

Tecnologie della luce 'site specific': drammaturgie per una nuova frontiera del teatro urbano

Vittorio Fiore

Arte e teatro nello spazio urbano

L'opera d'arte definisce [...] un ambiente nel quale le persone si trovano a realizzare un'attività in comune: il pubblico diviene una comunità temporanea costituita dall'opera, la quale suggerisce non più un oggetto, bensì modi di vita e modelli di azioni nell'ambito del reale (Pietromarchi 2011: 34-35).

Le possibilità espressive offerte dalle arti performative possono restituire allo spazio urbano, quale luogo della loro ambientazione, caratteri inaspettati che si integrano temporaneamente a un palinsesto figurativo consolidato; si dischiudono per i fruitori diverse modalità di decodificazione, che consentono un processo di riappropriazione del 'senso' dei luoghi (Lynch 1990), custodito, celato o dimenticato dopo le alterne vicende evolutive della città. Il mix di diverse discipline artistiche (teatro, danza, musica, video, ecc.) utilizzato nella creazione di installazioni e spettacoli genera modificazioni effimere e temporanee nella struttura del paesaggio urbano, esaltandone caratteri spaziali e architettonici che spesso sfuggono all'attenzione degli utenti; questi ultimi, soprattutto nella fruizione quotidiana degli spazi, sono portati a non sollevare la testa, a non prestare attenzione al luogo. A volte sono impediti dalle dimensioni delle strade che consentono esclusivamente una percezione tangenziale, a volte sono distratti dalle vistose e attraenti attività commerciali. La città, nella sua struttura insediativa, nelle *texture* dei paramenti e negli apparati decorativi degli edifici, offre un'immagine unica, a volte di grande interesse artistico.

Il ricordo genera una impronta profonda nella memoria dello spettatore, una sorta di 'teatro mentale', che sedimenta le basi per una nuova possibilità di lettura e conoscenza del luogo, per la nascita di processi di affezione e suo uso reiterato.

Il progetto teatrale portato nella città aveva lo scopo di modificare lo 'sguardo tradizionale' dello spettatore (Uberfield 2008: 61): obbligato a deambulare, a percorrere itinerari urbani, a ricoprire un ruolo attivo; una forma di teatro totale che si oppone all'immobilità tradizionale dello spettatore, che sposta la sua condizione dalla ricezione passiva alla generazione di reazioni critiche e partecipative. Questa forma di spettacolo, focalizzata più sull'evento che sull'oggetto prodotto, ha radici lontane. Negli anni '50 e '60 del Novecento, sulla scia dell'*action painting*, degli *happening*, della *process art* di Allan Kaprow si assiste a eventi ormai 'storici' quali i laboratori del *Living Theatre* o di Richard Schechner, si seguono le teorie di Cage e Grotowski e in Italia si concepisce il Manifesto di Ivrea (1967). Alcune esperienze della ricerca teatrale italiana degli anni '70 hanno scommesso su *location* diverse e di complessa articolazione spaziale: tra tutti ricordiamo, di Luca Ronconi, *Orlando Furioso* nella Chiesa di San Niccolò a Spoleto (1969, scene di Uberto Bertacca) e *Utopia da Aristofane* (Biennale di Venezia, 1975, scene di Gae Aulenti realizzate poi da Luciano Damiani). Quest'ultima, allestita negli ex cantieri navali di Venezia, scopre una città minore e inusuale di impronta industriale (Cattodoro 2007: 35). Infine ricordiamo le esperienze del Laboratorio di Prato (1968, ancora con l'Aulenti), che realizza in un sistema di edifici e in un territorio naturale, punteggiato da insediamenti industriali e pievi, contaminazioni tra teatro e *Land Art*. Tali luoghi ri-scoperti sono stati ri-immessi nel circuito dei flussi d'utenza, con effetti collaterali a cascata: sociali, pedagogici, didattici e maieutici; sono entrati a far parte della vita quotidiana e del contesto, sono divenuti il luogo privilegiato della partecipazione attiva di abitanti permanenti o occasionali. I luoghi, arricchiti temporaneamente da una 'nuova veste', assumono il ruolo di 'spazi delle relazioni' in

cui famiglie, amici, gruppi, ritrovano il senso della condivisione, la stanzialità e nuove forme di abitare artistico.

È proprio il termine 'relazione' che costituisce l'obiettivo e la base di queste opere.

Relazione è intesa nel suo significato di 'connessione', progettata o accidentale, tra oggetti e azioni, tra situazioni e attività, tra persone e gruppi. Si tratta di una 'condizione di stato immateriale' che vede la costruzione di opere relazionali: *performance* materiche, virtuali o basate su partiture per corpi e spazio che, ancorate al concetto del 'qui e ora', lo misurano e lo abitano in un dinamico coinvolgimento emotivo del pubblico, sviluppato a partire dall'opera esposta, rappresentata o assorbita dal luogo, che assume caratteri di *site specific* (Fiore 2011a: 31-39).

Dalla metà degli anni Novanta, Nicolas Bourrieud chiamerà questa forma di arte contemporanea 'arte relazionale'. Nata da motivazioni profondamente politiche e sociali, sostituirà l'artista all'opera stessa come soggetto che produce una *performance* – nel suo significato letterale di azione, di prestazione – attraverso un processo di costruzione condiviso con il fruitore (Bourrieud 2010).

