

UN D I C I in mostra

Triennale di Milano
5 novembre 2002
9 marzo 2003

Rendere visibile il non visibile.

Indagare quanto di reale c'è nell'immaginario con cui pensiamo alla città e quanto di immaginario c'è nel nostro modo di vivere e di percepire lo spazio urbano. Questo lo spunto a partire dal quale 11 artisti, provenienti da ambiti disciplinari ed espressivi diversi, sono stati chiamati a confrontarsi con il testo di Calvino e con la scommessa di provare a visualizzare alcune delle città "invisibili" descritte da Marco Polo a Kublai Kan.

Il numero di 11 non è casuale: *Le città invisibili* è composto infatti da 55 città divise in 11 serie di 5. Al centro, in posizione di perno, c'è la città di Bauci, che proprio per questo è stata scelta come luogo imprescindibile della Mostra. Le altre 10 sono state selezionate, in accordo con gli artisti coinvolti, secondo un duplice criterio: da un lato l'intento di evidenziare la straordinaria capacità del testo di Calvino di proporsi come creatore di forme e di morfologie, dall'altro la volontà di sottolineare come Calvino abbia saputo essere un eccezionale precursore e cartografo delle trasformazioni urbanistiche in atto nella seconda metà del secolo scorso, anticipando con la sua visionarietà alcuni dei tratti peculiari e salienti delle città e delle metropoli contemporanee. I materiali qui pubblicati non sono una testimonianza delle installazioni realizzate nella loro forma definitiva, ma documentano piuttosto il percorso con cui i singoli artisti si sono avvicinati alla definizione del loro progetto. Dunque schizzi, appunti, disegni, immagini provvisorie, brevi testi, materiali di lavoro. A significare, tra l'altro, come la creatività e la progettualità siano sempre un *work in progress* e mai uno stato definito e compiuto una volta per tutte.

Il curatore artistico

Gianni Canova

I n t r o d u z i o n e 183

Dopo aver marciato sette giorni attraverso boscaiglie, chi va a Bauci non riesce a vederla ed è arrivato. I sottili trampoli che s'alzano dal suolo a gran distanza l'uno dall'altro e si perdono sopra le nubi sostengono la città. Ci si sale con scalette. A terra gli abitanti si mostrano di rado: hanno già tutto l'occorrente lassù e preferiscono non scendere. Nulla della città tocca il suolo tranne quelle lunghe gambe da fenicottero a cui si appoggia e, nelle giornate luminose, un'ombra traforata e angolosità che si disegna sul fogliame.

Tre ipotesi si danno sugli abitanti di Bauci: che odino la Terra; che la rispettino al punto d'evitare ogni contatto; che la amino con era prima di loro e con cannocchiali e telescopi puntati in giù non si stanchino di passarla in rassegna, foglia a foglia, sasso a sasso, formica per formica, contemplando affascinati la propria assenza.

B A U C I La città post- antropica

Studio Azzurro

«Tre ipotesi si danno sugli abitanti di Bauci: che odino la Terra; che la rispettino al punto d'evitare ogni contatto; che la amino con era prima di loro e con cannocchiali e telescopi puntati in giù non si stanchino di passarla in rassegna, foglia a foglia, sasso a sasso, formica per formica, contemplando affascinati la propria assenza.»

