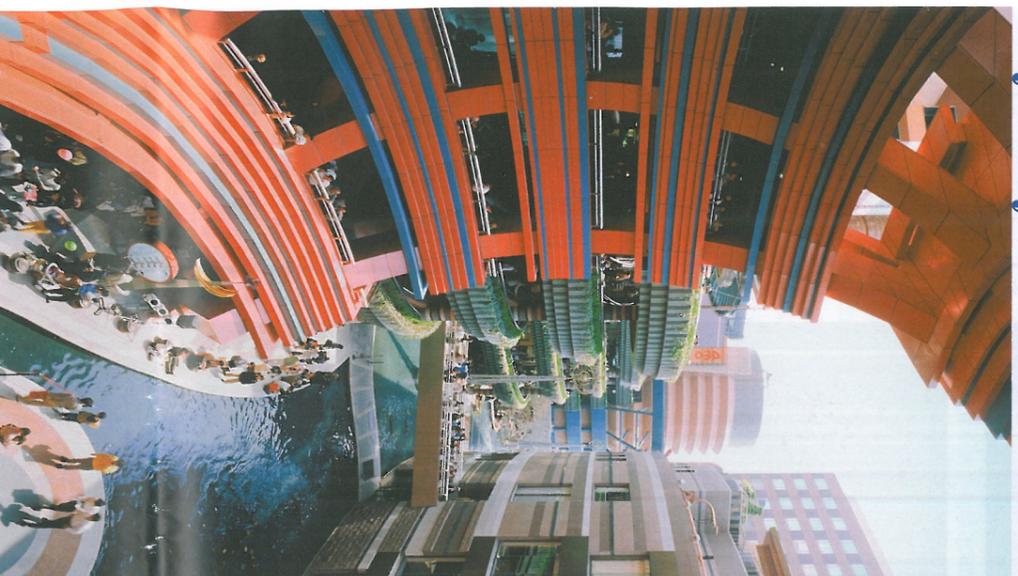


ARCHITETTURA

ARTI SCENICHE

## Toy City

di Mara Memo



segue a pag. 8

supervisione di  
Marc Blum e Matt Heller

Coloratissimi e carichi di luci come giocattoli speciali i progetti urbani, disegnati dal **Jerde Partnership**, trasformano la metropoli in una *Toy City* carica di riferimenti culturali, ripresi da paesaggi mediterranei e da villaggi collinari italiani, dalle visionarie architetture di Etienne Bouleé o dalle immagini elettroniche. L'idea che ha sostenuto, fin dagli anni Settanta, l'artefice di un nuovo tipo di spazio collettivo è stata quella di trasformare "l'ordinario in straordinario", cioè di riformulare l'esperienza dello shopping, che principalmente si svolgeva ancora nei grandi centri commerciali, potenziandola attraverso l'inserimento di altre attività legate all'intrattenimento, al ristoro e alla cultura.

## IL TEATRO OGGI: SPERIMENTAZIONI E INNOVAZIONI

di M. Isabella Vesco



segue a pag. 2

Il teatro è sempre stato un luogo ricco di contaminazioni: ogni epoca si è dimostrata incline a sperimentazioni, utilizzando le tecnologie del proprio tempo. La scenografia, sia essa teatrale che cinematografica, come tutte le forme d'arte, è legata infatti alla cultura del tempo ed è, proprio per questo motivo, un laboratorio di sperimentazioni e innovazioni. Ogni epoca ha applicato la sua tecnologia: dai periaktoi a tutte le altre macchinerie greche, ad i quattrocenteschi intermezzi di Brunelleschi, Vasari ed altri, agli ingegni barocchi, sino alle tecnologie più sofisticate dei nostri giorni. La storia del teatro novecentesco si confronta sul tema della tecnologia con due diverse posizioni: da un lato ritroviamo registi e scenografi che credono e lavorano con nuovi mezzi, dall'altro continua a persistere la posizione dei tradizionalisti che considerano la tecnica nemica della tradizione. Il teatro così detto di tradizione ha una sua storia e non va demonizzato, ma non si può negare che la tecnologia va cambiando la nostra percezione dello spazio e del tempo. Spesso però una posizione non esclude l'altra: scene progettate utilizzando sofisticati sistemi di realtà virtuale possono prevedere contestualmente modalità e mezzi tradizionali.

