dalla Presentazione
di Lucio Altarelli

attraverso una stretta passerella in fibra di vetro. Le sue forme hanno numerosi riferimenti: richiamano le cupole geodetiche di Buckminster Fuller, le strutture spaziali del situazionista Constant e le macchine, zoomorfiche e semoventi, degli Archigram. In posizione d'attesa il *Blur building*, figura ricorrente nel panorama dell'architettura contemporanea, risulta pressoché invisibile, salvo, poi, prendere corpo e consistenza quando l'acqua, vaporizzata da 33 mila ugelli disposti lungo le sue strutture tubolari, crea un guscio evanescente, messo in evidenza di notte dalla luce artificiale, il cui assetto varia in funzione della direzione e della intensità del vento, proveniente dai rilievi montuosi circostanti.
Rem Koolhaas e Cecil Balmond, per il Serpentine Gallery Pavilion, realizzano a Londra un'architettura a "gravità zero": una struttura gonfiabile, chiamata dai progettisti "Cosmic Egg", concepita come un aerostato e adagiata mollemente sul prato di Kensington Gardens.
Nei video elettronici di Bill Viola l'acqua è rappresentata alternativamente come l'alfa e l'omega dell'esistenza: corpi immobili galleggiano in acque che hanno l'aspetto di un liquido amniotico, come in *The fall into paradise*, mentre, in altri video, come in *The Crossing*, l'acqua, alternata al fuoco, evoca un potere distruttivo, in grado di annullare corpi e memorie.

La città digitale

L'architettura degli allestimenti non agisce solo in controtendenza con il linguaggio dell'architettura della città ma trova una sua ragione d'essere laddove, sovrapponendosi fisicamente alla città storica, crea salutari cortocircuiti tra pesantezza ed evanescenza, tra durata ed impermanenza. Molte figure della contemporaneità si sovrappongono all'antico attraverso la discontinuità dei linguaggi, in cui il leggero ed il trasparente danno risalto, programmaticamente, allo spessore narrativo dell'esistente.
Esiste un'estetica proiettiva che, in occasione di spettacoli e eventi culturali, attraverso installazioni artistiche, eventi multimediali e performance, produce significative ibridazioni tra forme del digitale e forme della città esistente, stabilendo nuovi rapporti di senso tra memoria ed innovazione, tra statico e dinamico, tra durata e instantaneità. I neon di Maurizio Nannucci, le stelle di Gilberto Zorio, le incursione romane di Livia Cannella, la "luce attiva" di Fabrizio Crisafulli, la "tecnologia poetica" di Fabrizio Plessi, le macchine luminose di Yann Kersalé e di Michel Jarre, le "pitture di architetture" di Skertzo e di Paolo Miccichè costituiscono le voci più rappresentative di questa *Light city* che sovrappone le sue forme, impermanenti e performative, alla stabilità dei marmi e delle pietre della città esistente. Trovando, in questa dialettica tra il duro e il malleabile, la descrizione di un esito narrativo che si relaziona con i palinsesti del passato attraverso la programmata discontinuità dei linguaggi. Queste azioni, ancorché effimere, pongono aspetti rilevanti che riguardano la modificazione dello spazio pubblico e l'attivazione di nuove scritture urbane.

allestimenti per lo spettacolo

Rosa
Di Santantonio
Vesco
Merone
Felici
Miccichè
Kradolfer
Tsypin

P. Miccichè, *Farinelli. Estasi in canto*, Ara Pacis, Roma, 2009

Paolo Micciché

Pittura delle architetture: linguaggi in evoluzione

Visual Director

La mia è una testimonianza da pioniere nella sperimentazione del nuovo linguaggio visivo della Proiezione dinamica, inizialmente applicata al teatro d'opera, sebbene nei palasport e negli stadi, poi nei teatri tradizionali e ultimamente *riportata* all'esterno nelle piazze e sui monumenti sperimentando, oltre all'Opera, anche nuove forme di drammaturgia popolare.

Ogni epoca storica racchiude un sistema di segni omogeneo e ogni epoca ha avuto una sua drammaturgia e il suo corrispondente *luogo teatrale*. Anche la scenografia si è adeguata a queste mutazioni; pensiamo al lungo *silenzio* - quasi un millennio, dalla caduta dell'Impero romano all'Umanesimo - di un luogo dove "contrapporre" stabilmente spettatori e attori. Il nostro attuale rapporto con il teatro è codificato da ormai quattro secoli nel cosiddetto Teatro all'Italiana e la Scenografia - questa parola "composta" che indica oggetti scenici funzionali e grafici allo stesso tempo - ne è stata l'ancella, servendo meccanismi sempre più complessi all'interno della scatola magica del palcoscenico.