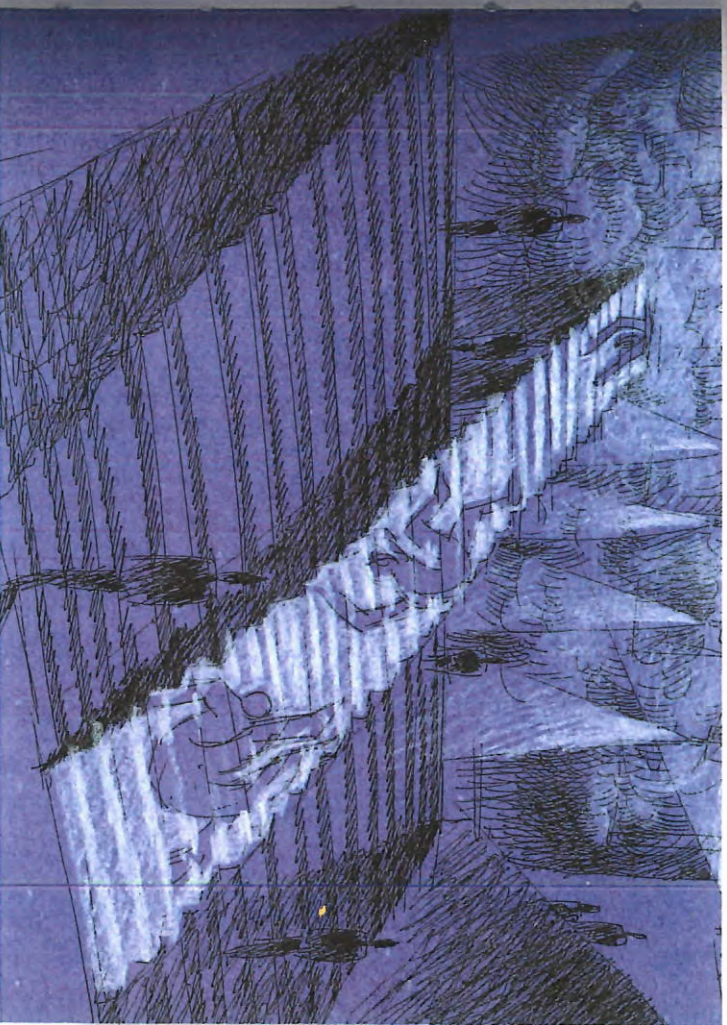
Questa è Bauci, la città che quando non riesci a vederla sei arrivato, la città che si perde sopra le nubi e a cui si accede solo attraverso scale, la città spesa su sottili gambe di fenicottero, da cui tutti i suoi abitanti preferiscono non scendere perché hanno già tutto l'occorrente.

La folgorante dimensione poetica di Calvino ha generato dall'invisibile una città che ha preso forma nella nostra mente, si è costruita intorno a un aggregato di sensazioni, si è popolata di desideri e ha convissuto con il nostro immaginario in tutti questi anni.

Ora, dopo trent'anni, la città si è espansa, ha preso una sua vita e ha incontrato le contraddizioni di tutte le città reali della nostra epoca. Si è scontrata con i pro-

blemi della sovrappopolazione, del sovraffollamento di mezzi, di informazioni e di cose; con il peggioramento della qualità delle sue acque, dei suoi spazi e persino dei vapori tra cui si è sempre celata. Le scalette che la collegano alla terra non sono più un monopolio, poco utilizzato, dei suoi abitanti originari, ma sono divenute transito di flussi estranei, traiettorie di migrazione.

Nello scalone che raccorda il piano terra al primo piano della Triennale si evidenzia



Bauci: Studio Azzurro, schizzi per il progetto di videoinstallazione.

una parte centrale larga circa un metro e mezzo che si prolunga oltre il suo termine attraversando il piano ammezzato e finendo sul grande muro che sta di fronte. È la strada che porta a Bauci. Un percorso impossibile, segnato da immagini videoproiettate che sagomano il suo elevarsi. Sul muro una grande nuvola, realizzata attraverso una imponente proiezione, nasconde parzialmente la sagoma della città che prende le forme traforate della parte più alta del muro. Sulla lunga scaletta luminosa, che si alza verso la nube accentuando un effetto

trompe-l'œil, le immagini video mostrano un incessante passaggio di figure, di personaggi, che sembrano volare dolcemente in direzione di Bauci, una moltitudine serena trascinata dalla sua leggerezza. Di tanto in tanto qualcuno viene respinto malamente e il ritorno pesa sulla spigolosità della scala.

Su questi personaggi si danno tre ipotesi:
 – sono uomini che vengono attratti per disperazione e necessità da quel distacco dalla terra, da quella distanza dai problemi materiali che l'aspetto di Bauci comunica;

– sono invasori, usurpatori, portatori di una barbarie atta solamente a distruggere i privilegi dei suoi abitanti;

– sono frutto di un sogno, di una visione, magari un po' zavattiniana, di chi spera avvenga un altro "miracolo a Milano".

STUDIO AZZURRO

Nel 1982 Fabio Cirifino (fotografia), Paolo Rosa (arti visive e cinema), Leonardo Sangiorgi (grafica e animazione) fondano Studio Azzurro, centro di sperimentazione artistica e produzione video. Nel 1995 si unisce al gruppo Stefano Roveda, esperto in sistemi interattivi.