Possono definirsi 'opere-dispositivi' queste forme artistiche che stimolano la creatività dell'osservatore, trasformando l'oggetto d'arte in un luogo di confronto, di scoperta e di incontro.

Quest'arte si avvale dell'importanza antropologica dell'esperienza teatrale per la quale il teatro non va

“inteso come luogo o repertorio specializzato, ma come linguaggio e come pratica relazionale, che (ndr) unisce il bisogno di ritualità collettiva all'esigenza di esprimere caratteri, paure e desideri.[...] è uno strumento per conoscere, per misurarsi con le proprie potenzialità e per confrontarsi con gli altri [...]” (Balzola - Rosa 2011: 113).

Un'arte, dunque, senza opera, dai confini incerti, dove ha spazio l'innovazione, che porta il prodotto performativo nell'ambito della 'sperimentazione', attribuendogli ruolo di 'prototipo'; progetti scenici *in progress*, anche privi di matrice o di drammaturgia testuale, lontani da prassi consolidate e sistemi di regole che consentono spazio in modo evidente a nuove tecnologie (Fiore 2011b: 162).

Si tratta di opere in cui l'azione dell'artista funge da 'catalizzatore delle energie creative del pubblico', senza caratteri peculiari univoci, che esplorano nuovi orizzonti creativi, rendendo disponibili nel luogo interstizi per 'alternative abitative', in un mondo ormai pervaso da omologazione di rapporti e azioni (Meneguzzo 2005: 67).

Tecnologia e spettacolo per una narrazione dei luoghi

“Per ridefinire un rapporto fecondo tra le risorse della memoria e il progetto di un futuro partecipato e condiviso, l'arte non dovrebbe accontentarsi di produrre opere o allestire spazi espositivi, ma orientarsi piuttosto a creare nuove modalità e nuove forme di narrazione. [...] Insieme alla società, la tecnologia modifica le narrazioni, che nei nuovi media interattivi non solo più lineari, ma ipertestuali, si frammentano e fluttuano in una continua metamorfosi. Questa nuova tipologia di narrazione si esprime attraverso la multimedialità: una lingua audio-iconica che non è una semplice sommatoria di linguaggi ma è frutto della sintesi generata dalla cultura digitale. [...] Tra i diversi format narrativi che questa pratica linguistica è in grado di creare, ci interessa particolarmente la dimensione dell'habitat partecipativo” (Balzola - Rosa 2011: 19).

In questa affermazione Andrea Balzola e Paolo Rosa sottolineano come la tecnologia sia in grado di rendere estremamente personale la percezione del luogo quale parte integrante di uno spettacolo, sviluppatosi operando l'emissione, lo sviluppo e il completamento delle informazioni – con linguaggi, tempi e *format* diversi – in virtù dell'interazione tra i media; assistiamo a *performance* dove diversi mezzi di comunicazione interagiscono fra loro. Le esigenze di tale impostazione suggeriscono l'uso di spazi non convenzionali, la moltiplicazione di scene e punti di vista contemporanei, la creazione di percorsi dinamici, da sostituire alla costruzione in siti statici che inducono il pubblico a condizioni di immobilità, voyeurismo e passività sonnolenta (*Ibidem*: 210).

Siamo in presenza di innovazione, su quella 'frontiera' in cui l'uomo rivede l'impianto delle sue certezze adattando l'assetto della natura alla novità (Galimberti 1999: 52). Siamo sulla soglia dove si confrontano e si consolidano la cultura del fare artistico con la cultura tecnologica (Fiore 2011b: 162).

Si tratta di partiture aperte con sequenze vive, con uso di mezzi espressivi altri di cui si mettono a frutto le caratteristiche formali e poetiche insite negli strumenti e nei luoghi scelti. Vengono falsati i rapporti di scala e di percezione degli spazi, la condizione percettiva annulla o modifica i parametri conosciuti, in un tempo che contamina la fase laboratoriale della *performance* in una continua intera-

zione tra *performer*, pubblico, scene virtuali, immagini 'praticabili' e movimenti coordinati ai luoghi, con valenza drammaturgica. Questo confine, labile e sfumato, sussiste

“non solo tra osservatore e osservato, ma tra significanti e significati rappresentati. Viene conquistata libertà di decodifica e di interpretazione su cui influisce il vissuto personale, che misura a sua volta il confine sulle differenze individuali” (Ibidem, 162).

Molteplici le pietre miliari di questa svolta epocale nel campo scenico, operata nel rapporto tra *performance*, luce e suono, a volte protagonisti assoluti, a volte materiali scenici da utilizzare in accostamenti innovativi. Spesso la tecnica è diversa e attinge dalla multimedialità in modo anche misto. Come non citare le ricerche di Svoboda, di Wilson, di Lepage e in Italia di Krypton (Gaglianò 2014), di Studio Azzurro e Barberio Corsetti; le drammaturgie derivate, le partiture, dove la struttura anticipa e genera la trama e dove, pur sperimentando tecnologie innovative, si attinge dalle ricerche e dai riferimenti di illustri capostipiti, quali Edward Gordon Craig e Adolphe Appia, Mejerhold', i costruttivisti russi e la 'biomeccanica', che in forma artigianale costituiscono archetipi da citare e reinterpretare.