## SCENARCHITETTURA

UN CONTRIBUTO PER LA RI-DEFINIZIONE DELLE DISCIPLINE DELLO SPAZIO

di Andrea Moneta

"Un tempo la scenografia era architettura. Più tardi divenne imitazione dell'architettura. Più tardi ancora imitazione dell'architettura artificiale. Allora perse la testa, diventò pazza e da quel momento si trova in manicomio."

segue a pag. 4

Gordon Craig, 1913

## NUOVE FRONTIERE DELL'ARCHITETTURA INTERATTIVA E MULTISENSORIALE

di Fiammetta De Menti

Contaminazione, transversalità, rinuncia a definizioni, classificazioni e programmi: riflessioni e atteggiamento che per lo Studio Keyart - Architecture Urban Design si trasformano in progetti di architettura innovativi attinenti la moda, l'ospitalità, il design e le arti.

segue a pag. 9

## OLTRE LA SOGLIA: REALTÀ AUMENTATA O ILLUSIONE?

Lo spazio scenico diventa una realtà multiforme e mentre sembra perdere il suo centro, si collega a software e strumenti in grado di potenziarne e diversificarne la comunicazione. La tecnologia ha sempre avuto un ruolo importante nel trasformare la visione delle cose e nell'attribuire dei significati alla realtà che ci circonda.

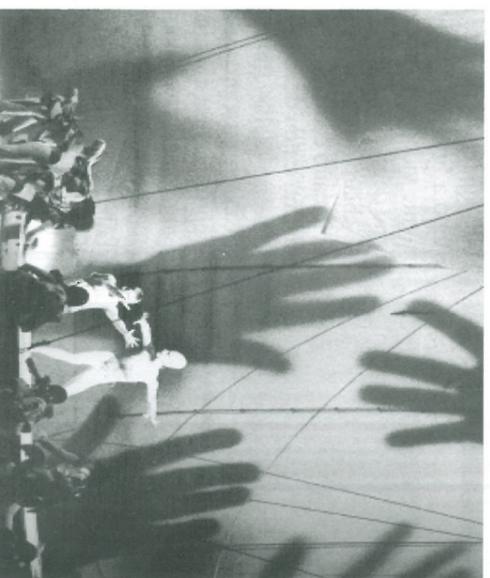
di Tiziana Amicuzi

## JOSEF SVOBODA

ARTISTA

SCIENZATO ARTIGIANO

di Marianna de Leoni



segue a pagina 5

## IL TEATRO EPICO DI BROCKHAUS E SVOBODA

di Giulia Covelli

RICOSTRUIAMO CON IL REGISTA BROCKHAUS LE FASI SALIENTI DELLO STORICO ALLESTIMENTO DE LA TRAVIATA DI VERDI CON LE SCENE DI SVOBODA.

segue a pagina 7

## FORMAZIONE E RICERCA CENTRO STUDI DELLE ARTI SCENICHE

Nascono in Europa nuove iniziative volte ad alimentare l'insieme di quelle attività, che hanno come obiettivo la formazione professionale, per chi opera nello spettacolo a 360°.



## lustr+

graceful, versatile, high quality

Don't let thin, low-fidelity LED lighting be a distraction! The ETC Lustr+ LED luminaire uses ETC's patented full-spectrum X7 Color System to provide rich, natural white or tinted light, with the ability to call up striking saturated colour when needed.

The elegant look of the fixture - available in black, white and silver - allows the Lustr+ luminaire to integrate seamlessly into any application.

Learn more about the complete line of Desire luminaires at [www.etcsoftlight.com](http://www.etcsoftlight.com)



D40XT  
Outdoor version



D40



D60



## IL TEATRO OGGI: SPERIMENTAZIONI E INNOVAZIONI

Il teatro degli anni Venti è il teatro che ha aperto la strada alle sperimentazioni degli anni successivi: con Adolphe Appia, Gordon Craig, Vsevolod Emil'evic Mejerchol'd, con le avanguardie in genere, con tutte le loro differenze, si giunge ad una scena plastica e cinetica, una scena che è, soprattutto, contro la riproposizione di un ambiente realistico. Non bisogna dimenticare le sperimentazioni futuriste: un esempio è *Feu d'artifice* di Igor Stravinsky del 1917, per il quale Giacomo Balla progettò una scenografia astratta, rinunciando alla presenza umana dell'attore e del ballerino in favore di una costruzione eccentrica di forme astratte illuminate, per trasparenza o per rifrazione, da proiettori di luci cromatiche.