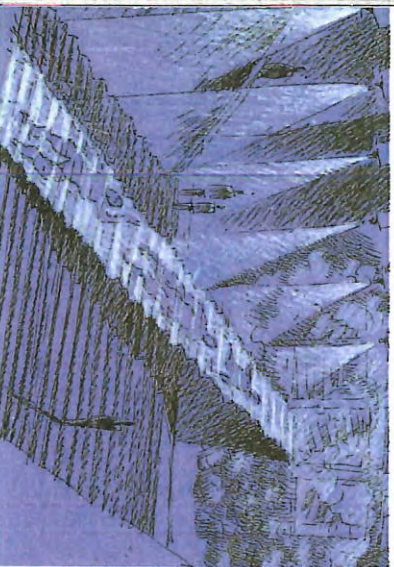
Nella mostra personale "Videambienti 1982-1992", allestita alla Fondazione Mudrina di Milano e ai Musei Laforet di Kokura in Giappone, si compie un viaggio all'interno delle prime opere, tra le quali *Il ruotatore* del 1984, che evidenziano la linea di ricerca orientata verso un'integrazione tra immagine elettronica e ambiente circostante, perseguendo l'intento di rendere lo spettatore partecipe dell'opera stessa.

In seguito la ricerca si è polarizzata verso la creazione di "ambienti sensibili" dove la tecnologia si fonde con la narrazione e con lo spazio, dove gli effetti derivano dalle scelte e dalla presenza di più persone, dove accanto alla relazione uomo-dispositivo rimane presente quella tra uomo e uomo.

Gli ambienti interattivi sono supportati da "interfacce naturali", dispositivi cioè che reagiscono senza l'uso di protesi tecnologiche, ma attraverso l'utilizzo di modalità comunicative assai comuni e poco filtrate da valenze simboliche, come toccare, calpestare, emettere suoni: questo per favorire un avvicinamento il più naturale possibile delle persone, per sollecitarne il dialogo e permettere una immersione più spontanea tra le varie sensorialità.

La mostra antologica personale "Ambienti sensibili" allestita a Niitsu in Giappone nel 1998 e nel palazzo delle Esposizioni a Roma nel 1999, ha raccolto le opere che seguono questo filone di ricerca: *Tavoli* (1995), *Il soffio sull'angelo* (1995), *Coro* (1997), *Totale della battaglia* (1996).

Studio Azzurro ha applicato le sue idee di ricerca artistica anche al più vasto mondo della comunicazione, in particolare alla progettazione di manifestazioni e allestimenti museali, oltre che al cinema, al teatro, al teatro musicale, alla danza. Dall'incontro con Giorgio Barberio Corsetti, in ambito teatrale, sono nate l'opera-video *Prologo a diario segreto contralfatto*, e in seguito *La camera astratta*, un labirintico percorso dell'immaginazione, che ha ricevuto il Premio UBU '83.



Studio Azzurro ha inoltre collaborato con il musicista Luca Francesconi per la video-opera notturna *Striaz* presentata, nel 1996, al "Mittelfest" a Civildelle del Friuli; con il musicista Giorgio Battistelli ha messo in scena, nel 1997, al Teatro Alameda di Londra, l'opera musicale *The Cenci*; e nel 1998, al Teatro Lauro Rossi di Macerata, lo spettacolo *Giacomo mia, salviannoci!*, in occasione del bicentenario della nascita di Giacomo Leopardi. *Il fuoco, l'acqua, l'ombra*, una performance di danza e immagini video, rappresentata a Bonn e successivamente al Teatro Valle a Roma nel 1998, nasce dalla collaborazione con il coreografo Roberto Castello. Nel 2000 Studio Azzurro ha collaborato con la Biennale di Venezia per la realizzazione di una gigantesca installazione videocronizzata composta da 39 schermi su 270 metri di lunghezza e 5 metri di altezza intitolata *Megapoli*. Tra le opere più recenti si segnalano *Il Bosco*, videoinstallazione interattiva presentata nel corso dell'Esposizione universale Hannover 2000, in Germania; *Dove va tutta sta gente*, videoinstallazione interattiva prodotta per il Festival Vision Rhur di Dortmund; *Tamburi a sud*, videoinstallazione interattiva realizzata in occasione della mostra personale di Studio Azzurro per l'ICC (Inter Communication Center) di Tokyo nel 2001; *Le zattere dei sentimenti*, presentata nell'ambito della mostra "Der Imperfekte Mensch" presso il Martin Gropius Bau a Berlino nel 2002. Diversi musei hanno scelto di acquisire nelle loro collezioni le installazioni interattive di Studio Azzurro. È il caso del New Metropolis, progettato da Renzo Piano ad Amsterdam, che ha ospitato, dal 1997, *Il giardino delle anime*. Attualmente l'opera è stata acquistata dal New York Hall of Science di Flushing Meadows.