Tra questi è utile indugiare su Robert Wilson per indagare – attraverso il suo operare con le tecnologie – il confine labile tra *happening* e teatro moderno. Il suo lavoro coinvolge sensi spesso non connessi al teatro (Meneguzzo 2005: 71), tra danza e gesto, suono e silenzio; si struttura su sequenze visive e uditive, simultanee e apparentemente prive di matrice narrativa – soprattutto nei primi spettacoli –, elaborate tra 'luce' e 'tempo' sui quali, modificandone i reali effetti ed esaltandone la versatilità drammaturgica, si porta il nostro sentire attraverso forme sconosciute o mai praticate. Con la 'luce', portata a ruolo di protagonista con dimensioni magico-maieutiche-plastiche (Zanalonghi 2009: 155), Wilson recupera le caratteristiche cromatiche delle tecnologie audiovisive, restituisce agli oggetti colori innaturali, utilizza intensi fondi blu, tipici del *chromakey* televisivo (Monteverdi 2011: 101); per lavorare con il fattore 'tempo' mette in campo lo *slow motion*, «tecnica che rimanda evidentemente ai mezzi di riproduzione

delle immagini in movimento». Questo rallentamento non è meccanico, ma naturale, ed è necessario per «concedere al pubblico il tempo di riflettere, per meditare su altre cose oltre a quelle che accadono sulla scena»; concede loro «spazio e tempo per pensare» (Ibidem: 100). Come afferma Franco Quadri, la lunghezza smisurata dei suoi spettacoli (ore ininterrotte, a volte anche giorni)

“assume la funzione di introdurre, grazie al prolungarsi dell'estenuazione, ad un ritmo altro, diverso da quello della vita: un ritmo da conquistare mediante la resistenza, condividendo, nel corso di quelle innaturali e costrittive kermesse la rarefazione rallentata dei tempi degli attori” (Quadri - Bertoni - Stearns 1997: 33).

Sicuramente il teatro mentale trova in Wilson uno splendido esempio, essendo egli un abile costruttore di *landscape plays* (Perrelli 2002: 186), «ovvero immensi paesaggi statici, colti in un presente continuo, in chiave assolutamente contemplativa, che sconfinano nell'esperienza del sogno» (Ibidem), nei quali predispone il 'cammino' dello spettatore attraverso scoperte e loro rimembranze;

“giova ai buoni spettacoli ripensarli e può giovare anche allo spettatore cercare di ricostruire, arricchendola di nuovi elementi di lettura, un'opera vista diciassette anni prima. Dopotutto, attraverso l'istantaneità delle immagini create o recuperate per fare che poi si cancellino a vicenda, Wilson elabora un teatro della memoria che è bello ritrovare depositato, a distanza, nel nostro ricordo, quando non è più consentito risalire a confrontare l'ombra nella caverna” (Ibidem, 186).

Per i citati rapporti spettacolo/luogo/tempo va ricordata una delle primissime *performance* di Wilson, ambientata sul Monte Haft Tan in Iran (*KA MOUNTAIN AND GUARDENIA TERRACE. Storie di una famiglia ed alcune persone che cambiano*, 1972), in cui combina una sequenza di *pièce*, rappresentate in forma continuata per oltre centosessantotto ore, con interazioni tra installazioni, paesaggio, spettatori e società insediata (Quadri - Bertoni - Stearns 1997: 72-86).

Drammaturgie della luce per una nuova visione dei luoghi

«Nell'ambito dell'impiego dei mezzi di illuminazione, lo spostamento decisivo nella reinvenzione del luogo scenico è il passaggio da una luce che illumina lo spazio ad una luce che lo crea» (Grazioli 2015: 333).

Il processo di creazione di un 'luogo testuale' tende a uno spazio che possa 'raccontarsi' e 'agire' durante la *performance*, ottenuto attraverso azioni combinate che connotano il carattere *site specific*. Leggere il luogo attraverso l'interven-

to performativo significa: 'conoscerlo'; 'svelarne' i significati e 'scomporlo' nelle parti che lo strutturano; 'riempirlo' di nuovi significati riscrivendone i 'testi costruiti'; 'misurarne' le capacità e le potenzialità 'connettendo' le parti preesistenti con le integrazioni sceniche, attraverso un filo conduttore in grado di incidere profondamente sull'esperienza mnemonica dell'osservatore; 'registrare' infine il gesto partecipativo del pubblico come scambio armonico, in una partitura sinestetica di linguaggi (Fiore 2013: 98-99). Cristina Grazioli, nella citazione in apertura, esprime la volontà di sovvertire le coordinate di una visione tradizionale e di fare dello spazio «un nastro drammaturgico autonomo»; in relazione all'uso delle tecnologie della luce indica la necessità di ricorrere «alla moltiplicazione dei centri, al ribaltamento del punto di visione, alla sovrapposizione tra luogo creato dalla luce e luogo preesistente, a coordinate fluttuanti e virtuali» (Grazioli 2015: 333).

