avvenne all’interno degli Ex Cantieri navali della Giudecca con l’intento di sensibilizzare il pubblico sul necessario recupero architettonico e sociali di luoghi dismessi, ma significativi dal punto di vista dell’evoluzione urbana della città. L’idea che il teatro possa farsi

dappertutto nella città, sopra qualsiasi sfondo, *"perchè il primo teatro è lo sfondo della vita associata, ossia l'immagine stessa della città"* (Zorzi,1980) è sempre stata connaturata con l'evoluzione architettonica e la tradizione veneziana degli spettacoli all'aperto. Lo spazio naturale della collettività diventa luogo perfetto della rifondazione di un teatro indirizzato al concetto di pubblico; non si tratta di luoghi deputati in cui viene richiesto al pubblico di estraniarsi dal contesto circostante, ma tali spettacoli vivono proprio del e nel contesto prescelto e modificato con la medesima cura con cui avverrebbe la costruzione di una scenografia all'interno di un palcoscenico. Nel secondo Novecento uno degli esiti teatrali più interessanti fu il **Laboratorio di Prato** che riunì dal 1976 al 1979 professionisti del teatro e della ricerca linguistica. A partire da esperienze analoghe alla Land Art, l'analisi morfologica della città di Prato ha permesso di rintracciare una rete "naturale" di corsi d'acqua a cui si appoggiavano le strutture industriali più antiche ed una rete "sociale" di pievi a cui erano legate quelle residenziali. Con la realizzazione di uno spettacolo abbozzato da Umberto Eco sull'influenza delle forme antropiche nell'arte, si voleva svolgere un'azione di recupero sociale; a "Il segno della croce" era, infatti, necessario uno **spazio teatrale urbano** nel quale gli spettatori/cittadini potessero attraversare le differenti forme che delineano lo spazio della città – scalinate, piazze e luoghi caratteristici, riappropriandosi di ambienti periferici. Sovrapponendo architetture temporanee al paesaggio si generava una realtà urbana ideale ed effimera, ma caratteristica del luogo prescelto; con l'azione teatrale si suggeriva una **riflessione sociale** in quanto alla coerenza narrativa di un unico luogo si sostituiva un vero e proprio paesaggio ponendo all'attenzione del pubblico il percorso come luogo cinetico. A seguito delle spinte artistiche e sociali analizzate, appare inevitabile che

lo spazio della rappresentazione, una volta esploso e debordato in altri settori, abbia dovuto assumere per la sua rifondazione linguaggi diversi da quelli che per almeno due secoli erano stati considerati come i canoni tradizionali della scatola teatrale. L'immaginario scenico si arricchisce sia dell'esperienza fatta nell'ibridazione con altre discipline artistiche, quali ad esempio la *performance Art*, sia delle sperimentazioni avvenute al di fuori dei luoghi storicamente deputati all'arte scenica; una volta ricercata ed esperita l'integrazione diretta con il territorio, come nel caso del Laboratorio di Prato, il teatro lega il suo occhio visionario, fino ad allora estraneo alla costruzione urbana, alla vita stessa della città. Nel momento in cui la figura di scenografo torna ad avvicinarsi a quella di architetto, egli espone, utilizzando elementi architettonici, le vicende umane gettando le fondamenta che permettono al pubblico di collocare spazialmente una storia. Il teatro, da sempre metafora della vita, torna anch'esso a raccontarsi attraverso strutture nelle quali si rinfrangono, come in un caleidoscopio, la struttura linguistica del testo e quella sociale del contesto rappresentato. Rappresentare la finzione del reale attraverso la mano degli architetti significa cercare di avvicinare il più possibile il teatro alla realtà urbana autorizzando quella libertà di messa in scena auspicata da Adolphe Appia; si tratta in realtà del ricongiungimento di due discipline consimili già fuse al momento della loro renovatio rinascimentale che si separarono con la specializzazione dei saperi e delle tecniche a partire dal XVII secolo, ma che sono tornate a relazionarsi: il possesso del palcoscenico come vuoto da costruire nella seconda metà del Novecento piuttosto che come quadro da dipingere, la quotidianità dei nuovi materiali e gli interventi luminosi sempre più sofisticati, facilitano la riorganizzazione di processi di costruzione scenica all'interno dei metodi propri della progettazione architettonica.

2.1 La messa in scena della città

Si vuole ora descrivere una serie di casi scelti e rappresentativi di alcune modalità con cui il teatro investe gli spazi "altri" della città e si rapporta con essa; divisi per macro argomenti (spazi trovati e trasformati, architetture effimere ed eventi), suggeriscono attuali chiavi di lettura delle **potenzialità scenografiche urbane** ed evidenziano interessanti scenari di fruizione del patrimonio culturale e sociale. Al fine di inserire tale approfondimento nella sfera progettuale, per ogni categoria si indica, inoltre, l'analisi di alcuni casi studio più strettamente collegati all'ambito di interesse : valorizzazione con un approccio scenografico il patrimonio artigianale – sociale – culturale dei laboratori – atelier ex Ansaldo Teatro alla Scala.

2.1.1 Spazi trovati e trasformati

Concettualmente possiamo suddividere l'appropriazione di spazi alternativi per la messa in scena in due tipologie di intervento. Intendiamo, infatti, per spazi trovati quegli "ambienti - chiusi o aperti - fortemente marcati e strutturati dal punto di vista architettonico e/o urbanistico: ad esempio l'interno di una chiesa, la sala o il cortile di un palazzo antico, un chiostro, una piazza, una strada, ma anche le aree industriali periferiche in disuso, veri e propri "luoghi dell'archeologia industriale" connotati a livello simbolico, come il Lingotto di Torino, usato da Luca Ronconi nel 1991. Parliamo di spazi trasformati, invece, quando vengono modificati e devono pertanto essere modificabili, ovvero il più possibile nudi, spogli, neutri: un capannone industriale, una palestra, un garage, una soffitta, una cantina, ma anche lo stanzone d'un palazzo. In generale, le **architetture industriali**, che oggi costituiscono la tipologia di spazio maggiormente usato per ospitare

collezioni di opere d'arte permanenti, affiancate da esposizioni temporanee ed eventi di intrattenimento, hanno struttura razionalista e funzionale: essendo contenitori di grandi dimensioni hanno spazio e luce flessibile, quindi sono facilmente trasformabili e adattabili a qualsiasi forma ed esigenza di allestimento. La conversione architettonica degli esempi rappresentati in questo paragrafo mette a fuoco una nuova forma d'uso di un vecchio spazio carico di contenuti simbolici. A partire dal già citato Centre Georges Pompidou ricordiamo il Musée d'Orsay sempre a Parigi, la Tate Modern Gallery di Herzog & De Meuron che comprende, inoltre, un piano di riqualificazione dell'area circostante e più recente, nel 2002, il Baltic spazio pubblico per l'arte ricavato da torreggianti silos di farina che si propone come esempio per il suo programma didattico di educare il pubblico alla fruizione dell'arte contemporanea invitando a rotazione artisti da tutto il mondo.

La piazza: dal gioco, un nuovo modo di convivere

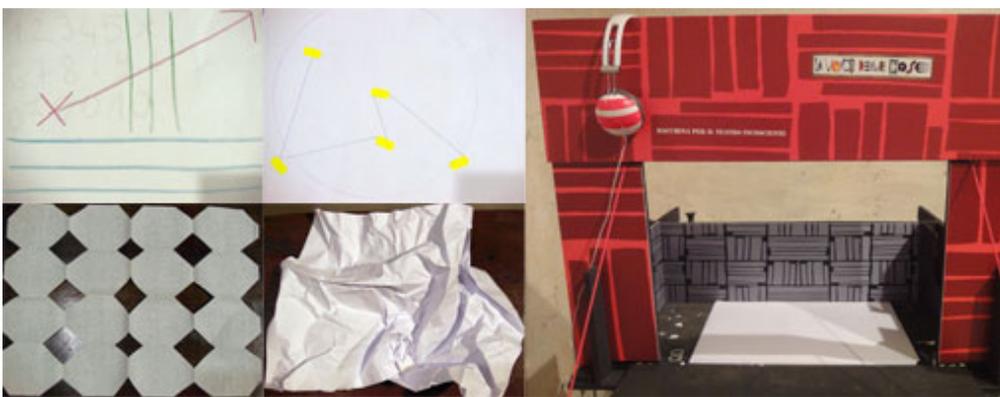
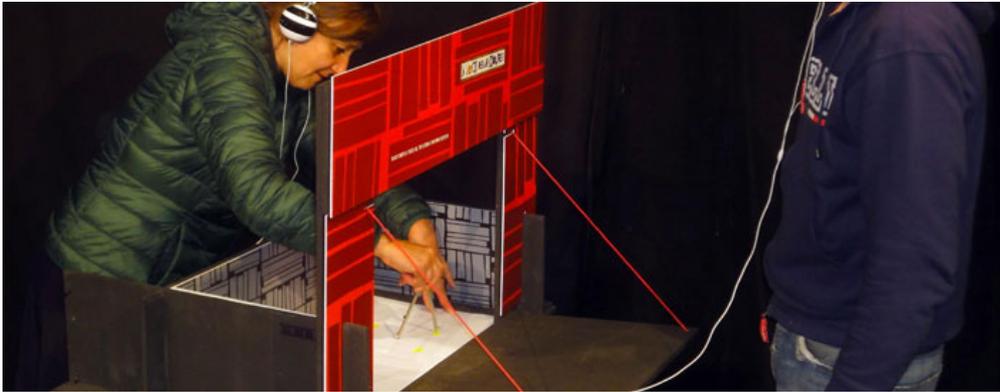
Il gioco di Romero e Giulietta | Torino | 2000 | Teatro dell'angolo

Il Teatro dell'angolo, una compagnia con sede a Torino fondata come cooperativa alla fine degli anni Sessanta, è nata dall'idea dell'attore come interprete della realtà sociale ed è diventato uno dei diciotto teatri di repertorio innovativo per bambini e giovani riconosciuto a livello nazionale. A partire dalla **rilettura di miti classici** come quello di Ulisse o di Robinson Crusoe, il teatro dell'angolo ha iniziato a introdurre la diversità culturale del mondo circostante nelle sue storie, come ad esempio la "Cenerentola nera". Nel 2000 il teatro ha prodotto una straordinaria versione di Romeo e Giulietta, rinominato "Il Gioco di Romeo e Giulietta" e rappresentato nella grande piazza del mercato di Porta Palazzo a Torino, un quartiere densamente popolato di immigrati. I ragazzi partecipanti, scelti nelle scuole con una serie di workshop, hanno inscenato il conflitto tra Montecchi e Capuleti nella forma di una guerriglia urbana. Come da canovaccio, le due famiglie sono clan in lotta per il controllo dei commerci, ma mentre quella di lei è italiana, l'altra straniera. Liti, amore, morte, riappacificazione. *"La trama è ovviamente un pretesto per raccontare la città, le sue tensioni, le sue cronache"* dice Beppe Rosso, uno degli autori, che sostiene come molti spunti narrativi li abbiano offerti proprio gli studenti, proponendo a loro volta disagi, amori difficili, incontri sbagliati, incomprensioni familiari, muri sociali che non riescono a sgretolare. Lo spettacolo, che ha attinto all'immaginario del mercato e alla ricca varietà di frutta e verdura come simboli della diversità umana, è stato rappresentato di notte al suono di percussioni africane e musica araba, scelta che ha permesso agli abitanti del quartiere di rispecchiarsi nella storia. Questo tipo di spettacolo ha trasformato la piazza stessa in palcoscenico e rappresentato un nuovo modo di convivere.

La corte : il teatro insegna il teatro nella cornice delle dimore sabaude

La voce delle cose | Torino | 2014 | L. Angelini + P. Serafini

Nel corso dell'ultima edizione di Teatro a corte, è stata proposta al pubblico un'installazione artistica e teatrale " La voce delle cose", ideata da Lui Angelini e Paola Serafini con il fine di valorizzare il **teatro di figura** in un contesto particolare. L'opera si compone di una vecchia valigia modificata, aperta da entrambi i lati, in cui sono riposti alcuni oggetti di uso comune come cucchiari di legno, farina, posate, nastro adesivo, pezzi di plastica, scarpe; ai due lati opposti due paia di cuffie e un lettore cd permettono ai visitatori di interagire : una ascolta una storia e osserva gli oggetti muoversi, l'altra muove gli oggetti eseguendo il più precisamente possibile le istruzioni che le vengono date in cuffia. Il risultato è la poesia e l'energia del teatro allo stato puro, una relazione tra chi racconta e chi osserva, un piacevole e inaspettato ritorno al forte legame tra lo spettatore e l'attore. Una semplice pinza da elettricista si trasforma in cappuccetto rosso, una bottiglia di plastica diventa una nonnina impaurita, alcuni conchiglioni di pasta si trasformano in alieni : semplici oggetti di uso comune prendono vita, animati da un manipolatore incosciente che, divertito dal gioco, esegue con precisione e concentrazione le istruzioni che riceve via audio e instaura, tramite il paradigma ludico una nuova modalità performativa. Il progetto vuole far capire ai partecipanti il **valore associativo** che gli oggetti hanno nel metodo teatrale, che è quello di partire da una parola, da un verbo o da un'azione e trovare l'oggetto che meglio la può rappresentare: questo ha portato a separare, in quello che è un testo teatrale normale, il racconto da quelle che invece sono le didascalie, i movimenti di scena e tutte le questioni tecniche. Inoltre, nella stessa occasione e per la prima volta, due storie sono state realizzate apposta per bambini non scolarizzati: si tratta di favole adatte alla loro età e con istruzioni molto semplici, senza lettere e numeri ma caratterizzate solo da colori e oggetti che appartengono alla sfera del gioco; ad esempio una delle macchine teatrali è realizzata completamente con mattoncini di Lego, mentre l'altra è generata da solidi geometrici di carta, materiale con cui i bambini hanno già confidenza.



7| 8| 9| La voce delle cose, L. Angelini e P. Serafini

La periferia : network di possibilitàTeatri di Napoli | Napoli | 2001 | Comune di Napoli

Si tratta di un complesso progetto artistico permanente con cui il Comune di Napoli ha individuato luoghi e spazi metropolitani dove poter far nascere vere **residenze teatrali**, dove artisti e compagnie, con diversa storia e identità, avessero la possibilità di trovare una casa in cui crescere e far vivere la propria ricerca teatrale, aprendosi al territorio e aprendo il territorio a nuove sensibilità. L'ipotesi prevedeva un forte intervento sulle aree periferiche della città per sottrarle al degrado e riequilibrare il rapporto centro/periferia. Questa indicazione politica ha permesso all'Assessore alla Cultura del Comune di Napoli di avviare una ricognizione sugli spazi allocati in quattro aree periferiche e di individuare uno spazio nel centro della città che potesse fungere da elemento di raccordo e di centralità di tutto il progetto. Un regolare bando, rivolto esclusivamente alle compagnie napoletane del teatro contemporaneo, ha destinato gli spazi accorpando gruppi diversi tra loro per funzioni e specificità; sono stati individuati la settecentesca Masseria Luce (installazioni e laboratori), il Granile delle Arti (palestra di teatro), il Museo Laboratorio Città dei Bambini (esperimento teatrale di confine) e l'Auditorium. Il caso di Napoli costituisce un'ipotesi ambiziosa di **riequilibrio tra il centro e la periferia** di un'area metropolitana con la creazione di poli culturali di eccellenza capaci di modificare i rapporti di appartenenza dei cittadini nei confronti del territorio che abitano e di creare una presenza costante, un abitare gli spazi dando vita di fatto a quel distretto culturale che porta necessariamente le compagnie ad agire in sintonia con tutte le altre componenti sociali presenti. Da questa iniziativa si instaura una rete di spazi teatrali periferici che si configura come un circuito "altro", non alternativo ai circuiti ufficiali, ma semplicemente diverso perché agito in spazi non canonici e in costante rapporto col territorio. Per presentare l'idea, nel luglio 2001 il festival Teatri di Napoli ha presentato nel corso di quattro giorni numerosi spettacoli di teatro contemporaneo e di teatro per le nuove generazioni associando alle otto compagnie napoletane altri otto gruppi scelti nel panorama nazionale che, per poetiche e pratiche artistiche, erano affini al progetto. Il festival è stato caratterizzato da un tour nelle periferie alla ricerca del teatro inventato nelle palestre, nei cortili, nelle masserie e nelle sedi provvisorie e ha definito gli attori coinvolti come compagnie a stabilità leggera che si muovono, cioè, in spazi e con modalità da ridefinire, assoggettate a un sistema di regole concordate esclusivamente con gli enti locali e con le regioni che sono i punti di riferimento più prossimi a questa esperienza.

BOX PRO PROGETTO**Mettere in scena il patrimonio artigianale: la fabbrica racconta sé stessa**Sul filo della lana | BIELLA | 2005 | Studio Azzurro

La mostra curata da Philippe Daverio rappresenta un significativo momento di **messa in scena del patrimonio culturale** che le **lavorazioni laniere** hanno trasmesso al territorio. Distribuita nelle sale della Fabbrica della Ruota a Pray, si snoda tra gli antichi macchinari ed è articolato in due macrosezioni, corrispondenti ai due piani dell'edificio: nel piano terra attraverso quattro videoinstallazioni è rievocata la storia della Fabbrica, come la "Telodinamia" e "Gli uomini della Fabbrica"; nel secondo cinque videoinstallazioni ripercorrono il rapporto fra il territorio biellese e l'industria laniera descrivendo i luoghi, i personaggi, le denunce delle voci operaie. Nel percorso museale telai, orditrici, cardatrici, antichi cartelli-moniti per gli operai, navette e sacchi di lana sembrano mantenere ancora la posizione del ritmo del lavoro, come se il meccanismo si fosse fermato solo un attimo prima di entrare. Se i luoghi hanno una memoria e gli oggetti possono raccontare degli uomini che li hanno usati, l'allestimento creato ritrova le storie di cui la Fabbrica è portatrice e la trasforma in museo di sé stessa. Non si sovrappone, non ricopre, ma dà voce, fa riemergere immagini e suoni, circonda le macchine da lavoro e le ricontestualizza.

Storicamente il lanificio nasce nel 1878 con i fratelli Zignone e, dopo diverse vicissitudini, compreso un'alluvione del 1927 che causa gravi danni allo stabilimento, nel 1966 viene acquistato e successivamente donato al DocBi-Centro Studi Biellesi dall'imprenditore Carlo Beretta. Oggi vivace centro culturale, la Fabbrica della ruota si inserisce nel sistema ecomuseale della Provincia di Biella e contribuisce a rendere fruibile un'eredità artigianale e culturale importante per il territorio in questione. Si trova, infatti, idealmente al centro di un itinerario di archeologia industriale che collega la città di Biella con Borgosesia attraverso quella che viene indicata come la "**Strada della lana**", percorso progettato in collaborazione con il Politecnico di Torino con la finalità di far conoscere il patrimonio architettonico manifatturiero dell'Otto-Novecento attraverso i fondovalle e le comunità. Il percorso si snoda per circa 50 chilometri ed offre la possibilità di scoprire antichi e moderni lanifici, ma anche i sistemi territoriali e sociali ad essi collegati: reti di comunicazione, come i sentieri degli operai creati tra le alture boschive allo scopo di raggiungere il posto di lavoro, opere idrauliche di derivazione dai torrenti per alimentare d'acqua le fabbriche e le centraline elettriche, evidenze urbanistiche come le case dei villaggi operai, i convitti, gli asili, i complessi ricreativi e dopolavoristici. Il lanificio, unico caso conosciuto in Italia, risulta essere nel panorama nazionale un importante esempio della rivoluzione industriale in quanto conserva ancora integro il sistema di trasmissione telodinamico, primo tentativo di trasporto a distanza dell'energia: in questo processo l'acqua del torrente Ponzone veniva opportunamente incanalata e condotta alla cabina che ospitava la turbina; il salto d'acqua imprimeva al rotore il movimento che veniva trasportato per ottanta metri alla grande ruota della fabbrica mediante un cavo d'acciaio. Un albero di trasmissione orizzontale principale al quale erano connessi altri due alberi ai piani superiori veniva conseguentemente messo in moto e il movimento così distribuito raggiungeva i macchinari. Si producevano unicamente stoffe cardate in pura lana e misto cotone o sintetico e, trattandosi di un lanificio a ciclo completo, tutte le lavorazioni erano concentrate nello stabilimento; grazie alla testimonianza di alcuni ex dipendenti è stato possibile ricostruire la dislocazione dei reparti produttivi all'interno della fabbrica e ripensarli per l'allestimento della mostra. Inoltre, in più di venti anni di attività di ricerca e salvaguardia nell'ambito dell'archeologia industriale nel Biellese, il DocBi-Centro Studi Biellesi ha recepito, conservato e catalogato un importante insieme di fondi archivistici dei quali, quello

dell'ex Lanificio Zignone, è già consultabile informaticamente. Decine di migliaia di immagini costituiscono il **patrimonio iconografico**: si tratta di singole fotografie o di vere e proprie raccolte che testimoniano il passato manifatturiero del Biellese attraverso i volti degli operai e della gente, le vedute e gli interni delle fabbriche. Attualmente in via di informatizzazione, le fotografie, come del resto i libri, la documentazione cartacea e le preziose collezioni di campionari tessili, sono in costante aumento grazie a generose donazioni ed acquisizioni mirate sul mercato antiquario. Ritenuto un elemento fondamentale, l'aspetto didattico riveste qui un ruolo importante : oltre ventimila tra bambini e ragazzi hanno seguito le guide in un percorso che unisce l'elaborazione di testi ed immagini alla visualizzazione dell'oggettistica storica, che propone l'apprendimento della cultura materiale con l'esperienza diretta delle trasmissioni e dei macchinari in movimento. Presso la fabbrica e' possibile, inoltre, sperimentare fisicamente l'arte tessile attraverso i corsi di filatura e di tessitura manuale tenuti da personale qualificato con attrezzatura ricostruita su modelli d'epoca.



10



11

10| 11| Sul filo della lana, Studio Azzurro

2.1.2 Architetture effimere

Oltre agli spazi recuperati e trasformati per la messa in scena, si inseriscono nel panorama urbano anche architetture effimere e transitorie come illuminazioni, sculture, installazioni virtuali e pannelli pubblicitari, che determinano nuove scenografie : la città di Las Vegas, prima tra tutte, è il modello di riferimento per eccellenza e prodotto di spettacolarizzazione dell'identità ludica urbana, quasi insignificante di giorno e teatralizzata all'eccesso di notte. Possiamo affermare che oggi la componente narrativa del progetto diventa fondamentale per proporre e far vivere nuove modalità di relazione tra città ed individuo : condividere la fruizione di *"uno o più beni con un gruppo di persone in un determinato tempo ed in un determinato luogo significa vivere un'esperienza hic et nunc"* (Trocchianesi, 2014). Il paradigma teatrale, capace di generare dinamiche d'uso partecipative, si appropria della città proponendo modalità fruibili che passano anche attraverso le architetture effimere, quali **installazioni virtuali luminose e sonore**, per caratterizzare i luoghi, siano essi piazze, strade, architetture, superfici. Il video, infatti, è capace di trasformare la città in un grande laboratorio di sperimentazione visiva conferendo all'arte la libertà di invadere qualsiasi spazio e avvalendosi di strumentazioni quali monitor LCD, micro monitor, proiezioni a parete, lenti di rifrazione, video oleografici, schermi e pellicole polarizzanti per sovrascrivere, moltiplicare, frammentare l'immagine. Lo spazio architettonico urbano lascia spazio ad un intervento teatrale in cui immagini e suoni alterano il contesto creando una dislocazione concettuale: le immagini proiettate possono coincidere con l'architettura fisica o espandersi oltre. *«Mentre nell'architettura del passato toccava agli affreschi ed all'iconografia statica tradizionale narrare l'ideologia dominante, l'architettura del presente usa le immagini in movimento*

attraverso la tecnologia digitale, dinamica ed interattiva, capace di creare uno spazio fluido di dialogo, una nuova agorà mediatica. L'archeologia del futuro, per quanto riguarda la città contemporanea, non sarà scoperta scavando a fondo ma grattando la superficie, una superficie palinsesto, come i vecchi affreschi, fatta dalla sovrapposizione di immagini multistrato, di moving layers; città in cui la rivoluzione dell'informazione globale si trasmetterà attraverso ipersuperfici bladerunner.» (Elastic Group, 2002). Nell'ambito del contesto in oggetto le potenzialità del virtuale – inteso quale campo esplorativo in grado di generare spazi di cultura caratterizzati da nuovi e innovativi percorsi di fruizione "immateriali" – e l'applicazione di strumenti e linguaggi multimediali in spazi reali, possono essere raggiunte orientando la ricerca verso l'idea di un design multiverso: si dovrebbe tendere, cioè, alla creazione di un sistema complesso, allo stesso tempo unitario e molteplice, capace di costruire reti del valore in cui il prodotto culturale assuma sempre più il significato di «evento orientato al risultato», piuttosto che di prodotto materiale di consumo, e in grado di interpretare non solo gli aspetti razionali dei processi progettuali, ma di aprire il mondo del progetto all'esperienza sensibile sì da *«costruire e rendere visibili modelli possibili di realtà»*. Per rappresentare l'estremo tentativo di sovrapposizione dei tempi lenti del teatro e della cultura a quelli veloci della città, ci si sofferma su progetti effimeri, caratterizzati soprattutto dalla presenza del multimediale, che tentano di contaminare i tessuti urbani : a livello urbano si tratta di uno stimolo utile alla capacità di immaginare, come un drammaturgo alle prese con il montaggio di uno spettacolo, lo svolgimento temporale della "messa in scena urbana".

Installazioni multimediali

La città contemporanea, stratificata, è oggi "*palinsesto d'infinite narrazioni*" (Trocchianesi, 2014): il sistema di eventi presente nel calendario della vita urbana presuppone, infatti, una pratica progettuale continua in cui gli allestimenti e le architetture effimere rappresentano veri e propri cambi d'abito di una realtà in continuo divenire. Linguaggi diversificati chiamano lo scenario urbano a mettersi in gioco coinvolgendo il cittadino in un'esperienza immersiva che presuppone attiva partecipazione e coinvolgimento estetico, culturale e ludico. In questo frangente, le installazioni multimediali, luminose e sonore, rappresentano una delle modalità più innovative del concetto di scenografia urbana e restituiscono un **ventaglio di strategie e pratiche** in grado di dare forma a nuovi modelli di fruizione dei beni culturali e nuove logiche di allestimento tenendo conto della componente immateriale quale elemento moltiplicatore dei livelli narrativi del progetto. L'installazione nell'ambito del design urbano, diventa luogo, opera d'arte, elemento di valorizzazione dell'architettura, percorso, rappresentazione, narrazione: la dimensione luminosa / sonora prende possesso dello spazio e ne disegna i limiti, i confini, i contenuti e le superfici; il corpo umano diventa "navigatore" nel complesso sistema delle geografie comunicative della città. Questo approccio, dunque, può essere esteso alla progettazione di nuovi spazi culturali, volti alla valorizzazione del patrimonio immateriale, costruiti su narrazioni interattive e dinamiche basate sulla navigazione dell'ipertesto urbano. Attraverso la materia multimediale risulta, pertanto, possibile ritrovare l'essenza narrativa di cui gli spazi sono costituiti per generare e promuovere nuove identità urbane e nuovi luoghi e modi di fruizione della cultura, orientati verso un'estetica della partecipazione, ossia verso una filosofia del progetto costituita da un operare narrativo dinamico, interattivo e multimediale che renda conto

dell'universo multisensoriale e multidirezionale che ci circonda. In Italia città quali Torino, Venezia, Firenze, Roma e Napoli stanno assecondando un processo di trasformazione urbana investendo nel restyling mediatico e perseguendo l'obiettivo di "dipingere atmosfere evocative ed illusorie" che affascinano i turisti e i cittadini stessi. Ad esempio il capoluogo piemontese vive nuovi bagliori da quando investe nell'intrattenimento culturale con la ristrutturazione dei centri d'arte e negli eventi in piazza che la trasformano in museo all'aperto: ogni anno, dal 1998, nel periodo invernale, il comune propone "**Luci d'artista**" a manifestazione che dissemina creazioni luminose nelle vie della città; in questo caso, così come nelle "**Luminarie d'autore**" a Palermo, la luce, quale materia di scrittura e d'interpretazione formale, invade i luoghi pubblici e disegna la città nel momento della tradizione religiosa (Natale a Torino e Santa Rosalia a Palermo) ibridando la ritualità del passato con il linguaggio del presente e creando nuovi interni urbani scenografici. Anche Milano, prima capitale europea dell'energia elettrica introdotta dal 1895, investe nella luce per incantare gli spettatori notturni con l'illuminazione artistica del Duomo, della basilica di Sant'Ambrogio, della chiesa di Santa Maria delle Grazie e di altri monumenti simbolo della città, fino alle porte daziali. Queste e altre architetture, calata la notte, diventano edifici spettacolo, mentre il **Castello Sforzesco** propone un'illuminazione più dinamica, progettata per mutare i colori e intensificare le gradazioni di luce distribuite lungo le merlature.

Nell'ambito di queste nuove forme di comunicazione multimediali diviene di notevole interesse l'analisi degli allestimenti audiovisivi interattivi, tra cui, per esempio, le sperimentazioni qui riportate di **Studio Azzurro** dalle quali emerge il tentativo, ben riuscito, di costruire un contesto comunicativo che veda un'attiva e significativa partecipazione dello spettatore all'interno di un impianto narrativo ispirato a una multitestualità e ad una continua oscillazione tra elementi reali e virtuali. Nelle loro installazioni, infatti, l'interazione tra flusso video e flusso sonoro si esprime nella possibilità per il fruitore di modificare l'opera in tempo reale, generando variazioni di immagini e suoni.

Il segno della memoria | Imola | 2013 | Studio Azzurro

Il Segno della Memoria è un'opera dedicata al **ricordo** : un fascio di luce illumina una pietra bianca sul pavimento e si allunga verso il centro della piazza. Piano piano escono, come se si sviluppasse al momento, frammenti di fotografie che nel loro incessante scorrere, prima di perdersi nel buio, sono accompagnate ai lati, da brevi scritte che si fissano per un attimo e poi scompaiono risucchiate dall'oscurità. Poche parole legate alla fotografia, nomi di persone ritratte, aneddoti, stralci di lettere, affiorano da questa fenditura virtuale lasciando emergere i ricordi. Nel progettare Il Segno della Memoria, Studio Azzurro è partito da immagini e racconti della Grande Guerra, volendo **ricordare le persone** e il grande impatto che questa ebbe sulla città. Hanno, quindi, deciso di renderli protagonisti, nella loro semplicità e forza, di quest'opera, anche se la striscia di ricordi, con il suo flusso incessante, è potenzialmente "infinita". L'opera, nella sua semplicità apparente, è pensata, infatti, per essere facilmente ampliabile, sempre aggiornabile; è stata progettata per dare la possibilità a chiunque lo voglia, di aggiungere il proprio contributo. Il Segno della Memoria è un'opera di arte pubblica non solo perchè abita lo spazio pubblico per eccellenza, la piazza, ma anche e soprattutto perchè è **fatta dei ricordi di tutti**. Più che un'opera in senso tradizionale, è uno strumento per la condivisione della memoria collettiva di una comunità che si offre al servizio di tutti. Racconta la Storia attraverso le storie dei singoli, è un affresco corale sempre in progress. Il Segno della Memoria nasce come opera "partecipata", che vive dell'impegno collettivo e si arricchisce del contributo di tutti. In questi tempi di tecnologia pervasiva e dirompente, Studio Azzurro si distingue utilizzando strumenti e linguaggi moderni, per riprendere possesso di accadimenti passati, di visioni future e, infine, di uno spazio fisico.

