



## Ambienti disseminativi per un'architettura aumentata

Paolo Prota, Rebecca Carlizzi, Marianna Russo

### *Scenografia come intervento progettuale*

Sin dalle prime collaborazioni con Rosario Diana, si è cercato di considerare il nostro contributo come un intervento progettuale più che propriamente scenografico. Consideriamo, come intervento progettuale, da un lato la creazione di uno spazio attraversabile dal pubblico e utilizzabile indipendentemente dallo scopo principale della sua ideazione; dall'altro un luogo in cui poter riorganizzare e ricollocare attori/lettori, musicisti, fonti iconografiche e audiovisive rispetto al pubblico, sulla scia di quanto teorizzato e sperimentato da Rosario Diana<sup>1</sup>. L'intervento progettuale, nei momenti precedenti e successivi a quelli dell'azione scenica o all'utilizzo performativo, è affidato al pubblico in un gioco di carattere esplorativo e resta come segno decifrabile o perlomeno come questione aperta o come interrogativo.

Il primo esperimento in questo senso è stato il teatro-reading di Rosario Diana «*Esse est percipi*». *George Berkeley e "Film" di Samuel Beckett*, realizzato il 18 ottobre 2015 nel teatro dell'Accademia di Belle Arti di Napoli. In quell'occasione, oltre agli elementi puramente scenografici posti sul palco, quattro grandi pannelli decorativi circondavano il pubblico con immagini relative all'azione scenica e performativa del reading. Per i successivi tre anni quei pannelli sono rimasti al loro posto, diventando parte integrante del teatro stesso.



In ogni occasione si cerca di offrire al pubblico un maggior numero di livelli di lettura possibile del lavoro proposto, fino a immaginare che le intenzioni disseminative preesistano e persistano – sebbene in maniera estremamente sottile – al momento più propriamente spettacolare. Così è

<sup>1</sup> Cfr. R. DIANA, *La forma-reading. Un possibile veicolo per la disseminazione dei saperi filosofici. Resoconto ragionato, programma e strumenti di lavoro*, introduz. di E. Cattanei, Mimesis, Milano, 2015.



successo che, sia prima che dopo lo spettacolo *Il buio sulla zattera* – ispirato al quadro di Théodore Géricault, *La zattera della Medusa* (1819) –, il pubblico si trovasse a interagire con un oggetto misterioso sul quale si leggeva la frase *Le naufrage de l'humanité*<sup>2</sup>. Assistevamo al gioco dei visitatori nel trovare equilibri, salendo e scendendo lungo le assi inclinate della nostra zattera.



L'organizzazione dello spazio in funzione dell'azione del pubblico, usando le parole di Andrea Balzola e Paolo Rosa, è «dunque una scelta drammaturgica: creare una partitura o una regia delle azioni intesa come relazione tra il dispositivo e il suo interlocutore umano, singolo e plurale»<sup>3</sup>.

Recentemente, in occasione della rassegna “Il Teatro della Filosofia” – organizzata in collaborazione con l'Istituto Italiano per gli Studi Filosofici di Napoli – il nostro intervento progettuale si è posto come obiettivo la possibilità di attribuire a uno spazio architettonico una funzione ulteriore rispetto a quella originale. In questa nuova funzione lo spazio è invaso da un oggetto simbolico che stabilisce una relazione diretta con il pubblico indipendentemente dall'utilizzo che se ne fa. Il visitatore, entrando nell'atrio dell'Istituto, si imbatte in una installazione che suggerisce ipotesi di utilizzo alternativo, spingendo così chi osserva a immaginarne le funzioni esplorando lo spazio e stabilendo con esso una relazione attiva.

<sup>2</sup> Il teatro-reading fu eseguito una prima volta a Napoli, l'8 ottobre 2016 in piazza del Plebiscito, nella cornice della rassegna di divulgazione scientifica “Futuro Remoto”; una seconda volta, il 10 novembre 2016, nel teatro dell'Accademia di Belle Arti di Napoli.

<sup>3</sup> A. BALZOLA – P. ROSA, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 2011, p. 103.