Calzante l'originale linea di ricerca denominata Teatro dei luoghi, che Fabrizio Crisafulli porta avanti dalla metà degli anni '90, con spettacoli memorabili in cui convergono varie discipline artistiche, dove la materia luce fa da protagonista. La scelta di un luogo, l'interpretarne le caratteristiche identitarie, tipologiche, ambientali, trasformano il suo ruolo che da sfondo scenico diventa matrice dello spettacolo (Sinisi 2013: 20). Le memorie stratificate e le suggestioni evocative prodotte arricchiscono la portata simbolica dell'ambiente, fornendo spunti drammaturgici che contaminano la partitura.



Fig.1 Fabrizio Crisafulli e gli allievi della Roskilde Universitet, *Lysfest*. 2014. Installazione sulla Torre del Municipio di Roskilde, Danimarca. (Foto Poul Erik Nikander).

La pratica dell'ascolto del luogo è il metodo sperimentato dall'autore come necessità, fin dal primissimo lavoro: *Il pudore bene in vista* (1991). Qui tale metodo è applicato ai luoghi scelti alle pendici dell'Etna, dove regista e performer trascorrono del tempo in silenzio per appropriarsene, per «sentirne le vibrazioni e le regole vitali», abbandonando le tensioni e certi principi – come ad esempio quelli relativi ai rapporti nello spazio – in una 'disposizione meditativa' che intercetta nel flusso del lavoro caratteri, forme e memorie del sito (Tomašević 2013: 127).



Fig. 2 Ramona Mirabella, Giusi Gizzo, Maria Giovanna Palazzo in un fotogramma dal film di scena de *Il Pudore Bene in Vista*, regia di Fabrizio Crisafulli. 1991.

In ambienti chiusi, come ad esempio l'architettura della Galleria Sala 1 di Roma (*Le addormentate*, 1995; *Centro ed ali*, 1996), tale processo vede una partecipazione attiva dello spazio: le arcate che separano la teoria degli ambienti e la *texture* muraria di mattoni a vista restituiscono, con un sapiente uso della luce, cambi di percezione sia volumetrica sia materica, luoghi sempre diversi, discretizzati o pienamente visibili nelle loro qualità. È un gioco di immagini oniriche che seguono il testo, costantemente, nei suoi cambi di registro tra movimenti dei performer e massività/smateralizzazione degli spazi.

È utile affiancare a questi lavori molto conosciuti sperimentazioni recenti di nuove generazioni di artisti, impegnati nella ricerca sull'espressività del luogo. Ad esempio le opere di Massimiliano Moro, giovane artista visivo italiano, che vive e opera in Svizzera, utilizzano la luce come materia – sia artificiale sia riflessa (anche dalle stelle) – e ne studia la relazione percettiva con l'osservatore; il tentativo è cre-



Fig.3 Daria Deflorian in *Accessibile agli uomini*, regia, scena, luci di Fabrizio Crisafulli, Forte Prenestino, Roma, 1993.



Fig.4 Daria Deflorian in *Le addormentate*, regia, scena, luci di Fabrizio Crisafulli, Galleria Sala 1, Roma, 1995.

are una 'cosmogonia personale' (come definita da lui stesso), «con temi ancestrali che supportino la generazione di nuovi piccoli e intimi mondi che aprano spazi intangibili, ma reali di riflessione»¹; questa sua ricerca tra naturale e artificiale accompagna verso nuovi e singolari orizzonti di contemplazione dei luoghi.

Le sue opere utilizzano artifici di variazione visiva tra ombre e immagini, riflessi e proiezioni, ricreando ambiti virtuali realistici e non. Le possibili letture del luogo – ora matrice dell'installazione ora ambiente che la ospita – sono molteplici e ambigue; la scoperta del suo carattere dipende dalla dinamicità dell'opera e dalla differenza di posizione, sguardo e predisposizione dello spettatore. Questi viene immerso in un reale ambiente teatrale; la ciclicità delle sequenze proposte innesca una personale ricerca del dettaglio; produce un'intima rassicurazione rispetto alla visione completa dell'opera e ne rafforza il ricordo.

La recentissima installazione *Quieti cerchi* (2016), realizzata all'interno del bagno ebraico, alla Giudecca in Ortigia², ha visto questo luogo sotterraneo custodito nella materia rocciosa dell'isola come matrice delle scelte creative dipese «completamente dalla forma dei bagni e dalla relazione con l'acqua»; qualsiasi condizione percettiva presente in quella sequenza *site specific* perde di significato se privata del suo contesto. «I colori sono stati scelti in base alla loro relazione con le tonalità della roccia, in maniera da avere una luce che sembra tingere le pareti invece di essere proiettata»³. Per la cura dell'aspetto cromatico si sono operate molteplici prove sul luogo. Lo stesso vale per la struttura di ritmi e rotazioni, ridotti leggermente di velocità dall'autore

“per adattarsi a un ambiente particolarmente carico della memoria di antichi rituali. Le forme circolari sono state adottate dopo aver registrato la presenza reiterata di forme curvilinee in Ortigia: l'isola, il porto naturale, i portali, le piazze, gli apparati decorativi barocchi: tutto portava al cerchio”⁴.

La spazialità del luogo, la sua caratterizzazione materica e il sistema di relazioni fra le parti consentono visioni multiple e mutevoli in cui di volta in volta la posizione dell'osservatore, e quindi il suo privilegiato punto di vista,

consente una percezione singolare; la presenza di specchi d'acqua in uno con i fasci di luce, proiettata e schermata, moltiplica le immagini e annulla la possibilità di percepire condizioni spaziali quali ad esempio la profondità delle vasche.