Urbanic sonic garden | Milano | 2009 | L. Brusci e Architettura sonora

“Urban sonic Garden”, cioè il Giardino Sonoro Urbano, è una sperimentazione che appartiene al progetto pluriennale (2009-2015) Musica Ex Machina, promosso da SCF Consorzio Fonografici, con la collaborazione della Triennale di Milano, NABA - Nuova Accademia di bella Arti, Milano e del Politecnico di Milano. L'intento del progetto è realizzare un' **area multisensoriale nel paesaggio naturale urbano milanese**, stimolando dapprima l'udito, poi la vista e infine il tatto dei visitatori con la ricerca delle fonti sonore e isolandoli dai rumori del traffico della città.

Tapis magique | Andria | 2014 | Miguel Chevalier

Un'installazione reinventa la corte ottagonale di Castel del Monte conferendo a uno spazio chiuso e contenuto, cinto dagli otto torrioni ottagonali, una dimensione sfondata di sorprendente apertura. Nel castello voluto da Federico II, grande polo di attrattiva del territorio, aggregazioni e disgregazioni di **mosaici-pixel** vengono proiettati sul pavimento della corte a velocità vorticoso, prima in bianco e nero e poi scivolando verso colori compatti, brillanti che evocano i cangianti arazzi medievali, mentre gli spettatori inseguono le traiettorie impazzite che si definiscono sotto i loro piedi.

Città invisibili | Milano | Dal 1991 | Teatro Potlach

Progetto artistico interdisciplinare e multimediale basato sul tema della città, ispirato all'omonimo romanzo di Italo Calvino. Attraverso un'analisi antropologica basata su una ricerca storica e culturale, si vuole far **riemergere e restituire una città mai vista prima**, ma presente nei ricordi dei suoi abitanti e in grado perciò di risvegliare in loro un forte senso di appartenenza. Gli ambienti e i luoghi naturali che sono prescelti (le chiese, le torri, le cantine, le scuole, le piazze, etc) determinano la struttura della rappresentazione. Nei diversi spazi della città vengono realizzati allestimenti scenici, performances musicali, installazioni multimediali, eventi coreografici, ricreazioni di ambienti architettonici, tutti aventi come tematica di fondo la memoria del luogo, le sue tracce sepolte, la sua identità. In questo modo la città si trasforma in un cantiere di ricerca che si avvale della collaborazione di molti artisti e ricercatori, architetti, scenografi, archeologi, antropologi, nonché di compagnie teatrali e di gruppi musicali, così come gli abitanti, le associazioni e gli artisti locali che contribuiscono attivamente alla metamorfosi della loro città. La struttura sociale, il paesaggio culturale e naturale determinano la drammaturgia stessa dello spettacolo, rompendo così la logica degli spazi teatrali convenzionali, rendendo lo spazio fisico della città il vero palcoscenico della rappresentazione. Durante l'evento gli spazi prescelti prendono vita simultaneamente e gli artisti e gli spettatori si trasformano in viaggiatori-esploratori divenendo dei veri “archeologi della memoria”.

BOX PRO PROGETTO

Mettere in scena il patrimonio culturale | sociale

Castello di Formigine | 2007 | Studio Azzurro

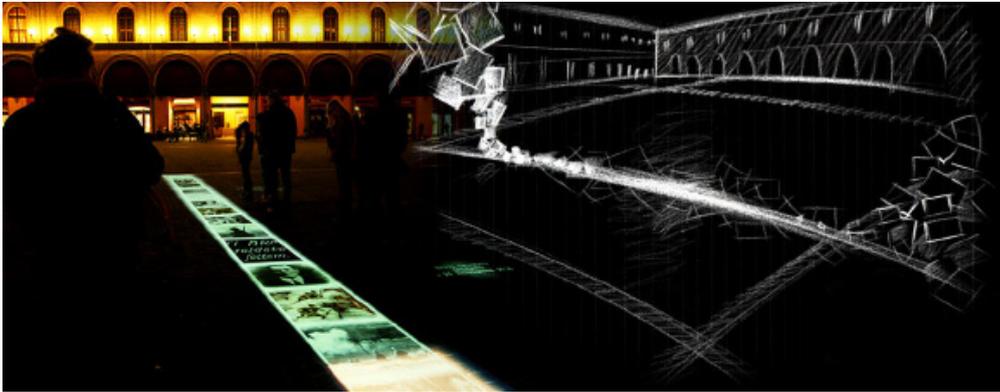
Il museo si sviluppa all'interno di un racconto multimediale che descrive i **punti nevralgici della comunità formiginese attraverso la vita nel castello** nelle varie epoche. Installazioni multimediali pensate in modo non invasivo per mantenere celate dagli occhi del visitatore la loro veste elettronica, favoriscono un'interazione e un uso il più naturale e intuitivo. La Torre dell'Orologio conduce attraverso tre ambienti sensibili che spaziano dal recente al passato, la Torre Sud- Ovest proietta il castello nel territorio tardomedievale ponendolo a confronto con quello attuale, il Corpo di Guardia, centro del museo, raccoglie e racconta informazioni scientifiche e testimonianze orali di vita quotidiana e collettiva. Infine la piccola corte interna unisce le tre sezioni e accoglie il visitatore immergendolo in un'atmosfera d'altri tempi.

Museo multimediale della miniera di Pozzo Gal | Arbus | 2006 | Studio Azzurro

Il percorso museale, articolato in cinque ambienti sensibili che si attivano al passaggio dello spettatore, vuole preservare la **memoria del lavoro e della vita dei minatori**. Il primo ambiente si propone con una grande parete di ferro arrugginita e invecchiata come fosse il rivestimento di un quadro in metallo a protezione delle gallerie dei pozzi, proseguendo il cammino si entra nella ex-sala dei compressori, nella quale, sui basamenti dove alloggiavano le macchine, sono stati collocati tre tavoli interattivi in metallo. La terza sala vede come grande protagonista un grosso argano che in passato era collegato alle torre del pozzo tirando su e giù gli ascensori per persone e merci, nella quarta sala si possono contemplare una serie di cartoline sonore che comparano presente e passato. Prima di lasciare il museo ci si imbatte in una galleria di personaggi raccolti sui Leggii delle testimonianze che sono il risultato di un'ampia campagna di interviste realizzate nel territorio di Arbus.

La fortezza delle emozioni | LAVARONE | 2010 | Studio Azzurro

La fortezza delle emozioni, ambienti sensibili multimediali per architetture di guerra in tempo di pace, è un percorso che mira alla **valorizzazione e alla conservazione delle memorie** ancora custodite tra le mura del forte. Le tre installazioni disponibili a partire dal Luglio 2008 sono il plastico animato, un plastico grazie al quale il pubblico può recuperare informazioni e commenti sonori tramite un semplice gesto della mano; Le sentinelle, proiezioni dei movimenti quotidiani dei soldati attivati dall'azione dei visitatori; Gli obici dei suoni, opera sonora che riproduce rumori e musiche richiamanti modi, attività e situazioni del periodo bellico. Il Forte delle Emozioni è un'esperienza emozionale che fa rivivere in chiave contemporanea la dimensione intima e personale degli uomini di guerra nella loro quotidianità, essa prevede altre installazioni all'interno del percorso che sono Gli occhi di luce (Novembre 2008), I diari dei nidi delle mitragliatrici (2009) e La casa dei messaggi (2010).



12



13



14

- 12| Urbanic sonic garden, L. Brusci e Architettura sonora
13| Tapis magique, Miguel Chevalier
14| Città invisibili, Teatro Potlach



15



16



17

- 15| Castello di Formigine, Studio Azzurro
16| Museo della miniera di Pozzo Gal, Studio Azzurro
17| La fortezza delle emozioni; Studio Azzurro

BOX PRO PROGETTO

Mettere in scena i personaggi

Multivisioni | Palazzo ducale di Urbino e Gubbio

Negli ultimi anni all'interno del Palazzo Ducale di Urbino e di Gubbio sono state realizzate diverse videoinstallazioni aventi come oggetto la rappresentazione tridimensionale olografica ("multivisioni") di Federico di Montefeltro e di diversi altri soggetti storico-artistici. Le "multivisioni" sono di diverso tipo e rispondono ad obiettivi differenti. Alcune sono immagini statiche, mentre altre scelgono la via dell'interattività producendo una sorta di rappresentazione teatrale tridimensionale. Nel 2007 ad Urbino le proiezioni sono state estese agli spazi esterni, inscenando la prima spettacolarizzazione della piazza del Palazzo Ducale e cercando di fondere insieme storia, arte, architettura e musica. Successivamente, nel 2008, è stata inaugurata la ricostruzione tridimensionale della biblioteca di Federico da Montefeltro, dotata di interfaccia interattivo "touchless" per sfogliare i volumi precedentemente digitalizzati, ma materialmente conservati in Vaticano nella Biblioteca Apostolica. I quattro spazi del Palazzo Ducale di Urbino scelti per il progetto sono: 1. la Sala della Accoglienza, 2. la Sala dei Banchetti, 3. la Sala della Biblioteca, 4. la Sala degli Affreschi (detta Sala della Jole). Il 23 aprile 2010 è stata inaugurata un'installazione permanente all'interno del Palazzo Ducale di Gubbio battezzata "In udienza da Federico", che consiste nella rappresentazione tridimensionale olografica a grandezza naturale del Duca Federico da Montefeltro (impersonato dall'attore Giulio Base) dialogante per dieci minuti con un angelo che ha le sembianze di quello alla destra della Madonna nella Pala di Brera di Piero della Francesca. Come sottolinea Buroni, nelle sue installazioni "non c'è nessuna pretesa filologica o scientifica o storica. Soprattutto è un modo per spettacolarizzare queste opere d'arte e di comunicarle in una maniera differente, non alternativa a quella tradizionale." L'obiettivo dell'iniziativa è stato, infatti, quello di aumentare e innovare la fruibilità dei musei del territorio, sfruttando la tecnologia, ma senza toccare il patrimonio esistente. La dinamicità delle videoinstallazioni ha così portato alla realizzazione di una rappresentazione teatrale, che tramuta il visitatore in spettatore, stravolgendo le modalità di percezione dello spazio e del museo. I punti più interessanti dei due progetti consistono nella realizzazione della "biblioteca virtuale", che dona la possibilità di accedere a distanza e senza particolari autorizzazioni ai contenuti di libri custoditi in Vaticano, e nell'ologramma che riproduce il Duca Federico da Montefeltro e l'angelo: in questi due casi i contenuti culturali – seppur molto diversi tra loro dal punto di vista filologico e materiale – possono infatti essere esperiti in chiave interattiva.



18



19



20

2.1.3 Gli eventi organizzano lo spazio urbano

Descrivendo la città come "scena che macina eventi e consumi culturali e che deve stimolare e legittimare desideri" (Amendola, 2008) si intuisce come lo spettacolo sia diventato **principio organizzatore della vita** e, di conseguenza, gli spazi della città, oltre il teatro, elementi di valore: la città, con i suoi spazi aperti, diventa essa stessa teatro di avvenimenti culturali e spettacolari creando ciò che Marc Augè chiama "gli spazi della comunicazione, della circolazione e del consumo" (Augè, 2009). Secondo l'autore oggi non ha più senso parlare di opera, aura, contemplazione, ma di pose, eventi, incontri, performance: la città moderna deve essere in grado di generare delle esperienze e **l'approccio teatrale – scenografico diventa una modalità di intervento** efficace grazie alla sua capacità di produrre un dialogo, un'esperienza e, quindi, un ricordo. L'evento interrompe la quotidianità di uno spazio urbano, un'ondata di emozionalità pervade la società e genera una comunicazione simbolica: tutti i partecipanti, come se fossero spettatori di una rappresentazione teatrale tradizionale, sono percorsi da reazioni condivise che fanno nascere un **sentimento di appartenenza** ad un gruppo. Nella società contemporanea, quindi, lo spazio teatrale si costituisce a livelli più ampi e l'utente, il fruitore dello spettacolo, è contemporaneamente spettatore e attore. Come si è detto nel capitolo relativo all'evoluzione dell'apparato scenico, è l'epoca barocca che presenta e anticipa i caratteri propri della società moderna fondata sul principio di rappresentazione con manifestazioni collettive spettacolari, ma anche nell'architettura delle piazze, delle facciate e dei decori che rinviano ad una concezione scenografica della realtà per stupire. "Roma teatro del mondo" è un'espressione che evoca chiaramente l'idea di tutta una città che dispiega le sue vie, piazze, ruderi e antiche basiliche, come quinte di un immenso teatro, contenitore di uno spettacolo continuo. Accentuare

le caratteristiche di un posto, evidenziarne di nuove, farne percepire le qualità nascoste, sono attività che vengono messe in atto attraverso l'inserimento di dispositivi temporanei (illuminazioni, sculture, installazioni, pannelli, impalcature) e occasioni di intrattenimento del pubblico.

Nell'ottobre del 2002 la Soprintendenza Regionale per i Beni e le Attività Culturali della Lombardia, a Milano, ha promosso l'iniziativa intitolata "In alto. Arte sui ponteggi" e ha affidato a giovani artisti il compito di decorare le coperture dei ponteggi su alcuni palazzi del centro e di alcuni quartieri periferici. In tal modo l'arte ha trovato uno spazio adatto per esibirsi, usando superfici monumentali collocate all'esterno di palazzi. Altro esempio milanese di spettacolarizzazione degli spazi è stata l'animazione dell'ottagono in Galleria del Duomo, definito il "Salotto dei cittadini" : dal 2000 nel cuore del centro storico, si organizzano incontri culturali, performances musicali e teatrali aperte al pubblico e gratuite; un modo nuovo per trasformare un luogo di transito in un baricentro di attività culturali. Ancora, a Modena, in occasione del Festival della Filosofia 2003, il laboratorio culturale aMAZE ha ideato "Going Public. Poetiche e politiche della mobilità", una piattaforma mobile e aperta che presenta installazioni e progetti nelle stazioni di Modena e Sassuolo con performances che si svolgono nel tratto ferroviario: l'evento trasforma la città in un luogo della socialità sfruttando ogni spazio per installare le opere degli artisti open-city.

Museion | BOLZANO, ITALIA |

Il Museo d'Arte Moderna e Contemporanea di Bolzano rappresenta un'importante connessione tra città vecchia e città nuova sia perché è collocato in posizione strategica dal punto di vista logistico sia perché un ponte "leggero" mette in comunicazione le due parti. Lo spazio d'ingresso e tutto il piano terra si pone come una piazza-passaggio volta ad enfatizzare e prolungare il tema del ponte e del collegamento. Il museo è stato inaugurato prima ancora di ospitare la collezione di opere, ogni piano, ogni angolo si è trasformato in un palcoscenico atto ad accogliere performances create ad hoc. In questo caso l'istituzione museale -che si pone come punto di riferimento permanente nella città- ha sposato la leva della temporaneità, anzi dell'estemporaneità, celebrando la propria apertura attraverso il valore dell'evento. La stessa facciata è stata pensata come un grande schermo che possa proiettare opere di videoarte o amplificare visivamente la dimensione dell'evento proprio per sottolineare il portato comunicativo di un'istituzione culturale contemporanea. Questa operazione si colloca nel modello della "Event-City" dove ogni giorno si alternano diversi fenomeni di intrattenimento attraverso diverse modalità narrative. Questo paradigma coinvolge il cittadino, il turista e il city user attraverso un'esperienza immersiva che presuppone partecipazione attiva ed estetica, implicazione culturale e ludica.

Il teatro di Salisburgo

Ogni anno nel mese di ottobre la città di Mozart ospita le Giornate Culturali Salisburghesi caratterizzate dal Teatro di Strada che trasforma il centro storico in un vero e proprio palcoscenico di improvvisazione teatrale dove il passante si trova spettatore inaspettato. L'evento è nato con l'obiettivo di mettere in scena la città anche nel periodo autunnale con rappresentazioni e concerti che spiccano per i grandi interpreti nazionali ed internazionali. Sin dalla fondazione, avvenuta nel 1972, le Giornate Culturali hanno assunto un ruolo di rilievo nella vita culturale della città: svariati organizzatori, dal Teatro Regionale alla Musica del Duomo, dai Concerti nel Castello all'Associazione Culturale partecipano raggruppando le loro offerte e proponendole ai cittadini e ai turisti con un approccio originale. La definizione di questo evento è avvenuta dopo il 1970, anno in cui è stato fondato il Teatro di Strada che ancora oggi entusiasma migliaia di spettatori. Gli eventi, indirizzati soprattutto agli appassionati di opera, balletto e concerti, hanno luogo nel Duomo di Salisburgo, nel Grande Teatro del Festival, nel Mozarteum e nella Sala dei Marmi del Castello Mirabell, ma l'intero centro storico si anima in funzione della buona riuscita.

Il Fringe Festival | Edimburgo | DAL 1947

Il Fringe Festival di Edimburgo è il festival delle arti più grande al mondo; costituito nel 1947 quando otto compagnie teatrali scartate dalla prima edizione del Festival Internazionale decisero di avviare un'attività indipendente rappresentando una versione alternativa della moralità medievale in "Everyman" in una cattedrale, si svolge ogni anno nella capitale della Scozia e ha durata di un mese. Il Fringe è una vetrina per le arti dello spettacolo, in particolare teatro e commedia, anche se la danza e la musica sono comunque rappresentate. Caratteristica fondamentale è l'assenza di direzione artistica: questo significa che chiunque può proporre il proprio lavoro e questo rende il festival un trampolino di lancio e un'occasione di visibilità per centinaia di giovani artisti da tutto il mondo. Dalla satira e la comicità ai testi drammatici e classici shakespeariani, da musical e balletti a spettacoli per bambini, da letture e concerti ad artisti di strada, si tratta di una vera e propria esperienza visiva, artistica e sensoriale completa che si mescola e si arricchisce dell'atmosfera unica della città. Infatti, oltre alle esibizioni classiche in spazi riservati come teatri e palchi allestiti, la grande maggioranza degli spettacoli avviene per strada, con un'interazione continua fra arte, città e spettatori che si riuniscono su High Street, l'antica via centrale di Edimburgo. Per molti anni, fino alla chiusura nel 2004, i Fringe Club ha rappresentato lo spettacolo in vetrina notturna a prezzo ridotto che consentiva al pubblico di avere un assaggio degli spettacoli; oggi diversi luoghi forniscono "Best of the Fest" e simili anche se la giornata principale resta la Fringe Sunday, iniziata nel 1981 la seconda domenica dell'evento in cui gli artisti si esibivano gratuitamente. Oggi conta oltre duecento location sparse per il centro della città, tra teatri e spazi non convenzionali: viene utilizzato ogni spazio immaginabile, dai teatri originali, a teatri fatti su misura (Assembly Rooms), castelli, aule, centri conferenze, sale universitarie e strutture provvisorie, chiese e sale parrocchiali, scuole, bagni pubblici, la parte posteriore di un taxi, e anche nelle case del pubblico. Famoso lo spazio "The Circuit" che nel 1982 ha ospitato un "villaggio di tende", situato su un appezzamento libero e popolarmente conosciuto come "The Hole in The Ground", un tempo sede di una chiesa e convertito in un cinema.

Festival dei due mondi | Spoleto

Conosciuto anche col nome di Spoleto Festival, è una manifestazione internazionale di musica, arte, cultura e spettacolo che si svolge annualmente. La manifestazione ha raggiunto il massimo della fama mondiale nel primo trentennio di attività, ed ha ispirato molte manifestazioni analoghe nate successivamente. L'intenzione del suo fondatore Menotti, sin dall'inizio, era stata quella di creare, con il Festival, un terreno di incontro fra due culture e due mondi artistici, quello americano e quello europeo (da qui il nome del festival definito, appunto, "dei due mondi") e che celebrasse le arti in tutte le loro forme. Dopo aver visitato molti centri storici del centro Italia, Menotti optò per Spoleto per la presenza dei due teatri e per lo scenario unico della Piazza del Duomo. La manifestazione per molti anni è rimasta nel suo genere l'unica in Italia e ad oggi, a livello nazionale ed europeo, rappresenta uno dei più importanti eventi culturali. Caratteristica della manifestazione è l'originalità, l'inusualità e talvolta l'esclusività degli spettacoli proposti: i numerosi spazi e scorci architettonici, che la città di Spoleto presenta, contribuiscono a creare un dualismo tra arte antica ed arte contemporanea unico nel suo genere: teatri, chiese, cortili, ville e la Spletosfera sono usate come base per spettacoli off, conferenze, recital, mostre d'arte, happening, installazioni, performance e concerti. Il Festival dei Due Mondi è padre e mentore di altri due analoghi eventi che si svolgono all'estero: il Piccolo Spoleto Festival a Charleston, fondato nel 1977 e l'australiano Melbourne International Arts Festival, fondato nel 1986: ambedue gli eventi hanno visto tra i propri fondatori lo stesso maestro Menotti, ma le edizioni estere non sono repliche di quelle italiane, né hanno a capo la stessa amministrazione dell'edizione italiana. Il primo evento di rilievo che poi ha di fatto lanciato un nuovo modo di fare "esposizione" fu la mostra "Sculture nella città" in programma nell'edizione del 1962 in cui i maggiori scultori del mondo furono invitati ad esporre le proprie opere non in interni, bensì nelle vie e nelle piazze della città, dando vita di fatto ad un vero e proprio museo di arte contemporanea a cielo aperto, allestito in un ambiente ricco di storia. Finita la rassegna, alcune opere furono donate alla città rimanendo nelle loro collocazioni originarie dove ancora oggi sono; su tutte svetta il Teodelapio di Alexander Calder, antistante la stazione ferroviaria, a ragione considerata la prima scultura monumentale del mondo.



21



22



23



24

23| Fringe Festival
24| Festival dei due mondi

Il posto, Compagnia di danza verticale | Dal 1994

La Compagnia di danza verticale "Il Posto", così come quella di "Perypezie Urbane", è specializzata nella creazione di performance site specific su piani verticali e architetture realizzate attraverso un progetto di interazione tra danza, musica e architettura. I temi sui quali gli artisti lavorano dal 1994 sono quelli del rapporto tra performer e luogo, principalmente storico e monumentale, e sulle possibilità di apprendimento attraverso il corpo, considerando la performance a volte strettamente connessa alla conoscenza dello spazio, altre volte come strumento di indagine urbanistica.. Le performance della Compagnia partono sempre dal confronto con le potenzialità e i vincoli di uno spazio specifico e hanno come principale obiettivo la possibilità di suggerirgli nuovi punti di vista attraverso un sovvertimento e una interpretazione anomala delle potenzialità del corpo nello spazio. Luoghi urbani quali asfalti, parcheggi e torri murate diventano magici palcoscenici per eseguire danze verticali atte a mostrare nuove prospettive d'uso e ad incentivare nello spettatore-visitatore lo spostamento del punto vista : qui la luce è il soggetto, insieme al movimento del danzatore, di una scenografia dinamica che sposta continuamente il suo fuoco tra l'architettura e il corpo.

Burning man festival | Nevada | DAL 1986

Black Rock City sorge nel deserto del Nevada: qui per otto giorni all'anno si svolge il Burning Man Festival il cui nome deriva dal rituale di bruciare un enorme fantoccio di legno. L'evento affonda le proprie radici nel 1986 quando sulla Baker Beach di San Francisco Larry Harvey e Jerry James bruciarono il primo fantoccio di legno di fronte a una ventina di persone; per i primi anni l'evento si svolse in tono ridotto in California, ma quando si spostò nel Nevada, nel 1990, iniziò ad assumere proporzioni diverse. Se normalmente il sito è un deserto sterile, durante questa settimana si popola con 50.000 campeggiatori che danno vita a una città temporanea, divisa in campeggi tematici e concepita come un immenso spettacolo artistico. Ogni anno i pittoreschi partecipanti costruiscono gigantesche macchine e sculture che caratterizzano il paesaggio della Playa e mettono a disposizione la propria arte allestendo bizzarre coreografie e organizzando performance, concerti, esposizioni, workshop e giochi. Libertà assoluta all'espressione, ma stringenti regole per la convivenza fanno da base a una modalità di spettacolarizzazione capace di generare una città a partire dal singolo evento.



25



26



27

25| Il posto, compagni di danza verticale
26| 27| Burnig man Festival

BOX PRO PROGETTO**Mettere in scena le opere**Notti impressioniste | Rouen | 2009 | Skertzò

L'evento è a cura dei creativi di Skertzò che per anni hanno riscosso un enorme successo con i loro spettacoli luminosi e hanno deciso di trasformare in teatri di luce non solo il sagrato della Cattedrale di Rouen, ma anche la facciata del Museo di Belle Arti: le tele dei pittori impressionisti, scoccata la mezzanotte, prendono vita in una magia di luci e di immagini. Nei loro spettacoli sovrascrivono narrazioni dinamiche conferendo colore a facciate monocromatiche e proiettando movimenti a statici bassorilievi. L'idea nasce da un evento della durata di pochi minuti, ma l'effetto sui passanti è folgorante, l'iniziativa diventa così un appuntamento fisso, ogni sera, alla stessa ora, per circa quindici minuti, le allegorie che popolano la facciata si colorano e si animano fino a trasformare l'esperienza del fruitore da semplice contemplazione a spettacolo vero e proprio. Nello specifico delle "Notti impressioniste" quindici quadri vengono proiettati dopo un accurato studio cromatico e iconografico sulle facciate della cattedrale, gioiello gotico, in un crescendo di suggestioni cromatiche inedite, mentre il Museo di Belle Arti diventa un'immensa tela in cui si fondono i colori: il blu del cielo, il verde dei fiumi, l'ocra della terra.



28



29

28| 29| Notti impressioniste, Skertzò

2.2 Città come territorio narrante

“La città contemporanea si caratterizza per un forte **potenziale comunicativo**: non si parla più solo di misure in termini geografici, ma di *“un insieme di fattori (sociali, storici, relazionali) che le conferiscono un valore simbolico”*. (Trocchianesi, 2014) Lo spazio abitativo della città viene attraversato giorno per giorno come se fosse una scrittura caratterizzata da **infiniti nodi, passaggi, attraversamenti** : ognuno di essi nasconde in sé i propri “*segni del possibile*” in termini di potenzialità e di moltiplicazione del valore anche se solo alcuni di questi diventano “luoghi” e assumono una vera identità (Davis, 1988). Il concetto di testo è qui superato e si parla, piuttosto, di ipertesto che comprende diversi e simultanei tracciati di lettura e d’interazione: come accade nell’ipercittà di Corboz (1998) si vive la compresenza di luoghi, racconti, documenti, segnali, link e campi d’approfondimento e solo dopo averlo esplorato, compreso, attraversato, esperito, possiamo riconoscere ed “abitare” un luogo. Un sistema di rappresentazione concettuale delle città era già stato definitivo con il Dadaismo e il Futurismo; l’obiettivo era comunicare il potere dei flussi di energia che erano i veri motori del cambiamento urbano di quel tempo, la potenza della massa umana e della macchina in velocità superavano la staticità e correvano verso la moltiplicazione dinamica e metamorfica dell’ambiente. Mentre questo tipo di processo culturale messo a punto dagli intellettuali futuristi si limita al livello della rappresentazione senza spingersi a fondo nel campo dell’azione e della fruizione della città, un esempio di sintesi interessante, che tenta di coinvolgere il city user cercando di suscitare una reazione, “influenzare” il cammino e stimolarne la percezione, è la prima vera mappa psicogeografica situazionista.

La Guide psychogéographique de Paris è concepita come una mappa pieghevole da distribuire ai turisti, la cui funzione non è quella di orientarsi, di

mettere in ordine informazioni, di avere il controllo di un luogo non conosciuto, bensì di perdersi in quanto racconta una Parigi decostruita, rotta in diversi frammenti urbani che vagano in uno spazio bianco vuoto non definibile. In questa superficie candidamente neutra sono sospese delle frecce che collegano le diverse unità d’ambiente: qui la città passa attraverso il filtro soggettivo del visitatore. Questo approccio alla cultura urbana mette in evidenza le sinergie tra l’infrastruttura narrativa e la vocazione del la messa in scena nel valorizzare l’identità di un luogo: in questo contesto la pratica dello storytelling, in qualunque forma e con qualunque strumento essa venga strutturata, ha assunto un ruolo di fondamentale importanza nel rapporto tra bene culturale e fruitore. **Storytelling** come messa in scena di una “*storia aperta*”, in quanto la comunicazione non è mai conclusa nel momento in cui arriva al destinatario, ma si completa solo al momento di una re-interpretazione. Le strutture narrative sono forme universali attraverso cui le persone comprendono la realtà e camminano su di essa. Il racconto permette di costruire significati che consentono agli uomini di interagire con il sistema di convenzioni culturali all’interno del quale vivono. Il **progetto di allestimento, urbano e museale**, sta andando sempre di più verso la direzione di percorsi narrativi volti a rendere il fruitore partecipe del processo di visita di una città, di una mostra o di un evento. In questo capitolo si vogliono presentare modelli di fruizione urbana che seguono il paradigma del teatro, della sceneggiatura, della messa in scena per favorire un’immersione quasi totalizzante nel mondo del bene culturale proposto/esposto.

Sceneggiatura urbana

In questa sede si vogliono evidenziare delle modalità di **spettacolarizzazione ed esplorazione del territorio** urbano che si caratterizzano per narrazioni progettate al fine di favorire l'esperienza tematica di un percorso o di una parte di città. Le logiche dei casi studio di seguito presentati sono basate su strutture narrative che si riferiscono alla tecnica della sceneggiatura teatrale ed all'interpretazione attoriale conferendo alla fruizione una significativa connotazione di "messa in scena" non convenzionale. Tali progetti basano la propria strategia di fruizione su **stratificazioni narrative** volte a moltiplicare il potenziale attrattivo e conoscitivo del contesto culturale. Sempre più importanza sta rivestendo la progettazione di esperienze culturali mediate dalle nuove tecnologie che sbilanciano la fruizione su narrazioni interattive che investono in modo interscalare la città, le architetture e il web : assistiamo all'ibridazione di linguaggi e ambiti, di funzioni e destinazioni d'uso. La "Città Ubiqua" (Amendola, 2010) è riscritta dalle modalità con cui le nuove tecnologie cambiano le relazioni tra luoghi e persone generando **nuove comunità** e stabilendo relazioni sociali in modo indipendente dalla dimensione fisica. In questo caso la rete moltiplica il potenziale del suolo pubblico e interessa anche la relazione museo – città : nella società contemporanea, infatti, il museo stesso è caratterizzato da una evidente vocazione comunicativa che riflette il suo legame con il contesto urbano.