### *Ambienti disseminativi*

*Phonè / Bene (Schedario)* è stato un esperimento disseminativo diverso rispetto ai precedenti realizzati con Rosario Diana. Si è verificata la possibilità di impiegare un congegno installativo in luogo di un sistema rappresentativo spettacolare. Abbiamo tentato una strada diversa: mentre nei lavori precedenti c'era un tempo, un'azione scenica, nonché la presenza degli attori, a cui la scenografia era legata, in questo caso lo spettatore si trova inserito in un dispositivo di fonti audiovisive nel loro ripetersi all'infinito in un ciclo casuale di sovrapposizioni sonore. Questo sistema ci ha consentito di scollegarci dall'asse temporale dando all'evento una connotazione circolare. Immergendosi in *Phonè / Bene (Schedario)*, lo spettatore, si trova a percorrere lo spazio installativo guidato solo dai richiami fonetici prodotti dagli audiovisivi; senza l'aiuto di una mappa, intesa come ordine, sequenza o direzione, restando così imbrigliato in una condizione di smarrimento. Solo dopo un periodo di ambientazione all'interno della struttura, il pubblico è in grado di abbandonarsi all'ascolto multiplo riuscendo a percepire l'orchestra di voci, musica e suoni, proveniente dalle fonti audiovisive.

L'apparente movimento di crollo e sostegno della struttura installativa, interrompendo la narrazione dello spazio architettonico, determina una condizione di instabilità e disorientamento che ci sembrava utile a sottolineare questa fruizione multipla priva di un prima e un dopo.





Abbiamo definito questo nostro tipo di intervento progettuale come *ambiente disseminativo per un'architettura aumentata*. Con il termine *aumentata* relativo all'architettura, non ci riferiamo all'utilizzo di tecniche elettroniche digitali AR (*Augmented Reality*), bensì alla possibilità di costruire percorsi installativi che arricchiscano la fruizione architettonica con contenuti di diversa natura. In questa tipologia di fruizione, multi-livello, il pubblico percepisce in sovrapposizione almeno tre elementi principali. Il primo elemento di fruizione è caratterizzato dall'impatto visivo con uno spazio scenico che non ha tipiche caratteristiche architettoniche, definibile in un certo senso come spazio astratto. Successivamente, il pubblico, focalizzerà la sua attenzione sui frammenti di architettura reale percepibili tra i moduli che compongono l'installazione, cogliendo le relazioni tra lo spazio astratto e quello reale. Ultimo e più importante elemento è la diffusione in questi due spazi sovrapposti dei contenuti audiovisivi. Dunque il primissimo approccio con un'installazione di questo tipo è di carattere puramente emozionale e solo nell'attraversarlo e nel viverlo si sovrapporranno gli altri livelli.

L'installazione *Phoné / Bene (Schedario)* è costituita da un numero variabile di moduli, collegati tra di essi mediante alcuni tubolari di ferro posti sulla loro sommità e da un pavimento di moquette che rappresenta il confine territoriale di questo spazio astratto. I moduli che compongono tale installazione svolgono due tipi di funzioni diverse, alcuni di essi sono destinati alla fruizione di audiovisivi mentre altri rappresentano il profilo di un paesaggio interno.

In una prima fase progettuale avevamo ipotizzato lo spazio completamente astratto, buio e privo di riferimenti architettonici. Tuttavia, ci siamo resi conto delle potenzialità di un dialogo critico di questo luogo astratto con ciò che resta visibile dell'architettura che lo accoglie. Nel caso dell'allestimento di *Phoné / Bene (Schedario)* presso l'Istituto Italiano per gli Studi Filosofici vi era un rapporto di interruzione tra disegni, stucchi e colori della sala con l'ambiente scuro, caratterizzato dai tagli lineari e obliqui dei moduli. In questo caso l'installazione operava dei tagli sia sulla lettura dell'ambiente ospitante che sulla luce che lo illuminava, disegnando quella zona di ombra che era il luogo ospite.