Erwin Piscator, regista impegnato socialmente, aveva intuito come l'utilizzo della tecnologia in scena serviva a garantire sia un maggior coinvolgimento che un incremento del pubblico, mitizzando in tal modo la competizione con il cinema; la tecnologia soprattutto gli permetteva di esprimere al meglio la propria ideologia politica anche prescindendo dal testo rappresentato.

Questa riorganizzazione della scena ha portato Walter Gropius a progettare per Piscator il *Total Theater* (1927) come una macchina teatro con piattaforme girevoli, con tre palcoscenici e con schermi mobili per proiezioni di film e diapositive, schermi che avvolgono la platea, coinvolgendo il pubblico in una partecipazione globale.

Una delle tecniche più vecchie e più utilizzate è, quindi, l'uso delle proiezioni cinematografiche: tendenzialmente si è cercato di allontanarsi dalla semplice proiezione su uno schermo piatto perché appare oggi una soluzione semplicistica, in quanto rievoca un passato di scenografie realizzate tramite il succedersi di fondali bidimensionali. Questo nuovo linguaggio espressivo determinato dalla contaminazione tra spazio teatrale e immagine video trova interessanti precedenti negli spettacoli realizzati dallo scenografo ceco Josef Svoboda.

Risale al 1943 uno dei suoi primi esperimenti di scenografia luminosa per la messainscena di *Bloudeni* (Pellegriaggio): su sette iperboloidi coperti di tulle, la luce creava l'illusione di una grotta di stalattiti.

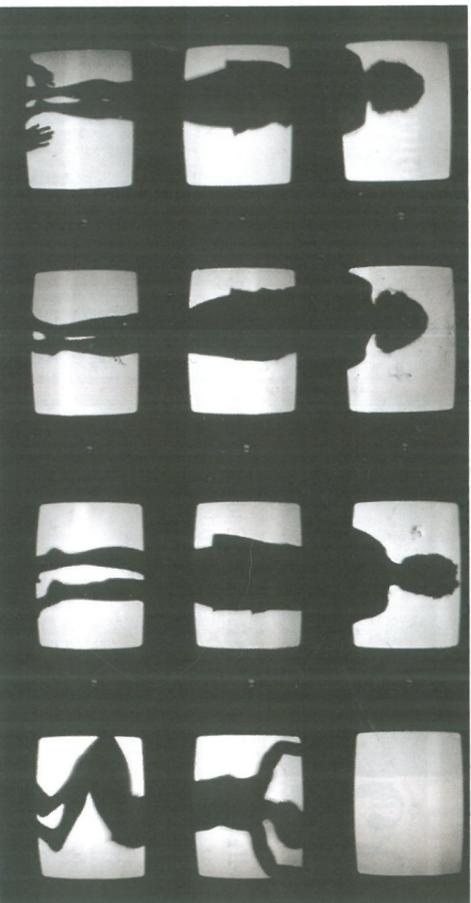
Le proiezioni entravano in gioco nei cambiamenti di scena: attraverso giochi di luce e diapositive, comparivano in scena gli attori e le loro immagini proiettate. In seguito a questa esperienza lo scenografo ceco ha capito di dover approfondire la conoscenza della tecnica perché strettamente collegata con il lavoro creativo, stando però sempre attenti, così lui sosteneva, a non confondere i due termini: tecnica e meccanicismo.

A questo scopo Svoboda aveva formato un team multidisciplinare, composto da tre architetti, un ingegnere meccanico, un ingegnere di ottica, un elettroacustico e un chimico; quasi un ritorno all'artista ingegnere quattro-cinquecentesco.

Sostituire o integrare all'architettura scenografica solo uno schermo con immagini animate non costituisce, automaticamente, l'apertura verso una nuova dimensione comunicativa ed espressiva per il teatro; può, in alcuni casi, rischiare di appiattare quest'ultimo su un modello di fruizione televisiva. Si tratta infatti - come scrive Balzola - di "teatralizzare il video piuttosto che *televizionare* il teatro".