Audio walk errare | Parma | 2014 | Visões Úteis
Os Ossos se que é feita a Pedra2 | Santiago de Compostela| 2009
Viagens con alma 3 | Oporto | 2011

Si tratta di un'innovativa audioguida (prodotta da Fandango) che, raccontando il territorio con un linguaggio mutuato dalla teatralità, propone un percorso non comune nel centro della città di Parma "guidato" dalla voce narrante di un personaggio che genera affezione al luogo e che prevede anche la possibilità di perdersi proprio a causa di un tracciato non convenzionale. Audio Walk è un "percorso sonoro", una sorta di spettacolo in itinere in cui il vero attore è lo spettatore solitario, chiamato a recarsi nel luogo di partenza dove può scaricare un file audio mp3 da ascoltare con il proprio smartphone o tablet. Al suo comando parte una colonna sonora fatta di parole, suoni, musica che compongono una pièce teatrale in divenire, strettamente correlata con le architetture di una città che diventa un implicito palcoscenico, una sceneggiatura che cattura il visitatore e lo immerge in una dimensione "altra". Precise indicazioni pronunciate dal personaggio principale della registrazione che svolge la funzione di "accompagnatore" sullo sfondo dei monumenti e degli edifici della città, guidano l'utente lungo una passeggiata di circa cinquanta minuti che termina nel punto di partenza. L'esperienza, mossa dalla necessità di parlare dello spazio pubblico e delle modalità con cui le persone lo vivono, dalla relazione tra costruzione del futuro e ruolo della memoria, dall'identità personale e collettiva, esiste solo grazie all'azione delle persone che sperimentano il percorso attraverso le imprevedibili condizioni di tempo, del traffico, di luci e suoni "esterni". «La Parma che usiamo come punto di partenza e contesto per la nostra pièce è una città che si sta trasformando. Noi attraversiamo questa città senza una meta, guidati dallo sguardo di un uomo più interessato a un inatteso dettaglio che alla logica e alla spiegazione storica che vede» (Visões Úteis 2004). La pratica dell'Audio Walk viene concepita come una forma non convenzionale di teatro e performance art volta a trasferire la stessa componente performativa nell'esperienza fruitiva; viene pensata come un "luogo" coinvolgente di giustapposizione di spazi e tempi, di intersezione a più livelli in cui entrano in gioco il testo, la memoria, l'immagine, lo spazio e il suono. Questo approccio progettuale alla fruizione apre ad una interessante interpretazione del luogo attraverso una messa in scena evocativa, tratteggiata in modo da consentire una linea guida chiara ed avvincente ma, al contempo, di lasciare spazio all'immaginazione. Oltre a Errare (Parma 2004) lo studio Visões Úteis ha realizzato più recenti Audio Walk, a Santiago de Compostela (2009) e a Oporto (2011) proponendo un'esperienza di visita che tocca la dimensione fisica, concettuale, emozionale ed estetica. Durante la realizzazione le piattaforme di rappresentazione vengono considerate separatamente: la scelta dei luoghi e dei "punti di vista" che poi vengono tradotti in sceneggiatura audio per costruire il percorso, la registrazione del testo ad opera di attori professionisti, la colonna sonora musicale, gli effetti sonori, le suggestioni meteorologiche.

WHAIWHAI | 2008 | Venezia

Si tratta di una guida interattiva che trasforma il viaggio in una caccia al tesoro; nata nel 2008 esclusivamente per Venezia, è ora disponibile anche per Milano, Verona, Roma e Firenze e, rispetto alle guide tradizionali, necessita dell'utilizzo di un normale cellulare. Ogni guida contiene una decina di aneddoti legati tra loro da un tessuto narrativo comune a ciascun frammento, i brani sono mescolati tra loro (ogni foglio è suddiviso in tre sezioni) così da rendere impossibile la lettura lineare della guida. Ad ogni aneddoto sulla città corrisponde un codice (escluso il codice iniziale che apre il gioco); per conoscere una storia dall'inizio alla fine, il giocatore deve inviare un sms con il codice di partenza, leggere il tassello della storia corrispondente al codice oggetto del messaggio di risposta, interpretare il brano svelando il luogo della prima tappa, recarvisi e proseguire il gioco allo stesso modo fino alla meta. Lungo il percorso il giocatore riceve indovinelli/aneddoti (come ad esempio: quali fiumi rappresentano le quattro statue della fontana di Piazza Navona a Roma) che lo stimolano all'approfondimento della conoscenza della città e all'interazione con essa, come fosse un attore chiamato a improvvisare sul palcoscenico.

Silent play | Vicenza | 2010 | La Piccionaia Carrara

Un'audioguida itinerante, ambientata in uno spazio urbano e declinata in forma teatrale, utilizza le modalità e le tecnologie tipiche dei percorsi del turismo culturale per trasportarle al di fuori dei tradizionali circuiti con la presenza di un conduttore - performer e un numero limitato di spettatori, massimo 35, che lo seguono interagendo con lui nei luoghi attraversati. Ciascun spettatore è dotato di un lettore mp3 contenente diverse tracce audio che compongono la drammaturgia della performance: una volta indossate le cuffiette si è portati a dar risalto ai sensi dell'udito e, accompagnati da una colonna sonora che aiuta a scoprire particolari, ascoltare l'armonia nascosta di un luogo, le voci coperte dal rumore di fondo del quotidiano, si assiste alla trasformazione dello spazio. La guida propone un nuovo modo di abitare lo spazio urbano, facendosi interrogare dalle visioni e dagli stimoli sensoriali che si ricevono e dalle persone che abitano quel luogo per sottrarlo all'anonimato, rendendolo visibile e raccogliere racconti e testimonianze che ne rappresentano il passato, il presente, il futuro.

Mp3 Mondovì | Bollo | 2008 | Fondazione Fitzcarraldo + Università Torino

Partito in fase prototipale nel luglio 2008, questo progetto raccoglie un sistema di podcasting per percorsi personalizzati nell'area di Mondovì e del Monregalese: si tratta di un sistema di totem multimediali e interattivi presenti sul territorio che distribuiscono storie. I distributori, realizzati con un design che riprende le forme dei distributori di benzina immortalati da Edward Hopper negli anni Quaranta, informano e consentono il trasferimento libero di file audio digitali che parlano di luoghi di interesse storico artistico, suggeriscono percorsi di esplorazione, raccontano una storia lunga quasi mille anni. Le storie narrano dei personaggi e del patrimonio spesso sconosciuto della Mondovì Barocca, dei territori circostanti dove si possono ascoltare le voci dei pellegrini diretti al Santuario di Vicoforte o dei contrabbandieri che si inerpicano lungo la valle dell'Ellero, una delle principali Vie del Sale medievali. Sono stati realizzati, in questa prima fase sperimentale, due distributori: uno itinerante, collocato in diversi comuni del territorio in occasione di eventi, feste e in destinazioni turistiche legate al turismo invernale e montano, l'altro stabilmente installato all'arrivo della Funicolare che congiunge la parte bassa di Mondovì (Breò) con quella alta (Piazza). La progettazione di MP3 Mondovì è stata sollecitata da specifiche esigenze di fondo: innanzitutto individuare modalità innovative di narrazione e di evocazione dei fattori di attrattiva storico-culturale dei due centri storici di Mondovì e del loro rapporto con il territorio circostante, che accompagnano il turista e il residente nell'esplorazione di percorsi, luoghi e paesaggi legati al patrimonio barocco e arricchiti da spunti su aspetti significativi della storia e delle storie di Mondovì. Si intendeva inoltre sperimentare soluzioni tecnologiche (podcasting, totem interattivi, device mobili quali i lettori mp3 e telefonini) capaci di garantire il massimo grado di libertà, flessibilità e facilità di utilizzo da parte dei potenziali utilizzatori del sistema (presumibilmente diversi per esigenze, intenzioni di visita, dimestichezza con i dispositivi tecnologici). La tecnologia realizzata consente infatti agli interessati di scaricare i percorsi narrati direttamente sui propri dispositivi portatili (lettori mp3, I-POD, Creative, cellulari multimediali) collegandoli "ai distributori di storie". Chiunque può infatti scaricare gratuitamente e liberamente i file audio collegando il proprio lettore mp3 per mezzo di plug che "escono" dal corpo del totem oppure tramite la tecnologia bluetooth.

CRONACHE GONZAGALESCHESCHE | Mantova, Italia | Raffaella Trocchianesi + Elena Giunta | 2008

Il progetto Cronache gonzaghesche. Narrazioni erranti con 8 arcani propone un sistema-prodotto che ha la finalità di valorizzare una rete di botteghe storiche del centro della città di Mantova e alcune emergenze artistico architettoniche. Il progetto è inserito in una più ampia ricerca volta a valorizzare la rete di botteghe storiche sopracitata creando percorsi che connettano anche "emergenze" culturali. Una prima fase di ricerca è stata incentrata su un'analisi "multidimensionale" del territorio con l'obiettivo di approdare a scenari progettuali a partire dai quali delineare possibili linee di lavoro; una seconda fase si è basata sul coinvolgimento di sei gruppi di lavoro ognuno dei quali, sulla base della analisi precedentemente svolta, ha proposto progetti innovativi. Il progetto propone un sistema di artefatti costituito da un gioco (carte e regole per giocare), un'audioguida (con otto tracce sonore) e insegne in prossimità degli esercizi commerciali. Il gioco ha la funzione di favorire un'esperienza d'acquisto tematica e immersiva permettendo un'esplorazione della città di tipo commerciale e culturale. Le otto carte, che corrispondono a otto percorsi urbani (tracciati e narrati da un'audioguida appositamente sceneggiata) rappresentano personaggi, riti, valori facenti parte della storia della città. Il progetto prende spunto dalla pratica storica e dal tradizionale fascino dei tarocchi reinterpretandoli in chiave contemporanea e moltiplicandone il potenziale comunicativo. Il visitatore può scegliere la carta con cui condurre la propria esperienza culturale e d'acquisto nella città (la scelta può essere fatta seguendo le regole del gioco o semplicemente assecondando la propria preferenza). Le otto carte corrispondono a personaggi o valori abbinati a specifici settori merceologici. Il linguaggio grafico è più "visionario" ed evocativo che didascalico, sono infatti presenti dettagli figurativi nella misura in cui permettono l'immediato riconoscimento del soggetto dando ampio spazio a suggestioni visive e motivi decorativi astratti. Il significato di ogni carta è espresso in una doppia lettura (diritto e capovolto come nei tarocchi tradizionali) e deducibile dalle regole del gioco presenti nel kit insieme alla mappa dei percorsi tematico-commerciali che a loro volta sono guidati da una voce narrante che interpreta il soggetto della carta stessa, traccia sonora che accompagna il visitatore in questa esperienza immersiva nella città. Le narrazioni sono sceneggiature originali firmate da scrittori emergenti locali e caratterizzate dal profilo specifico dei personaggi/valori presenti nelle carte. I percorsi prevedono momenti di pausa in corrispondenza degli esercizi commerciali nonché dei nodi culturali interessati dall'itinerario tematico e punti di intersezione delle diverse narrazioni in modo da intrecciare personaggi e strade in un continuo scambio di punti di vista. I dispositivi allestitivi posizionati vicino alle botteghe storiche aiutano il visitatore a riconoscere i vari punti interessati dal percorso grazie ad immagini sagomate che riprendono un particolare della specifica cartatarocco. Durante questa immersione esperienziale nella cultura e nella tradizione commerciale della città, il visitatore viene messo in contatto con diverse interfacce e registri comunicativi: le carte evocano, la voce narrante interpreta, la mappa indica e le installazioni segnalano (Trocchianesi 2013).

I-BARGA | Lucca | Keane

Nel progetto I-Barga l'artista irlandese Keane ha apposto diversi QR code in numerosi punti della città (muri, chiese, alberi...) in modo che il visitatore possa scaricare storie e suggestioni. La città diventa una piattaforma multilivello di infiniti racconti (visibili e invisibili). Tali modelli di fruizione si basano sull'equilibrio tra esperienza fisica -che prevede un contatto immersivo, diretto e "materico" con il bene culturale- ed esperienza mediata dalle nuove tecnologie che ne moltiplicano il gradiente narrativo. La città si presenta come un ambiente complesso caratterizzato da una stratificazione di livelli, ognuno dei quali può essere esplorato secondo diversi registri anche attraverso le nuove tecnologie.

Looking for Achille Castiglioni 8 | Milano

Il progetto è incentrato su un'applicazione mobile location-based (legata allo Studio Museo Achille Castiglioni, Milano) pensata per guidare i visitatori alla scoperta dei progetti di questo maestro dell'architettura e del design. Si tratta di un circuito libero all'interno della città di Milano che mette in relazione -attraverso contenuti contestuali/geo-localizzati- documenti, disegni tecnici, schizzi, fotografie, modelli relativi alla sua importante testimonianza progettuale. Tale produzione (sviluppata dal 1947 al 1999) investe circa trenta luoghi geo-localizzati e permette una chiara correlazione tra identità delle diverse locations e paesaggio oggettuale e/o allestitivo progettato da Castiglioni (Spallazzo 2012).



30



31

30| Whaiwhai
31| Cronache gonzagalesche

BOX PRO PROGETTO**Mettere in scena il rapporto museo - città**
Il museo dei Martinitt e delle Stelline | milano | 2009

Nel 2009 viene inaugurato a Milano, in corso Magenta, il Museo dei Martinitt e delle Stelline per iniziativa dell'Azienda di Servizi alla Persona Istituti Milanesi Martinitt e Stelline e Pio Albergo Trivulzio, ente pubblico senza scopo di lucro che nasce nel 2003 a seguito della fusione e trasformazione dei due Istituti di Pubblica Assistenza e Beneficenza Pio Albergo Trivulzio e Istituto Milanese Martinitt e Stelline, quest'ultimo a sua volta creato nel 1997 a seguito dall'unione dell'Orfanotrofio maschile Martinitt e dell'Orfanotrofio femminile Stelline. Il museo recupera e racconta le vicende degli orfanotrofi dei Martinitt e delle Stelline – per bambini il primo, per bambine il secondo – considerati come un tipico esempio della mentalità filantropica milanese cui la città è sempre stata fiera. Attraverso i documenti conservati – regolamenti interni, pubblicazioni, elenchi di elaborati, saggi calligrafici, disegni - è stato possibile ricostruire i momenti più significativi della vita e della formazione dei giovani ospiti (Previtera, 1990). Gli Istituti, infatti, fornivano agli orfani una preparazione scolastica di base, ma anche una formazione per il successivo inserimento nella società lavorativa: i Martinitt, dopo la frequenza della scuola elementare e della scuola complementare di quattro anni, venivano collocati in diverse officine e laboratori della città "per avviarli all'apprendimento pratico di una professione una volta dimessi dall'Istituto". Le Stelline invece, dopo l'ottenimento della licenza elementare, "venivano avviate all'apprendimento di lavori domestici e femminili ritenuti più rispondenti all'educazione delle giovani allieve, future mogli e madri" (Previtera, 1990). L'archivio del Pio Albergo Trivulzio è ancora oggi un insieme di documenti che custodiscono e tramandano la memoria di un'istituzione le cui vicende sono da secoli strettamente legate alla storia della città e ne costituiscono una tra le pagine più nobili, testimoniando lo spirito di filantropia illuminata che per secoli ha fatto parte del patrimonio culturale e ideologico di Milano. La storia dei Martinitt" è la "storia dei milanesi. La cronaca di vita dei "Martinitt" è cronaca di Milano. Sono pagine che si snodano fitte, tra cuore e intraprendenza, tra sentimento ed efficienza. Sono racconti di quella Milano borghese e illuminata, industriale ed operosa che, da sempre, ha avuto il suo credo nei valori di uno sviluppo e di un benessere che nessuno regala, ma che si conquistano con il lavoro duro e il sacrificio. [...] Nel grande cuore di Milano c'è sempre stato un posto per i "Martinitt". E i "Martinitt" hanno sempre risposto alle attese, in prima fila nella crescita della città. La simbiosi è stata così perfetta che è impossibile distinguere ciò che Milano ha dato ai "Martinitt" da ciò che i "Martinitt" hanno dato a Milano. Ora tutto è parte viva di quella che, per scrittori e sociologi, è la "grande anima" di Milano [...]. Ecco perché, oggi come ieri, raccontare dei "Martinitt", significa ripercorrere un capitolo vero, complesso e affascinante, spesso pieno di retroscena e passaggi e di inediti, che si inserisce in una storia molto più vasta. Quella che in fondo è la grande storia di Milano dal 1500 al 2000" (Catania, 1988). L'archivio permette di conservare e scrivere questa storia agendo sul presente e mantenendo vivo nella cultura cittadina quel sentimento di generosità, di accoglienza, di soccorso a categorie della popolazione bisognose, che da secoli appartiene al patrimonio immateriale della città. Per poter svolgere questa sua funzione un archivio necessita di essere valorizzato e reso disponibile alla città; per quanto aperto a potenziali fruitori, è di per sé un bene culturale difficilmente accessibile, sia per questioni fisiche e conservative sia e soprattutto per l'impegno intellettuale richiesto che solo gli specialisti possono sostenere: recarsi in un archivio, selezionare i documenti, ordinarli e consultarli alla ricerca di un racconto, è una pratica che solo gli studiosi di quella specifica materia e pochi altri sono disposti a svolgere. Diviene quindi necessario, per ottenerne da parte della cittadinanza un'effettiva appropriazione della memoria preservata dall'archivio intraprendere azioni

di attivazione attraverso la pratica. Solo in questo modo è possibile mantenere realmente vivo il valore immateriale di una cultura e di trasmetterlo; per conseguire questo obiettivo, è possibile pensare ad azioni di teatralizzazione di una parte dei documenti, selezionati dai responsabili scientifici, e di una successiva descrizione degli stessi con percorsi che li mettano in relazione per comunicarne l'esistenza alla cittadinanza. In questo frangente il museo assume il ruolo di mediatore tra un bene culturale difficilmente accessibile e la città, che rischia altrimenti di dimenticare avvenimenti che hanno inciso profondamente sulla propria storia: l'archivio diviene vera e propria fonte di narrazione, mentre il museo si configura come una sorta di ponte tra il bene culturale-archivio e i cittadini.

L'istituzione si qualifica come un contenitore culturale che comprende, oltre agli spazi espositivi, sale di studio e di consultazione, un'aula conferenze, uffici di consulenza al pubblico, l'ufficio per le richieste del materiale e una sala di consultazione dei cataloghi. Il centro porta avanti anche un'intensa attività scientifica, oltre a quelle di esposizione e fruizione: laboratori didattici e letture serali dedicate ai documenti d'archivio più interessanti. Il museo si articola su diversi piani; il piano terra è dedicato principalmente ai servizi di accoglienza (ingresso, biglietteria, guardaroba) ed ad altri servizi aggiuntivi (libreria, sala conferenze). Per accedere ai due piani superiori, dove si trovano le sale espositive, si percorre una scala, sui muri della quale sono proiettate immagini di Martinitt e stelline accompagnate da rumori di passi, voci e risate di bambini, che ci introducono alle suggestioni del percorso.

Piano uno | La prima sala è dedicata all'ammissione agli istituti dei bambini; attraverso un monitor interattivo è possibile visualizzare i documenti degli orfani che il visitatore seleziona, mentre su uno schermo verticale scorrono immagini della Milano dell'Ottocento. Nella seconda sala vengono illustrate alcune delle principali attività che regolavano la vita degli orfani: su un monitor interattivo il visitatore seleziona l'edificio dei Martinitt o quello delle Stelline scoprendone la disposizione interna degli ambienti e può attivare su uno schermo alcuni video di approfondimento, in cui i documenti mostrano spaccati di vita quotidiana. Nella terza sala si trova una fedele ricostruzione di un'aula di una classe IV dell'anno scolastico 1872-1873: su una lavagna interattiva si può selezionare con il tocco della mano una tra le diverse materie che compaiono, mentre su uno schermo compare il maestro che tiene una lezione sull'argomento selezionato, al termine della quale pone una domanda ai visitatori che, seduti ai banchi, devono rispondere con un sì o con un no premendo il tasto giusto. È forse questa l'installazione più coinvolgente del percorso, dove il visitatore non è più solo spettatore, ma diviene anche protagonista, vivendo in prima persona l'esperienza di essere Martinitt. La sala seguente simula la biblioteca dei Martinitt, attraverso un'installazione che consente di scegliere uno tra otto diversi testi ottocenteschi scritti appositamente per gli orfani e digitalizzati e di sfogliarne le pagine. L'ultima sala del piano è dedicata agli orfani che si sono distinti per meriti: su un bancone sono poste alcune vaschette che, trascinate su alcune scritte, attivano un video con immagini d'epoca e testi con la biografia dei personaggi.

Piano due | Al secondo piano, nella prima stanza vengono rievocati attraverso videoproiezioni gli ambienti dell'apprendistato e del lavoro – laboratori e officine - in cui i Martinitt venivano inseriti; vi sono inoltre degli spioncini attraverso i quali è possibile vedere i ritratti degli orfani e sentire la corrispondenza dei datori di lavoro, che richiedevano apprendisti all'istituto. Nella sala successiva sono proiettate su uno schermo immagini della

città e delle fabbriche milanesi di inizio novecento. La stanza successiva è dedicata alla formazione educativa e lavorativa delle Stellite e alle conquiste dei diritti delle donne nel XIX secolo. Al centro dello spazio si trova un grande piano con sei ferri da stiro per richiamare uno dei tipici mestieri che le fanciulle apprendevano. Sulla superficie del tavolo vengono proiettate immagini di indumenti stropicciati, che il visitatore può stirare svelando gli approfondimenti. Anche questa installazione consente di vivere in prima persona l'esperienza della Stellite, attraverso il gesto di stirare. Un video racconta, invece, la condizione della donna nell'ottocento. Le ultime due sale sono infine dedicate ai benefattori: l'ambiente allestito ricorda lo studio di una casa dell'aristocrazia o dell'alta borghesia ottocentesca, con alcuni oggetti di arredo originali e alle pareti alcuni ritratti di donatori. Su uno scrittoio scorrono dettagli di quadri, quando il visitatore ferma lo scorrere delle immagini, all'interno di una cornice posta sulla parete compare il ritratto di uno dei benefattori e una breve clip ne illustra la vita.

Negli allestimenti delle sale il museo ha fatto ampio uso delle nuove tecnologie multimediali e interattive: un archivio, infatti, difficilmente riesce a parlare alla città per il suo non facile accesso da parte di potenziali fruitori e una possibile azione per una sua effettiva apertura alla cittadinanza è la creazione di un museo, che può limitarsi ad esporre alcuni documenti significativi oppure può studiare a partire da questi una narrazione. Nel Museo dei Martinitt e delle Stellite questa narrazione è costruita grazie all'utilizzo di tecnologie funzionali al miglioramento della qualità dell'esperienza di visita. Come descritto, infatti, il percorso inizia sulle scale dove lo spettatore viene coinvolto da subito – attivato facendo leva sui sensi della vista e dell'udito – grazie all'utilizzo del linguaggio del cinema, che "parla [allo spettatore] e recupera nel passato un'atmosfera di gradevole familiarità". Il fruitore viene immerso in un'altra dimensione, in un altro mondo, in un'altra epoca; in alcune stanze diventa protagonista, immedesimandosi per pochi minuti in un orfano e vivendo la stessa esperienza di identificazione: si attiva in questo modo un processo di apprendimento attraverso l'intrattenimento, il cosiddetto edutainment, in cui "viene sollecitata la partecipazione del visitatore avvicinandosi al paradigma del gioco (Spallazzo, Spagnoli, Trocchianesi, 2009). Il Museo dei Martinitt e delle Stellite dimostra come l'innovazione tecnologica, accompagnata alla sceneggiatura, diventa oggi sempre più una "opportunità a sostegno della diffusione della cultura, della divulgazione della conoscenza, della ricerca, della didattica, dell'informazione dedicata" (Spallazzo, Spagnoli, Trocchianesi, 2009).



32



33

3.0 La messa in scena oltre i limiti del teatro e dello spettacolo

a cura di Federica R. Melis



spazio:
narrativo
performativo
scenografico

3.0 La messa in scena si allarga oltre i limiti del teatro e dello spettacolo

È possibile considerare il teatro come rapporto tra lo spazio della visione e quello della rappresentazione che si esplicita tramite un sistema visivo e comunicativo complesso. Il flusso unidirezionale di informazioni, tipico del teatro, si è ampliato a dismisura a causa dell'allargamento esponenziale della cerchia degli spettatori e delle **nuove modalità di fruizione**.

Lo spazio circoscritto del teatro "esplode", si dirama in luoghi diversi, si invertono gli spazi della visione e quelli della rappresentazione, il pubblico diventa attore e regista, si mettono in atto processi di interattività. Si genera una sorta di confusione tra lo spazio reale della nostra esperienza quotidiana e lo spazio della rappresentazione. La scena teatrale è come un'architettura senza fondamenta o, quantomeno, con fondamenta paradossalmente mobili: *"c'è un' insanabile contraddizione tra la vocazione dell'architettura a determinare lo spazio e l'esigenza di libertà consustanziale al racconto scenico: la messa in scena di un testo impone così l'invenzione di un'architettura mobile o, per meglio dire, di una teoria di elementi architettonici privi di un'organica connessione e disponibili a strutturarsi variamente nel tempo, a seconda delle mutevoli necessità della rappresentazione"*. (P. Nicolini intervista Luca Ronconi, in: Lotus Navigator n°4, Sight Architecture)

3.0.1 Teatro come ipertesto comunicativo

Da sempre il teatro accoglie e trasforma, cita il presente e riattiva il passato e la memoria, invita al dibattito ed è al tempo stesso in grado di creare orizzonti ampi e trasversali della comunicazione

umana con l'inserimento dei media e della tecnologia il teatro ha subito una serie di cambiamenti che hanno modificato anche alcuni suoi connotati caratterizzanti. Questa rivoluzione ha inizio con le innovazioni trasmesse dalle avanguardie del Novecento, che hanno permesso di focalizzare l'attenzione sulla rappresentazione dei linguaggi nella scena teatrale. Tutti questi linguaggi si inseriscono all'interno di un nuovo sistema drammaturgico che perde la sua linearità fino a manifestarsi come un ipertesto in cui si relazionano e si ibridano i linguaggi che vengono eseguiti in modo da rappresentare un nuovo tipo di racconto.

Il teatro si compone di **materialità** e di **immaterialità**: la materialità sta nel suo essere e nel suo rappresentarsi, la sua immaterialità è invece la proiezione dell'immaginazione che la scena vuole rappresentare e comunicare. La rappresentazione teatrale non è dunque ciò che è situato nella scena, ma il dialogo che si viene ad instaurare che coinvolge il testo, il pubblico e l'attore. Nella scena il rapporto con il pubblico si evolve in base alla modalità con cui i linguaggi orientano la comunicazione tra mondi, corpi e materie.

Il teatro è spettacolo del qui ed ora, agisce in uno spazio condiviso, è luogo dello scambio umano, del dialogo tra attori e spettatori.

Il linguaggio teatrale è affidato alla parola di sua natura evocativa, costringe ad immaginare a vedere quel che non c'è. Nel teatro si mettono in scena le parole e sono esse che si vedono realizzarsi sul palco. Dopo un'attenta analisi viene a emergere che il termine di **"teatro"** si riferisce all'atto del guardare, all'essere spettatore; così che mettere in scena acquisisce il significato di **"mettere allo sguardo"**, organizzare uno spazio percettivo che isoli e sposti lo sguardo ordinario in uno sguardo visionario, di meraviglia e di interrogazione, perché la finzione teatrale è appunto da a vedere quello che non c'è.

3.0.2 Scenografia come scenotecnica teatrale, un processo di inesorabile metamorfosi

Mentre può esistere una tecnica senza arte, non è mai esistita un'arte senza tecnica.

René Berger

(Daniele Paolin, Stage design: visual or project?, pag.1)

Con il termine "scenografia" ci si riferisce all'arte e alla tecnica di creare nello spazio, di rappresentare lo spazio.

In ambito artistico, viene considerata un'arte minore, della tecnica e del saper fare, ma ad una attenta riflessione si può arrivare alla conclusione che essa comprenda in sé tutti gli aspetti delle cosiddette arti maggiori. Infatti essa coinvolge aspetti dell'illuminazione, del suono, della rappresentazione figurativa e narrativa, soprattutto gli aspetti strutturali che sono le fondamenta di tutto il progetto. Scenografia è teoria, tecnica, tecnologia allo stesso tempo.

In ambito prettamente teatrale la scenografia è in **continua evoluzione** e soprattutto **sperimentazione**, un " **continuo prototipo**". Quella che comunemente è chiamata scenotecnica altro non è che il mezzo per la realizzazione di un sogno, di una suggestione progettuale, ha il compito di dar forma, sostanza e materia a quello che l'ipotesi dello spettacolo e in funzione di quello che sarà la vera rappresentazione.

Il progetto scenografico è per sua natura **effimero**, richiede delle qualità che spesso rientrano nel campo del fantastico, dell'artistico e soprattutto dello sperimentale. Infatti ogni allestimento e ogni spettacolo ha una propria unicità artistica, non ha basi tecniche e tecnologiche a cui attingere, se non solo in minima parte.

La necessità che si ha in ambito teatrale è un celere cambio di scena, scene mutevoli nel giro di pochi minuti, scene spesso costituite da grandi e pesanti ingombri. Il progetto scenografico risulta essere un **insieme di complessità delle componenti:**

elementi architettonici, storici, compositi, spaziali, dialettici, dinamici, coloristici, polimaterici, illuminotecnici e la complessità che deriva dal movimento di grandi volumi in poco tempo, il tutto in "diretta", in tempo reale durante lo spettacolo.

In epoca contemporanea le dimensioni, volumi, materie, tecnologie, realismo onirico, soprattutto nel teatro d'opera hanno subito un aumento esponenziale. *«L'obiettivo dello scenografo, storicamente, era quello di cambiare luogo, trasformare l'architettura: magicamente passare da luoghi incantati ad altri, veritieri, credibili, attraverso la rappresentazione, la prospettiva, l'illusione che la bidimensionalità trasfiguri nello spazio di profondità»*. Una serie di circostanze di tipo evolutivo e storico ha portato all'impiego di conoscenze sempre più tecnologiche, che poco avevano a che fare con le competenze storiche del mondo dello spettacolo teatrale, in un processo di inesorabile metamorfosi. Il teatro, ai massimi livelli di spettacolarità, si è adattato ad impiegare un **linguaggio più cinematografico** con l'impiego di una neo-drammaturgia e regia, adottando metodologie visive e comunicative molto complesse, offrendo allo spettatore immagini ad effetti sempre più "realisticamente onirici". (Daniele Paolin, 2011)

Non semplice cornice della vicenda rappresentata, la scenografia con i suoi propri mezzi, anche minimali esalta la dimensione comunicativa e simbolica dell'architettura, concorrendo da partecipante, a volte indimenticabile, a quell'opera d'arte d'insieme che è il teatro, cioè a una finzione più illuminante e più vera della realtà. (Pierluigi Salvadeo)

3.0.3 La spettacolarità meccanica

Gli anni '80 e '90 segnano l'ingresso dell'**ingegneria meccanica** e **idraulica**, e quindi della tecnica – scenotecnica - specialistica nel teatro. Si assiste a spettacoli che invadono il palcoscenico nella sua totalità e che prevedono dei cambi di scena spettacolari e velocissimi. Nel teatro d'opera soprattutto, questa tendenza si fa sentire: tutte le opere liriche tradizionali erano state pensate dai musicisti soprattutto riferite a cambi di scena imperniati su leggere tele dipinte che si alzavano ed abbassavano molto velocemente; i cambi molto spesso erano quindi su **precisi tempi musicali** che, col passaggio dalla pittura alla scena plastica, realistica, sono progressivamente aumentati, fino ad arrivare all'esasperazione.

