

ARCHITETTURA

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.

ARTI SCENICHE

**IL TEATRO OGGI:
SPERIMENTAZIONI
E INNOVAZIONI**

di M. Isabella Vesco



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.

segue a pag. 2

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 INTEREATTIVA
E MULTISENSORIALE**

di Fiammetta De Menti

Contaminazione, trasversalità, rinuncia a definizioni, classificazioni e programmi: riflessioni e atteggiamento che per lo Studio Keyart - Architecture Urban Design si trasforma 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.

segue a pag. 3

di Tiziana Amicizi

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.layersoflight.com

D40XT Outdoor version
D40
D60
ETC
evolving light

London, UK Tel +44 (0)20 8996 1000 • Rome, IT Tel +39 (0)2 22 111 003 • Malskirchen, DE Tel +49 (0) 24 47 00 0 • www.etcconnect.com

SCENARCHITETTURA

UN CONTRIBUTO PER LA RI-DEFINIZIONE DELLE DISCIPLINE DELLO SPAZIO

di Andrea Moneta

Per secoli l'architettura è stata l'Arte-Scienza del per sempre, mentre la scenografia rappresentava l'architettura del temporaneo.

Guardando al passato l'architettura ha avuto il ruolo di madre delle arti, esplicitato attraverso il linguaggio più vasto, universale e stabile in assoluto, perché capace di comprendere in sé stessa, nel suo spazio e dimensioni, tutte le altre arti.

Parallelamente la scenografia ha rappresentato, nel corso della storia, quella sintesi tra testo teatrale e attore, un collegamento visivo e fisico che includeva al suo interno l'azione scenica attraverso la costruzione di uno spazio fisico ma allo stesso tempo "effimero" perché destinato irrimediabilmente ad essere limitato nel tempo.

Stiamo assistendo alla convergenza delle due discipline verso una nuova forma espressiva che va oltre le modalità da cui esse provengono; da qui l'esigenza del neologismo SCENARCHITETTURA per ridefinire il rapporto fra le discipline dell'architettura e della scenografia, che da sempre hanno affrontato la gestione dello spazio, reale e virtuale.

Far reagire il raziocinio della metodologia compositiva dell'architettura, con la visionarietà della scenografia legata alla sensibilità poetica del teatro, consente di oltrepassare i limiti di entrambi i mondi tuffandosi in territori poco esplorati, da cui trarre quella boccata di ossigeno nuovo di cui ha urgente bisogno l'arte.

Architettura e scenografia sono già contaminate fra loro a tal punto che non è più possibile distinguerle una dall'altra, ed è proprio in questi casi che parliamo di brani di *ScenArchitettura*.

Possiamo individuare tre aspetti della ScenArchitettura legati alle modificazioni della forma tempo, ovvero come la variabile temporale influisca non solo sul prodotto fisico finale, ma ne definisca anche l'essenza delle sue funzioni.

1. L'Architettura diventa temporanea.

La scenografia negli ultimi anni sta immergendo nel suo dramma l'Architettura: edifici mutanti, caleidoscopici, vere e proprie macchine sceniche a scala di edificio, o materiali evanescenti, impalpabili, destinati a una esistenza limitata nel tempo: queste realtà stanno delineando un nuovo corso del rapporto arte-architettura sotto la spinta dell'era dell'immagine.

L'edificio "Blur" realizzato da **Diller+Scofidio**, è il perfetto esempio di una concezione dell'architettura che esplicita l'interdipendenza tra arte e architettura, filosofia e teatro, tecnologia e performance, uno spazio-scenografia trasformabile in relazione al luogo.

2. La Scenografia diventa "per sempre".

Attraverso passaggi continui da una disciplina all'altra, si è generata una nuova metodologia che ha trasformato il concetto ideologico di linguaggio architettonico e tipologia in favore di una identità autoreferenziale e auto referenziata, costruita su una contaminazione visiva continua.

Il risultato di questo processo sono "architetture contaminate" o "scenografie cristallizzate" rese temporalmente immutabili, che possono altresì essere intese come il risultato di azioni progettuali volte a cristallizzare l'immagine in una sua rappresentazione tridimensionale (reale o virtuale) in forma di edificio.

Le torri gemelle del progetto di **MVRDV** a Seoul sono l'espressione limite di questo tipo di ScenArchitettura: un fotogramma del crollo delle Twin Towers negli attentati del 11/9 viene tridimensionalizzato in un'architettura che trasforma la distruzione in costruzione, la nuvola di polvere delle esplosioni in spazi vitali.