Fanno parte di Studio Azzurro anche Reiner Bumke, Riccardo Castaldi, Livia Centurelli, Mario Cocimiglio, Mara Colombo, Luca Corti, Anna De Benedittis, Valentina De Marchi, Dario Gavezotti, Elisa Mendini, Fanny Molteni, Paolo Ranieri, Cinzia Rizzo, Mariangela Romano, Davide Sgalippa, Delphine Tonglet.

Collaborano inoltre Francesco Apuzzo, Riccardo Apuzzo, Andrea Lissoni, Claudio Molinari, Alberto Morelli, Agnese Pietrihiasi, Ort Quarenghi, Vittorio Rossi de Rubais, Jacopo Rovida, Stefano Scarani.

C R E D I T I

Progetto di Studio Azzurro / Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Stefano Roveda, Leonardo Sangiorgi

Regia / Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi

Aiuto regia / Davide Sgalippa

Immagini / Fabio Cirifino

Riprese video / Mario Cocimiglio

Casting / Elisa Mendini

Montaggio video / Mara Colombo

Effetti digitali in 3D / Stefano Roveda, Claudio Molinari

Musica / Alberto Morelli

Hardware / Dario Gavezotti

Coordinamento produzione / Reiner Bumke & Valentina de Marchi

Coordinamento allestimento / Leonardo Sangiorgi

Se Armilla sia così perché incompiuta o perché demofita, se ci sia dietro un incantesimo o solo un capriccio, io lo ignoro. Fatto sta che non ha muri, né soffitti, né pavimenti: non ha nulla che la faccia sembrare una città, eccetto le tubature dell'acqua, che salgono verticali dove dovrebbero esserci le case e si diramano dove dovrebbero esserci i piani: una foresta di tubi che finiscono in rubinetti, docce, sifoni, troppopiani. Contro il cielo biancheggia qualche lavabo o vasca da bagno o altra maiolica, come frutti tardivi rimasti appesi ai rami. Si direbbe che gli idraulici abbiano compiuto il loro lavoro e se ne siano andati prima dell'arrivo del muratore; oppure che i loro impianti, indistruttibili, abbiano resistito a una catastrofe, terremoto o corrosione di termini.

Abbandonata prima o dopo esser stata abitata, Armilla non può dirsi deserta. A qualsiasi ora, alzando gli occhi tra le tubature, non è raro scorgere una o molte giovani donne, snelle, non alte di statura, che si cingolano nelle vasche da bagno, che si inarcano sotto le docce sospese sul vuoto, che fanno abluzioni, o che s'asciugano, o che si profumano, o che si pettinano i lunghi capelli allo specchio. Nel sole brillano fili d'acqua sventagliati dalle docce; i getti dei rubinetti, gli zampilli, gli schizzi, la schiuma delle spugne.

La spiegazione cui sono arrivato è questa: dei corsi d'acqua incanalati nelle tubature d'Armilla sono rimaste padrone ninfe e naiadi. Abituate a risalire le vene sotterranee, è stato loro facile inoltrarsi nel nuovo regno acquatico, sgorgare da fonti moltiplicate, trovare nuovi specchi, nuovi giochi, nuovi modi di godere dell'acqua. Può darsi che la loro invasione abbia scacciato gli uomini, o può darsi che Armilla sia stata costruita dagli uomini come un dono votivo per ringraziarsi le ninfe offese per la mancata nommissione delle acque. Comunque, adesso sembrano contente, queste donne: al mattino si sentono cantare.