La meccanica ha avuto il merito quindi di ritornare ad accorciare i tempi. La realizzazione scenografica si occupava e si occupa ancora di trovare **soluzioni decorative e materiche** adeguate alla progettazione di questi allestimenti, quasi sempre per "occultare" le parti meccaniche in modo da rivelare il meno possibile il "trucco". Ma in questo periodo, con l'aumento della meccanizzazione, cresce anche il peso degli allestimenti e del loro "maneggio".

Il sogno scenografico è destinato a progredire, in teatro la sperimentazione è molto più lenta essendo un'arte dello spettacolo in "real time", proiezioni dinamiche, apparecchiature illuminotecniche e telecamere cominciano ad avere un'importanza sempre maggiore. (Daniele Paolin, 2011)

3.1 Il design espositivo contemporaneo: trasformazione e ridefinizione spaziale

Il design espositivo contemporaneo è ormai diventato sinonimo di comunicazione, creazione di immagini

e **coinvolgimento esperienziale totale del visitatore**. Essenzialmente la realizzazione si incentra sul contenuto delle opere da mostrare e sulla loro organizzazione, in base a criteri che le rendano reciprocamente intelleggibili, stabilendo relazioni con le condizioni dell'ambiente espositivo. Il design espositivo prende in considerazione le relazioni tra gli oggetti e lo spazio in cui verranno esposti, definendone la disposizione e la natura del messaggio che comunicano. (David Dernie, 2006)

Raccogliere per mostrare, mostrare per far conoscere, dunque raccogliere per conoscere e far conoscere: è questo il sillogismo che sta alla base di ogni struttura o evento espositivo. (Massimo Malagugini, 2008)

La disciplina del design espositivo amplia sempre più i suoi confini, lo spazio viene riempito con i materiali propri della teatralità e dello spettacolo, si crea un rapporto spazio/tempo unico. Il linguaggio è autonomo: si serve dell'esasperazione degli elementi dell'architettura, luce e spazio soprattutto. *"L'allestimento è qualcosa che non è più pensabile come solo l'architettura, ma piuttosto un'invenzione, una enorme macchina giocattolo, un oggetto in mutazione. Una fenomenologia dello spettacolo, dall'antico imbonimento fieristico fino alle più moderne tecniche di persuasione".* (Umberto Eco)

Il pubblico contemporaneo percepisce arte, moda, cinema, architettura e design come aspetti correlati di un'**unica dimensione visiva**. Le stesse tecnologie vengono utilizzate trasversalmente nel cinema, nel teatro e negli ambienti espositivi.

Da sottolineare la capacità dell'architettura - intesa come insieme dello spazio espositivo - di dettare modi di comportamento, creando spazi e percorsi. Questo carattere è particolarmente evidente nelle architetture temporanee che devono usare spazi

già esistenti e con materiali leggeri e temporanei ridefinire percorsi e funzioni. Creare delle vetrine, dei set, delle scenografie, superfici di immagini, che però devono essere usate e attraversate da un pubblico, in un equilibrio di tensioni e linguaggi che confluiscono in una **percettibile drammatizzazione spettacolare**.

"Un vagabondaggio tra il mondo reale e il mondo immaginario, un'escursione dove bisogna lavorare di fantasia poiché veniamo pilotati in luoghi che non esistono più o non sono mai esistiti".

L'architettura intesa come set cinematografico e teatrale, un susseguirsi di piani in sequenza che organizzano lo spazio e che definiscono le nostre percezioni. Un'idea di predisposizione spaziale che gioca con il tempo, che lo rincorre, lo distorce, lo dilata e restringe utilizzando ogni sorta di manipolazione progettuale. Un'architettura che non vuole rimanere, un palcoscenico teatrale. La variabile temporale è dunque completamente ribaltata. Un'architettura a tempo.

Nella costruzione di questi scenari artificiali, l'idea dell'allestimento si genera e si evolve intorno ai temi e ai soggetti da comunicare e si attua attraverso un **processo fluido e di addizione e stratificazione di elementi diversi**, come la luce, la grafica, le immagini e le strutture. Le scelte progettuali trovano i loro riferimenti concettuali in realtà allargate, da eventi o paesaggi, naturali o artificiali, piuttosto che comportamenti d'uso occasionali o quotidiani, diventano elementi forti di riferimento, capaci di segnare il progetto determinando la qualità dell'esperienza conoscitiva. Il percorso del visitatore viene scandito da ideali campi magnetici di attrazione o allontanamento, strutture e sistemi di interazione, progettati per definire ritmi, modi e velocità di attraversamento dei luoghi dell'allestimento.

Il design espositivo occupa un ruolo importante nella

cultura viva contemporanea. In un mondo sempre più complesso e dominato da immagini persuasive, il ruolo di mediazione della "presentazione" diventa uno strumento comunicativo fondamentale.

(Migliore + Servetto, 2007)

3.1.1 L'approccio narrativo nella progettazione della fruizione espositiva culturale temporanea e museale

La **narrazione** ha rivestito un ruolo centrale nel design espositivo. Si tratta di un approccio letteralmente narrativo all'organizzazione degli oggetti nello spazio, in cui la contestualizzazione avviene per mezzo di semplici relazioni tra i singoli artefatti e la relativa ambientazione nello spazio, giochi di luci e ombre, riflessi e caratteristiche dei materiali che evocano **corrispondenze visive** e suscitano il **coinvolgimento**. La realizzazione dello spazio narrativo comporta l'interpretazione delle relazioni esistenti tra gli oggetti o la progettazione di supporti espositivi che creano una sequenza narrativa di sfondo per gli oggetti. Nell'esposizione la tendenza recente è di creare sequenze narrative che evocano **risposte emotive come componenti chiave dell'esperienza**. Colori, suoni e schemi di movimenti lenti e veloci giocano un ruolo fondamentale nella definizione di un **coinvolgimento memorabile**, allo stesso tempo l'organizzazione dell'installazione espositiva deve facilitare la narrazione desiderata e le associazioni visive.

I nuovi approcci alla contestualizzazione che utilizzano il "confronto visivo" o "l'empatia" tra le opere sono stati osservati in primis da René D'Harnoncourt – direttore del MoMa di New York dal 1949 al 1967 - negli anni '40 e '50. D'Harnoncourt riconosceva il valore delle relazioni visive basate sulla consapevolezza che il campo visivo non si limita alle opere in cui il visitatore si imbatte nel suo percorso e

che "in punti specifici questi dovrebbe poter vedere sezioni della mostra che presentano affinità con le aree espositive della zona in cui si trova". Da queste riflessioni, l'allestimento delle mostre tiene conto dell'esperienza del visitatore, strutturando un **collage percorribile** dove gli accostamenti annullano le barriere di tempo e spazio per raccontare collegamenti e significati oppure "affinità" astratte tra i vari oggetti. Il metodo del "confronto visivo" di D'Harnoncourt aveva come punto di debolezza il tentativo di ridurre il significato delle opere antiche e moderne a una questione di affinità stilistiche o visive. Si tratta di un'evitabile conseguenza della lettura contestuale. (David Dernie, 2006)

L'efficacia della tecnica espositiva è strettamente correlata alla modalità con cui viene organizzata, in questo contesto si manifesta l'analogia tra allestimento della mostra e narrazione. Lo spazio narrativo supera la linearità della presentazione museale di tipo enciclopedico a vantaggio di una struttura dove le priorità e la contestualizzazione dei materiali creano **ritmi e livelli di intensità mutevoli**. La pianificazione strategica del processo narrativo, che coinvolge le relazioni tra sottoinsiemi di artefatti, definisce schemi di movimento e viste prospettiche che intensificano le relazioni tematiche, che stanno alla base dell'intera narrazione. Proprio come avviene tra le righe di un testo letterario, il ritmo che si viene a creare in uno spazio narrativo non risulta mai essere uguale e costante, i movimenti dei visitatori riflettono la dinamica narrativa.

La creazione dell'esperienza spaziale coinvolge il visitatore sul piano emotivo, è considerata un'alleata importante nella comunicazione del messaggio, le esperienze reali creano, così, una **personale memoria del percorso espositivo**. L'evoluzione e la sperimentazione dei nuovi linguaggi nati con le nuove tecnologie giocano un ruolo fondamentale,

e conducono a nuovi modelli di fruizione. Una "tecnologia invisibile" che si avvale del gesto del fruitore per attivare racconti ed evocazioni. Per la creazione di queste ambientazioni spesso teatrali si tende a utilizzare tecnologie trasversali, le interazioni immersive creano una sorta di esperienza narrativa che può essere di fatto modulata dal visitatore. In questo modo nel processo di progettazione si crea una condizione di **doppia messa in scena**, il dispositivo tecnologico è parte integrante dei passaggi narrativi ed espositivi.

La narrazione condiziona la gestualità dell'esperienza fruitiva e incide sulla prossemica museale. (R. Trocchianesi)

BOX PRO PROGETTO**Allestimenti di spazi narrativi con temi affini all'ambito teatrale**

Roberto Capucci al teatro Farnese. In difesa della bellezza | Parma, Palazzo della Pilotta - Teatro Farnese-, Italia | Giugno / Settembre 1996 | Faroldi, Vettori

Il titolo della mostra dedicata a Capucci è ripreso dal titolo di una delle ultime opere che vi furono rappresentate fino alla metà del 1600. Si compone di: **153 abiti-scultura** dagli anni '50 al '90, disegni di creazioni realizzate e mai realizzate e disegni tecnici con campioni di tessuto.

Creazioni uniche, esposte in una cornice architettonica che esalta la loro teatralità. Utilizzo del manichino semplice: *"Il manichino deve essere discreto. Direi metafisico, il volto un'idea, il naso appena accennato"* scrive Capucci.

Addressing the century: 100 years of arts and fashion | Hayward Gallery, LONDRA | 8 ottobre 1997 - 11 gennaio 1998 | Zaha Hadid Architects |

Questa mostra temporanea esplorava la relazione creativa esistente **tra arte e moda** durante il XX secolo, da Matisse a Issey Miyake. Era divisa in **cinque sezioni** organizzate in base a criteri tematici, ma non trascurava anche opere di periodi specifici. La prima sezione delle gallerie inferiori, dal titolo **"Decorazione: il nuovo secolo"** presentava designer parigini come Paul Poiret e pittori come Raoul Dufy, ed esplorava la rivoluzione avvenuta nel design della moda nei primi decenni del XX secolo, quando dalla collaborazione tra artisti e designer nacquero stili caratterizzati da linee fluide e dettagli decorativi. La sezione successiva, dal titolo **"Funzione: gli anni del dopoguerra"** era allestita alle gallerie superiori e condivideva la sperimentazione e la vitalità degli anni '20, durante i quali gli artisti come Fernand Léger a Parigi, Oskar Schlemmer in Germania e i costruttivisti russi ideavano anche costumi e scenografie per il teatro. La terza sezione, **"Fantasia: sogni nei tempi difficili"** era dedicata alla scena della moda francese degli anni '30, dominata dalla figura di Elsa Schiaparelli, che collaborò con Salvador Dalí, Meret Oppenheim e Leonor Fini. Nelle gallerie inferiori la sezione **"Performance: gli anni della reinvenzione"** trattava le idee radicali sulla moda e sull'abbigliamento ispirate all'arte concettuale e performativa degli anni '60. In fine **"Convergenza: tempi postmoderni"** era dedicata agli anni '90 e al totale annullamento dei confini tra arte e moda. In quest'ultima sala i capi di abbigliamento, indossabili e non, venivano utilizzati per mettere in scena nuove fondamentali relazioni tra arte e moda. Il design dell'installazione era tecnicamente semplice, ma particolarmente ingegnoso nelle **relazioni con la struttura dell'edificio**, imponente sia sul piano delle forme che dei materiali: cinque gallerie di altezze diverse sono divise su due livelli e una delle tre gallerie del livello inferiore è rialzata e collegata mediante una rampa permanente. Due scale in cemento a vista consentono il collegamento in senso verticale. Questa solida struttura ospita tutte le mostre delle Hayward Galleries per le quali all'occorrenza, vengono costruite pareti ed elementi espositivi nuovi. Laddove era possibile, l'installazione rivelava la struttura esistente, creando collegamenti visivi tra le gallerie ed accentuando la continuità tematica della mostra nonché le deliberate sovrapposizioni tra gli argomenti. Ciò creava un **senso di movimento** e allo stesso tempo offriva la possibilità di **vedere i movimenti degli altri visitatori, proprio come avviene sul palco**.

La **qualità teatrale** era rafforzata dai **giochi di luci e ombre**: le pareti erano nere o bianche e i livelli di illuminazione fluttuavano negli spazi. Perfino le pareti inondate di luce diffusa contrastavano con gli oggetti illuminati mediante faretti e con i paesaggi in ombra dei piedistalli scuri. Questo **movimento fisico e visivo**, accentuato da un uso straordinario del colore era il simbolo stesso della performance, un tema che accumuna il mondo dell'arte e quello della moda e che veniva ulteriormente messo in evidenza ad esempio da una delle gallerie del piano inferiore dove era presente un **ampio piedistallo simile ad una passerella**. Altrove le forme scure degli armadietti si intrecciavano con una sensibilità coreografica e abiti, sculture e manichini venivano messi in scena come i protagonisti di una performance improvvisamente interrotta. Un altro tema del design della mostra era, naturalmente, il corpo umano visto attraverso illustrazioni di moda, foto, riprese di performance che contrastavano con gli abiti non indossati e con gli altri capi di abbigliamento esposti sui manichini. Inoltre, nelle sale di prova i **visitatori venivano invitati a indossare abiti creati per la mostra** da giovani artisti e designer. L'utilizzo di **materiali innovativi**, tema ricorrente nell'evoluzione dell'arte e della moda, era evidente non solo nei capi d'abbigliamento, ma anche nei vari livelli delle zone espositive dove venivano accostati disegni e dipinti, manichini ed accessori, allo scopo di esplorare le sovrapposizioni creative e realizzative. In tal senso il cemento a vista degli interni della galleria, con la sua valenza neutra, diventa lo sfondo ideale per questa interpretazione teatrale del colore e dei materiali.

Giorgio Armani | Solomon R. Guggenheim Museum, N Y | 20 ottobre 2000 - 17 Gennaio 2001 | Guggenheim Museum Bilbao | 24 Marzo - 2 settembre 2001 | Robert Wilson |

Giorgio Armani, prodotta dal Guggenheim Museum di New York e allestita sia a New York che a Bilbao, è stata una mostra spettacolare dedicata alla carriera del designer che ha rivoluzionato il mondo della moda contemporanea. Le **installazioni**, progettate dall'artista Robin Wilson, avevano una **qualità teatrale**: gli abiti erano indossati da **oltre 400 manichini** di splendida fattura, **illuminati** da faretti **come su un palcoscenico**. Erano anche contraddistinte da un'estrema eleganza, che si esprimeva nella ricchezza dei materiali e nel gioco creativo dei colori, luci e ombre. La mostra esplorava le modalità creative attraverso le quali le ambientazioni possono completare e rivelare lo stile delle singole collezioni. Presso il Guggenheim Museum di New York – "palcoscenico" forse più interessante rispetto all'altra sede – l'atrio di forma circolare è stato allestito con particolare cura. Su ogni livello una tendina di voile traslucido accentuava le qualità formali dell'architettura e faceva solo intravedere la collezione, come in una sorta di **teatro delle ombre**. Lungo la rampa erano esposti i manichini, ciascuno dei quali era stato appositamente ideato per l'abito che indossava, e **i capi d'abbigliamento dei vari periodi erano sospesi in gruppi omogenei e illuminati dal soffitto mediante faretti su binario**. Il materiale e il colore dello sfondo variavano in base ai gruppi specifici. Il pavimento, di colore identico, sembrava racchiudere la parete e solo la finitura della superficie era diversa nel punto in cui era diventato sfondo. In altri punti l'**illuminazione veniva modificata per valorizzare i capi**. In alcuni casi le **luci in fibra ottica fissati al pavimento** danzavano come lunghi fili d'erba lungo le pareti posteriori, **disegnando movimenti sullo sfondo scuro**. Al livello della rampa

superiore il velo si allontanava dai bordi delle pareti e veniva teso su alte strutture per creare divisori di forma curva, semitrasparenti, il cui colore offriva uno sfondo neutro alle collezioni. In molte sale della torre e il colore e la luce delle gallerie venivano utilizzati per creare effetti diversi. Ad esempio il verde di un tessuto veniva messo in risalto e utilizzato per il divisorio che incorniciava la parete anteriore dello spazio. Il divisorio appariva di colore più scuro rispetto ai manichini illuminati e il suo design era in contrasto con la relativa informalità della collezione. Tra le fonti di illuminazione quella più interessante era una **luce intensa che dal basso inondava la parete**, accentuando le **qualità scenografiche del pavimento sollevato**, staccato dal muro e dalla superficie decorata. L'architettura dei divisori si rifletteva nel ritmo regolare degli impianti collocati in aree nascoste del soffitto che fornivano l'illuminazione generale, incrementata da quella che inondava le pareti pavimento. I manichini in primo piano erano illuminati in modo più intenso rispetto a quelli sullo sfondo, accentuando in tal modo la profondità del palcoscenico, effetto ulteriormente rafforzato dal tremolio delle luci al di sopra delle ondulazioni presenti sul pavimento. Le pareti grigio scure creavano uno sfondo neutro per le aree di colore degli abiti e il loro tono era simile a quello dei capi; di conseguenza i manichini disposti in posizione adiacente alla parete posteriore evocavano il profilo fiocamente illuminato di anonimi spettatori. Una disposizione formale simile è stata utilizzata per la collezione da sera. Qui, tuttavia, due file di manichini sono state disposte su entrambi i lati di un pavimento luminoso.

Sulla parete posteriore, in asse, era presente una sottile fessura verticale dalla quale era visibile un abito da sera. **Creando l'illusione del teatro**, dominava un'atmosfera di silenziosa architettura delle ombre, come se l'abito da sera avesse come sfondo il cielo notturno. A differenza delle sezioni in cui gli abiti erano illuminati dai faretti, una **delicata luce di sfondo emergeva dal pavimento**, simile a una scatola luminosa. In questo spazio erano presenti solo abiti, luci e ombre, un'interpretazione pertinente per una **collezione interamente dedicata alle varianti del bianco e del nero**. Il carattere della mostra di New York è rimasto inalterato nei successivi allestimenti, ma inevitabilmente le condizioni architettoniche specifiche hanno richiesto notevoli modifiche al progetto originale. Al Guggenheim di Bilbao la collezione occupava prevalentemente il terzo piano dove gallerie di proporzioni convenzionali si alternavano ad altre più audaci. In effetti le mostre allestite in questo piano sono incentrate sugli spazi a cascata dell'atrio. Le sale della galleria che la circondavano variano tra disposizioni convenzionali di infilate e gallerie caratterizzate dal carattere formale dell'architettura esterna. Nel tempo tutte queste sale sono state protette contro le mutevoli condizioni di luce naturale dell'atrio. Ciò significava che il percorso della mostra Armani, dove i visitatori percorrevano l'atrio diverse volte, veniva misurato dal ritmo di spazi circoscritti aperti e chiusi. La sala ospitava anche una delle aree espositive più originali: **un gruppo di manichini, sospesi a varie altezze**, che occupava un'ampia balconata. L'installazione aveva tutto il movimento delle imponenti strutture architettoniche da cui era racchiusa, ed era illuminata da fasci di luce che creavano ombre intriganti nella galleria adiacente.

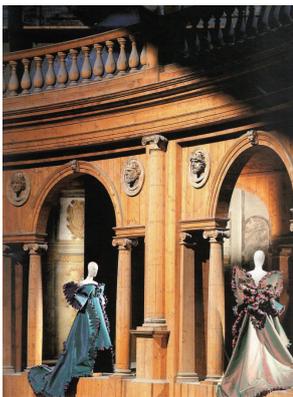


34

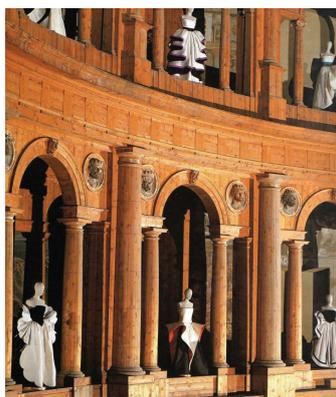
34| Roberto Capucci al teatro Farnese. In difesa della bellezza,
1996, Faroldi, Vettori



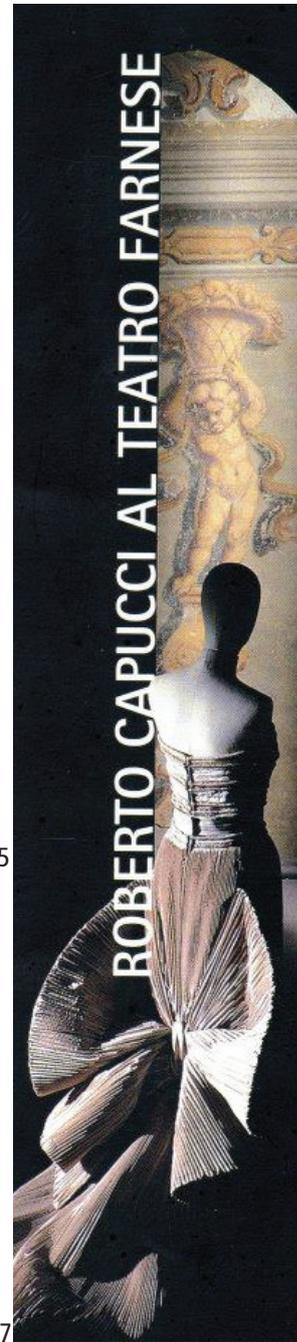
35



36



37



38

35| 36| 37| 38| Roberto Capucci al teatro Farnese. In difesa della bellezza, 1996, Faroldi, Vettori



39



41



42



40



43

39| 40| 41| 42| 43| Addressing the century: 100 years of arts and fashion , 1997/1998, Zaha Hadid Architects



44



45



46

Altre emozioni | Firenze, Palazzo Pitti | Giugno 2000 | Palli, Ronconi

La mostra degli abiti di Gianfranco Ferré – allestita da Margherita Palli dalla Sala del Fiorino alla Sala da Ballo, alla Sala della Musica del quartiere d’inverno di Palazzo Pitti - comprende **trentaquattro** dei sessantasette **completi accessoriati** (per un totale di circa 300 pezzi) tratti dalle **collezioni Couture e Prêt-à-Porter Donna** che lo stilista milanese ha disegnato tra il 1986 e il 1999 e che sono state da lui donate al museo fiorentino per sottolineare il legame tra la progettualità protesa verso il futuro e la fondamentale tradizione di eleganza di Firenze, espressa soprattutto nelle tante abilità dei suoi “mestieri d’arte”. Sia le tre sezioni che compongono l’esposizione permanente del museo - una selezione di costumi ed accessori dal XVII al XX secolo, la moda femminile negli anni Trenta/ Quaranta, a cavallo tra le due guerre mondiali, e in parallelo una mostra di quadri illustrativi del periodo e, inoltre, la donazione di gioielli concettuali dell’artista Flora Wiechmann Savioli – sia la mostra degli abiti di Ferré sono promosse da Firenze Musei e sono state coordinate e realizzate dal soprintendente per i beni artistici e storici di Firenze Antonio Paolucci e da Carlo Sisi, direttore della Galleria d’Arte Moderna e della Galleria del Costume di Palazzo Pitti.

Krizia moving shapes | MOT Museum of Contemporary Art, Tokyo | novembre-dicembre 2001 | Migliore+Servetto

Tempo, movimento e sequenze. I movimenti dei meccanismi e delle luci, il cui ciclo di funzionamento da luogo a una lettura dinamica e determina “il tempo” della mostra. **Sette grandi strutture sospese** nella sala principale **motorizzate e sincronizzate con luci proiezioni di testi**, si muovono in varie sequenze, rivelando e celando il loro contenuto. L’abbigliamento viene visto come un’opera d’arte, che **prende vita attraverso l’utilizzo e il movimento**. Alte lastre di vetro con pellicola polarizzata rendono gli oggetti esposti, a seconda del punto di vista, sfuocati o perfettamente percettibili. Il visitatore è costretto a muoversi per mettere a fuoco e osservare l’interno. Strutture portanti segnate da linee di luce in successione telescopica. Multiproiezioni di testi scorrono su tre lati dei volumi separati e all’interno luci puntuali, sincronizzate nell’intensità con l’apertura e la chiusura dei volumi, illuminano i capi esposti.

“Densificare lo spazio. Definire la luce e l’ombra. Nel paesaggio artificiale che ne scaturisce, l’unità generatrice “oggetto / luce / effetto” si scompone, replicandosi a macchia nello spazio, in prospettive diverse di lettura.” (Space Mophing, Migliore+Servetto)

Tim burton's life's work | Los Angeles County of Museum of Art | 29 Maggio al 31 Ottobre 2011 |

L'allestimento del Los Angeles County of Museum of Art comprende oltre **700 lavori creativi** dell'unico e solo Tim Burton. La mostra ha debuttato al MoMa di New York diventando il terzo allestimento più popolare nella storia del museo, ha proseguito il suo percorso da Melbourne in Australia a Toronto in Canada prima di approdare a Los Angeles.

Questa è la più grande retrospettiva che sorprenderà e diletterà lo spettatore attraverso la strada dei ricordi. Entrando in una stanza si vedranno le cuffie che Michael Keaton indossò durante la regia nel 1989 di Batman, e allo stesso tempo, il visitatore rimarrà piacevolmente stupito nel vedere il costume di Johnny Depp in Edward mani di forbice. Durante il percorso in ogni angolo si potrà scoprire un pezzo della storia di Hollywood, ma più di questo, verrà mostrato come Tim Burton, l'artista, diventò chi è oggi. L'allestimento è suddiviso in **tre sezioni** che girano tutte intorno a Burbank, la città dove è cresciuto. C'è "**Surviving Burbank**" o i suoi primi anni, "**Beautifyng Burbank**", dove Burton frequenta la CalArts e lavora agli studio della Walt Disney, e infine "**Beyond Burbank**", il momento della sua vita in cui vi è il passaggio verso i suoi caratteristici film.

L'allestimento mostra l'intera gamma della straordinaria creatività di Tim Burton, viene messo in evidenza quanto sia tenace e durevole la sua visione e come si manifestò molto presto. Molti dei suoi temi ricorrenti derivano dalla sua infanzia e adolescenza e combinano un'unica unione tra umorismo e horror.

Sono presenti nel percorso i disegni, dipinti, foto, film, storyboards costumi e molto altro, provenienti dal genio di Tim Burton, allo stesso tempo artista, illustratore, fotografo, scrittore o semplicemente qualcuno che apprezza tutte le sfaccettature della creatività.

Dracula e il mito dei vampiri |Novembre 2012 - marzo 2013 | Milano, Triennale | Alef |

La mostra - ideata, prodotta e organizzata da Alef-cultural project management in partnership con La Triennale di Milano e in collaborazione con il Kunsthistorisches Museum di Vienna - con **circa 100 opere tra dipinti, incisioni, disegni, documenti, oggetti storici, costumi di scena e video** - affronta e indaga la figura del vampiro per antonomasia, partendo dalla dimensione storica per procedere alla trasfigurazione letteraria, fino ad arrivare alla trasposizione cinematografica e, infine, alle implicazioni sociologiche del mito di Dracula. La figura del vampiro, a partire dai suoi più lontani trascorsi folklorici e medievali, ha conosciuto infatti uno sviluppo straordinario entro la cultura illuministica, romantica e contemporanea, per culminare oggi nella saga di Twilight e in una sorta di "vampiromania" che continua a sedurre adolescenti e non solo.

La mostra è arricchita, poi, da **due interessanti variazioni sul tema**. La storica del costume Giulia Mafai offre un'interpretazione originale dell'identità del vampiro e, in particolare, della **donna vampiro**. Splendidi **abiti di scena** offrono un particolare sguardo sulla figura della "Donna vamp", creatura che al vampiro al femminile - incarnato storicamente da Elizabeth Bathory e letterariamente da Carmilla - sovrappone il concetto di donna che distrugge attraverso il potere della seduzione. La storia del costume apre le porte al "Design del Vampiro" attraverso un racconto per immagini delle dimore e dei luoghi frequentati dal re della notte, con una riflessione sul ruolo di Dracula come "costruttore di città" firmata dall'architetto Italo Rota. Completa il percorso dell'esposizione uno speciale omaggio dedicato a Guido Crepax. In mostra diciotto disegni inediti che illustrano l'incontro tra Dracula e Valentina, una delle sue più celebri creature.

L'allestimento si avvale di **ricostruzioni scenografiche** e **suggestive proiezioni** per accompagnare il visitatore verso un'esperienza emozionale alla scoperta dell'affascinante universo degli un-deads.

Le diverse declinazioni del fenomeno del vampirismo sono quindi affrontate in tre sezioni principali: "**La realtà dietro il mito**", a cura di Margot Rauch, conservatrice del Kunsthistorisches Museum di Vienna, da cui provengono una serie di eccezionali documenti storici e opere tra le quali il primo ritratto del conte Vlad, figura storicamente esistita nel XV secolo e associata a quella leggendaria di Dracula; "**Bram Stoker: Dracula**" in collaborazione con la Bram Stoker Estate, che propone una riflessione sul vampirismo nell'ambito letterario con particolare attenzione all'opera di Stoker approfondita attraverso taccuini e documenti del romanziere esposti per la prima volta in Italia; "**Morire di luce: il cinema e i vampiri**" a cura del critico cinematografico Gianni Canova che, attraverso manifesti originali e videoproiezioni ci immerge nella storia del vampirismo sul grande schermo, dalle prime pellicole in bianco e nero degli inizi del Novecento fino alle saghe degli ultimi anni. Particolare attenzione è rivolta al "Bram Stoker's Dracula" (1992) di Francis Ford Coppola, di cui sono presentati per la prima volta in Italia alcuni storyboards. Per l'occasione si presenta al pubblico anche l'armatura indossata da Gary Oldman - su disegno della costume designer Ishioka Eiko - eccezionalmente ricostruita dai produttori hollywoodiani dell'originale.