Fig. 5 Massimiliano Moro, *Quieti cerchi*. 2016. Bagno Ebraico alla Giudecca, Ortigia, Siracusa. (Foto Massimiliano Moro).

Un primordiale e piccolo meccanismo rotante di schermi circolari e proiettori ripercorre una partitura consentendo allo spettatore un ritorno continuo ai riferimenti spaziali reali, dopo la modifica ripetuta delle coordinate di lettura iniziali, in un continuo cambio di regole compositive tra luce, spazi e riflessi. Si sovrappongono ed emergono – quasi in una quarta dimensione alla Escher – i segni dello scalpello incisi nella roccia, l'architettura delle sale ipogee, i movimenti dei colori. La discesa al bagno ebraico attraverso scale costrette e scavate nel sottosuolo roccioso amplifica la forza della luce che accoglierà lo spettatore all'arrivo; i passi sui gradini regolano il ritmo del corpo, un ritmo che, interiorizzato, tenderà a ripetersi identico istruendo anche lo sguardo.

Un altro lavoro, definito dall'autore 'scultura' – *Scenario* (2012) –, si sviluppa in maniera opposta al precedente. Prende le mosse da luoghi concreti e vissuti (le sue case) e operando attraverso il contrasto tra memoria e amnesia costruisce una sequenza di immagini che vogliono simulare la vaghezza del ricordo. Anche qui le letture del luogo possono essere infinite: a ricordi si aggiungono altri ricordi, stimolati dalla sovrapposizione visiva di pensieri che apre a infinite interpretazioni.

“In una sala neutra (in questo caso un'aula dell'università, il posto più anonimo forse tra le possibilità) si evocano ricordi di luoghi, istanti del passato che tornano sulla 'soglia della visibilità'. Ciò che appare nel buio è una visualizzazione di ricordi personali in forma di 'movimenti di un pensiero'. Il luogo ha determinato la forma e il contenuto della memoria dell'autore (non dell'ambiente in cui si installa l'opera). Il luogo-memoria è il punto cardine che rende visibile un pensiero personale evocando sensazioni di quotidianità, indipendentemente dallo spazio scelto”⁵.

È negato qui il principio del *site specific*. Come i nostri ricordi, a volte labili, appaiono precari in un istante e si modificano tra di loro quando ci concentriamo per indagarne la memoria, per poi tornare 'dimenticati' fino al prossimo affiorare, così un proiettore rimanda immagini su una pellicola di sapone, che funziona da schermo: riceve e riflette contemporaneamente. «La riflessione distorce l'immagine, la gira, la schiaccia, la colora, in una costante accelerazione fino a sparire e lasciare un vuoto; contemporaneamente, dall'altra parte della proiezione vediamo l'immagine col centro sfuocato»⁶; la prima sensazione esprime la caducità del ricordo (la bolla che scoppia), la seconda la sua rarefazione (immagine sfocata e deformata). Qui l'osservatore è fermo; è la sua mente in movimento su stimoli dello sguardo che si sposta in uno spazio astratto attraverso un scavo nella memoria.

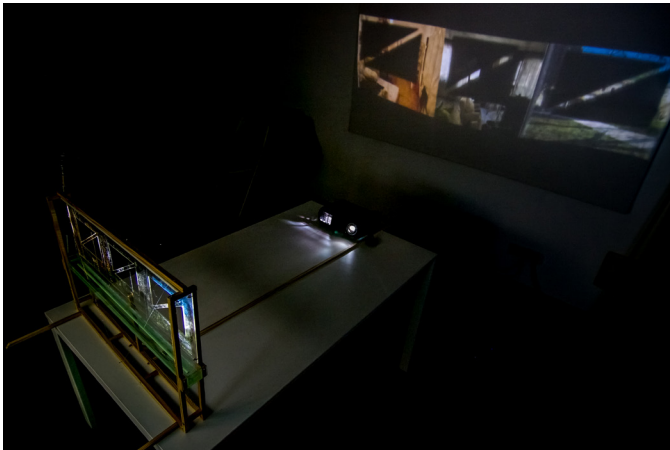


Fig. 6 Massimiliano Moro, *Scenario*. 2012. Scultura: proiettore, sapone, legno plexyglass, filo di cotone, dimensioni variabili. (Foto Massimiliano Moro).

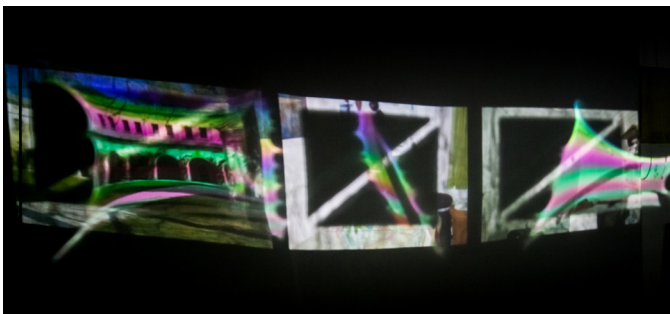


Fig. 7 Massimiliano Moro, *Scenario*. 2012. (Foto Massimiliano Moro).