Per questo mi sembra utile ricordare il lavoro di Josef Svoboda, che personalmente considero la personalità più significativa al mondo nel campo delle arti legate allo spettacolo e che ha saputo sviluppare le più interessanti innovazioni, precedenti all'invenzione della tecnologia digitale. Creatore di una combinazione rivoluzionaria di luce, film e musica, Svoboda ha influenzato gli sviluppi del teatro multimediale contemporaneo. In realtà Svoboda è molto di più del semplice scenografo; egli è un instancabile sperimentatore di linguaggi espressivi; la sua visione del teatro è a 360°: arti visive, architettura, fotografia, cinema, e poi ancora fisica, chimica, scienze ottiche, fino alle nuove tecnologie legate all'uso del laser. Praticamente è un continuatore di quella idea di arte totale in cui diverse discipline si fondono in un unico. Per Svoboda l'approfondimento delle proprie ricerche nel campo della contaminazione linguistica fra teatro e mezzi di produzione visiva fu una scelta estetica che trovò la sua più sofisticata applicazione nello spettacolo *Involteranza*.

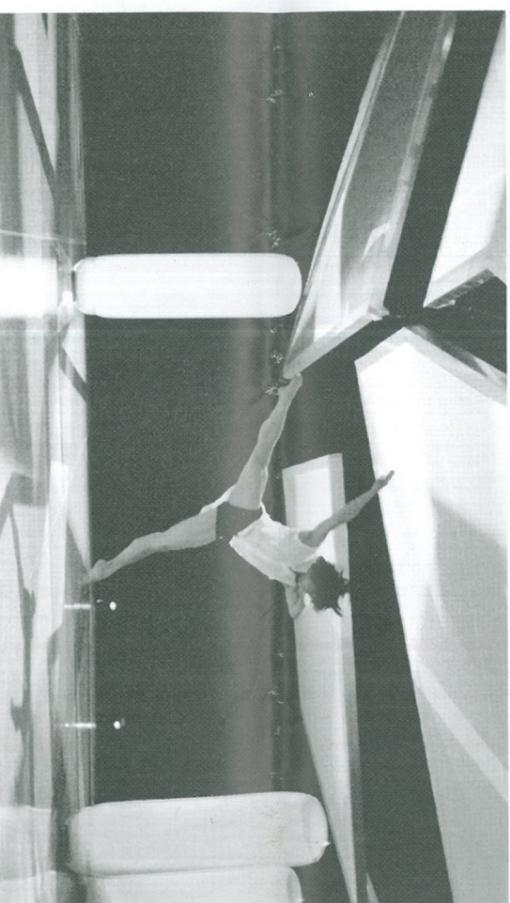
Il rapporto tra il teatro e le tecnologie (oggi in modo particolare con le tecnologie multimediali) diviene particolarmente stretto e costante nella seconda metà del Novecento dopo la serie di sperimentazioni delle avanguardie novecentesche.



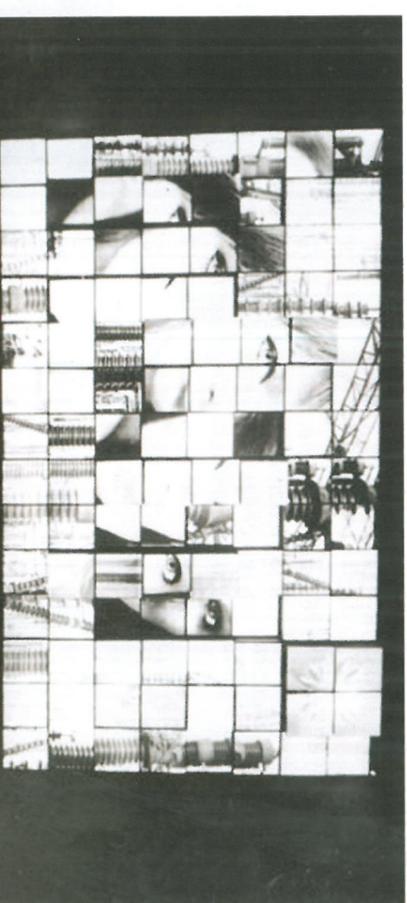
La camera astratta, Kassel, "Documenta 8" 1987. Studio Azzurro



Metropolis, 2000. Zaha Hadid.



Silent Collisions, 2003. Thom Mayne.



Polyècran, Bruxelles 1958. Josef Svoboda - Emil Radok.



Josef Svoboda, Bloudeni, n.r.

Le molteplici possibilità espressive offerte dalle nuove tecnologie affascinano e coinvolgono personalità disposte alla sperimentazione operanti in diversi campi: dall'arte alla fotografia, all'architettura. Penso a Bruce Nauman, a Lucio Fontana, a Vito Acconci, a Dan Graham, a Zaha Hadid.