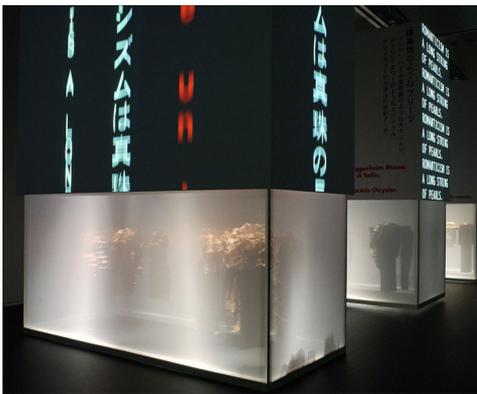


47

47| Krizia moving shape, 2001, Migliore+Servetto



48



49



50

48| 49| 50| Krizia moving shape, 2001, Migliore+Servetto



51



52

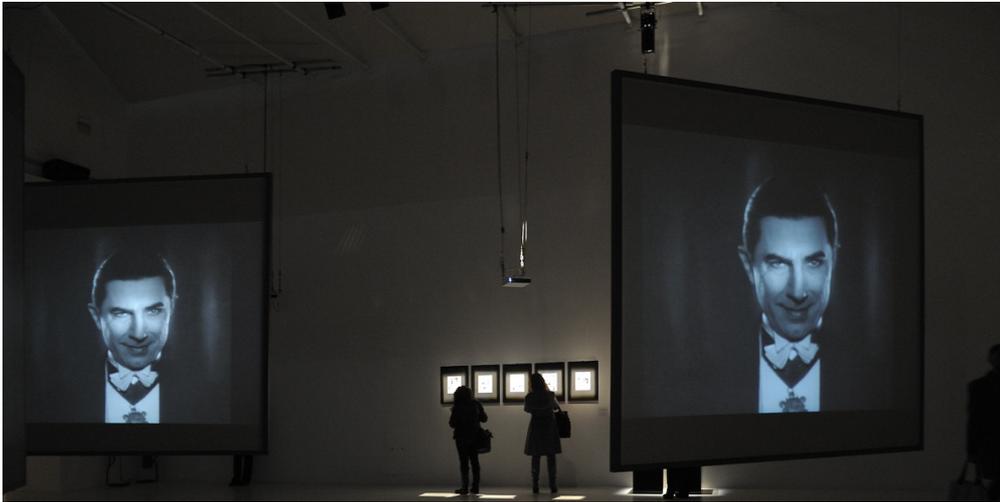


53



54

51| 52| 53| 54| Tim burton's life's work, 2011



55



56

55| 56| Dracula e il mito dei vampiri, 2012/2013, Alef

3.1.2 Spazio dell'azione, dei corpi in movimento. Spazio come luogo vivo in movimento in rapporto dinamico con quanto vi avviene

I temi dello spazio e dei suoi elementi, reali o allusivi, e dei gesti umani che li fondano, tornano al centro di ogni riflessione teorica e progettuale. Bisogna indagare sulle principali **relazioni che intercorrono tra il corpo e lo spazio**. Lo spazio in movimento, lo spazio in equilibrio, lo spazio delle passioni e delle emozioni, lo spazio dei colori, lo spazio delle tensioni e degli sforzi, lo spazio del corpo. Ogni architettura propone e favorisce dei comportamenti, degli stati d'animo, dei sentimenti e delle passioni, che si possono riconoscere attraverso la sensibilità del corpo, nel modo di camminare, nei passi, nella velocità, nella postura, si modificano quando si cambia spazio. Il **corpo è portatore di movimento** e dramma e pertanto è il primo osservatore e interprete dell'intorno spaziale in cui si è immersi. Attraverso il corpo **lo spazio è mimato e interpretato**, gettando le basi per riprogettarlo. Questo metodo è la ricerca di una sorta di **stato di curiosità costante**.

L'attore raccoglie emozioni e le rigioca nello spazio attraverso il movimento fornendo una propria immagine scenografica. Togliere o aggiungere oggetti, relazionare il movimento del corpo allo spazio, delineare strutture spaziali, equivale a mettere in atto una ricerca scenografica ed interpretativa dello spazio.

Analizzando il movimento di una persona si nota che durante il movimento si possono accentuare, attraverso il posizionamento di alcuni oggetti o la definizione di strutture spaziali, alcuni dei principali caratteri del movimento stesso. Eliminando la persona che produce il movimento, è possibile riuscire a mantenere nello spazio la dinamica prodotta solo attraverso la permanenza dei manufatti. Le forme che restano sono forme in movimento. Anche i colori hanno un ritmo, uno spazio, una relazione precisa con il corpo in movimento. (Pierluigi Salvadeo, 2013)

3.1.3 L'approccio performativo: lo spazio si libera dalla linearità di fruizione conferendo al visitatore un ruolo attivo

Dallo studio della gestualità deriva una comprensione chiara della relazione che intercorre tra movimento del corpo e comunicazione. Il visitatore è un corpo in movimento e il design espositivo contemporaneo studia gli schemi di spostamento per definire le modalità comunicative ed espositive. Nello spazio performativo **il corpo è considerato parte integrante dell'organizzazione dell'ambiente** e dei paesaggi di opere, oggetti o performance. È un luogo in cui si annullano i confini tradizionali tra osservatore e gli artefatti esposti. È un approccio che prevede un'**unica coreografia tra schemi di movimento e opere**, allo scopo di coinvolgere il visitatore in nuovi modi, integrandolo nella vita creativa e intellettuale rappresentata invece di assegnargli il ruolo di mero spettatore passivo. In un certo senso i visitatori diventano loro stessi **performer, spettatori e oggetto dello spettacolo**, corpi in movimento che attraversano un insieme di suoni e immagini sovrapposte nell'ambiente espositivo, costruito sulle relazioni tra gli spostamenti nello spazio e composta da **movimenti coreografati** il cui scopo è creare una memoria ricca e vitale di un'**esperienza dinamica del materiale esposto**.

La sequenza di tecniche espositive integrate comporta varie forme di movimento che trasformano l'esperienza lineare in una sequenza di eventi estremamente soggettiva e coinvolgente. Questo paesaggio trasforma la fruizione museale tradizionale in un'esperienza che offre innumerevoli opportunità e forme di coinvolgimento.

La concezione della mostra in termini di movimento, attività e iterazione sfida gli approcci tradizionali al design espositivo, ponendosi non come **alternativa estetica** ma in termini di nuova strategia di comunicazione e apprendimento. Si tratta di un approccio che accentua l'**aspetto ludico dell'apprendimento e della scoperta**.

Nelle recenti filosofie del linguaggio il concetto di performatività è stato al centro dell'attenzione, argomento che ha suscitato interesse anche in settori diversi da quello di immediata pertinenza. Applicato all'architettura si è affermato come nuovo approccio applicabile all'organizzazione e all'interattività dello spazio che **accentua le relazioni tra spazio, corpo e tempo**.

L'ambito riguardante la performatività è uno degli sviluppi più significativi nel design espositivo contemporaneo poiché va oltre la semiotica espositiva per sviluppare la nozione di design esperienziale in virtù del ruolo fondamentale che il corpo esercita nella comunicazione e nell'apprendimento.

Lo spazio della mostra performativa è incentrato sul visitatore e attentamente sintonizzata sulla sua esperienza. L'accento è posto sul movimento e sull'**invito all'azione piuttosto che sull'osservazione statica**.(David Dernie, 2006)

BOX PRO PROGETTO**Allestimenti di spazi performativi con temi affini all'ambito teatrale**

Music in motion | National Museum of Ethnology | Leiden, 2008 | OPERA AMSTERDAM |

L'esibizione ricrea le **strade musicali che attraversano il mondo**, rimescolando tra loro i generi musicali. Gli incroci sono rivelati con report ricorrenti, clip musicali e strumenti musicali antichi. Il visitatore entra nei **diversi mondi in cui si vive l'esperienza della musica**, come nelle sale da concerto e nelle strade. **Installazioni interattive** permettono al visitatore di diventare parte dell'esibizione. Una volta che il visitatore è stato introdotto nel viaggio musicale e degli incroci, l'esibizione si dirama su **5 capitali della musica** dei giorni d'oggi: **Tokio, Bamako, Rio de Janeiro, New York e Berlino**. Gli appassionati di musica guardano a queste città mondiali come importanti terreni di incontro e crescita. L'allestimento ha installazioni nelle quali suono, **immagini e movimenti fisici** sono utilizzati per creare un'interazione con il visitatore. L'interazione si traduce in un modo tale che **i visitatori diventano essi stessi parte dell'esibizione**. Per esempio, i visitatori ricevono un proprio ritmo di samba non appena mettono piede a Rio de Janeiro, insieme ad altri visitatori si creano nuovi ritmi. In un'altra sala i visitatori possono far luce su Berlino. Utilizzando una grande torcia da testa, possono scoprire le strade della città durante la notte e dare un'occhiata alle molte jam-sessions e ai concerti che vanno avanti fino alle ore tarde del mattino.

TIM | state museum of textile and industry | Augsburg | Permanent Exhibition, 2010 | Atelier Brückner |

Il TIM di Asburgo presenta la **storia della produzione tessile bavarese**, partendo dal 1600 sino ai giorni nostri. L'uomo, la produzione industriale, la moda sono i filtri con cui viene mostrato lo mondo dei materiali, modelli e colori legati alla produzione dei tessuti. Il museo guida il visitatore attraverso 200 anni emozionanti di storia della moda, che a loro volta sono la storia della società. Inoltre è possibile conoscere l'intrigante **mondo della tecnologia e delle macchine legate alla produzione**.

Sono presenti **tre percorsi distinti**, il primo percorso esplora il **processo di produzione tessile**: dalle fibre tessili, alla filatura, alla tessitura. All'interno di questo percorso è presente una sezione dedicata alle mode degli ultimi due secoli.

Il secondo percorso racconta la **storia dei lavoratori e degli imprenditori** la cui vita è stata plasmata dal settore dal 19° secolo in poi. Il terzo percorso verte sulla collezione della New Augsburg Calico Factory (1780s-1990), che contiene più di 1,3 milioni di modelli di tessuto stampato.

Il TIM ha sviluppato una certa sensibilità per l'**aspetto didattico**, per i bambini è stato realizzato un **percorso separato attraverso il museo** in cui tutto è pensato per essere provato. I processi di pettinatura della lana, di filatura e la stampa dimostrano un'attenzione particolare verso i più piccini. Sede del Museo Statale del Tessile e dell'Industria di Augsburg è la ex fabbrica di filati Augsburg AKS. Il Museo Statale del Tessile e dell'Industria di Augsburg nel 2011 è stato insignito del Premio Luigi Micheletti come Miglior Museo Industriale, Tecnico e della Scienza d'Europa.

German film museum, Frankfurt am main | Francoforte, Germania | Permanent Exhibition, 2011 | Atelier Brückner |

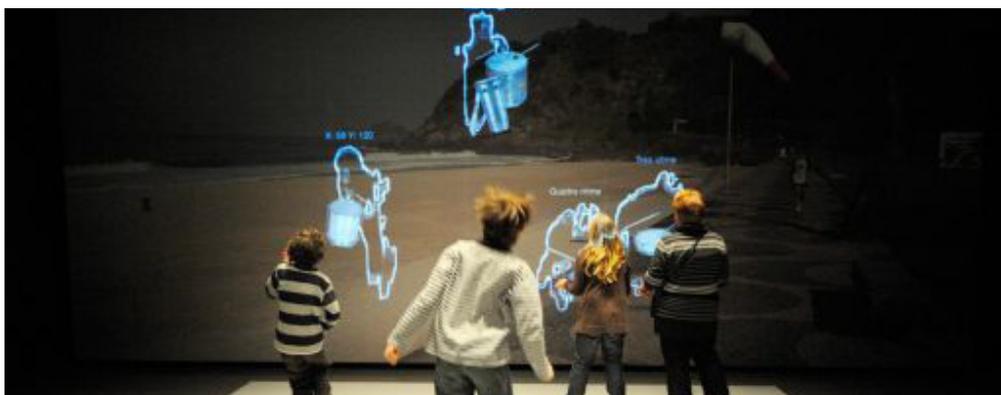
Il German Film Museum **immerge il visitatore nel mondo cinematografico**. Un installazione di 800 mq si estende su due piani, una sistemazione compatta rivela l'impiego delle **tecniche e metodologie filmiche** e allo stesso tempo le riflettono, le mettono in mostra. Il tema del primo piano è la "**Filmic Vision**". I visitatori sono invitati in un viaggio attraverso uno **spazio narrativo caleidoscopico**, che è inizialmente è dedicato alle prime scoperte e invenzioni tecniche. L'allestimento mette in risalto le vetrine che caratterizzano lo spazio narrativo e rievocano le pellicole dei film. la sezione dell'allestimento che prende il nome di "**Filmic Narrative**", al secondo piano, introduce i visitatori alle possibilità dei film contemporanei, e li **invita a partecipare**. Il focus di questo tema si incentra sulle immagini dei film e sugli effetti emozionali che scaturiscono.



57



58



59

57| 58| 59| Music in motion, 2008, OPERA AMSTERDAM



60



61



62

60| 61| 62| Music in motion, 2008, OPERA AMSTERDAM



63



64



65



66



67



68

63| 64| 65| 66| 67| 68| State museum of textile and industry,
2010, Atelier Brückner



69



70



71

69| 70| 71| German film museum, Frankfurt am main, 2011,
Atelier Brückner

3.1.4 Il caso del "Teatro di movimento totale" di Jacques Polieri

Di particolare interesse è il caso dello scenografo francese, Jacques Polieri, che fra gli anni '60 e '70 ha avuto una **visione innovativa dello spettacolo teatrale**. Polieri comincia ad occuparsi dell'intero "**sistema visivo**" in cui **lo spettatore è immerso** ipotizzando la possibilità che quest'ultimo non veda lo spettacolo da una postazione fissa, ma **variando i suoi punti di vista**; fino ad arrivare a formulare **proposte scenografiche che cominciavano ad integrare tecnologie**, allora agli albori, quali le **riprese televisive, le grandi proiezioni e sistemi illuminotecnici molto complessi**.

Per l'Esposizione universale di Osaka, in Giappone, nel 1970, il "**teatro del movimento totale**", immaginato su modello già dal 1957, viene costruito. Delle **piattaforme**, veri oggetti semoventi giganti, **spostano gli spettatori nelle tre dimensioni**, di fronte a numerose proiezioni. Questo "teatro di movimento totale" racchiude un **mondo estetico innovativo**. Questa realizzazione è la conclusione e la fine della scenografia stessa, sotto il suo aspetto unicamente meccanico. Lo spettatore viene interamente immerso nella realtà circostante. **Il corpo partecipa e interviene in maniera fittizia**, può spostarsi, muoversi nelle tre dimensioni orizzontali e verticali, sollevarsi, volare, trasformare le strutture spaziali e la composizione formale dell'azione.

L'azione comincia con una proiezione cinematografica su piccolo schermo, situato di fronte ad ogni pedana – pubblico, che sparisce in seguito per lasciar posto ad una proiezione a 360°. Le pedane pubblico sono quindi messe in movimento, si collocano nelle **tre possibili dimensioni spaziali e partecipano ai ritmi delle immagini e dei suoni**. Verso la fine dello spettacolo, i movimenti verticali delle pedane sono combinati con quelli della cupola i cui colori si modificano ed armonizzano con le proiezioni e la partitura sonora.

Polieri integra le tecnologie prima che diventino

d'uso comune. Le nascenti reti informatiche collegano territori reali al virtuale, Polieri vi traccia dei nuovi sistemi creando dei giochi di comunicazione, e in seguito delle dimostrazioni di immagini digitali già negli anni '80 e '90.

La sua scenografia si conforma progressivamente come una macchina universale. Apre al possibile investimento dei luoghi immaginari, come interfaccia tra il virtuale e il reale.



72



73

71| 72| Teatro del movimento totale ,l'Esposizione universale di Osaka1970, Jaques Polieri

3.2 La dimensione scenografica dello spazio espositivo: generatrice di atmosfere spaziali

Il ruolo del “**design scenografico**” è quello di mediatore nel tradurre i contenuti dello spazio narrativo e la messa in scena nello spazio. In definitiva, **lo spazio stesso diventa mezzo e veicolo di un messaggio**. La messa in scena dello spazio riguarda, infatti, il dialogo che si viene a creare tra location e gli artefatti che la andranno a popolare, la relazione che intercorre tra contenuto e contenitore, tra la percezione e l’effetto desiderato di un autentica esperienza spaziale.

L’approccio scenografico, proprio come nel suo ambito d’origine, è un insieme di saperi multidisciplinari, una filosofia progettuale. È la logica e coerente risposta alle esigenze progettuali della contemporaneità, la giusta reazione al continuo cambiamento di tendenze della nuova società dell’informazione. Progettare “scenograficamente” vuol dire mettere in scena, mirando ad attrarre maggior attenzione attraverso l’elaborazione di narrazioni degli artefatti esposti.

L’approccio scenografico è strettamente integrativo al design, attraverso il quale i significati intrinseci nel progetto e il potenziale artistico derivato dal mix tra architettura, interior design e set design, così come tra l’arte multimediale e dell’installazione, sono impiegati con l’intento di generare un consequenziale impianto spaziale. Ci si avvale dell’impiego del multimediale integrandolo nello spazio espositivo, caricandolo di un valore aggiunto, sin dal momento dell’ideazione progettuale. Lo stesso meccanismo viene messo in atto anche nell’impiego delle conoscenze illuminotecniche. **La dicotomia tra esibizione e la messa in scena è maturata**, risulta ormai una partica assodata.

Il contenuto, così come viene espresso all’interno dell’allestimento, risulta essere sempre un messaggio o una narrazione, e **assume un ruolo sempre più di rilievo**. Durante il processo creativo, una volta sviluppato il concept “scenografico”, l’obiettivo principale è quello di creare degli spazi narrativi

con **qualità teatrali**, in modo che l’allestimento possa rivelarsi con tutte le sue **qualità narrative** e, così, invitare il visitatore a decodificare i dettagli. L’allestimento rimane **protagonista e mezzo della narrazione** e allo stesso tempo dell’esperienza.

L’approccio a un design scenografico racchiude nei suoi confini di influenza gli insegnamenti degli spazi narrativi e delle coreografie spaziali, è stato in grado nel tempo di guadagnarsi l’interesse di un pubblico sempre più vasto, un pubblico con maggiore senso artistico. In particolar modo in ambito museale e allestitivo, gli interventi “scenografici” hanno avuto un incremento rilevante, dimostrando di essere un valore indispensabile per le proiezioni spaziali e architettoniche nella messa in scena.

Gli spazi vengono pensati a livello concettuale e architettonico in modo che l’esibizione finale possa raccontarsi essa stessa, mettere in scena i suoi racconti, così da dare a quest’ultimi una seconda vita. Vengono ideate una o più configurazioni, che comprendono artefatti, testi, elementi multimediali, atmosfere con il fine di creare un’esposizione definita dalla sequenza dei precedenti fattori e dall’ordinamento. Il design scenografico assume ufficialmente l’**approccio drammaturgico** nella progettazione degli spazi dedicati all’esposizione, ai quali i visitatori hanno accesso e possono sperimentare mondi passati e distanti, conosciuti e sconosciuti.

Il valore scenografico si riconosce nel sistema di interrelazioni tra l’allestimento, l’architettura, la luce, i materiali e i dispositivi multimediali, **il risultato stimola e delimita allo stesso tempo molteplici interazioni**, che si influenzano e modificano tra loro. Di conseguenza risulta quasi impossibile rintracciare chi o che cosa abbia innescato l’idea e la sua realizzazione. La pianificazione non risulta essere un’operazione additiva, bensì **un sistema di processi simultanei che si sviluppano dal dialogo tra concreto, concettuale e una**

retorica visiva tangibile.

Le drammaturgie e i concept scenografici vengono sviluppati nel progetto con la metodologia propria del design, ma con una particolare attenzione dovuta alla trasposizione dall'ambito d'appartenenza a quello nuovo espositivo. Questo trasferimento di saperi e applicazioni è possibile fino a un certo limite, un esempio in assoluto è la situazione spaziale del contesto teatrale raffigurato nel palcoscenico. Bisogna tenere bene in considerazione il fatto che lo spazio teatrale è visto e vissuto dal pubblico esclusivamente da una **posizione statica frontale**, mentre l'**area allestitiva accoglie i visitatori**, i quali si possono muovere liberamente al suo interno, intervenendo e indebolendo con la loro presenza gli sforzi drammaturgici e scenografici attraverso l'insieme dei loro movimenti. Il progettista dello spazio allestitivo è consapevole del **potenziale destabilizzante del visitatore** che attraversa l'esposizione, definisce così le caratteristiche della struttura narrativa in modo che si possano riflettere nella **drammatizzazione spaziale**, che non è orientata solo in modo frontale, come avviene in ambito teatrale, ma **osservabile da tutti i suoi lati**. La grande cura narrativa dei tanti e brevi racconti, episodi, eventi tutti insieme, conferisce allo spazio una disposizione verosimile.

Questo legame che intercorre tra design espositivo e messa in scena teatrale risulta essere ormai consolidato, al posto degli attori si deve curare la regia di documenti e artefatti. Su un palcoscenico si incontrano principalmente tre funzioni: la definizione spaziale e temporale di una scena, la distribuzione e posizione dei protagonisti dell'azione e la capacità di supportare queste azioni con accessori e arredi scenici, proprio come avviene anche in ambito allestitivo, le risposte e combinazioni a questi esigenze possono essere estremamente varie. Lo spazio dedicato all'esposizione esige la **definizione di una forma e di un ritmo**, proprio quello che compete l'ambito

del design scenografico, si viene a definire un vero e proprio spazio scenico. Il design scenografico crea le forme dal contenuto, sostenendole con significati e atteggiamenti, genera spazi narrativi dalle idee, soluzioni e storie, ricontestualizza, mette in comunicazione e pervade gli spazi con la sua presenza.

Il designer assume il ruolo di narratore, in grado di intuire e svelare il contenuto intrinseco degli artefatti, esponendoli con una **ricercata configurazione spaziale** e inserendoli in un contesto preciso. Il destinatario ne è incuriosito nello stesso istante in cui entra a far parte di un sistema spaziale che lo mette al centro e ha come obiettivo quello di coinvolgerlo, attivando la sua **percezione sensoriale**. Nel momento in cui ha inizio questo processo, si viene a manifestare una relazione tra l'esposizione e l'osservatore, al quale vengono svelate le intenzioni di messa in scena in una zona iniziale d'accoglienza. In questo primo momento di interazione con l'esposizione il contenuto degli artefatti viene rivelato. La relazione tra oggetto e soggetto, tra artefatto e osservatore, crea una sottile tensione trasformando i contenuti, in narrazione con una trama precisa. Una volta determinata la sua organizzazione, la scena viene realizzata in tutto il suo potenziale, conferendogli significato. L'aura degli artefatti diventa **accessibile, leggibile e di conseguenza vivibile**; essa stessa si rivela un punto di forza dell'esperienza e dell'immaginazione. Il designer è sia iniziatore di questa nuova esperienza spaziale, che interprete dei contenuti e dei ruoli insiti negli artefatti. Nel processo di ricerca, per esprimere i contenuti attraverso l'esperienza, si rivela al designer l'intuizione del potenziale narrativo e dell'importanza storica e culturale degli artefatti, della funzione e del significato simbolico. Gli oggetti sono testimoni in grado di fornire informazioni riguardanti il passato; Krzysztof Pomian li definisce "**semiophores**"

in grado di **mediare tra passato e presente, tra visibile e invisibile, tra tangibile e intangibile**. La messa in scena scenografica trasforma simultaneamente lo spazio e gli oggetti tridimensionali ovvero ne **traduce i contenuti in un linguaggio oggettivo della forma**. Questo processo diventa ambizioso se l'oggetto richiede di essere posizionato nel suo contesto, dove il contenuto diventa più informativo. Lo spazio viene caricato di significato attraverso il processo scenografico, che si avvale di quel livello di **esperienze già vissute o potenziali**. Sul palcoscenico questo compito è svolto dagli attori mentre nell'ambiente espositivo è a carico degli artefatti.

Lo spazio narrativo non consiste in una mera illustrazione dei contenuti, ma nel **permeare l'ambiente** a livello di **informazioni e emozioni** riguardanti il tema da trattare. Al visitatore è concesso entrare a far parte della scena creata, diventandone partecipe. Lo spazio narrativo ha come fine quello di ricercare e consentire l'instaurarsi di un dialogo tra spazio e contenuto, tra artefatto e ricevente. È compito del designer rendere le informazioni accessibili al maggior numero di persone, agendo come mediatore tra i contenuti e, da una parte, la trasmissione di questi, dall'altra, il loro effetto percettivo.

Nel momento in cui l'intuizione e la comprensione hanno come fine gli stessi obiettivi, attraverso l'uso metodico dei principi della drammaturgia, si viene a determinare un processo creativo; inoltre, se la scelta dei significati e le loro applicazioni sono coerenti, l'ideazione è indirizzata verso il raggiungimento di **una messa in scena sorprendente e memorabile**. La trama è il riassunto concentrato della narrazione, dei suoi protagonisti, dell'ambiente, degli eventi temporali programmati, comprendendo il messaggio da trasmettere.

Lungo il percorso che attraversa lo spazio allestitivo si vengono a manifestare **tre grandi indicatori**

della scenografia: lo spazio, il tempo e la narrazione. Progettare un percorso significa tener conto di tutti gli spazi accessibili, quelli dell'edificio esistente così come quelli da progettare, insieme ai relativi **aspetti riguardanti la durata, la cronologia, la velocità** e, ultimi ma non meno importanti, **i contenuti, i temi e le storie da narrare. Il percorso è allo stesso tempo colonna portante e cuore del processo scenografico**. Inoltre è l'elemento che stabilisce il possibile o ideale tragitto per il visitatore attraverso lo spazio dedicato all'esposizione, comprendendo anche le zone funzionali accessibili. Può essere considerato liberamente scorrevole quando al visitatore è consentita un'ampia scelta di percorsi, ma può rivelarsi altrettanto valido un itinerario che stabilisce un unico **percorso privilegiato e permanente, che segue un preciso impianto drammaturgico**. Il percorso prende forma attraverso la materializzazione dei contenuti e dell'esperienza spaziale. I criteri attraverso i quali vengono selezionate le diverse tipologie di percorsi sono basati sia sull'interazione tra contenuti e temi, e su come questi esercitino effetti in sequenza, sia sull'informazione e la conoscenza che si spiegano e potenziano tra loro stesse. **È la ricerca di una linea narrativa continua, una coreografia dell'esperienza o una sequenza di percezioni coreografate**.

Lo spazio narrativo si chiude all'interno dei suoi confini, escludendo ciò che lo circonda e identificando lo spazio dedicato all'azione, alla riflessione e al gioco, attraverso il suo volume, le sue dimensioni, il suo guscio e la sua materialità tangibile così come attraverso l'illuminazione, l'acustica e il suo potenziale narrativo. Lo spazio concepito in maniera scenografica ha la capacità di trasmettere al ricevente un'esperienza attraverso il movimento di quest'ultimo al suo interno. La realizzazione dei

concetti scenografici è al contempo l'anticipazione dei loro stessi effetti. Il palcoscenico gestisce la messa in scena come un'opera d'arte totale, un tipo di creatività olistica. Il risultato è l'obiettivo e il suo raggiungimento è il banco di prova per la realizzazione della forma, la percezione del contenuto e la qualità dell'esperienza.

L'approccio scenografico non si interessa dei singoli artefatti bensì delle **relazioni che si vengono a formare tra l'insieme degli oggetti esposti**. Anche dove la disciplina del design risulta essere assoluta, nel suo campo d'influenza, il metodo scenografico ne è prossimo, infatti riflette l'essenza del design ma frammentato in campi di forza centripeta. Il nuovo parametro è la **prossimità, il principio decisivo si basa su quanta familiarità abbia il visitatore con gli eventi e la drammaturgia dello spazio narrativo che lo coinvolgono**.

Il metodo scenografico si riflette nella messa in scena di quanto è accaduto, vissuto e detto in passato che abbia esercitato una certa influenza sugli eventi presenti, volgendo poi al futuro, inoltre fornisce uno **sfondo di significato** agli oggetti esposti, ai protagonisti e alla narrazione. Allo stesso tempo, l'approccio scenografico può suscitare effetti differenti attraverso supposizioni e contraddizioni, talvolta provocatori come l'irritazione che influenza e spinge le persone ad assumere una posizione, talvolta riconcilianti con l'ausilio della proporzione spaziale. La scenografia richiama una diversità di punti di vista che elimina i preconcetti.

Il pensiero narrativo e la progettazione scenica sono la diretta conseguenza creativa della nostra epoca caratterizzata dalla comunicazione multimediale. Una buona scelta scenografica comunica e affascina, unendo logica e magia. La messa in scena scenografica fa suoi gli strumenti dell'ambito teatrale, cinematografico e delle arti figurative per creare inconfondibili drammaturgie spaziali. La

scenografia ci induce a rivivere la storia e le sue narrazioni, diventando parte integrante di un grande racconto singolare o collettivo, un racconto che ci coinvolge restituendoci emozioni e la consapevolezza della responsabilità verso le generazioni future. La scenografia richiama il nostro essere in relazione con gli altri, in quanto abitanti del medesimo spazio o attraverso la quarta dimensione: il tempo.

La scenografia è uno spazio in continua evoluzione progettuale, simbolo e simulazione, fenomenologia e filosofia, percezione e realtà, metodo, metafora e magia. La scenografia è uno spazio vivente. (Atelier Bruckner,2010)

OMAN | Nieuwe Kerk, Amsterdam, 2009 | OPERA AMSTERDAM |

Oman è un allestimento di tipo **immersivo**. un'esperienza teatrale. Lo studio OPERA si mette alla prova con l'allestimento del patrimonio culturale dell'Oman **attraverso due temi e collezioni**, creando un atmosfera che riflette l'anima astratta dell'Oman. L'allestimento è messo in rapporto con l'impressionante architettura della chiesa, il progetto allestitivo ricrea il caratteristico senso del posto dal primo occultamento e la successiva scoperta delle caratteristiche dei paesaggi dell'Oman e le sue architetture. I visitatori sono guidati attraverso l'allestimento con un **diverso grado di trasparenza** che filtra la luce formando **piccoli passaggi e ampie prospettive**. Come i visitatori si muovono attentamente attraverso il percorso la scenografia allestitiva rivela lentamente la ricca cultura dell'Oman e allo stesso tempo anche se stessa. Nel loro viaggio attraverso l'allestimento i visitatori scoprono i reperti che rappresentano i secoli dei marinai, dello scambio dell'incenso, degli oggetti artigianali e dell'ospitalità. La sobria architettura dell'Oman riflette le forme monolitiche delle vetrine in contrasto con l'elaborata decorazione della porta posta all'inizio del percorso. I bellissimi dettagli delle armi d'argento e dei gioielli, rappresentano sia la figura femminile che quella maschile nella loro ricchezza e prestigio, è **il teatrale pezzo forte dell'installazione**.

L'installazione è allestita come una stanza del tesoro, è nascosto da un tessuto semitrasparente. La parete lievemente curvata abbraccia i tesori e allo stesso modo i visitatori. Bellissimi e commoventi sono i ritratti della gente dell'Oman degli artisti Mohammad Al Zubair e Khamis Al Mohrri che completano questo vivace viaggio. Il **light design**, in collaborazione con Hans Wolff, gioca un ruolo essenziale in una **rete di ombre, generate dalla luce del giorno filtrata attraverso un alto parasole**, riportando alla suggestiva giocosità della luce e dell'ombra sotto il sole dell'Oman.