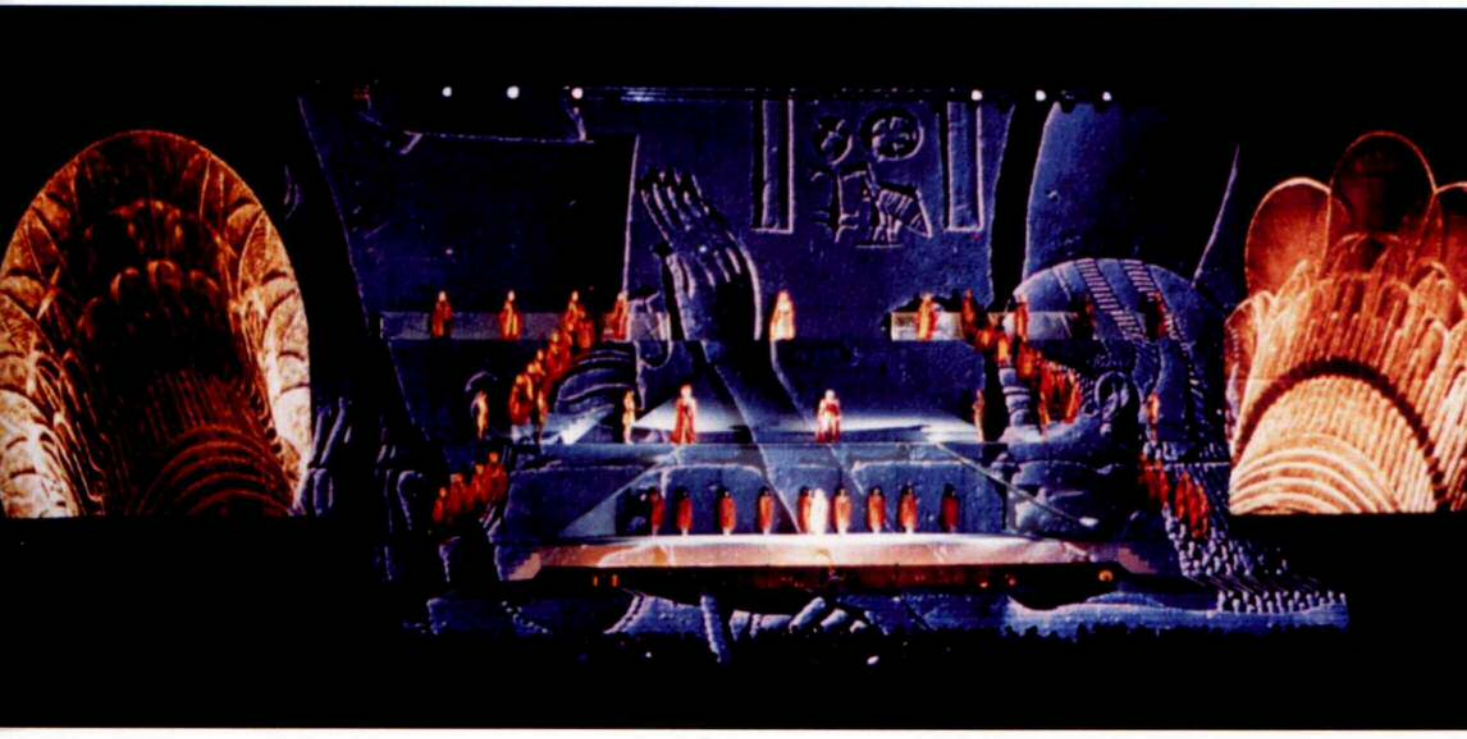
Già all'inizio del secolo scorso, soprattutto oltralpe e nel mondo russo, si erano raggiunti - per rarefazione o per eccesso costruttivista - i limiti di un linguaggio peraltro profondamente esperito fin dalla grande stagione dei meravigliosi congegni barocchi.

Il residuo delle possibilità combinatorie si era definitivamente esaurito già prima dell'ingresso nell'ultimo quarto del Novecento, con le ultime novità, per lo più legate alle evoluzioni tecniche dell'illuminazione che, contrariamente al passato, permetteva sofisticati e innovativi effetti di "scenografia luministica"; pensiamo solo alla "magia" delle luci combinate al movimento di un particolare tessuto di seta, da allora chiamato "tempesta", nel capolavoro registico strehleriano.