3. La scenografia invade gli spazi dell'architettura.

Finora il protagonista della Scenografia è stato lo spazio interno del teatro, quello spazio che Zevi definisce analogamente per l'architettura "non poteva essere rappresentato compiutamente in nessuna forma, che non poteva essere appreso e vissuto se non per esperienza diretta".

L'esperienza spaziale propria dell'architettura (ma ora anche della scenografia n.d.r.) invade gli edifici, si prolunga nella città, nelle strade e nelle piazze, ovunque l'opera dell'uomo ha limitato dei vuoti, ha cioè creato degli spazi racchiusi¹.

La *ScenArchitettura* si attiva proprio quando il teatro esce dagli "spazi deputati" per diventare teatro-architettura, teatro "urbano"; in questo caso il *Luogo* - inteso come complesso di relazioni spaziali e sociali- non può essere considerato solo un semplice "contenitore" (Teatro di Strada), né ridursi a soggetto/oggetto della scena (Teatro dei Luoghi²).

Il *Luogo* deve assicurare a elemento drammaturgico fondante, necessario oltre che unico, animando e caratterizzando la sostanza di un testo teatrale.

La *ScenArchitettura* in questa accezione viene definita come un complesso di azioni progettuali volte a trasformare uno spazio architettonico e/o urbano per comunicare un contenuto preesistente col quale instaurare un rapporto dialettico.

Questo ultimo aspetto in particolare, è stato terreno di indagine degli ultimi anni attraverso il lavoro di ricerca sviluppato nel corso di scenografia della facoltà di architettura, dove è stato possibile cogliere l'enorme valore comunicativo del teatro nel ruolo di prefiguratore delle trasformazioni possibili, nella complessità dell'ambito urbano.

La *ScenArchitettura* come strumento di indagine del territorio antropizzato e non, con tutte le sue implicazioni storiche, sociologiche e spaziali, ha prodotto numerose performances urbane realizzate con grande successo dagli studenti del corso nel territorio di Roma, coinvolgendo abitanti, amministrazioni pubbliche, associazioni culturali in un ritrovato rapporto fra architettura e paesaggio. Attraverso questo lavoro sul territorio reinterpretato, è stato possibile fornire nuove chiavi di lettura dell'identità locale, con l'obiettivo di dar vita ad una nuova consapevolezza nei confronti dei luoghi, troppo spesso abbandonati a se stessi nella disattenzione del disordine urbano, un auspicabile step operativo fra partecipazione e pianificazione.

(Andrea Moneta è architetto, scenografo, docente di scenografia presso la Facoltà di Architettura dell'Università di Roma "La Sapienza".)

Note:

- 1) Zevi B., *Saper vedere l'architettura*.
- 2) Crisafulli F., *Progetto Teatro dei Luoghi*



Edificio "Blur" di Diller+Scofidio sul lago Neuchâtel, Svizzera



Progetto "The Cloud" di MVRDV a Seoul, Corea del Sud



Una scena de "La vita è sogno", facoltà di architettura Valle Giulia di Roma.



SPOTLIGHT
professional lighting for the performing arts

The new GREEN LINE



mini LED RGB - mini LED white

- RGB and Warm, Natural or Cool White versions
- 15W (RGB, WW, NW) and 25W (CW)
- Beam: 12°
- DMX or IR control

mini fresneled 50 - mini profiled 50

- Warm, Natural or Cool White versions
- 50W (comparable to 300W halogen and higher)
- Beam: 12°-76° (fresnel)
- Zoom: 20°-40° (profile)
- Local dimming or via DMX control

MIDI LED 100 - MIDI LED 200 TWIN

- RGBW version
- 100W and 200W (twin)
- Zoom: 12°-50° motorized
- DMX or IR control
- Pole Operated or DMX Motorised versions available

FRESNELED 100 (Std. & Compact) - PROFILED 100

- Warm, Natural or Cool White versions
- 100W (comparable to 650W halogen and higher)
- Beam: 9°-85° (fresnel std.), 12°-75° (fresnel compact)
- Zoom: 20°-38° (profile)
- Local dimming or via DMX control
- Pole Operated or DMX Motorised versions available



certified quality management system ISO 9001:2008

Via Sardegna 3 - 20098 - S. Giuliano Milanese - Milano - Italy
Tel. +39 02 98 83 051 - Fax +39 02 98 83 052 - vendite@spotlight.it - www.spotlight.it