### *Modularità e corredo genetico del progetto*

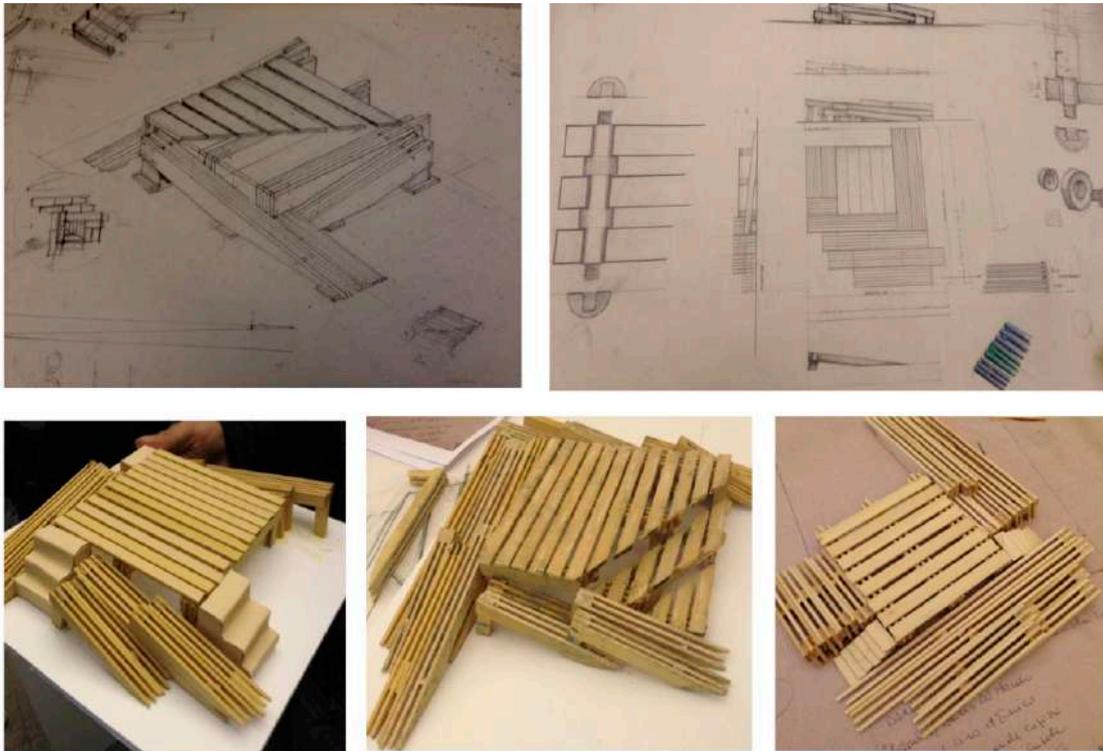
In *Phoné / Bene (Schedario)* i moduli che compongono l'installazione appaiono di diverse misure, diverse inclinazioni e addirittura di diverse forme, tuttavia in origine tutti questi moduli sono stati costruiti identici l'uno all'altro e solo successivamente si è deciso di tagliarli in punti e sezioni diverse secondo tre tipologie.





Questo metodo di progettazione è stato sperimentato in più occasioni e consiste nella ricerca di ragioni, motivi e regole interne che possano costituire una sorta di DNA di progetto. Così succede che moduli, apparentemente dissimili tra loro, abbiano la medesima genitorialità. Un oggetto primitivo li genera tutti identici affidandoli, successivamente, al loro destino deformante.

Nell'installazione *Il buio sulla zattera* l'elemento generativo della struttura era composto da un unico materiale – la tavola di ponte –, i bulloni passanti che fungevano da collante e l'assegnazione di un'asse di inclinazione. Posti questi tre componenti in relazione tra di essi, la struttura sembrava generarsi da sola, come in una moltiplicazione cellulare, suggerendoci essa stessa la sua forma definitiva.



In maniera simile, l'installazione "Il Teatro della Filosofia", nasce da un segno unico – che possiamo definire primitivo – che si moltiplica riproducendosi identico al suolo con una variante di funzione. Nel suo moltiplicarsi l'oggetto/segno si suddivide in elementi modulari che ne costituiscono il DNA. In questi anni di lavoro abbiamo affrontato e sperimentato un rapporto tra oggetto di scena e pubblico di fortissima interazione. La possibilità che l'oggetto scenico o installativo venga usato dal pubblico rende necessario sviluppare l'utilizzo di alcune logiche ingegneristiche. Tali installazioni devono avere caratteristiche di sicurezza, statica e capacità di sostegno che rendono l'intervento progettuale spesso estremamente diverso da quello tipicamente scenografico. Non esiste la possibilità di nascondere sostegni né di costruire in maniera leggera, e questo diventa un elemento sostanziale in ambito progettuale, poiché la funzione strutturale suggerisce forme, diventando essa stessa elemento vincolante e corredo genetico del progetto.