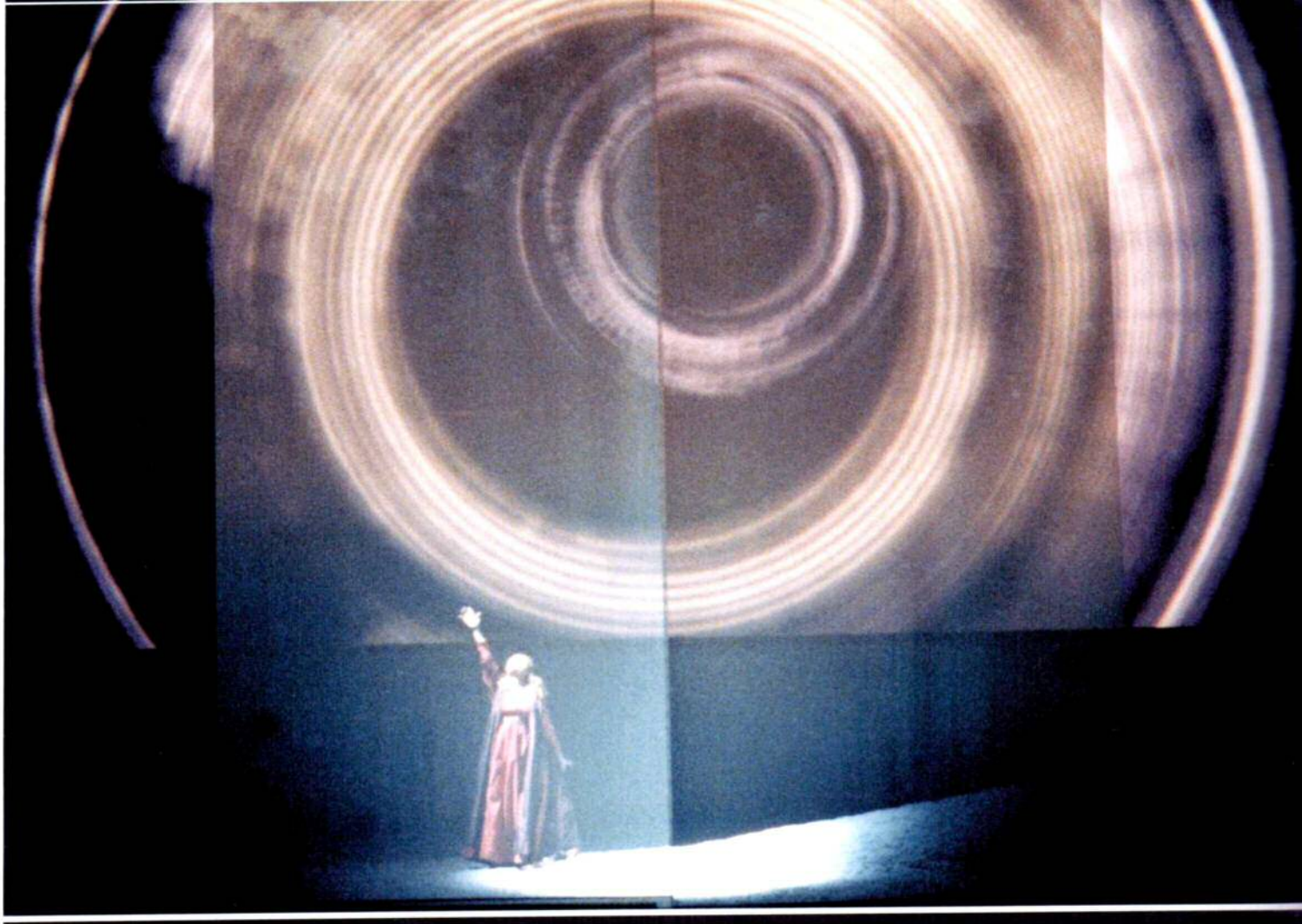
Da quei raggiungimenti in poi, siamo stati tutti dei diligenti epigoni di un mondo e di un linguaggio in esaurimento; ad accelerare il nostro senso di inadeguatezza si è aggiunta una mutazione della sensibilità percettiva con l'affermarsi di strumenti di *entertainment* di massa, che sono progrediti fino a dotare le nostre case di congegni per l'Home Theater; essi, con il loro stesso esistere, hanno decretato la perdita di centralità del Teatro come luogo fisico da raggiungere e al quale demandare, in esclusiva, la "fantastica"

Nella pagina accanto:
P. Micciché, *Aida* , European Tour, Scena del Tempio, 1996-98