L'uso della tecnologia permette al teatro di attualizzare il proprio linguaggio e attirare anche un pubblico giovane per natura poco tradizionalista. Le nuove generazioni accettano, anzi

cercano con interesse le sperimentazioni, la cultura tecnologica in generale e le contaminazioni tra le arti. Anche per questo è sempre maggiore l'impatto che le nuove tecnologie, elettroniche e non, hanno sulle diverse forme di arte.

Il teatro non deve sottrarsi alla tecnologia ma deve saperla usare; quello che a noi interessa maggiormente non è tanto l'uso in sé della tecnologia a teatro ma gli effetti che questa riesce a produrre: uno sguardo alle esperienze teatrali di Robert Lepage è chiarificatore. Egli infatti sperimenta in teatro un sofisticato montaggio di visioni tramite diapositive, video, specchi, e afferma che "non è il teatro che si meccanizza ma è la macchina che si teatralizza".

Lepage, attore, regista teatrale e cinematografico, creatore di scenografie multimediali, riesce a coniugare il teatro di tradizione con le più nuove e sofisticate tecnologie. I suoi lavori vengono definiti dalla Monteverdi un "trionfo di *mechané* e *techné antica*". L'uso della tecnologia è esemplificato in modo emblematico in *Les sept branches de la rivière Otzi*: la scenografia è strutturata come una tradizionale casa giapponese bassa e lunga, opaca e trasparente; la parete rettangolare della casa modificandosi mostra luoghi molto diversi, sia nel tempo che nello spazio (loft americano, ristorante giapponese, casa ad Amsterdam, campo di concentramento...).

Attraverso flash e flashbach Lepage proietta sulla scena la vita di mezzo secolo, riuscendo a creare un effetto a "intarsio" tra l'immagine videoproiettata e il corpo dell'attore.

È chiaro quindi come per noi il teatro contemporaneo non può e non deve essere un teatro della finzione, deve essere un teatro dove il rapporto tra arte e tecnica, tra innovazione tecnologica e invenzione comunicativa, tra ricerca e formazione è fortemente caratterizzante; un teatro dove è anche presente sia un effetto di rottura della tradizionale visione frontale sia, conseguente-

mente, una moltiplicazione dei punti di vista e degli spazi di recitazione.

Nel caso del *Viaggio a Reims*, messo in scena da Luca Ronconi nell'anno 1985 al Teatro alla Scala di Milano, la ripresa televisiva di tre diversi luoghi esterni su uno schermo grande e due piccoli, diviene l'elemento caratterizzante dello spettacolo teatrale.

Lo stesso avviene nello spettacolo *Inolleranza 1960* di Luigi Nono, messo in scena a Boston nel 1965: in questo spettacolo ancora Svoboda sperimenta un sofisticato sistema di proiezioni che consente al pubblico, come nello spettacolo di Ronconi, di vedere contemporaneamente ciò che succede in teatro e fuori dal teatro, ma anche di vedersi proiettati in teatro, in positivo e in negativo. Ciò che è importante è che l'effetto tecnologico, in questo caso, non è separato dalla drammaturgia scenica.

In Italia oggi, sempre più spesso, gli operatori teatrali rivolgono la loro attenzione all'immagine elettronica sperimentando le modalità di integrazione tra azione teatrale e immagine video e inventando quella che Andrea Balzola, definisce la "doppia scena": sia il regista Giorgio Barberio Corsetti che il gruppo milanese Studio Azzurro fanno parte della 'generazione multimediale'.

Per l'opera videoteatrale *La camera astratta*, Studio Azzurro e Barberio Corsetti si confrontano nella ricerca di due mezzi espressivi su due fronti: i primi sul fronte del video, il secondo su quello del teatro.

*La camera astratta* è da alcuni ritenuto lo spettacolo-manifesto del videoteatro italiano: mentre gli attori, ripresi da tredici telecamere, recitano sulla scena, i venti monitors creano uno spazio dove tutto si amplifica, le dimensioni e i personaggi si moltiplicano. Questa esperienza teatrale è basata sulla continua oscillazione di sette attori che, a teatro, entrano ed escono dai monitor. Per la realizzazione è stata costruita la doppia scena una visibile e l'altra occultata agli spettatori: nella scena visibile al pubblico erano installati i monitors, nella parte non visibile erano invece installate le numerose telecamere.