David Bowie is | Victoria and Albert museum | Londra |23 Marzo 2013 - 11 Agosto 2013|

Il Victoria & Albert museum ha curato e messo in mostra la prima retrospettiva internazionale della straordinaria carriera di David Bowie, uno dei più importanti pionieri e influente performer dei tempi moderni. La mostra "David Bowie is" esplora i processi creativi di Bowie come innovatore musicale e icona culturale, traccia il suo stile mutevole e il suo continuo e instancabile reinventarsi attraverso cinquant'anni.

I curatori, Victoria Broackes and Geoffrey Marsh, hanno **selezionato più di 300 oggetti** messi in mostra per la prima volta. Includono melodie e canzoni manoscritte, costumi originali, fashion, fotografia, film, musica, video, allestimenti dei palcoscenici, gli stessi strumenti e album di materiale grafico di Bowie.

L'allestimento esplora l'ampio range delle collaborazioni di Bowie con gli artisti e i designers nei campi della moda, suono, grafica, teatro, arte e film. tra i 300 oggetti è presente anche il costume "Ziggy stardust" del 1972 disegnato da Freddie Burretti, fotografato da Brian Duff; la custodia dell'album grafico di Guy Peellaert e Edward Bell; estratti dal film e performance compreso "The Man Who Fell to Earth", video musicali e set designs creati per "the Diamond dogs", tour del 1974. Inoltre ci sono articoli personali mai visti prima come storyboards, schizzi, diari che rivelano l'evoluzione delle sue idee creative.

HOLLYWOOD COSTUME | Victoria and Albert museum | Londra | 20 ottobre 2012
-27 gennaio 2013 | Casson Mann e Dinah Casson |

Allestimento narrativo che riflette il processo creativo e progettuale dei costumi, si estende su tre gallerie.

- *"The objective is to create a strong narrative that will enable the objects to speak, and compel visitors to listen."*
- *"Like theatre design, exhibition design plays a supportive role that has the potential to elevate an experience from the ordinary to the extraordinary."*
- *"In Hollywood Costume, the intimacy of the conversations that visitors were invited to join were a strong contrast to the spatial explosion immediately afterwards."* cit. Dinah Casson (co-founder of exhibition design firm Casson Mann)

L'allestimento ricrea un'**esperienza emozionale e cinematografica che coinvolge i visitatori** nell'evoluzione dei costumi. È stato ricreato il **"dietro le scene"** e l'**ambiente sonoro** dove i visitatori possono rivedere i singoli costumi. I designers e i registi appaiono a grandezza naturale su schermi posizionati su sedie vicino a tavoli in cui vi sono le proiezioni delle interviste, questa combinazione **lascia immaginare al visitatore di origliare le conversazioni fuori dal set**. L'allestimento si conclude con una scena spettacolare dei 50 più iconici costumi di Hollywood che prendono vita grazie alle innovative proiezioni dei volti dei personaggi. Dietro, scene dei film vengono proiettate su un tessuto velato che riempie lo spazio con i suoni e le immagini cinematografiche.

La scelta di allestire i vari elementi e i costumi come elementi singoli per far osservare oltre la silhouette del personaggio e far apprezzare l'integrità e la rifinitura dell'intero.

E come nella collezione completa dei costumi della regina Elisabetta, dal 1912 al 2007, possiamo vedere come ogni costume sia il riflesso della sua epoca culturale nella quale il film è stato realizzato.

GALLERIA1/ PRIMO ATTO **"Deconstruction"**: esplora la costruzione del personaggio.

GALLERIA2/ SECONDO ATTO **"Dialogue"**: in questa fase di sviluppo e crescita del personaggio viene analizzato il ruolo che assume la scenografia e il dialogo che si viene a instaurare tra attori, costumisti e registi.

GALLERIA3/ TERZO ATTO **"Finale"**: L'ultimo atto è la celebrazione di 50 dei personaggi più iconici di Hollywood.



74



75



76



77



78



79

77| 78| 79| David Bowie is, 2013



80| Hollywood costume, 2012/2013, Casson Mann



81



82



83

81| 82| 83| Hollywood costume, 2012/2013, Casson Mann

Oltre le quinte, dietro il sipario. Valorizzazione del sapere artigianale del Teatro alla Scala

Progetto di allestimento del patrimonio scenografico e sartoriale

a cura di Roberta Matto e Federica R. Melis

Abstract

Con il presupposto di utilizzare la scenografia come strumento narrativo, la tesi ha l'obiettivo di comunicare, trasmettere e valorizzare il patrimonio e il sapere artigianale dei laboratori – atelier del Teatro alla Scala attraverso un allestimento di beni materiali e immateriali. L'ipotesi di progetto nasce dalla lettura del bando di gara proposto dal comune di Milano relativo alla concessione in uso degli spazi ex Ansaldo di via Tortona, 54 – edifici 12A, 13, 31, 32 - con il fine di "promuovere e sviluppare attività culturali e imprenditoriali in ambito creativo e restituire alla città uno spazio che ospiti attività e progetti".

Il percorso progettuale ha visto come prima tappa l'analisi dell'area di interesse : luogo storico della Milano moderna, lo stabilimento Ansaldo si estende per 70.000 mq ed è compreso tra le vie Bergognone, Tortona e Stendhal. Risulta ben collegato al resto della città attraverso la presenza di numerose modalità di trasporto pubblico (stazione, metropolitana, bus) ed è caratterizzata da un distretto molto giovane e dinamico del Fuorisalone ospitando, nella settimana del design, numerose installazioni ed eventi. L'area ha, soprattutto, un notevole potenziale di sviluppo in ambito culturale: ospita il Museo delle Culture di David Chipperfield, la Collezione di marionette dei Fratelli Colla, l'OCA - Officine Creative Ansaldo e, appunto, i Laboratori del Teatro alla Scala. Si è definito come motivo di interesse la presenza degli atelier e del patrimonio storico – artistico ad essi legato. Prima dislocati nelle sedi di Bovisa, Pero, Abanella e nello stesso teatro, sono riuniti, dal 20 febbraio 2001, presso l'ex insediamento industriale: si tratta di un'imponente struttura di 20.000 mq suddivisa in tre padiglioni intitolati al regista Luchino Visconti, allo scenografo Nicola Benois e al costumista Luigi Sapelli (nome d'arte Caramba), capace di ospitare la maggior parte delle lavorazioni artigianali degli allestimenti scenici, scultura, termoformatura, falegnameria,

officina meccanica, assemblaggio scene, sartoria, elaborazione costumi e lavanderia; nello spazio, oltre ad essere custoditi più di 60.000 costumi di scena, sono presenti le sale prova per il coro e uno spazio per le prove di regia perfettamente corrispondente al palcoscenico del Piermarini. In seguito alla visita dei padiglioni, si è pensato di raccontare, tramite il ripensamento di elementi scelti - scenografia, costumi e materiale di studio – l'arte del mondo scenografico e sartoriale scaligero; in quest'ottica l'intervista al Direttore dei Laboratori, Roberto De Rota, ha garantito un valore aggiunto all'intero progetto sottolineando come i grandi cambiamenti a livello strutturale (dagli sfondi bidimensionali a progetti tridimensionali complessi), nonché la richiesta di maggior dettaglio nei singoli manufatti (riprese televisive ravvicinate), non abbiano diminuito l'apporto artigianale da sempre caratteristico del Teatro, ma anzi come, ancora oggi, negli atelier ex Ansaldo esso si esprima a livello assoluto nel suo senso più antico e nobile.

Nell'iter critico sono stati analizzati diversi casi studio relativi alle modalità di esposizione di costumi e scenografie del Teatro alla Scala: si vuole evidenziare come l'approccio tradizionalmente utilizzato si serva di cornici architettoniche che esaltano la teatralità (Roberto Capucci al Teatro Farnese) oppure affidi ai singoli manufatti la capacità di raccontare e raccontarsi (Il costume veste la musica a Palazzo Morando) combinando linguaggi artistici diversi (Il dissoluto punito alla Triennale di Milano). L'ipotesi progettuale vede, invece, l'utilizzo di un ex spazio industriale neutro e asettico, caratterizzato da navate lunghe e regolari e scandito dalla presenza di massicci pilastri : parte del piano terra e il piano ammezzato sono stati dedicati ai servizi (aree relax – lettura, bar, bookshop, sala conferenze, archivio, zona performance libera), la mostra permanente, suddivisa in due macro temi principali - scenografia e costumi – è stata conseguentemente distribuita tra il piano

terra e il piano primo, infine uno spazio per mostre spinoff è stato ricavato in una navata del piano terra. In corrispondenza degli spazi espositivi, due aree laboratoriali sono accessibili indipendentemente dalla mostra e offrono un programma di workshop ed eventi aperto alla città.

In fase di progettazione sono stati definiti gli ordinamenti scientifici di 11 rappresentazioni storiche del Teatro alla Scala di cui sette opere (Carmen, Don Carlos, Aida, Otello, Don Giovanni, La traviata, Un ballo in maschera) e quattro balletti (Don Chisciotte, Giselle, La bella addormentata, Romeo e Giulietta): il materiale, rintracciato principalmente nell'Archivio La Scala (www.archiviolasca.org), è stato poi analizzato e selezionato in apposite schede in cui le date delle stagioni principali e i macro temi di ricerca – scenografie, costumi e comunicazione – suddivisi a loro volta in materiali di fase progettuale (bozzetti, schizzi, maquettes, fotografie del processo artigianale), testimonianze (fotografie, video, note, dati, notizie) e artefatti veri e propri, hanno permesso di schematizzarli in una griglia di lettura immediata. Nelle suddette schede, che raccolgono quindi il materiale presente nell'allestimento e nelle aree di archivio, sono stati evidenziati gli elementi che fanno effettivamente parte della mostra.

Le riflessioni sul tema della valorizzazione del patrimonio artigianale scaligero hanno portato all'ipotesi progettuale di due allestimenti permanenti collocati all'interno degli edifici dell'ex acciaieria Ansaldo, gli stessi che ospitano i laboratori del Teatro alla Scala, nel cuore di Milano. La prima esposizione che si incontra al piano terra dell'edificio 13 ha come tematica portante "la scenografia", con l'allestimento dei documenti storici dell'archivio del Teatro alla Scala in uno spazio performativo, che invita il visitatore ad interagire con elementi di scena come

argani, carrucole e rocchetti che assumono il ruolo di espositori e allo stesso tempo si rivelano per il loro impiego nell'ambito teatrale. Data la conformazione dello spazio e degli accessi - l'ingresso coincide con l'uscita -, il percorso risulta essere stabilito, a senso unico e circolare. Il visitatore è condotto attraverso tematiche specifiche del progetto scenografico-teatrale, che si dispiegano in maniera parallela nelle due navate dello spazio espositivo. Dopo un breve video introduttivo, la prima area che si incontra nel percorso di visita coincide con le fasi iniziali del progetto scenografico: la messa in scena di maquette e bozzetti. Segue l'area dedicata alle rappresentazioni bidimensionali, che si identificano principalmente nei fondali. Nella zona parallela viene affrontato il tema delle realizzazioni tridimensionali, sia di elementi decorativi di scena - di medie e grandi dimensioni - che di quinte volumetriche, con un focus sulle diverse fasi produttive. Il percorso termina con un'ultima area laboratoriale, che si rifà nella disposizione e negli arredi ai laboratori Scaligeri riguardanti la rappresentazione più artistica, con la possibilità da parte del visitatore di partecipare a workshop sulla decorazione di fondali e sulla scultura di alcuni elementi tridimensionali. Infine si incontrano quattro postazioni video immersive, ognuna dedicata alle sezioni dei laboratori di scenografia: falegnameria, meccanica, decorazione e scultura.

Nell'elaborato ci si vuole focalizzare sull'allestimento permanente relativo ai "Costumi e Accessori del Teatro alla Scala" collocato al primo piano dell'edificio 13 di via Bergognone, 34. In fase di progettazione la maggior difficoltà riscontrata è stata quella di dover allestire sia beni materiali di piccola scala – costumi e accessori- nelle grandi aree dell'ex Ansaldo, sia beni immateriali – le tecniche e l'arte artigianale - del reparto di sartoria che necessita di strumenti semplici. Per questo motivo, si è pensato di

suddividere il percorso in sei aree tematiche (opera, artigianato, confronto tra personaggio maschile e femminile, balletto, accessori e spettacolo) in cui il visitatore può, di volta in volta, sentirsi parte del racconto attraverso un iter che gli permetta da una parte di interagire con alcuni elementi (ad esempio i personaggi rappresentati dagli accessori di Aida) e dall'altra di mettere subito in pratica ciò che sta imparando. Nell'allestimento sono, infatti, presenti dei punti nodali interattivi (totem e video) che il visitatore può interpellare grazie a un sistema di tag rfid integrato nel suo biglietto di visita : se alcuni di questi permettono di scegliere quale tematica si vuole approfondire, soprattutto in riferimento ai singoli personaggi, altri comportano azioni immediate quali disegnare, eseguire delle piccole tecniche di sartorie, accostare pattern e dettagli decorativi, scegliere i tessuti. Il processo sartoriale viene in questo modo vissuto in prima persona: i costumi e gli accessori esposti, visibili a 360° assumono un valore aggiunto in quanto collocati in corrispondenza dei focus artigianali. Inoltre, sfruttando il proprio biglietto come una sorta di "taccuino digitale", l'utente può in un secondo momento connettersi a un'area personale del sito e ripercorrere la propria visita soffermandosi maggiormente su alcuni contenuti e approfondendo alcuni temi. Il percorso risulta quindi definito dall'azione del singolo che, pur attraversando consecutivamente gli spazi, può muoversi liberamente in essi: se nella prima parte dell'allestimento l'andamento risulta essere concentrico in quanto stabilisce come punto di partenza le aree di focus artigianale in corrispondenza dei pilastri, nella seconda parte cambia approccio a costituire un climax emozionale. I costumi dei balletti vengono sospesi a indicare le loro caratteristiche principali di leggerezza e flessibilità, gli accessori – i copricapi di Aida – sono distribuiti in ordine sparso su elementi verticali, e infine, gli ultimi costumi, relativi all'opera Aida, costituiscono una sorta di spettacolo.

Per accedere alla mostra permanente si attraversa una sala vuota, sui muri della quale sono proiettate immagini della vita lavorativa all'interno del padiglione Caramba accompagnate dal rumore delle macchine da cucire, voci e risate delle sarte, che introducono alle suggestioni del percorso. La prima area, dedicata allo studio del bozzetto e alla figura del tagliatore, è preceduta da un video introduttivo e completata da una zona di approfondimento dell'evoluzione sartoriale e del personaggio de La traviata, Violetta Valery. Dietro una parete due video-finestre permettono al visitatore di vedere ciò che sta succedendo in tempo reale all'interno del padiglione. L'area dedicata al focus artigianale prevede tre tappe interattive e descrive nel dettaglio, attraverso video, documenti e costumi, le tecniche sartoriali più rilevanti. L'area successiva rappresenta il confronto tra un personaggio femminile, Carmen, e un personaggio maschile, Don Giovanni : in entrambi i casi si possono ammirare i costumi delle stagioni principali, interpellare i totem interattivi per approfondire la conoscenza dei protagonisti e ascoltare alcuni brani selezionati all'interno dell'installazione tessile che fa da ponte tra i due. Il percorso prosegue in uno spazio di minore dimensione, costituito da un'unica navata che permette al visitatore di entrare all'interno di un cannocchiale visivo. Con un approccio allestitivo diverso si rappresentano quattro balletti in successione attraverso un percorso dinamico che permette di visualizzare al meglio i costumi appesi e di interagire con i totem di approfondimento. Un pannello interattivo introduce l'area degli accessori; per quantità sono stati scelti i copricapi riccamente dettagliati dell'opera Aida: l'utente, attraverso il totem, può scegliere di quale categoria dei numerosi personaggi vuole ascoltare la storia. Il percorso termina con un climax materico immersivo in cui le proiezioni di stagioni storiche di Aida si alternano con alcuni costumi delle stesse, via via più numerosi

fino ad arrivare alla conclusione con un vero e proprio spettacolo dell'abilità artigianale scaligera. Terminato il percorso, un'area laboratoriale permette al visitatore, alle scolaresche, ma anche agli esterni di partecipare a workshop organizzati e riprende nella disposizione delle postazioni di lavoro sia le fasi descritte nell'allestimento sia l'ambiente reale del padiglione Caramba.

4.0 Analisi bando e area di progetto

L'ipotesi di progetto nasce dalla lettura del bando di gara proposto dal comune di Milano relativo alla concessione in uso degli spazi ex Ansaldo di via Tortona, 54 – edifici 12A, 13, 31, 32 - con il fine di "promuovere e sviluppare attività culturali e imprenditoriali in ambito creativo e restituire alla città uno spazio che ospiti attività e progetti". Il bando specifica l'ambito di interesse definendo le attività e le iniziative comprese nel campo della musica, delle performing arts, del cinema e audiovisivo, dei linguaggi digitali, delle arti visive, del design e della moda. Comprende anche eventi multidisciplinari, compresi allestimenti permanenti e temporanei e attività di coworking e laboratori nel settore dell'impresa creativa. Il bando prevede, inoltre, l'attrezzamento di spazi comuni per attività pubblica quali caffetteria, area ristoro, spazi di socializzazione e commerciali.

Una prima fase di ricerca è stata dedicata all'analisi dell'area di interesse : luogo storico della Milano moderna, lo stabilimento Ansaldo si estende per 70.000 mq ed è compreso tra le vie Bergognone, Tortona e Stendhal. Storicamente il complesso nasce nel 1904 quando le imprese Züst, AEG e successivamente la Galileo Ferraris vollero installare i propri insediamenti qui. Negli anni Sessanta i locali cambiarono decisamente destinazione e furono utilizzati per la produzione di locomotive, carrozze ferroviarie e tramviarie fino agli anni Novanta quando l'area venne acquistata dal comune di Milano con lo scopo di promuovere e diffondere iniziative culturali. Oggi il complesso è caratterizzato da una lunghissima ed intatta cortina che circonda l'isolato lungo via Tortona e che funge da recinto per tutta l'area. L'area risulta ben collegata al resto della città attraverso la presenza di numerose modalità di trasporto pubblico (stazione di Porta Genova, fermata metropolitana, tram 2, 9 e 14) ed è caratterizzata dal distretto zona Tortona molto giovane e dinamico del Fuorisalone

ospitando, nella settimana del design, numerose installazioni ed eventi. Ai fini progettuali, si vuole sottolineare soprattutto, un notevole potenziale di sviluppo dell'area in ambito culturale; la zona dell'ex Ansaldo è infatti caratterizzata da quattro centri di notevole interesse.

Museo delle Culture di David Chipperfield

In fase di ultimazione il grande progetto che ha coinvolto il famoso architetto inglese David Chipperfield, e che porterà alla nascita del Museo delle Culture, grande polo museale comprendente il Nuovo Museo Archeologico, il Centro delle Culture Extraeuropee, il CASVA (Centro di Studi sulle Arti Visive) e il Laboratorio di marionette tradizionali dei F.lli Colla. Il progetto vincitore del concorso internazionale per il recupero dell'area, prevede la ristrutturazione di alcuni edifici esistenti e la costruzione di un nuovo edificio che ospiterà il Centro delle Culture Extraeuropee. Un edificio che è capace di creare una facciata interna su di una hall centrale che accoglie e indirizza il pubblico, come una piazza urbana coperta. Nella doppia facciata in vetro traslucido della hall è contenuto un sistema di camminamenti che portano agli spazi espositivi. Il nuovo centro culturale sarà caratterizzato da corpi dalle forme squadrate rivestite in zinco e da una struttura centrale in cristallo illuminata 24 ore su 24, la cui geometria si presenta evidentemente diversa da quella degli altri volumi. La struttura prevederà la stretta integrazione fra funzioni museali e attività culturali e troverà il suo fulcro nelle collezioni extraeuropee delle Raccolte d'Arte Applicata, formate a partire dalla seconda metà dell'Ottocento e per tutto il Novecento e oggi interamente custoditi nei depositi del Castello Sforzesco e non visibili per mancanza di spazi espositivi in quella sede. Oltre tremila opere provenienti da Medio Oriente, India, Cina, Giappone,

America Precolombiana, armi e strumenti musicali etnografici e una collezione islamica di ceramiche frutto di donazioni di missionari, viaggiatori e collezionisti milanesi.

La Collezione di marionette dei Fratelli Colla

L'esposizione di una delle più antiche compagnie del mondo di marionette è stata scelta come parte integrante del grande progetto di Chipperfield che ha pensato di integrare i laboratori degli artigiani nell'opera di riqualificazione.

L'OCA - Officine Creative Ansaldo

Uno spazio per teatro, musica, design, arti visive, moda, poesia, artigianato, cinema, letteratura che si propone di diventare fulcro di attività multiculturali ed è composto da tre spazi specifici: Agorà - realtà creative emergenti - Palco _concerti e spettacoli teatrali e Primo Piano, destinato a esposizioni e mostre.

I Laboratori del Teatro alla Scala

Il Comune ha concesso da tempo sette padiglioni del complesso ex Ansaldo al Teatro alla Scala, dove oggi sorgono il palcoscenico prove, gli archivi con 80.000 costumi di scena, la falegnameria e la mensa.

Si è definito come motivo di interesse la presenza degli atelier e del patrimonio storico – artistico ad essi legato. Prima dislocati nelle sedi di Bovisa, Pero, Abanella e nello stesso teatro, sono riuniti, dal 20 febbraio 2001, presso l'ex insediamento industriale: si tratta di un'imponente struttura di 20.000 mq suddivisa in tre padiglioni intitolati al regista Luchino Visconti, allo scenografo Nicola Benois e al costumista Luigi Sapelli (nome d'arte Caramba), capace di ospitare la maggior parte delle lavorazioni artigianali degli allestimenti scenici, scultura, termoformatura, falegnameria, officina meccanica, assemblaggio scene, sartoria, elaborazione costumi e lavanderia; nello spazio, oltre ad essere custoditi più di 60.000 costumi di scena, sono presenti le sale prova per il coro e uno spazio per le prove di regia perfettamente corrispondente al palcoscenico del Piermarini. In seguito alla visita dei padiglioni, si è pensato di raccontare, tramite il ripensamento di elementi scelti - scenografia, costumi e materiale di studio – l'arte del mondo scenografico e sartoriale scaligero; in quest'ottica l'intervista al Direttore dei Laboratori, Roberto De Rota, ha garantito un valore aggiunto all'intero progetto sottolineando come i grandi cambiamenti a livello strutturale (dagli sfondi bidimensionali a progetti tridimensionali complessi), nonché la richiesta di maggior dettaglio nei singoli manufatti (ripresate televisive ravvicinate), non abbiano diminuito l'apporto artigianale da sempre caratteristico del Teatro, ma anzi come ,ancora oggi, negli atelier ex Ansaldo esso si esprima a livello assoluto nel suo senso più antico e nobile.

In visita ai Laboratori - atelier

La visita ai laboratori – atelier del Teatro alla Scala ha permesso di analizzare nel dettaglio sia il padiglione di scultura/scenografia Benois che quello di sartoria Caramba: si vogliono sottolineare in questo paragrafo le caratteristiche principali riscontrate in entrambi gli spazi artigianali. Il padiglione Benois, suddiviso principalmente nelle aree di scultura, falegnameria e meccanica, ha visto i cambiamenti più importanti a livello strutturale : negli anni Settanta, infatti, si è passati da una scenografia di tipo bidimensionale (fondali dipinti con effetto prospettico) a una costruzione complessa a tre dimensioni, quindi percorribile e calpestabile. Anche le nuove tecniche di ripresa cinematografica hanno comportato significative modifiche in quanto si è reso necessario dettagliare il più possibile i singoli elementi costituenti la scena che risultavano prima impercettibili al pubblico presente in sala; questo ha portato all'utilizzo di materiali innovativi, oltre il polistirolo, quali le resine sintetiche caratterizzate da costi contenuti e facile lavorazione. Infine, poiché il Teatro alla Scala non solo è uno dei pochi a livello internazionale a progettare e produrre artigianalmente tutte le scenografie e tutti i costumi, ma costruisce, presta e ridefinisce i propri artefatti anche in funzione di rappresentazioni in altri teatri, si ha la forte necessità di utilizzare strutture modulari, facilmente adattabili. Il concetto di flessibilità risulta essere basilare anche all'interno del padiglione Caramba dove vengono confezionati costumi e accessori su misura, ma con accorgimenti che li rendono modificabili da persona a persona : gli addetti alla sartoria ordinano materie prime neutre che subiscono successivamente diverse fasi di lavorazione fino ad avere un prodotto il più possibile verosimile all'ambientazione storica. I costumi, dopo la tappa in lavanderia, sono perfettamente conservati nell'archivio e i più rilevanti a livello storico sono esposti a rotazione in una piccola area espositiva, costituita principalmente da teche tradizionali.

Si vuole sottolineare l'importanza storica che il Teatro alla Scala ha avuto un ruolo fondamentale nell'emancipazione femminile : le "sartine" milanesi, infatti, sono state tra le prime donne a poter lavorare fuori dall'ambiente domestico.

Incontro con direttore dei Laboratori Ex-Ansaldo, Roberto De Rota

Quanto segue sono estratti della "chiacchierata" avuta con **Roberto De Rota, direttore dei Laboratori Ex-Ansaldo**. La scelta di riportare il più fedelmente possibile le parole del Direttore permette di trasmettere non solo la conoscenza e l'esperienza di chi lavora da sempre nell'ambiente, ma anche la passione che le accompagna. Roberto De Rota ha rivestito diversi ruoli nella filiera dei laboratori prima di diventare direttore e questo l'ha portato a ritenere la "tecnica teatrale" una vera e propria scienza artistica.

«C'è un mondo dietro alla tecnica teatrale di cui potremmo parlare per giorni. C'è anche stata una mostra a riguardo al CDI a Milano, fatta con l'accademia del Teatro che fa abbastanza promozione a questo posto e promuove direttamente i corsi di formazione. Infatti normalmente noi cerchiamo di far salvaguardare questo tipo di professione attraverso i corsi.»

Parlando della costruzione e della tecnica teatrale dei laboratori:

«**Le tecniche che sono usate sono tecniche che non sono scritte da nessuna parte**, sono tramandate di generazione in generazione, e ogni generazione – la mia è stata forse quella più penalizzata da un certo punto di vista – ci ha messo del proprio di fronte alle nuove sfide che si sono create. La professione con cui ho iniziato è quella di **macchinista falegname**, per cui di tecnica ne so tanto, ho fatto per 15 anni il **responsabile alle costruzioni** e adesso è un anno che svolgo il ruolo di **coordinatore**. In questi 15 anni lo spettacolo è cambiato così tanto che siamo passati da quello che era telaio, tela e legno e alla pneumatica, alla robotica e all'idraulica: mondi completamente diversi. Naturalmente nessuno nasce tuttologo, ognuno crea la sua professione in base all'esperienza. Ci siamo spesso e volentieri affidati all'esterno per cose molto specifiche, però abbiamo mantenuto quello che era il

concetto iniziale. **Ogni teatro ha la propria storia scenografica e di costruzione, per cui non c'è una verità assoluta da cui tutti attingono, ma ognuno applica le proprie conoscenze e i propri materiali**. Pensate che sta partendo un progetto con il Brasile, dove loro vorrebbero costruire un'accademia come la nostra e ci chiedono come si fa a far le cose; diventa veramente difficile spiegarlo in profondità! Rio de Janeiro deve trovare una propria metodologia. Un esempio può essere la scelta dei materiali: immagino che in Brasile gli abeti non ci siano, mentre noi costruiamo con l'abete.»

«**Qui ci si è tramandati di generazione in generazione le tecniche di costruzione che dovevano avere certe caratteristiche e il tutto è legato al palcoscenico**. Questo è un laboratorio che a differenza di altri lavora solo ed esclusivamente sul teatro, cioè non è un laboratorio che fa teatro, cinema e televisione; **le specifiche che vengono fatte qui sono pensate per la convivenza tra gli spettacoli, la velocità dei cambi, l'agilità d'esecuzione del montaggio perché in teatro si cambia spettacolo tutte le sere**. Bisogna avere modo e metodo per poter fare questo tipo di produzione, si pensa già a come si muoveranno le varie componenti, o altrimenti le condizioni per cambiare spettacolo saranno disagiate e non si avranno i tempi sufficienti per riuscire a farlo.»

«Al giorno d'oggi si utilizza molto più ferro che legno, anzi è aumentato il ferro mentre il legno non è diminuito poi molto. Però naturalmente quello che è **notevolmente calato è l'aspetto pittorico legato più che altro ai fondali di tela dipinta appesa**. Perché, oltre a non avere più dei registi e dei bozzettisti che fanno solo teatro, c'è da dire che l'avvento della ripresa televisiva" e dello zoom ha fatto sì che "piano piano hanno portato a fare dei "mostri", cioè spettacoli veramente grossi e alle volte

anche arzigogolati.»

«Una volta c'era una **squadra di macchinisti che era addetta solamente alla modulistica**, cioè esisteva tutto un parco di materiale generico e c'era una squadra che era addetta a montare un "tetris" per quasi tutto quello che serviva – ancora oggi utilizziamo materiale generico ma non così tanto - e davanti veniva messo il telaio con la tela. Anche per quanto riguarda l'immagazzinamento e il trasporto, una volta uno spettacolo ci stava in un container, oggi facciamo spettacoli che non ne bastano venti.»

«L'altra caratteristica grossa è questa: **una volta la tela veniva armata in teatro, addirittura i macchinisti erano anche costruttori**; veniva portata la tela e da lì si costruiva dietro il telaio con la sagoma che veniva fatta direttamente sul palcoscenico. Oggi si fanno cose ben diverse. **La vecchia scuola è molto apprezzata dagli scenografi ed è un peccato che si perda da un certo punto di vista la manualità con il passare del tempo.** Stessa cosa succede anche nella costruzione: si è passati da una costruzione classica a una costruzione più "lineare" poco stimolante per gli addetti ai lavori. Un'esperienza, di quando ero capo del reparto di falegnameria, in quanto abilità e applicazione delle conoscenze del proprio settore è stata la **Tosca di Ronconi**, quella che adesso è andata in Kazakistan. Costruire la Tosca di Ronconi, che non era disegnabile, **è stato un lavoro incredibile per la falegnameria, fuori prospettiva, fuori da ogni logica, fu una sfida e proprio quello ti dava quella capacità.** Oggi il lavoro è cambiato, ci si "diverte" un po' meno. Si è cambiato interlocutore e la scuola italiana di teatro è stata un po' messa da parte. I grandi registi e scenografi lavorano più all'estero, dove viene richiesto quello che fa parte della nostra storia. Noi qui importiamo dei registi e degli scenografi che sono "nordici", portano dei progetti che sono molto

lontani da quella che è la nostra tradizione, hanno una visione diversa. **Tutto il mondo ci ha sempre riconosciuto le nostre capacità nel nostro ambito lavorativo, con le nostre metodologie, si va a perdere quello che è la specificità del teatro italiano** purtroppo. Chi non fa parte della nostra cultura potrebbe ritenere Zeffirelli "pomposo", per me invece è una persona con cui ci si capisce e promuove qualcosa che veramente fa parte della nostra cultura, qualcosa da portare avanti e passare alle generazioni. Si vive in un ambito un po' sotto tono, **oggi mancano le idee**: negli anni Ottanta c'erano tutta una serie di spettacoli classici e poi c'erano delle realizzazioni innovative, ma molto più innovative di quelle che vengono realizzate al giorno d'oggi, più interessanti e intelligenti. Un esempio è il **Macbeth, quello con il cubo che girava sullo spigolo**, uno spettacolo geniale e bellissimo, naturalmente trasgressivo rispetto a quella che era la logica. Un altro esempio è l'**Otello del 2000**, che adesso non c'è più. Adesso stiamo facendo un Aida che sono quattro scatole...»