P. Micciché, *Frammenti di Macbeth*, Castello dei Ronchi, Crevalcore, 2008



distrazione dalla routine quotidiana. E la scenografia? Già in partenza parola composta, si è ritrovata a dover separare la sua doppia anima in Sceno e Grafia, dando ad un supporto solo funzionale, la Sceno, il compito di accogliere attraverso un sistema di schermi, una Grafia applicata. Anche in questo caso lo permette un nuova tecnologia legata, in fondo, sempre alla luce: la proiezione di immagini dinamiche, che rivestono la Scena e la trasformano continuamente, dandovi il ritmo di una varietà visiva per noi ormai imprescindibile. Anzi la vecchia scenografia, creatrice di un contesto ambientale *fisico* all'azione, diventa un *mare magnum* cangiante, dove l'azione combinata di attori in carne ed ossa e di attori proiettati, si armoniz-



za in uno spazio scenico sempre nuovo; uno spazio scenico che perde definitivamente la centralità della gravità terrestre e immerge i suoi eroi veri o virtuali in contesti creati da geometrie sceniche non euclidee. Un esempio: un cantante posto su un scala e illuminato da una luce di taglio che ne cancella il supporto fisico, e altresì posto dietro ad un tulle sul quale è proiettata l'immagine di una foresta che ruota, mentre i suoi rami si distorcono; egli ci sembrerà immerso in un incubo *dantesco* senza che vi sia un *dove* fisico di riferimento.

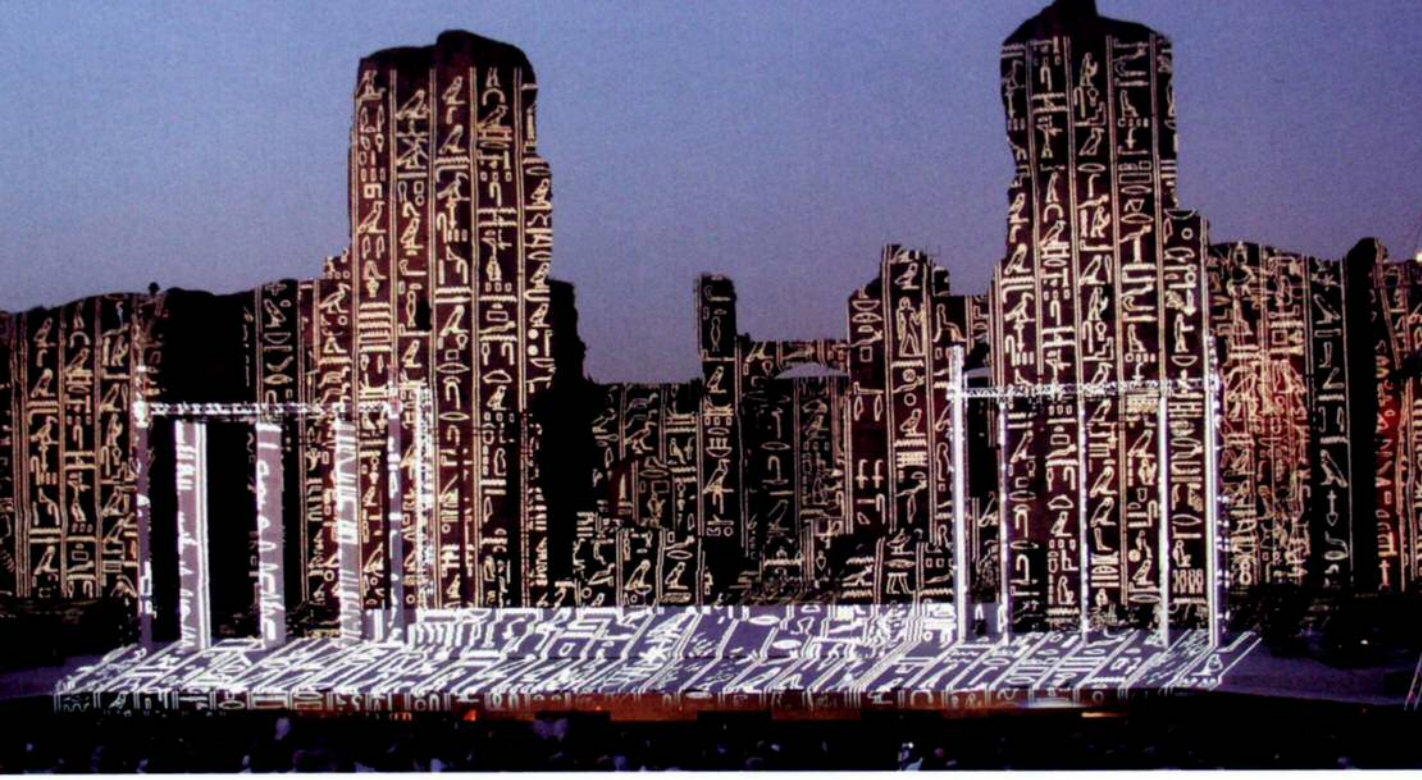
L'innovazione tecnologica ci permette di espandere questo linguaggio visivo a nuovi luoghi e per nuove tipologie di spettacolo, prima fra tutte la *pittura di architetture* e la sua variante del *visual architectural show* favorendo così l'uscita dalla potenziale alienazione privata dell'Home Theatre - per riprendere un contatto con i nostri simili in luoghi della nostra quotidianità, dove assistere tutti insieme ad eventi multimediali altamente coinvolgenti. In questi spettacoli sono le architetture stesse a diventare la Scena che accoglie nuove e antiche drammaturgie oppure flussi di immagini della nostra memoria e del nostro futuro, in un gioco visivo che le copre completamente, le rivela in filigrana o le esalta nelle loro caratteristiche; il tutto con la complicità dell'audio spazializzato e, nel caso del *Visual Show*, dell'intervento di performers live (attori, cantanti e ballerini). Dal giorno dopo, queste architetture ci strizzeranno l'occhio e noi avremo imparato a riappropriarcene dopo averne fatta o rinnovata la *conoscenza*.