## OLTRE LA SOGLIA: REaltà, AUMENTATA O ILLUSIONE?



Santasangre, Faust, 2005.

La tecnologia ha sempre avuto un ruolo importante nel trasformare la visione delle cose e nell'attribuire dei significati alla realtà che ci circonda. Ciò che siamo abituati a considerare come qualcosa di sicuro viene messo in discussione, diviene qualcosa che non esiste più "qui e ora" ma che acquista nuove velocità così da entrare in una nuova dimensione. Veniamo catapultati in uno spazio senza tempo, senza dimensione, in cui l'ambiente "reale" della performance-installazione, l'ambiente digitale della proiezione, l'ambiente virtuale del cyber-spazio, si predispongono ad accogliere lo spettatore-visitatore per accompagnarlo in un viaggio dove lo "stare" è la condizione *sine qua non*.

Il corpo s'immerge percettivamente nell'ambiente varcando la soglia di una struttura leggera che disegna superfici fluide che fanno da intercapedine allo spazio liquido della rete; in un succedersi di continui interscambi tra i vari piani in cui l'ambiente è suddiviso; in un'atmosfera in cui tutto sembra apparentemente in quiete: una luce soffusa, un suono avvolgente, una proiezione che scandisce il tempo come le lancette di un orologio.

Il luogo artificiale creato nel "metaverso" è il naturale ribaltamento dell'ambiente fisico in cui l'osservatore finisce per perdere la cognizione della propria materia, acquisendo la conoscenza che il proprio corpo non può più essere inteso solo come entità materiale, ma a causa dei cambiamenti indotti dalle nuove tecnologie e dalle reti digitali, può acquistare una seconda dimensione, un prolungamento immateriale del corpo materiale che vorrebbe affrancarsi dai vincoli fisici, dal peso, dal tempo e dal luogo.

L'ambiente paragonabile ad un *Cave*, che si richiama al mito della caverna, è costituito da piani di proiezione, all'interno dei quali si deve entrare per percepirne appieno la spazialità espansa. È l'ingresso ad un mondo "altro", uno spazio virtuale fruibile sia a livello percettivo che propriocettivo.

È il rito di iniziazione che ci introduce all'interno della virtualità dilatata, pienamente tra-

Anche laquone, il creatore del concetto di *Digital Versatile Theater* (DVT), realizza scenografie teatrali fondate sull'utilizzo di tecnologie all'avanguardia, ridisegnando lo spazio scenico e proponendo una nuova visione del teatro in modo virtuale. Così egli spiega il suo lavoro: "Proietto immagini sia sulla scena sia su tutto lo spazio, con ottiche particolari, utilizzando più layer: quella che sembra una sola immagine, in realtà è una serie di immagini con tempi diversi, i layer interagiscono perfettamente; sono quadri che hanno una loro percezione visibile individuale. Ogni parte è scomposta 'per e nella' proiezione che appoggia su elementi della scena".

L'articolazione del linguaggio narrativo concepito attraverso il susseguirsi di immagini trova un terreno fertile anche nella danza: una decisa impostazione tecnologica e multimediale, ad esempio, è alla base di tutti gli spettacoli di Frédéric Flamand.

Per l'attuazione del rapporto reale/virtuale il coreografo belga utilizza il procedimento del blue screen che consente di intercalare il corpo reale dei ballerini con le immagini di città o, viceversa, di proiettare degli elementi urbani della città nei costumi indossati dai ballerini.

Lo stesso procedimento è stato utilizzato e amplificato da Jean Nouvel per far leva sull'interazione tra spazio scenico e spazio mediatizzato sia per l'Esposizione Universale di Hannover del 2000 che nello spettacolo *Body/Work/Leisur*. "Trame, trasparenze, riflessi, filtri, pareti traslucide, effetti moiré creano - in stretta sinergia con la coreografia e grazie a pannelli mobili, a luci modulare, a specchi strategici, a video - la risonanza dell'immagine la sua moltiplicazione, la sua dissolvenza. [...] Mentre su alcuni schermi vengono proiettate fotografie del mondo del lavoro [...] o del turismo di massa, o dello shopping, i corpi filmati dei ballerini subiscono attraverso il processo del blue screen, un fermo-immagine e vengono riproposti nelle loro sagome in tante declinazioni diverse".