Le tecnologie del *videomapping* per la rigenerazione urbana: un'esperienza concreta di ricerca

Le architetture urbane e i grandi spazi pubblici possono ospitare video proiezioni *mapping*, *architectural mapping*, *facade projection*, *video projection mapping*, *display surfaces* (Monteverdi 2011); sono solo alcune delle definizioni

usate per indicare questi nuovi *format* in cui la realtà interagisce con la sua ricostruzione digitale e ne modifica la percezione visiva. Facciate di case e chiese con i singoli elementi architettonici coperti da un rivestimento digitale, tale da rispecchiare perfettamente i volumi esistenti e alterare la percezione dell'oggetto statico da parte del pubblico, diventano quadri/pitture in movimento, arricchiti di macchie di luci e di colore che si modificano a ritmo di musica, con personaggi digitali che si arrampicano virtualmente su finestre, portoni, tetti in questa nuova arte mediale.

I confini si sono così allargati; l'ambiente non è più lo sfondo ma è l'opera, nel processo di democratizzazione che si sposta nei luoghi della sua quotidianità: su una facciata, in una piazza, in un parco, in una stazione ferroviaria, o ancora nei luoghi abbandonati; vecchie fabbriche dismesse, capannoni, spazi dimenticati che, rivalutati, sono 'rimessi in luce'. Una nuova forma d'arte performativa che trova luoghi fuori dai circuiti abituali alla portata di tutti, che la avvicina al pubblico, esposta, visibile e gratuita.

Questa tendenza può definirsi come una sorta di 'rinascimento virtuale', un ritorno al rigore e alla precisione delle regole della prospettiva, gli spazi e le misure, la profondità e lo studio sulle diverse architetture, il tutto finalizzato all'opera finale. L'artista, come un pittore del passato, attraverso la luce fa ciò che si è sempre fatto con il colore: al posto della tela, la facciata di un palazzo. L'atto del 'dipingere con la luce' è, infatti, una vecchia pratica dell'uomo, ora riattualizzata con nuovi strumenti. Si sono sviluppate, nel corso degli anni, moltissime tecniche, ma l'intenzione di ogni singolo artista di rappresentare il proprio mondo visuale, come secoli fa per gli uomini primitivi con le incisioni sulle pareti delle caverne, è sempre la stessa; ci riporta ai nostri tempi presentandoci il processo artistico non come imitazione, ma come espressione del proprio mondo interiore (Monteverdi 2011: 11-13; Fiore - Ruzza 2013: 181). Un 'rinascimento virtuale' è anche quello che interessa l'edificio in senso fisico, perché illuminato riacquista vita, rigenerando il quartiere che si illumina, invitando le persone a uscire, ad 'abitare' i luoghi, a esplorarli. Lo spettatore



a sua volta riuscirà a fermarsi, a guardare e pensare, meditando sulla proiezione, riscoprendo la bellezza di quell'edificio che la vita frenetica quotidiana non gli ha mai permesso di scoprire. Il *Video Mapping* nato dall'incontro fra arte, architettura e tecnologia, è una tipologia di installazione di arte visuale che ha spesso la funzione di completare, come opera d'arte, l'effetto urbano-architettonico di un edificio in senso migliorativo e narrativo. Il luogo può stimolare opere che si espandono con proiezioni virtuali 2D, 3D e anche 4D, modificando profondamente il volto di edifici e spazi urbani, talvolta riproponendone l'iter trasformativo o gli eventi che lo hanno coinvolto, avendo anche funzione di memoria e di comunicazione della sua storia.

I parametri di lettura e valutazione sono coerenti con il patrimonio architettonico, spostando lo studio sulla configurazione dello spazio, sulle sezioni dell'invaso stradale, sulla forma delle coperture, sull'articolazione delle facciate. Dunque si valuta il 'potenziale figurativo' e la geometria dell'ambito urbano.

Le superfici, a seconda che siano palazzi storici con una complessa articolazione e ricca decorazione oppure tessuti costruiti minuti, condizioneranno il progetto, portandolo, nel primo caso, a elaborare una partitura che lavora sul ritmo e sulle proporzioni tra gli elementi, con loro modificazioni virtuali che, tra sorpresa e meraviglia, restituiscano nuove configurazioni – realtà aumentata, re-interpretata, parzialmente o totalmente negata –; nel secondo caso offrendo nuove sensazioni, che, discostandosi dal reale, utilizzino la griglia delle bucatore e il mancato allineamento degli edifici per elaborare un *plot* narrativo meno vincolato, con obiettivi migliorativi.

Il *video projection mapping* generalmente è realizzato su facciate di edifici, ma anche su superfici o oggetti in movimento; è spesso assimilato erroneamente a una semplice videoproiezione, ma a differenza di quest'ultima è basato su una 'mappatura'⁷ della geometria architettonica che informa la facciata, e nella successiva campitura delle superfici secondo una tecnica che le trasforma in *display* dinamici. Lo spettatore ammirerà così animazioni, immagini, video e giochi di luci customizzati, che 'raccontano una storia', secondo partiture