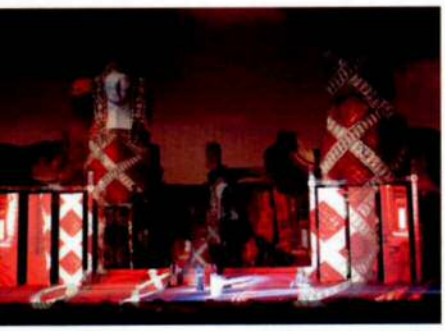
Da qui le citazioni dai miei lavori in questo settore: dal primo esperimento, l'*Aida* alle Terme di Caracalla a Roma, dove il monumento accoglieva su di se proiezioni dinamiche interagendo con il palcoscenico; fino a diventare *specchio* di se stesso nel bagno di Amneris, che riproduceva proiettati gli stessi frammenti di mosaici presen-

Nella pagina precedente:
P. Miccichè, *Norma*, Washington Opera, Scudo di Irminsul, 2003

P. Miccichè, *Macbeth*, Washington Opera, Scena della Festa, 2007

In questa pagina:
P. Miccichè, *Macbeth*, Washington Opera, Sonnambulismo, 2007





P. Miccichè, *Aida*, Terme di Caracalla, Preludio, 2005

P. Miccichè, *Aida*, Terme di Caracalla, Inizio Atto IV, 2005

Nella pagina accanto:
P. Miccichè, *Trovatore*, Ravenna Festival, Aria di Leonora, 2003. Regia di C. Muti

P. Miccichè, Visual per Villa Torlonia, Roma, 2008

P. Miccichè, *Frammenti di Macbeth*, Castello dei Ronchi, Crevalcore, 2008

ti all'interno delle Terme ma ingranditi e spalmati per tutta la sua superficie esterna.

Così per un *Frammenti di Macbeth*, un visual show in quindici minuti, realizzato in dialetto emiliano e proiettato al Castello dei Ronchi di Crevalcore, in cui la Villa diventa una delle possibili dimore di una delle tante possibili coppie di Macbeth di cui è pieno il mondo. Come ancora a Villa Torlonia a Roma la cui facciata *ricorda*, attraverso l'autocitazione, la famiglia Mussolini fino a rivivere su se stessa - crollando bombardata - il dramma della guerra e rinascere "più grande e superba che pria" all'alzata di un sipario di fumo e cenere che la rivela nella sua rinnovata esistenza.

Ancora a Roma, ai Mercati di Traiano - nel visual show *Romagnificat* per celebrare il Natale di Roma - le finestrelle dell'emiciclo diventano i fori della pellicola cinematografica che scorre imponente proiettata sulle vaste aree delle architetture superiori. Oppure, viceversa, nell'intimo dell'Ara Pacis, che accoglie suggestioni visive barocche e cambia di segno per una sera, simboleggiando l'Ara sacrificale del castrato Farinelli ma, allo stesso tempo, il sublimante palcoscenico del suo riscatto.