In conclusione vorrei fosse chiaro che questo scritto non

vuole privilegiare apoditticamente il teatro di ricerca rispetto al teatro tradizionale, non vuole tantomeno favorire lo sperimentalismo improvvisato quando il presunto rinnovamento del linguaggio scenico diviene troppo invasivo, ma vuole affermare che oggi le proiezioni, i raggi laser, i monitors, ... sono, se correttamente usati, fondamentali alla creazione di un nuovo linguaggio scenico.

La ricerca portata avanti negli anni, sia nelle arti visive che in teatro, dal gruppo milanese di Studio Azzurro, fa capire, come scriveva Balzola, che "[...] la sperimentazione di nuove relazioni tra corpo performativo, immaginario e pubblico, [...] non si limita a usare la dimensione visiva in modo scenografico, ma crea una nuova drammaturgia dell'interattività, immersiva e sinestetica, che abbraccia e incrocia in modo originale ma fluido, non artificioso, il campo delle arti visive multimediali con quello delle arti sceniche e con quello dei grandi temi etico-sociali nella nostra epoca tecnologica". *"Teatro e nuove tecnologie a confronto"* è stato il tema di una rassegna di incontri e dibattiti incentrata sulle forme e i linguaggi del teatro contemporaneo che si è svolto nel 2007 a Genova; il promotore Andrea Liberovici sostiene che "la tecnologia rispetto al teatro è come una vipera, per evitare di farsi mordere bisogna coinvolgerla in qualche modo, bisogna trovare un antidoto, d'altra parte la maschera del teatro greco è stata la prima forma di tecnologia".

Già nel 1939 Brecht si domandava "come può l'uomo del nostro secolo, oggi schiavo e ignorante ma assetato di libertà e di sapere, l'uomo tormentato ed eroico, [...] capace di trasformare il mondo in questo grande e terribile secolo nostro, come può quest'uomo avere un teatro che lo aiuti a signoreggiare se stesso e il mondo?".

A distanza di oltre settanta anni, non nuttendo più l'illusione che l'uomo possa "signoreggiare" il mondo, dobbiamo però chiederci almeno se e come i nuovi media stiamo effettivamente cambiando il teatro.

di M. Isabella Vesco  
© Riproduzione riservata

segue da pag. 1

missibile a livello sensoriale dall'artista che la manipola e che trasmette la propria virtualità, la propria idea del mondo percepito e così riproposto.

È il tentativo di introdurre nell'interazione mediata, la corporeità e le regole che la caratterizzano. Questa interazione, o «manipolazione diretta» si basa sull'idea che il visitatore debba agire sugli oggetti digitali allo stesso modo con cui interagisce con artefatti fisici. Questa possibilità non richiede infatti all'utente di imparare nuovi comandi, ma semplicemente di adattare gli schemi percettivo-motori che ha già appreso, all'interfaccia proposta.

«Il possesso dello spazio e l'esistenza spaziale sono condizione primaria di ogni percezione vivente» e il corpo è al centro di uno spazio nuovo da costruire nella dimensione intermedia fra allestimento e tecnologie; e, interattivamente viene ad abitare il nuovo habitat, spesso contribuendo, con la sua pesante e ingombrante fisicità, alla modificazione dinamica e al divenire processuale dell'esperienza. Diventato quasi un apparato semiautomatico, il corpo si confronta momento per momento con un mondo "Altro" creato dal computer: un mondo fatto di simulazioni in grado di visualizzare in termini di possibilità ogni nostra invenzione, di originare mondi le cui regole sfuggono a quelle della nostra realtà concreta, mondi perfettamente abitabili anche dalla pesante e obsoleta corporeità umana.

Sono queste le proposte di un nuovo fare scenico che dalle performance multimediali alle installazioni immersive, dagli spettacoli multidimensionali alla scena interattiva, trasformano la scenografia e il teatro contemporaneo in un organismo sensoriale in continua mutazione, adattabile al luogo in cui viene ricreato, struttura che si espande e si ritrae nello spazio e nel tempo. Gli allestimenti scenografici estesi a volte, alla totalità delle sale, permettono agli spettatori di immergersi percettivamente in uno spazio, alterato sempre di più in tempo reale.

Un'esigenza concreta di mettere in discussione il confine tra i vecchi e i nuovi linguaggi che costituiscono il nuovo fare scenico: **è la nascita dell'iperscena.**

Tiziana Amicuzi  
© Riproduzione riservata



MOTUS, Twin Rooms, 2002