che spesso non lasciano distinguere la realtà dalla finzione. Il 'potenziale culturale' che contraddistingue il luogo contribuisce a restituire sostanza vitale a questi progetti definibili 'recupero al grado zero'; gli osservatori possono riconoscersi nei 'testi virtuali' che spesso racchiudono lo spirito della comunità e attivano in essi un tracciato mnemonico *in progress*. Colui che abita il luogo, sia esso attore, spettatore o comunità insediata, misura, collauda e ricomincia a vivere lo spazio, innescando meccanismi di rigenerazione. L'interazione, se presente come uno degli elementi caratteristici dello spettacolo, gli consente di diventare esso stesso *performer*: colori, forme e suoni si modificano con un suo semplice gesto. Se tali proiezioni sono mappate su oggetti non lineari, volumi o sculture, le proiezioni 'vive' da cui questi oggetti vengono 'fasciati' saranno generate da musica o dai movimenti degli stessi passanti; si ricrea così una continuità tra lo spazio fisico, ovvero l'architettura, e lo spazio virtuale, creando uno spazio drammaturgico attivo in un processo di medializzazione del contesto urbano.

I casi riportati, condotti come sperimentazioni di ricerca nella scuola di Architettura dell'Università di Catania⁸, esplicitano proprio il differente approccio operato in contesti diversi. Un primo lavoro realizzato per Noto, che ha portato all'allestimento dell'opera *Hortus mirabilis, Luci-graphie per Noto* (2012), ha visto una *partnership* tra proprietà privata, gestore pubblico e un ente teatrale, in collaborazione con uno scenografo virtuale e una coreografa. Al cittadino, nella sua singolarità di utente-residente e/o visitatore temporaneo, è stata offerta l'opportunità di vivere e conoscere i luoghi della città, condividendo aspetti inediti degli spazi. I più bei palazzi monumentali del barocco netino (Palazzo Astuto, Palazzo Trigona e Palazzo Nicolaci), che, con caratteristiche diverse, hanno assunto nel tempo e tra gli abitanti un'immagine consolidata, hanno offerto un'immagine nuova in aree normalmente non visitabili o fruibili visivamente. Il filo rosso che unisce le tre installazioni *site specific* è costituito da un viaggio onirico per una condivisione collettiva di realtà squisitamente architettoniche unite a forme di teatro virtuale.

Un gioco d'illusioni che, scavando nei caratteri degli elementi costituenti gli edifici, ne rintraccia le valenze performative e le declina secondo presupposti propri dell'*Infiolata* di Noto: l'evento preso come spunto in atto contemporaneamente in città. A partire da immagini di fiori, foglie e elementi del mondo vegetale, discretizzate come fanno i maestri infioratori con i fiori reali, sono state elaborate tavolozze di *texture*, successivamente modificate e arricchite attraverso le possibilità metamorfiche proprie del mezzo tecnologico: ad esempio il cambio di scala, l'animazione, e la variazione della velocità hanno dato luogo a un'infiorata virtuale.



Fig. 8 Vittorio Fiore, Luca Ruzza, Laura Colombo, Corrado Russo, Paco Direse con gli allievi della SDS Architettura dell'Università di Catania, *Hortus mirabilis*. 2012. Installazione/Performance. Palazzo Nicolaci, Noto. (Foto Luca Ruzza).



Fig.9 Vittorio Fiore, Luca Ruzza, Laura Colombo, Corrado Russo, Paco Direse con gli allievi della SDS Architettura dell'Università di Catania, *Hortus mirabilis*. 2012. Installazione/Performance. Palazzo Nicolaci, Noto. (Foto Luca Ruzza).

Nel secondo lavoro, *Onirica. Festival della Luce* (2013), lo stesso team di progetto elabora alcune installazioni *site specific* su edifici minori ortigiani, costruendo un percorso urbano in grado di potenziare la permeabilità del centro storico e invitare alla sua scoperta, soprattutto nei quartieri di impianto medioevale che hanno subito una saturazione per la crescita della città su se stessa. Lo spunto nasceva da due testi onirici⁹ che offrivano terreno fertile dal punto di vista simbolico e iconografico. La percorrenza, calcolata in tempi e velocità, consentiva l'elaborazione di una partitura ciclica dove la drammaturgia nasceva dalla contaminazione tra storia dei luoghi e letteratura.



Fig.10 Vittorio Fiore, Luca Ruzza, Corrado Russo, Paco Direse, con gli allievi della SDS Architettura dell'Università di Catania, *Onirica*. 2013. Installazione. Ospedale delle Cinque Piaghe, Ortigia, Siracusa. (Foto Luca Ruzza).

Bibliografia

Volumi

Lynch, Kevin, *A Theory of Good City Form* (1981), trad. it. *Progettare la città. La qualità della forma urbana*, Ed. Roberto Melai, EtasLibri, Milano