Talvolta le opere sono riprese a distanza di anni, vengono prestate o anche vendute interamente. **«Le scenografie dell'Aida del 1966-1967 è stata ripresa, rimessa in sesto e riallestita nella stessa maniera in cui era stata fatta ai tempi.** È un lavoro che abbiamo già fatto più volte. Un altro esempio è il **Barbiere di Siviglia di Ponnelle** (Jean Pierre Ponnelle / stagione 1969-1970) che, dopo aver fatto il giro del mondo ed essere stato messo in scena diverse volte, non stava più insieme: **l'abbiamo ricostruito uguale a partire dai vecchi bozzetti**, con le stesse caratteristiche addirittura. Questa Aida nella fattispecie l'abbiamo restaurata e l'abbiamo mandata a fare una trasferta a Tel Aviv, adesso sta andando in Corea. Mentre l'Aida del 2006 è stata venduta al Kazakistan, ma non hanno neanche le competenze per mettere insieme

l'opera per cui, insieme all'opera, abbiamo dovuto mandargli 5 tecnici nostri; anche perchè è concepita per un palcoscenico come il nostro, con movimento di ponti, dimensioni diverse, ecc...e quindi è complicato inserirla su un palcoscenico diverso. È stato l'ultimo lavoro fatto con Zeffirelli e ci eravamo affezionati tutti. La "vendita" di un'opera è una novità degli ultimi tempi che ha dato vita a polemiche, perché decidere cosa dare via e cosa no, in base a cosa decidere... insomma, le logiche di mercato sono lontane dalle logiche artistiche.»

«Franco Zeffirelli in questa Aida del 2006 ha fatto una sintesi di tutto ciò che aveva realizzato nella sua vita, ed è stata l'ultima sua realizzazione. Per cui se uno va a vedere l'Aida di Verona, l'ultima che ha fatto, nel video si vede perfettamente che il gioco di luci che c'è dietro alla scena è legato ai gradoni. Sono tutte linee di gradoni che vengono illuminati sullo spigolo, per cui alla fine ha focalizzato quell'immagine e l'ha riproposta all'interno dell'ultima Aida che ha fatto. Un elemento a cui ho contribuito attivamente nella realizzazione, durante la produzione di questo spettacolo, è il carro di trionfo. Questo stava praticamente in un camion, c'è tutto un gioco di incastri ed è stato realizzato proprio come si faceva una volta. Poi abbiamo fatto la prova statica: abbiamo chiamato tutti nei laboratori, anche le sarte, e ci siamo messi sopra. Questo elemento arriva fino a 6 m d'altezza.»

Anche i macchinisti ogni tanto diventano attori. «**L'Aida dell'85-86 di Ronconi era mastodontica**, forse c'era fin troppa roba in scena, che io mi ricordi mancava solo un vigile: nella scena della marcia trionfale continuavano a entrare e uscire cose. **Io in questo periodo ero sul palcoscenico come macchinista**. Alla chiusura dell'atto primo c'era questa grande sfinge e insieme ai mimi la portavamo fino al boccascena. Avevamo ste corde, c'era chi faceva finta di tirare chi invece lo faceva

sul serio, per cui **eravamo circa una quarantina di macchinisti con il perizoma. Capita che i tecnici per motivi di regia entrino in scena**. Mi piaceva molto e mi prodigavo spesso, nello spettacolo Pagliacci ero sul palco a montare il circo, mi piaceva molto!».

All'interno dei laboratori veri e propri:

«**Noi in pratica qui facciamo prototipi** perchè quando si parte a realizzare qualcosa non sai mai quale sarà. Ci pensi, non ci dormi la notte e trovi delle soluzioni. Ed ogni volta è come se fosse la prima, per cui c'è sempre quella apprensione, per tanta esperienza che tu abbia. Da un lato è spettacolare perchè tu continui a elaborare" cose nuove "dall'altro non ti da punti di riferimento per cui c'è sempre un po' di paura.» **I materiali di base dei vari elementi tridimensionali sono legno e ferro, con rivestimento in polistirolo**. «Il lavoro è organizzato a squadre, con i responsabili che talvolta seguono più di un'opera. Se c'è più lavoro di quello gestibile, alcune operazioni semplici possono essere fatte fare a esterni per potersi concentrare meglio sulle parti più nobili della costruzione. In officina meccanica, si lavorano all'anno circa 150 – 160 metri cubi di legname. C'è una sala macchine dove tre operatori "sfettano" soltanto il legno, e lì è più una fabbrica che un laboratorio».

Come avviene la scelta di un progetto per uno spettacolo? «Normalmente **vengono scelti regista e bozzettista e questi propongono la loro idea**, ma non ci sono più progetti tra cui scegliere. Poi c'è una fase di verifica, di espressione di dubbi e di aggiustamenti della parte artistica. Una volta data la benedizione a questa, si parte. A quel punto ce lo portano qui, ce lo spiegano e nasce lo spettacolo. Che poi uno spiega la sua idea, ma quando parla cerca di convincersi perchè è una cosa che non abbiamo mai fatto né noi né lui, per cui c'è tutto un aspetto psicologico del capire qual è l'anima di quello

spettacolo, mentre poi il farla è il meno.»

«**L'attività in laboratorio è pensata proprio per il palcoscenico su cui andrà a finire, quindi si sa già precisamente quali sono le dimensioni, dove andrà collocato in scena e dove andrà spostato quando non è in scena, come muoverlo, ecc...** A volte, per situazioni più complesse, si fanno simulazioni in scala per gestire gli ingombri e sistemare gli spazi. **C'è quindi un progetto di costruzione del "progetto scenografico", seguito da tecnici più che dallo scenografo.**»

«Le dimensioni delle scenografie oggi sono aumentate, anche perché è aumentato il palcoscenico e quindi si possono fare cose più azzardate. Il processo di produzione è cambiato: una volta tutte le prove di scena e di regia si facevano in teatro, mentre il laboratorio poteva permettersi di fare delle cose anche non perfette perché c'era ancora una quindicina di giorni per rifinire le cose in teatro prima di andare in scena. Oggi non è più possibile, **la produzione deve essere una macchina perfetta**, e spesso i turni coprono le 24 ore. Per cui servono spazi così per poter montare l'intero spettacolo qui, in modo che quando va in teatro è già tutto risolto. Anche la regia si fa qui. Le prove tecniche in teatro sono legate soprattutto all'illuminotecnica e all'acustica, mentre il resto viene provato qui.»

Tutto quello che viene prodotto qui nei laboratori viene poi conservato? «Inizialmente sì, poi ovviamente gli spazi son quel che sono e quindi alla fine ci son da fare delle scelte: qualcosa si butta, qualcosa si prende o da in affitto, ecc... C'è un magazzino enorme in zona Pero a Milano, dove tengono gli allestimenti. Gli allestimenti di ripresa che vanno in teatro però ripassano da qui per essere ritoccati (polvere, muffe, ...). Ci sono allestimenti di 2 o 3 anni che vengono buttati perché non si pensa possano essere ancora utili, altri, come la **Bohème** fatta con

Zeffirelli, viene ancora conservata.»

«**Il Fidelio**», la prima di stagione del 7 dicembre 2014, "è ambientato dentro una fabbrica dismessa per cui tutta la scena è fatta di mattoni e cemento armato finto. Tutta la lavorazione è stata fatta su ferro o legno [...]. Oggi anche la sicurezza non dà più la possibilità di usare la modulistica fatta e concepita in quella maniera. Ogni scala che viene usata deve essere certificata. Nonostante il fatto che in teatro, per trent'anni, non si è mai parlato di sicurezza perché praticamente non ci sono mai stati incidenti. Anche perché una volta c'era più capacità lavorativa. Oggi si parla tanto di sicurezza perché le persone hanno paura di fare.»

«Questi carrelli sono di "Fidelio", si è voluto fare un cambio d'atto nel quale avviene un cambio di pavimenti. Questo vuol dire che nel primo atto il pavimento è liscio, nel secondo è materico. La prima cosa che viene in mente è "dove lo metto questo pavimento?" [...] alla fine si è scelto di fargli i carrelli per poterlo sostituire senza che si rovinasse. Ma questo non servirà in scena, perché durante lo spettacolo avremo modo di sostituirli mediante i ponti. Serve solo per fare le prove. Tutto questo per dire che **il progetto della costruzione scenografica arriva fino a fornire i mezzi con i quali i macchinisti possano effettuare il cambio di scena**. Poi c'è anche la **complicazione della convivenza di più scenografie e della gestione di più spettacoli alla volta**; oltretutto è capitato che si dovesse studiare come sistemare una scenografia in funzione di un'altra senza avere ancora il progetto della seconda.»

«Qui invece stanno preparando la nuova "Aida", che andrà in scena a febbraio e... non è bella. O meglio ci appartiene un po' meno come spirito rispetto a quella del 2006. Inoltre è una scelta politica particolare perché è un'Aida che già esiste, è stata fatta in Russia a San Pietroburgo, non si sa per quale motivo malsano

ne facciamo una uguale e la mettiamo in scena qui»
Comunque gli scambi con altri teatri sono frequenti.
«Qualche anno fa abbiamo costruito un **"Rigoletto"** nuovo, con Vienna, sono andato io stesso a montarlo a Vienna, [...]. Era stato messo in cartellone perché andasse a Tokio. [...] Quando Sazaki (responsabile del progetto) ha visto lo spettacolo, questo non gli è piaciuto e non l'ha voluto. Però aveva già venduto i biglietti, per cui abbiamo mandato il Rigoletto di dieci anni prima. »

«lo da un lato, quando gli spettacoli fanno fiasco sono contento perché penso che il pubblico ha la stessa sensibilità che abbiamo noi nel fare qualcosa che ci appartiene di più e che rimanda alla tradizione. Dall'altra mi rendo che conto che più la gente non piace quello che facciamo più si va in basso. Cioè, **c'è oggi una tendenza a modernizzare le cose, a cerare di superare la tradizione**; però il pubblico, spesso, si aspetta qualcosa di tradizionale.

Il **"Soldaten"** è uno spettacolo proveniente da Salisburgo, **"donatoci"** dal nuovo soprintendente. Con Salisburgo non abbiamo mai lavorato e abbiamo scoperto che il boccascena di Salisburgo è di circa 40-45 m senza grandi altezze, per cui lo spettacolo nasce come una grande vetrata di un piano. Noi la portiamo in scala, facendo altezze a due piani, ma mantenendo le caratteristiche. C'è una complicità tecnica non da poco dietro, anche perché il primo piano deve essere praticabile.»

«Ci sono stati lavori al limite del plausibile. Uno su tutti il **"Moses"**. Quando è arrivato pretendeva di avere un palcoscenico con 100 metri quadrati di sabbia fatta a dune, in dieci settori; al passaggio i settori dovevano girarsi di 90 °, diventavano mare e poi si aprivano a 30 °. Pensare che l'ultima onda pesava 2 tonnellate. Il progetto come è arrivato non poteva funzionare, però mi sono intestardito e alla fine è andato tutto bene. Questo per sottolineare il fatto che **tra concepire le soluzioni e realizzarle**

c'è molta distanza, addirittura talvolta non si riesce a fare quel che si è ideato e bisogna ricominciare a pensare da capo.»

L'insegnamento che vuole sempre dare è quello che la tecnica è a supporto dell'arte, non il contrario, per cui bisogna mettere l'artista nelle condizioni migliori per poter dare il meglio di sé. Detto questo, «la scena dietro deve essere bella come davanti. Non esiste che una cosa si fa in base al tempo a disposizione, **le cose si fanno solo bene, il tempo c'è sempre**. E in questo si può dire tranquillamente che i laboratori della Scala sono i primi al mondo per aver mantenuto queste capacità lavorative tradizionali. [...] Le vere sfide poi sono sempre state legate alla meccanica e tecnica più che all'imponenza della spettacolo in sé.»

4.1 Casi studio. La Scala in scena

Nell'iter critico sono stati analizzati diversi casi studio relativi alle modalità di esposizione di costumi e scenografie del Teatro alla Scala: si vuole evidenziare come l'approccio tradizionalmente utilizzato si serva di cornici architettoniche che esaltano la teatralità (Sulle note dei costumi di Verdi) oppure affidi ai singoli manufatti la capacità di raccontare e raccontarsi (Il costume veste la musica a Palazzo Morando) combinando linguaggi artistici diversi (Il dissoluto punito alla Triennale di Milano). In apertura un caso studio di Atelier Brückner significativo ai fini progettuali che ha messo in scena l'Opera italiana facendo uso di un approccio scenografico.

That's opera. 200 Years of italian music | touring exhibition | 2008 / 2009 | Atelier Brückner

In occasione dell'anniversario dei 200 anni della casa Ricordi - la più famosa compagnia editoriale - la collezione dell'archivio con alcuni eccezionali tesori dell'Opera italiana sono resi accessibili all'ampio pubblico. Dal 2008 questo allestimento itinerante ha messo in mostra autografi, disegni, schizzi e lettere. L'intento dell'allestimento è mostrare le diverse scene nell'evoluzione di un'Opera. Le installazioni, sono interattive così da coinvolgere i visitatori in un'esperienza affascinante nel mondo dell'Opera. Il tour dell'allestimento terminerà a Milano nel 2015, in occasione dell'expo. L'allestimento conduce i visitatori in un'affascinante viaggio attraverso il XIX secolo fino ai giorni nostri, scoprendo tutti i passaggi coinvolti nella creazione di un'Opera: dalla composizione del Libretto, la stesura della partitura, la progettazione delle scene e dei costumi, le prove generali degli attori e lo spettacolo stesso. Questa struttura d'avanguardia permette ai visitatori di scoprire l'impressionante e invisibile "macchina" di produzione durante la trasformazione delle idee in un'Opera. Dal primo schizzo alla performance sul palco, il processo creativo per ogni Opera è mostrato in cinque aree tematiche che a partire da un'area introduttiva denominata "Making of" passando per le successive "Libretto", "Partitura", "Scenografia", "Voci e Costumi" e infine "Rappresentazione". Una caratteristica che rende unico l'allestimento è la modalità in cui combina i display con i documenti storici, grazie all'impiego della più moderna tecnologia. L'allestimento è diviso in sette sezioni che mostrano i punti chiave del palcoscenico nella storia dell'Opera italiana. Si estende da Giuseppe Verdi con "Aida" e "Falstaff", Giacomo Puccini con "La Bohème", "Tosca" e "Madame Butterfly", al più recente "Prometeo" di Luigi Nono del 1984 e "Teneke" di un compositore contemporaneo Fabio Vacchi. Nelle diverse zone tematiche vengono mostrati sia l'aspetto del contenuto che della progettazione e creazione dell'Opera. Ogni spazio prende un'Opera come esempio del processo attraverso il quale il lavoro viene alla luce e allo stesso tempo offre ai visitatori un'unica e veramente sorprendente esperienza spaziale. L'area "libretto" è caratterizzata dall'esposizione di bozze e copie dei libretti, i segni manoscritti sono presentati in ambiente in penombra, isolato acusticamente, una sorta di camera del tesoro con tutti gli accorgimenti necessari per la conservazione degli artefatti. In "Partitura" il sottile uso del multimediale crea uno spazio narrativo immerso nel suono che attraversa la cava dell'orchestra. I bozzetti scenografici sono esposti in "Scenografia" in forma di maquette in scala 1:50, che rappresenta le effettive viste sceniche e i relati propositi di contestualizzazione. Nello spazio narrativo di "Voci e Costumi" sono esposti gli schizzi dei costumi dell'opera "Madama Butterfly", un film in loop è proiettato sopra al tavolo sartoriale, nel quale è possibile la visione della realizzazione di un kimono. "Rappresentazione - staging the stage" mostra la performance dell'interpretazione moderna dell'Aida. È l'atto finale dell'allestimento Ricordi. Entrando in questa installazione il visitatore si ritrova direttamente nella scena. L'installazione mostra a 270° la struttura e la decostruzione della performance. L'obiettivo è di far provare al visitatore la sensazione di 3 ore di Opera in una visione di soli pochi minuti. L'interpretazione moderna dell'Opera di Verdi l'Aida è stata ripresa da 4 macchine da presa, vengono ripresi gli addetti ai lavori sulla scena davanti a un green screen che trasportano pareti lignee in diverse direzioni. Il filmato dell'Aida è stato "inserito" in queste pareti e la seconda parte della performance realizzata.



84



85

84| 85| That's opera. 200 Years of italian music , 2008/2009,
Atelier Brückner



86



87



88



89

88| 89| That's opera. 200 Years of italian music , 2008/2009,
Atelier Brückner

Il costume veste la musica | 25 giugno - 12 settembre 2010 | Palazzo Morando

In mostra oltre 50 abiti realizzati dal Laboratorio di Sartoria della Scala, sia per l'Opera che per il Balletto. Un modo per rendere omaggio a un'eccellenza nell'eccellenza, ossia al lavoro e all'alta professionalità dei sarti che con pazienza e dedizione confezionano artigianalmente i costumi di scena del Teatro alla Scala. I costumi e gli accessori in mostra sono stati scelti, oltre che per il valore estetico, fra gli spettacoli che hanno rappresentato i momenti più significativi del repertorio scaligero: Don Carlo, Il Trovatore, Così fan tutte, Vita, Tatjana, Lucia di Lammermoor, Fedora, Il Barbiere di Siviglia, Un ballo in maschera, Il flauto magico, Orfeo ed Euridice, Rinaldo, Tosca, Tannhauser, Faust, Giselle, La Bella addormentata, Coppelia, Silphide. La mostra racconta l'intero percorso degli abiti, a partire dallo studio del disegno fino al confezionamento, svelando i segreti e la vita del laboratorio di sartoria. Con oltre 46 addetti alla sartoria, suddivisi in gruppi di lavoro, l'elaborazione, la modisteria, la maglieria, la confezione maschile e femminile, il magazzino stoffe, quello dei costumi, la vestizione che opera in teatro e segue gli spettacoli, il laboratorio del Teatro alla Scala realizza circa un migliaio di nuovi abiti ogni stagione e mette a misura o ripristina 2.000-3.000 costumi di repertorio che conta oltre 60mila capi. I costumi più vecchi risalgono ai primi del '900 e sono stati realizzati dalla sartoria Caramba. La mostra si apre con l'immagine della sala del Piermarini e quattro costumi del Don Carlo. La prima sala espositiva è dedicata al magazzino tessuti, la seconda sala al reparto confezionamento con gli abiti di scena, segue il laboratorio di pittura ed elaborazione dei tessuti. Il percorso espositivo prosegue con i tutù dei balletti e sui monitor presenti nella sala successiva scorrono le immagini di alcune fasi delle lavorazioni dei costumi di "Faust". Foto e pannelli illustrano l'attività del laboratorio di lavanderia, la modisteria, le fasi di lavorazione di maschere e accessori, l'elaborazione dei gioielli di scena. Cinque costumi del Tannhauser chiudono il percorso e su due grandi tavoli al centro dell'ultima sala viene simulata la lavorazione e il confezionamento dei costumi.



90



91



92



93



94



95



96



97



98



99



100



101

Sulle note dei costumi di verdi | 4 agosto - 22 settembre 2013 | Montefeltro

I più bei costumi di scena indossati a partire dagli anni Cinquanta per interpretare i capolavori di Giuseppe Verdi sono in esposizione nel cuore del Montefeltro in occasione delle celebrazioni per i duecento anni dalla nascita del compositore. I Costumi, un tripudio di tessuti, modelli e colori, sono stati concessi eccezionalmente dal Teatro alla Scala, che li cede soltanto per esposizioni di alto profilo. La perla della mostra si trova nella torre del paese, dov'è esposto l'abito indossato da Maria Callas nella stagione teatrale 1953- '54 per interpretare Elisabetta di Valois in "Don Carlo". Oltre al costume realizzato da Nicola Benois, c'è anche la versione di Anna Anni per la rappresentazione in scena nella stagione 1992-'93. Tra gli altri pezzi spicca l'abito di Violetta ne "La Traviata" della stagione 1989-'90, diretta da Riccardo Muti, firmato da Gabriella Pescucci, costumista pluripremiata anche al cinema con un Oscar, sette Nastri d'argento e due David di Donatello. Da "OTELLO" interpretato nel 1959-1961 dall'indimenticabile tenore Mario Del Monaco, con il soprano Margherita Roberti nella parte di Desdemona, ci sono i raffinati costumi creati da Ezio Frigerio, nome noto anche per le scenografie teatrali e cinematografiche. Da "OTELLO" interpretato nel 1959-1961 dall'indimenticabile tenore Mario Del Monaco, con il soprano Margherita Roberti nella parte di Desdemona, ci sono i raffinati costumi creati da Ezio Frigerio, nome noto anche per le scenografie teatrali e cinematografiche. A completare il tutto i costumi del coro di "Un ballo in maschera" nella rappresentazione del 2000-'01, opera che Verdi ha modificato nel libretto perché non piaceva alla censura borbonica.



102



103



104



105



106



107



108

4.2 Schede di ordinamento

In fase di progettazione sono stati definiti gli ordinamenti scientifici di 11 rappresentazioni storiche del Teatro alla Scala di cui sette opere (Carmen, Don Carlos, Aida, Otello, Don Giovanni, La traviata, Un ballo in maschera) e quattro balletti (Don Chisciotte, Giselle, La bella addormentata, Romeo e Giulietta): il materiale, rintracciato principalmente nell'Archivio La Scala (www.archiviolascala.org), è stato poi analizzato e selezionato in apposite schede in cui le date delle stagioni principali e i macro temi di ricerca – scenografie, costumi e comunicazione – suddivisi a loro volta in materiali di fase progettuale (bozzetti, schizzi, maquettes, fotografie del processo artigianale), testimonianze (fotografie, video, note, dati, notizie) e artefatti veri e propri, hanno permesso di schematizzarli in una griglia di lettura immediata. Nelle suddette schede, che raccolgono quindi il materiale presente nell'allestimento e nelle aree di archivio, sono stati evidenziati gli elementi che fanno effettivamente parte della mostra.

dalla mostra e offrono un programma di workshop ed eventi aperto alla città. Si è pensato di caratterizzare maggiormente lo spazio con una struttura di pannelli modulari in legno, sviluppabile sia in orizzontale (pedane) che in verticale (pareti): presente sia negli spazi dedicati ai servizi pubblici, sia all'interno dell'allestimento, vuole ricordare le assi del palcoscenico creando una suggestione materica immediata.

4.3 Progetto

L'ipotesi progettuale vede l'utilizzo di un ex spazio industriale neutro e asettico, caratterizzato da navate lunghe e regolari e scandito dalla presenza di massicci pilastri : parte del piano terra e il piano ammezzato sono stati dedicati ai servizi (aree relax – lettura, bar, bookshop, sala conferenze, archivio, zona performance libera); la mostra permanente, suddivisa in due macro temi principali - scenografia e costumi – è stata conseguentemente distribuita tra il piano terra e il piano primo, infine uno spazio per mostre spinoff è stato ricavato in una navata del piano terra. In corrispondenza degli spazi espositivi, due aree laboratoriali sono accessibili indipendentemente

4.3.1 Piano terra

AREA SERVIZI

L'accesso principale alle aree interessate dall'ipotesi progettuale si trova in via Bergognone angolo via Tortona. Una volta attraversato l'ingresso al cortile comune ai vari edifici, l'entrata agli spazi avviene attraverso la seconda porta dell'edificio 12 A al piano terra rialzato. Varcata la soglia ci si trova subito in un'area dedicata allo svago e al ristoro, da dove è possibile individuare la reception / guardaroba in fondo al cono visivo, in una posizione strategica per il raggiungimento delle aree espositive permanenti e per quella temporanea dello spin-off.

Subito alla sinistra dell'ingresso sono presenti dei gradini e una rampa che permettono l'accesso all'area dedicata ai servizi. Quest'ultima è stata concepita per assolvere alle esigenze dei fruitori, fornendo zone lettura/relax e postazioni più isolate dedicate allo studio o ad attività di interesse culturale. La prima zona che s'incontra si trova ancora sotto il controsoffitto che delimita lo spazio del bar, dove è riproposto un tavolo simile al bancone del bar, in posizione parallela a questo ma divisi da una parete attrezzata alle necessità delle diverse zone.

Il resto della navata, delimitata da un lato dai pilastri e dall'altro da una parete finestrata, è a sua volta suddivisa in due zone distinte. Quella a ridosso dei pilastri è dedicata all'esposizione di libri e volumi, alla lettura e al relax ed è delimitata sotto da una struttura a pedana e sopra da un controsoffitto che rende gli spazi più a portata d'uomo – essendo i soffitti da 8m molto alti-. Questo spazio è caratterizzato da nicchie ricavate tra i pilastri dove è stato pensato un sistema di mensole flessibili per l'alloggiamento dei libri e una pedana a tre livelli completata da sedute flessibili, modificabili in fase di utilizzo.

La seconda zona è dedicata a delle isole studio - da 10 e 8 posti - con illuminazione integrata e racchiuse tramite un telaio ligneo che supporta un

telo polimerico opalino. Queste postazioni sono più raccolte per isolare il fruitore dall'ambiente circostante.

ALLESTIMENTO

"valorizzazione del patrimonio e del saper fare dei laboratori di scenografia del Teatro alla Scala"

Proseguendo a destra della reception, e oltrepassando la zona dei servizi igienici, ci si trova nell'area dedicata alla prima esposizione permanente con tema portante "la valorizzazione del patrimonio scenografico e del saper fare dei laboratori del Teatro alla Scala". Prima d'incontrare l'allestimento vero e proprio si accede a una zona filtro dove, attraverso una video proiezione, viene introdotto il tema con un breve excursus sulla tradizione scenografica teatrale e i materiali d'archivio del Teatro la Scala - simbolo d'eccellenza nazionale - e con una sintetica presentazione dei Laboratori Ex-Ansaldo insieme ad alcune immagini delle lavorazioni che vengono effettuate al loro interno. Grazie a questa premessa il visitatore sarà in grado di affrontare il percorso allestitivo con più curiosità. Il percorso per necessità logistiche è circolare a senso unico, con l'ingresso che coincide con l'uscita.

Lo spazio espositivo è stato suddiviso in quattro sezioni, ognuna rappresentante una componente del processo realizzativo di un progetto scenografico (elaborati mtaprogettuali, rappresentazione di elementi bidimensionali, realizzazione dei soggetti tridimensionali e infine un'ultima sezione dedicata ai laboratori stessi).

PRIMA PARTE

Proprio come in un progetto scenografico la prima area che si andrà ad affrontare vede la messa in

mostra di elementi della fase progettuale, ovvero le maquette e i bozzetti storici degli spettacoli presi in considerazione. Si è fatta la scelta di posizionare le maquette sopra a dei totem, ad un'altezza di 1,5 m, per favorire un'adeguata visione. Questi sono posizionati ciascuno su una pedana rotante che favorisce la visione a 360° dell'artefatto. Inoltre sono stati impiegati dei pannelli per oscurare le finestre ai fini di permettere la visione del video iniziale e per ricreare la giusta atmosfera nell'area successiva. Infatti ogni maquette viene illuminata dall'alto con l'impiego di faretto su binari, in modo da simulare un'illuminazione a "occhio di bue" tipica del palcoscenico teatrale. Infine ad ogni modello sono stati affiancati, all'interno di cornici, i relativi bozzetti di preparazione storici. Quest'ultimi sono stati ancorati a cavi d'acciaio che, tramite un sistema a carrucole e rocchetti, fa sì che sia l'utente a dover intervenire per poter visionare l'opera abbassando alla giusta altezza ogni cornice.

SECONDA PARTE

Il tema affrontato nell'area successiva, e che occuperà lo spazio rimanente della prima navata, è quello delle rappresentazioni bidimensionali che si identificano principalmente nei fondali. È stata inserita un'installazione costituita da una pedana inclinata con la superficie calpestabile trasparente, al suo interno è stato inserito un meccanismo a rullo, azionato dall'utente attraverso un leva che permette il cambio dell'immagine visibile. Il film in vinile che vi è all'interno raffigura porzioni di fondali in scala 1:1. La scelta di una visione a terra è voluta per rifarsi direttamente alla modalità di lavorazione all'interno dei laboratori. La pedana termina con un pannello alto 3 m che delimita l'installazione ed è il supporto per la proiezione di video raffiguranti i momenti di lavorazione, le tecniche di pittura e l'elaborato finale in scena durante gli spettacoli al Teatro alla Scala. Infine per rendere ulteriormente immersivo lo spazio

si è aggiunto un controsoffitto con finitura riflettente, che ha la funzione di amplificare lo spazio percepito dal visitatore, il tutto accompagnato dall'ascolto del sonoro tipico delle lavorazioni e delle principali arie delle Opere prese ad esempio. Proseguendo il percorso di visita, vengono allestite le riproduzioni in scala 1:2 di sei fondali del "Don Giovanni", realizzato alla Scala nella stagione 2011/2012. Durante il passaggio del visitatore avviene un cambio di scena; i fondali infatti sono temporizzati, dopo un tempo minimo stimato per la visione verranno issati per mezzo di cavi, rocchetti e argani, simulando i movimenti verticali di scena che si svolgono in teatro. Oltre alla visione delle riproduzioni il visitatore potrà osservare i vari meccanismi di scena, grazie a feritoie sui pannelli addossati ai pilastri che permettono la visione degli argani in funzione. Questa infilata di fondali termina con uno schermo alto 3 m, retroproiettato, in cui sono proposte scene dello spettacolo "Don Giovanni", nelle quali si notano i cambi scenografici, accompagnate dalle musiche dello spettacolo stesso.

TERZA PARTE

Si passa alla sezione dell'esposizione dedicata alle realizzazioni tridimensionali, che risulterà a livello di spazi e di tematiche parallelo a quello precedente. La prima sezione di quest'area si caratterizza dall'installazione da un lato di elementi scenografici tridimensionali di piccola/media dimensione su un sistema di piani sfalsati – sia longitudinalmente che in profondità -, dall'altro lato invece sono mostrate le diverse fasi delle lavorazioni attraverso immagini e spiegazioni su pannelli che sono di sfondo all'allestimento di quattro semilavorati, ai diversi stadi di lavorazione, anche questi alloggiati su un sistema di piani sfalsati, ma in maniera regolare e crescente, che accompagnano le diverse fasi fino al semilavorato finale. Segue l'allestimento di una quinta di elementi tridimensionali dello spettacolo

Aida della stagione 2006/2007 di particolare bellezza e forza scenica, costituito da elementi cilindrici di diversa dimensione, orientati orizzontalmente, in vetroresina con colorazione dorata, distanziati e vincolati l'uno all'altro per mezzo di cavi. Dopo questa "parete-filtro" è stata inserita un'installazione per gli elementi scultorici di scena di grandi dimensioni. La struttura è composta da una grande piattaforma girevole di 6,3 m di diametro, simile a quelle impiegate in ambito teatrale, divisa da un pannello centrale e perpendicolare che delimita due sezioni: una dedicata esclusivamente alla messa in mostra di una grande scultura dell'opera Aida e l'altra contenente l'esposizione di alcuni semilavorati sezionati in cui sono evidenti i vari materiali impiegati nella realizzazioni di elementi di scena di dimensioni importanti, con la struttura interna e il rivestimento decorativo esterno. L'area tematica delle rappresentazione tridimensionali termina con la riproposizione dell'installazione immersiva dell'area precedente, composta dalla pedana con all'interno il film in vinile raffigurante questa volta quinte e fondali volumetrici, così come i video proposti e proiettati sul pannello finale provengono da Opere diverse dalle precedenti, caratteristiche per i loro elementi tridimensionali.