- 1990.
- Quadri, Franco - Bertoni, Franco - Stearns, Robert, *Robert Wilson*, Octavo, Franco Cantini Editore, Firenze 1997.
- Galimberti, Umberto, "L'invalicabilità del limite", in *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica*, Feltrinelli, Milano 1999.
- Perrelli, Franco, *Storia della scenografia. Dall'antichità al Novecento*, Carocci, Roma 2002.
- Meneguzzo, Marco, *Il Novecento. Arte contemporanea*, Electa, Milano 2005.
- Uva, Christian, *Impronte digitali*, Bulzoni, Roma 2006.
- Cattiodoro, Silvia, *Architettura scenica e teatro urbano*, Franco Angeli, Milano 2007.
- Uberfield, Anne, *Lire le théâtre II, L'école du spectateur* (1996), trad. it. *Leggere lo spettacolo*, Eds. Mara Fazio - Marta Marchetti, Carocci, Roma 2008.
- Zanalonghi, Giovanna, *La regia teatrale nel secondo Novecento*, Carocci, Roma 2009.
- Balzola, Andrea - Rosa, Paolo, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano 2011.
- Bourriaud, Nicolas, *Esthétique Relationelle* (1998), trad. it. *Estetica Relazionale*, Ed. Marco Enrico Giacomelli, Postmedia Books, Milano 2010.
- Monteverdi, Annamaria, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Franco Angeli, Milano 2011.
- Pietromarchi, Bartolomeo, *Italia in opera. La nostra identità attraverso le arti visive*, Bollati Borinighieri, Torino 2011.
- Vettese, Angela, *L'arte contemporanea. Tra mercato e nuovi linguaggi*, Il Mulino, Bologna 2012.
- Fiore, Vittorio - Ruzza, Luca eds., *Luce artificiale e paesaggio urbano. Raccontare il territorio con nuove tecnologie*, LetteraVentidue, Siracusa 2013.
- Gaglianò, Pietro, *Architetture di Luce. Il Teatro Architettura di Giancarlo Cauteruccio/Krypton*, Titi-villus, Corazzano (Pisa) 2014.
- Grazioli, Cristina, "Proiezione, spazio, materia: comporre e scomporre con la luce", Ed. Valentina Valentini, *Nuovo teatro made in Italy 1963-2013*, Bulzoni, Roma 2015.
- Pioselli, Alessandra, *L'arte nello spazio urbano. L'esperienza italiana dal 1968 a oggi*, Johan & Levi Editore, Monza (MB) 2015.

Articoli in volume

- Fiore, Vittorio, "Dall'architettura della scena alle *site specific performance*", Fiore, Vittorio, *Tecnologie della finzione. L'effimero e la città*, LetteraVentidue, Siracusa 2011a.
- Fiore, Vittorio, "Innovazione e sperimentazione: i confini del teatro contemporaneo", Eds. Gaglianò, Pietro - Ruffini, Paolo, *Prometeo. Esperienze di forme in movimento nello spazio contempora-*

- neo*, Editoria & Spettacolo, Riano (RM) 2011b.
- Fiore, Vittorio - Ruzza, Luca, "Installazioni *site specific*, temporanee e virtuali, come strategie di rigenerazione urbana", Eds. Castagneto, Francesca - Fiore, Vittorio, *Recupero, Valorizzazione, Manutenzione nei centri storici. Un tavolo di confronto interdisciplinare*, LetteraVentidue, Siracusa 2013.
- Sinisi, Silvana, "Prefazione", Ed. Tomašević, Nika, *Place, Body, Light. Il teatro di Fabrizio Crisafulli, 1991-2011*, artdigital.com, Dublino 2013.

Notes

- 1 Da una conversazione con l'autore.
- 2 Il quartiere della Giudecca nell'isola di Ortigia è sorto nel Quattrocento per volere del governatore di Siracusa Giovanni Cardenas per offrire agli ebrei siracusani privilegi uguali agli altri cittadini. Molti edifici presentano ipogei sotterranei con i *miqweh*, dei bacini di raccolta naturale delle acque utilizzati per riti di purificazione. Quello scelto per la performance è il più grande, antico e famoso, ed è sito in via Alagona.
- 3 Da una conversazione con l'autore.
- 4 *Ibidem*.
- 5 *Ibidem*.
- 6 *Ibidem*.
- 7 Con il termine 'mappatura' si indica quella pratica che, con l'uso di un proiettore e un *software* specifico, permette di immagazzinare nella memoria del pc la sagoma esatta dell'edificio su cui poi si andrà a proiettare, permettendo così una maggiore aderenza delle animazioni ai singoli elementi architettonici.
- 8 Tali ricerche e sperimentazioni sono state attuate nell'ambito di due Convenzioni: *Spazio Teatro. Luoghi recuperati per la scena* (2009-2012) e *PLAN_B. Raccontare il territorio con nuove tecnologie* (2012-2015) – responsabile scientifico il prof. Vittorio Fiore – stipulate dalla S.D.S. Architettura dell'Università degli Studi di Catania (Siracusa) con: la Fondazione Teatro Vittorio Emanuele di Noto, il Consorzio Universitario Archimede e il Comune di Siracusa. Entrambi i progetti si sono avvalsi della consulenza tecnico-artistica di Luca Ruzza, con Laura Colombo *Open Lab Company* (Roma) e Paco Direse. Il secondo in particolare ha ricevuto un finanziamento della Regione Sicilia, Assessorato ai BB.CC. e I.S., Servizio Promozione e Valorizzazione delle Tradizioni e Identità Siciliana (circ. n.98, 08/06/2012).
- 9 La regia di Corrado Russo (allora direttore del Teatro Vittorio Emanuele di Noto) ha elaborato, con gruppi di allievi che svolgevano il tirocinio sotto la guida dello scrivente, una drammaturgia *ad hoc* a partire dalle suggestioni derivate da due testi: *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò* di Lewis Carroll e *Flatlandia* di Edwin Abbott Abbott.