QUARTA PARTE

Ultima area dello spazio espositivo è quella dedicata ai Laboratori Ex-Ansaldo di scenografia: a questi si rifà direttamente per la scelta degli elementi d'arredo che raffigurano gli spazi dei laboratori dedicati alla realizzazione di fondali e le postazioni destinate alla lavorazione scultorea. Lo spazio viene così occupato da una postazione a terra molto estesa in cui il visitatore è invitato a intervenire nella realizzazione di fondali con alcuni esempi raffigurati a cui rifarsi. Per poter far ciò lo spazio è dotato di colori e vernici e due rastrelliere a parete in cui sono alloggiati i diversi strumenti per

le rappresentazioni, ad esempio pennelli di diversa finitura e dimensione. L'area a ridosso dei pilastri, proprio come nei laboratori, è allestita con grandi tavoli a cavalletto dedicati alle lavorazioni scultoree e di finitura degli elementi tridimensionali realizzati con il polistirolo. Anche qui sono messi a disposizione del fruitore i diversi strumenti necessari, alloggiati su un sistema di mensole all'interno di nicchie ricavate tra i pilastri. Queste attività, per motivi di sicurezza e per un giusto svolgimento delle diverse tecniche, sono seguite da tutor e la possibilità di organizzare workshop specifici. Infine l'ultima installazione è costituita da quattro postazioni immersive cilindriche con diametro di 2 m, costituite da telo Barrisol® - per le proiezioni - e da un anello metallico - per la messa in forma - ancorato a un controsoffitto in cui sono alloggiati i proiettori. Ciascuna postazione è dedicata a una sezione specifica del reparto scenografia dei Laboratori: falegnameria, meccanica, decorazione e scultura. Gli accessi alle diverse postazioni sono stati pensati per creare un percorso interno dall'una all'altra che conduce fino all'uscita dello spazio espositivo.

SPIN-OFF : ALLESTIMENTO TEMPORANEO

Le figure femminili del Teatro alla scala: dal palcoscenico al retro scena.

Tematica dell'esposizione è la figura femminile del Teatro alla Scala, interpretata sia dalle grandi figure artistiche che sono passate per il palcoscenico del teatro,(scegliendo due figure di cantanti liriche: Renata Tebaldi e Maria Callas; e due ballerine: Carla Fracci e Alessandra Ferri) e i grandi personaggi femminili di Opere e balletti impersonati dalle artiste selezionate (Tebaldi: Desdemona -Otello-, Violetta - La Traviata-, Aida; Callas: Aida, Violetta, Carmen, Elisabetta - Don Carlos-; Fracci / Ferri : Giselle e Giulietta e poi rispettivamente Odile e Odette del lago dei cigni). Parallelamente viene indagato una seconda variante che vede protagonista dello spazio espositivo la figura femminile del retroscena, appartenente al backstage che con il suo operato contribuisce alla riuscita dello spettacolo.

La navata è stata divisa in tre sezioni longitudinali, una centrale con allestimento più volumetrico e ai lati una comunicazione tramite dispositivi video e grandi fotografie a parete. Al centro si è ricreata una struttura costituita da una pedana e un controsoffitto che delimitano l'area di interesse e allo stesso tempo le conferiscono fisicità; l'intento è quello di riproporre uno spazio che possa ricondurre ad un palcoscenico, proprio per il motivo che questa lunga passerella è destinata all'esposizione delle figure femminili della "ribalta".

Si è fatta la scelta di esporre le installazioni che rappresentano le artiste in ordine cronologico per anni di carriera : Tebaldi, Callas, Fracci e Ferri, intervallate alle rappresentazioni dei personaggi dell'Opera e del balletto da loro interpretati con l'esposizione di costumi e reperti fotografici storici.

I costumi sono posizionati sopra a una pedana terminante con un pannello (perpendicolare) rivestito con un film specchiante per permettere la visione a 360° e l'interazione da parte del visitatore che avrà la possibilità di impersonare il personaggio riflettendosi con "addosso i costumi". L'assenza

dei reperti sartoriali è colmata dall'inserimento di pannelli di supporto alla comunicazione fotografica dell'archivio raffigurante le artiste nei panni dei personaggi selezionati, sul retro sono inoltre integrate le informazioni riguardanti entrambe le figure dell'indagine. A ciascun'artista è dedicata un'installazione multimediale cilindrica in Barrisol® dove verranno proiettati frammenti video della loro carriera. Infine i costumi del balletto, nell'area finale della passerella, saranno esposti appesi alla struttura del controsoffitto comunicando così la leggerezza e le specifiche caratteristiche sartoriali.

Sul lato destro dell'area espositiva rispetto all'ingresso si susseguono alcuni dispositivi video (tablet) in cui è possibile visionare singolarmente i video della serie "I mestieri in Rosa" realizzati dal Teatro alla Scala (la ballerina, la scenografa, la maschera, la corista, la violinista, l'attrezzista, la sarta) intervallati da grandi fotografie raffiguranti operatrici all'opera. Il lato opposto è ancora dedicato a questa tematica dove si alternano postazioni multiple per la visione di video (con durata maggiore), proiettati nello spazio compreso dai pilastri, e grandi pannelli dedicati ancora a informazioni e a reperti fotografici.

4.3.2 Piano ammezzato e primo

PIANO AMMEZZATO : AREA SERVIZI

In corrispondenza dell'area dedicata ai servizi collocata al primo piano, si è pensato di destinare l'intera superficie disponibile del piano ammezzato ad ulteriori spazi pubblici. Caratterizzata da una fila centrale di pilastri che la suddivide metaforicamente in due zone tematiche (svago - studio) permette di rilassarsi, studiare, recitare, ma anche approfondire, informarsi, partecipare a conferenze e dibattiti. Una volta varcato l'ingresso il visitatore può scegliere, in base alle proprie esigenze di quale spazio usufruire: il primo contiene un'ampia zona ristoro centrale, un doppio spazio dedicato alla lettura e allo svago caratterizzato da nicchie ricavate tra i pilastri, una pedana a tre livelli completata da sedute flessibili, modificabili in fase di utilizzo e da un'area dedicata a performance libere e quindi attrezzata con una struttura - palcoscenico, sedie libere, specchi, abiti e oggetti sparsi, un camerino. Nell'altra navata può, invece, accedere all'archivio scaligero tramite diverse postazioni multimediali - immagini e documenti - e un'area immersiva caratterizzata da un'installazione a pavimento che permette all'utente di sdraiarsi e assistere alla proiezione su tre pareti di opere e balletti scelti. Un'ultima zona, chiusa da due pareti, contiene l'area dedicata alle conferenze: la struttura in questo caso è stata sviluppata a ricreare i tradizionali gradoni.

PIANO PRIMO ALLESTIMENTO "Costumi e accessori del Teatro alla Scala"

Nel paragrafo si vuole descrivere l'allestimento permanente relativo ai "Costumi e Accessori del Teatro alla Scala" collocato al primo piano dell'edificio 13 di via Bergognone, 34. In fase di

progettazione la maggior difficoltà riscontrata è stata quella di dover allestire sia beni materiali di piccola scala – costumi e accessori- nelle grandi aree dell'ex Ansaldo, sia beni immateriali – le tecniche e l'arte artigianale - del reparto di sartoria che necessita di strumenti semplici. Per questo motivo, si è pensato di suddividere il percorso in sei aree tematiche (opera, artigianato, confronto tra personaggio maschile e femminile, balletto, accessori e spettacolo) in cui il visitatore può, di volta in volta, sentirsi parte del racconto attraverso un iter che gli permetta da una parte di interagire con alcuni elementi (ad esempio i personaggi rappresentati dagli accessori di Aida) e dall'altra di mettere subito in pratica ciò che sta imparando. Nell'allestimento sono, infatti, presenti dei punti nodali interattivi (totem e video) che il visitatore può interpellare grazie a un sistema di tag rfid integrato nel suo biglietto di visita : se alcuni di questi permettono di scegliere quale tematica si vuole approfondire, soprattutto in riferimento ai singoli personaggi, altri comportano azioni immediate quali disegnare, eseguire delle piccole tecniche di sartorie, accostare pattern e dettagli decorativi, scegliere i tessuti. Il processo sartoriale viene in questo modo vissuto in prima persona: i costumi e gli accessori esposti, visibili a 360° assumono un valore aggiunto in quanto collocati in corrispondenza dei focus artigianali. Inoltre, sfruttando il proprio biglietto come una sorta di "taccuino digitale", l'utente può in un secondo momento connettersi a un'area personale del sito e ripercorrere la propria visita soffermandosi maggiormente su alcuni contenuti e approfondendo alcuni temi. Il percorso risulta quindi definito dall'azione del singolo che, pur attraversando consecutivamente gli spazi, può muoversi liberamente in essi: se nella prima parte dell'allestimento l'andamento risulta essere concentrico in quanto stabilisce come punto di partenza le aree di focus artigianale in corrispondenza dei pilastri, nella seconda parte cambia approccio a

costituire un climax emozionale. I costumi dei balletti vengono sospesi a indicare le loro caratteristiche principali di leggerezza e flessibilità, gli accessori – i copricapi di Aida – sono distribuiti in ordine sparso su elementi verticali, e infine, gli ultimi costumi, relativi all'opera Aida, costituiscono una sorta di spettacolo.

PRIMA PARTE

L'opera, il focus artigianale, femminile/maschile. Per accedere alla mostra permanente si attraversa una sala vuota, sui muri della quale sono proiettate in ordine casuale alcune immagini della vita lavorativa all'interno del padiglione Caramba accompagnate dal rumore delle macchine da cucire, dalle voci e risate delle sarte, che introducono alle suggestioni del percorso. La prima area, dedicata allo studio del bozzetto e alla figura del tagliatore, è preceduta da un video introduttivo e completata da una zona di approfondimento dell'evoluzione sartoriale e del personaggio de La traviata, Violetta Valery. La zona è idealmente suddivisa in due parti: il visitatore, appena entrato può subito toccar con mano il mestiere raccontato: una grande parete di bobine, della quale alcuni tessuti sono stati scenograficamente appesi al soffitto, gli permette di conoscere le numerose materie prime che il Teatro alla Scala si procura per avere il massimo raggio d'azione sulle lavorazioni successive. Nella parete di fronte alcune immagini d'epoca fanno da sfondo a tre totem interattivi nei quali si può disegnare alcune parti dei bozzetti storici, visualizzare numerosi video attinenti, tra i quali quello relativo alla figura del tagliatore o quello dimostrativo dell'esposizione di quattro costumi presso il Centro Diagnostico di Milano, o definire, tramite il proprio biglietto-card quale personaggio si vuole approfondire della pedana adiacente. Questa, determinata da pannelli sfalsati tra loro, ospita i costumi di quattro donne, ognuna

appartenente a un'opera : in ordine cronologico, dal basso verso l'alto, si possono visualizzare i dettagli finemente ricostruiti dagli studenti dell'Accademia di Elisabetta (Don Carlo), Desdemona (Otello), Violetta (La traviata) e Amelia (Un ballo in maschera). Tramite il sistema interattivo, sulla parete dietro i costumi, vengono proiettate documentazioni fotografiche del processo di confezionamento. Superata la barriera-filtro dei pilastri si prosegue la visita con l'evoluzione di due opere che si differenziano nel tempo per le scelte sartoriali: se i costumi del "Don Carlo" appaiono simili stagione dopo stagione, quelli de "La traviata" rispecchiano di volta in volta l'epoca a cui appartengono variando colore, forma e materiali utilizzati. In corrispondenza dei pilastri l'utente può approfondire il personaggio storicamente esistito di Violetta Valery, mentre seminascosti da un pannello autoportante due video-finestre gli permettono di assistere in tempo reale a ciò che sta accadendo all'interno del padiglione Caramba. L'area dedicata al focus artigianale prevede tre tappe interattive e descrive nel dettaglio, attraverso video, documenti e costumi, le tecniche sartoriali più rilevanti. L'utente può accostare pattern diversi vedendoli proiettati a pavimento, approfondire alcuni processi artigianali nei video e mettere in pratica semplici tutorial nella zona dei pilastri, approfondire ulteriormente, ascoltare interviste, sfogliare documenti nel tavolo interattivo definito dalla struttura a layers. L'area successiva rappresenta il confronto tra un personaggio femminile, Carmen, e un personaggio maschile, Don Giovanni: a livello sartoriale, infatti, le differenze di confezionamento dei costumi variano tra opera e balletto, ma anche tra donna- uomo. In entrambi i casi si possono ammirare i costumi delle stagioni principali, interpellare i totem interattivi per approfondire la conoscenza dei protagonisti e ascoltare alcuni brani selezionati all'interno dell'installazione tessile che fa da ponte tra i due.

SECONDA PARTE

Il balletto, gli accessori, lo spettacolo. Il percorso prosegue in uno spazio di minore dimensione, costituito da un'unica navata che permette al visitatore di entrare all'interno di un cannocchiale visivo. Anche in questo caso, a introdurre il tema affrontato dall'esposizione, una parete autoportante permette ai visitatori di inquadrare meglio il racconto attraverso un video esplicativo. Con un approccio allestitivo diverso che mira a sottolineare le caratteristiche principali dei costumi da balletto, si rappresentano i personaggi di "Giselle" e del "Don Chisciotte", contrastanti tra loro in fatto di scelte sartoriali. Il percorso dinamico tra le pedane che ospitano i protagonisti permette di visualizzare al meglio i costumi appesi e di interagire con i totem di approfondimento. Un pannello interattivo introduce la successiva area degli accessori; per quantità sono stati scelti i copricapi riccamente dettagliati dell'opera Aida: l'utente, attraverso il totem, può scegliere di quale categoria dei numerosi personaggi vuole ascoltare la storia e attraversare l'installazione per visualizzarne i dettagli. Il percorso termina con un climax materico immersivo in cui le proiezioni di stagioni storiche di "Aida" si alternano con alcuni costumi delle stesse, via via più numerosi fino ad arrivare alla conclusione con un vero e proprio spettacolo dell'abilità artigianale scaligera: su due lunghe pedane a layer i costumi più ricchi dell'opera non hanno bisogno di approfondimenti ulteriori e si lasciano ammirare in tutta la loro perfezione.

LAB AREA

Terminato il percorso, un'area laboratoriale permette al visitatore, alle scolaresche, ma anche agli esterni di partecipare a workshop organizzati e riprende nella disposizione delle postazioni di lavoro sia le fasi descritte nell'allestimento del patrimonio sartoriale sia l'ambiente reale del padiglione Caramba. La zona, che ospita alcuni tavoli dedicati ai visitatori più piccoli, è contraddistinta da aree di disegno, tavoli di condivisione e scambio, "distributori" di tessuto, manichini di prova, postazioni di lavoro singole e di gruppo e offre la possibilità di esporre i propri elaborati.

Indice allegati

Schede di ordinamento

Tavole

Elaborato 1 :

Elaborato 2 :

Indice immagini

- 1| Spazio Kodak, Atelier Bruckner
 - 2| Spazio Panasonic, Atelier Bruckner
 - 3| Spazio Adidas, Atelier Bruckner
 - 4| Mani grandi senza fine, Curino
 - 5| Design Dancing, Molteni
 - 6| Design Dancing, Molteni
 - 7| La voce delle cose, L. Angelini e P. Serafini
 - 8| La voce delle cose, L. Angelini e P. Serafini
 - 9| La voce delle cose, L. Angelini e P. Serafini
 - 10| Sul filo della lana, Studio Azzurro
 - 11| Sul filo della lana, Studio Azzurro
 - 12| Urbanic sonic garden, L. Brusci e Architettura sonora
 - 13| Tapis magique, Miguel Chevalier
 - 14| Città invisibili, Teatro Potlach
 - 15| Castello di Formigine, Studio Azzurro
 - 16| Museo della miniera di Pozzo Gal, Studio Azzurro
 - 17| La fortezza delle emozioni; Studio Azzurro
 - 18| Multivisioni
 - 19| Multivisioni
 - 20| Multivisioni
 - 21| Teatro di Salisburgo
 - 22| Teatro di Salisburgo
 - 23| Fringe Festival
 - 24| Festival dei due mondi
 - 25| Il posto, compagni di danza verticale
 - 26| Burnig man Festival
 - 27| Burning man Festival
 - 28| Notti impressioniste, Skertzò
 - 29| Notti impressioniste, Skertzò
 - 30| Whaiwhai
 - 31| Cronache gonzagalesche
 - 32| Museo dei Martinitt e delle Stelline
 - 33| Museo dei Martinitt e delle Stelline
 - 34| Roberto Capucci al teatro Farnese. In difesa della bellezza
 - 35| Roberto Capucci al teatro Farnese. In difesa della bellezza
 - 36| Roberto Capucci al teatro Farnese. In difesa della bellezza
 - 37| Roberto Capucci al teatro Farnese. In difesa della bellezza
 - 38| Roberto Capucci al teatro Farnese. In difesa della bellezza
 - 39| Addressing the century: 100 years of arts and fashion
 - 40| Addressing the century: 100 years of arts and fashion
 - 41| Addressing the century: 100 years of arts and fashion
 - 42| Addressing the century: 100 years of arts and fashion
 - 43| Addressing the century: 100 years of arts and fashion
 - 44| Giorgio Armani
 - 45| Giorgio Armani
-

- 46| Giorgio Armani
 - 47| Krizia moving shape
 - 48| Krizia moving shape
 - 49| Krizia moving shape
 - 50| Krizia moving shape
 - 51| Tim burton's life's work
 - 52| Tim burton's life's work
 - 53| Tim burton's life's work
 - 54| Tim burton's life's work
 - 55| Dracula e il mito dei vampiri
 - 56| Dracula e il mito dei vampiri
 - 57| Music in motion
 - 58| Music in motion
 - 59| Music in motion
 - 60| Music in motion
 - 61| Music in motion
 - 62| Music in motion
 - 63| State museum of textile and industry
 - 64| State museum of textile and industry
 - 65| State museum of textile and industry
 - 66| State museum of textile and industry
 - 67| State museum of textile and industry
 - 68| State museum of textile and industry
 - 69| German film museum
 - 70| German film museum
 - 71| German film museum
 - 72| Teatro del movimento totale
 - 73| Teatro del movimento totale
 - 74| Oman
 - 75| Oman
 - 76| Oman
 - 77| David Bowie is
 - 78| David Bowie is
 - 79| David Bowie is
 - 80| Holliwood costume
 - 81| Holliwood costume
 - 82| Holliwood costume
 - 83| Holliwood costume
 - 84| That's opera. 200 Years of italian music
 - 85| That's opera. 200 Years of italian music
 - 86| That's opera. 200 Years of italian music
 - 87| That's opera. 200 Years of italian music
 - 88| That's opera. 200 Years of italian music
 - 89| That's opera. 200 Years of italian music
 - 90| Il costume veste la musica
 - 91| Il costume veste la musica
-

- 92| Il costume veste la musica
 - 93| Il costume veste la musica
 - 94| Il costume veste la musica
 - 95| Il costume veste la musica
 - 96| Il costume veste la musica
 - 97| Il costume veste la musica
 - 98| Il costume veste la musica
 - 99| Il costume veste la musica
 - 100| Il costume veste la musica
 - 101| Il costume veste la musica
 - 102| Sulle note dei costumi di verdi
 - 103| Sulle note dei costumi di verdi
 - 104| Sulle note dei costumi di verdi
 - 105| Sulle note dei costumi di verdi
 - 106| Sulle note dei costumi di verdi
 - 107| Sulle note dei costumi di verdi
 - 108| Sulle note dei costumi di verdi
-

Bibliografia

- AMENDOLA G.** La città postmoderna, Laterza, Roma-Bari, 2008
- AMENDOLA G.** Tra Dedalo e Icaro. La nuova domanda di città, Laterza, Roma-Bari 2010
- AUGE' M.** Che fine ha fatto il futuro?, Eleuthera, Milano 2009
- BERTUGLI F.** , Il Museo tra reale e virtuale, Editori Riuniti, Roma, 1999
- BOSSI P., MORONI S., POLI M.** La città e il tempo: interpretazione e azione, Politecnica, Milano 2010
- BROOK P.** Lo spazio vuoto, Ed. Bulzoni, Roma 1998
- BRÜCKNER ATELIER**, Scenography: making spaces talk, Scénography. Ed. Avedition, Ludwigsburg 2011
- CELANT G.** , ArtMix, Feltrinelli, 2008
- CERESOLI J.** La nuova scena urbana, cittàstrattismo e urban-art, Ed. Franco Angeli, Milano 2005
- CATTIODOURO S.** Architettura scenica e teatro urbano, Ed. Franco Angeli, Milano 2007
- CORBOZ A.** Ordine sparso. Saggi sull'arte, il metodo, la città e il territorio, Franco Angeli, Milano 1998
- CRUCIANI F.** Lo spazio del teatro, Laterza, Roma 2005
- CONSONNI G.** (a cura di) Teatro, corpo, architettura, Ed Laterza, Roma – Bari 1998
- DAVIS M.**, Geografia della paura, Feltrinelli, Milano 1998
- DE ANGELIS A.**, Scenografia. Il disegno dell'ambiente, Ed. Fratelli Fiorentino, Napoli 1981
- DE MARCO A, PINARDI D., TROCCHIANESI R.**, Design&Narration.Languangese, structures and narrative models as matter for design, Politecnico di Milano, 2011
- DE MARINIS M.** In cerca dell'attore. Un bilancio del Novecento teatrale, Bulzoni, Roma 2000
- DERNIE D**, Design espositivo, Ed, Logos, 2006
- DI MARINO B.** (ed by) Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili. Video and sensitive environments, Feltrinelli, Milano 2007.
- ELASTIC** Group. Videoarchitettare lo spazio: l'arte in video fuori dal museo, Gangemi, Roma 2002
- FALSITTA M.**, Allestimenti: eventi, fiere, mostre, Ed. Motta, Milano 2002
- FASSI D.** In-Trattenere, Design degli spazi per l'evento, Ed. Maggioli, Milano 2010
- FERRERO BIANCHI R.** (a cura di) il grande teatro urbano, Ed. Celid, Torino 2001
- HUGHES PHILIP**, Professione: designer di spazi espositivi, Logos, Modena, 2010
- IRACE F., LUPO E., TROCCHIANESI R.**, Design and cultural heritage, Dossier : Il design del patrimonio culturale tra storia, memoria e conoscenza. L'Immateriale, il Virtuale, l'Interattivo come "materia" di progetto nel tempo della crisi. Electa 2014
- JEDLOWSKI P.** Memoria esperienza e modeernità, Ed Franco Angeli 1989-2001
- LAZZARONI L., MOLINARI L.**, The art of display, Ed Skira, Milano 2006
- MALAGUGINI M.**, Allestire per comunicare. Spazi divulgativi e spazi persuasivi, Ed. Franco Angeli, 2008
- MIGLIORE I., SERVETTO M.**, Space morphing. Temporary architecture: trasformazioni di architettura contemporanea, Ed. 5 Continents, Milano, 2007
- OCCHIPINTI E.**, Drammaturgie dell'ipertesto urbano. Il teatro come dispositivo narrativo per il design tra arte, scienza e multimedia, Tesi di laurea : Politecnico di Milano - Scuola del Design, corso di Disegno industriale - a.a. 2010 / 2011 relatore: Raffaella Trocchianesi
- PENATI A.**, Il design vive di oggetti-discorso. Design e narrazioni. Ed. Mimesis collana Eterotopie n°231, Milano, 2014
-

- PETROVA K., PERSI E.**, "Percorrere lo spazio scenico" , Tesi di laurea: Politecnico di Milano - Facoltà di Architettura, Corso di laurea in scienza dell'architettura - a.a. 2006 / 2007 relatore: prof. Pierluigi Salvadeo corelatore: Davide Fabio Coleci
- POLETTI R.**, Italo Rota. Installation exhibit: creating worlds through objects. Ed. Electa, Milano, 2009
- SALMON C .**, Storytelling. La fabbrica delle storie, Ed. Fazi, Roma 2008
- SALVADEO P.**, Architettura a Teatro: raccolta ragionata dei progetti svolti durante il seminario "Architettura a teatro", Ed. Clup, Milano, 2004
- SBOVODA J.**, Lezioni raccolte e tradotte da Foradini F. Architetture dell'immaginario : un seminario di scenografia, Ed. Ubulibri, Milano 1989
- SINSI S., INNAMORATI I.**, Storia del teatro. Lo spazio scenico dai greci alle avanguardie, Ed. Mondadori, Milano, 2003
- SCHECHNER R.** Verso una poetica della performance, Bulzoni, Roma 1984
- STUDIO AZZURRO** (2010), Sensitive city : la città dei portatori di storie, Ed. Scalpedi Milano (un'opera interattiva di Studio Azzurro presentata all'Expo di Shanghai 2010)
- STUDIO AZZURRO** (a cura di), Studio Azzurro. Musei di narrazione. Ambienti, percorsi interattivi e altri affreschi multimediali, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo, 2011
- TROCCHIANESI R.**, Design e narrazioni per il patrimonio culturale, Ed. Maggioli, 2014
- TURRI E.**, Il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato, Ed. marsilio, Venezia 1998
-

Sitografia

Teatro e design

Teatro e città

SERINO M. Spazio urbano e spazio teatrale nell'organizzazione dello spettacolo dal vivo, Tafter Journal, 2011
<http://www.tafterjournal.it/2011/07/26/spazio-urbano-e-spazio-teatrale-nell%E2%80%99organizzazione-dello-spettacolo-dal-vivo/>

BERNOCCO A. Trasformazioni urbane ad Andria, Europa, 2014

<http://www.europaquotidiano.it/2014/08/29/trasformazioni-urbane-ad-andria/>

TEATRO A CORTE

<http://teatroacorte.it/>

Teatro e allestimento

<http://www.atelier-brueckner.com/en/atelier/philosophy.html>

http://mag.sky.it/mag/arts/2009/12/16/alessandro_scotti_atelier.html

Giorgio Armani. Solomon R. Guggenheim Museum, N Y, 20 ottobre 2000 - 17 Gennaio 2001. Guggenheim Museum Bilbao, 24 Marzo - 2 settembre 2001. Robert Wilson

<http://www.guggenheim.org/new-york/press-room/releases/press-release-archive/2000/698-september-25-giorgio-armani>

<http://www.larosaitaly.com/en/collaborazioni/giorgio-armani/>

Krizia moving shapes. MOT Museum of Contemporary Art, Tokyo, novembre-dicembre 2001. Migliore+Servetto

<http://architettimiglioreservetto.it/krizia-movin-shape/>

Tim burton's life's work. Los Angeles County of Museum of Art, 29 Maggio al 31 Ottobre 2011.

<http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/tim-burtons-lifes-work-at>

<http://designyoutrust.com/2011/05/tim-burtons-lifes-work-at-lacma/>

Dracula e il mito dei vampiri. Novembre 2012 - marzo 2013, Milano, Triennale. Alef

http://www.triennale.it/en/exhibitions/next/2180-dracula-e-il-mito-dei-vampiri#.U-DmePI_uSo

Music in motion. National Museum of Ethnology, Leiden, 2008. OPERA AMSTERDAM

http://www.opera-amsterdam.nl/projects.php?pro_id=69

TIM, state museum of textile and industry. Augsburg, Permanent Exhibition, 2010. Atelier Brückner.

<http://www.atelier-brueckner.com/en/projects/museums/tim-i-state-museum-of-textile-and-industry-augsburg.html>

http://archeologiaindustriale.net/2176_lo-state-textile-and-industry-museum-augsburg-tim-in-germania/

German film museum, Frankfurt am main. Francoforte, Germania, Permanent Exhibition, 2011. Atelier Brückner

http://www.atelier-brueckner.com/nc/en/projects/museums/german-film-museum-frankfurt-am-main.html?tx_photogals_elementid=2736&tx_photogals_image=7

Il caso del "teatro di movimento totale" di Jacques Polieri

<http://www.peroni.com/download.php>

OMAN. Nieuwe Kerk, Amsterdam, 2009. OPERA AMSTERDAM

http://www.opera-amsterdam.nl/projects.php?pro_id=81

David Bowie is. Victoria and Albert museum, Londra, 23 Marzo 2013 - 11 Agosto 2013.

<http://www.vam.ac.uk/content/exhibitions/david-bowie-is/>

<http://www.theguardian.com/music/2014/mar/02/david-bowie-is-victoria-albert-museum-berlin>

HOLLYWOOD COSTUME. Victoria and Albert museum, Londra, 20 ottobre 2012 -27 gennaio 2013. Casson Mann e Dinah Casson

<http://www.cassonmann.co.uk/exhibitions/hollywood-costume>

<http://www.theguardian.com/culture-professionals-network/culture-professionals-blog/2013/nov/13/exhibition-design-lighting-framing-staging>

<http://www.pinterest.com/ellenfaie/hollywood-costume-museum-exhibition/>

<http://cassonmann.co.uk/2012/10/24/round-up/>

La Scala in scena**That's opera. 200 Years of italian music. Touring exhibition, 2008 / 2009. Atelier Brückner**

http://www.atelier-brueckner.com/nc/en/projects/exhibitions/thats-opera-200-years-of-italian-music.html?tx_photogals_elementid=103&tx_photogals_image=6

http://www.esteri.it/MAE/EN/Sala_Stampa/ArchivioNotizie/Approfondimenti/2009/01/20090107_MostraRICORDI.htm

ctrlzak.com

Mostra : Il Costume veste la musica. L'atelier del Teatro alla Scala, P.zo Morando, Milano 2010

<http://www.zimbio.com/pictures/1CGd-gmJWA9/Teatro+Alla+Scala+Costumes+Opening+Exhibition/rQUqYABNnmc>

http://www.dailymotion.com/video/xdsk7z_scala-scopriamo-l-atelier-con-il-co_news

Mostra : Prime Donne. Le eroine di Verdi: amanti, vittime e traviate, CDI, Milano 2014

<http://www.fondazionebracco.com/it/news-ed-eventi/eventi-realizzati/50-eventi/242-mostra-primedonne-le-eroine-di-verdi-amanti-vittime-e-traviate>

Mostra : Sulle note dei costumi di Verdi, Convento si S. Girolamo, Montefeltro 2013**Mostra : Il dissoluto punito, Triennale, Milano 2014**

<http://www.triennale.it/it/mostre/future/3468-markus-schinwald-il-dissoluto-punito>