ARMILLA La città Idraulica

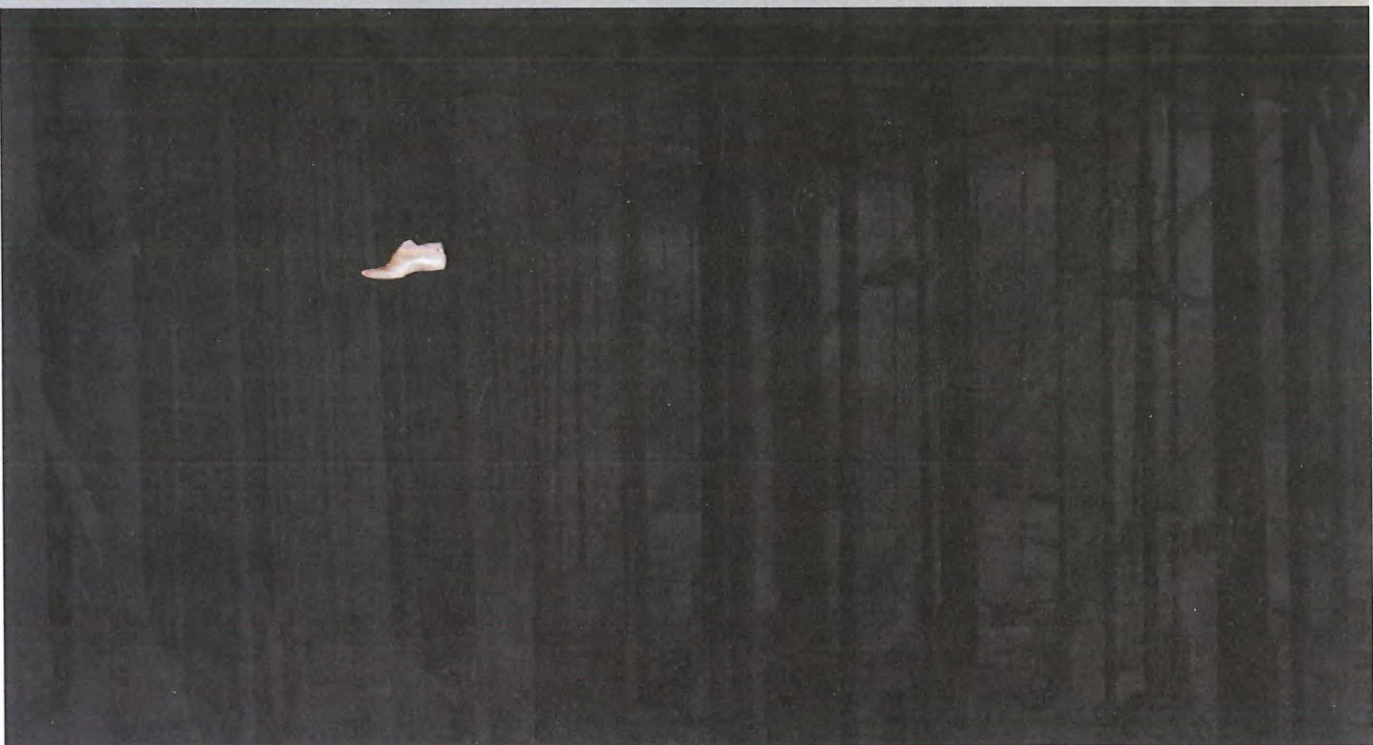
Mimmo Paladino e Roberto Serino

Armilla, come il "secchio-cavallo" del racconto di Kafka, spinge lo sguardo oltre i suoi margini, oltre ogni plausibile ragione.

Contrapposta alla città dei morti, che pure l'ha generata, è veicolo di lucentezze apparenti.

Una selva di impalcature bruciate dalla calce sostiene se stessa verso un confine superiore.

Gocce d'acqua scivolano sul pavimento e scarpe argentate risalgono per le sottili linee di Armilla.



Armilla. Le scarpe argentate di Mimmo Paladino sospese in uno spazio che evoca la città di Calvino.



Armilla. Mimmo Paladino e Roberto Serino, prime suggestioni dell'installazione.

MIMMO PALADINO

Nato a Paduli (Benevento) nel 1948, nel 1977 l'artista si trasferisce a Milano e nel 1979 è a New York, dove è presente con esposizioni personali nella Marian Goodman Gallery e nella Annina Noseni Gallery. Nel 1980 partecipa alla Biennale di Venezia nell'ambito di "Aperto '80".

La sua prima retrospettiva viene allestita nel 1985 alla Lenbachhaus di Monaco. Nel 1990 realizza la scenografia della *Sposa di Messina* di Schiller a Gibelina, costruendo per la prima volta la *Montagna di sale*. Nel 1994 è il primo artista italiano contemporaneo a esporre a Pechino.

Nel 1995 il Comune di Napoli gli dedica una grande mostra dislocata in tre siti: Palazzo Reale, villa Pignatelli Cortes e piazza del Plebiscito, dove la riproposizione della *Montagna di sale* ottiene un ampio consenso di pubblico.

Nel 1999 la Royal Academy di Londra lo insignisce del titolo di membro onorario.

Numerose sono le collaborazioni teatrali. Nel 2000 Paladino vince il prestigioso premio teatrale UBU per le scenografie dell'*Edipo re* con la regia di Mario Martone al Teatro Argentina di Roma. Nel 2002 il Museo Pecci di Prato gli dedica una mostra personale.



ROBERTO SERINO

Nato a Benevento nel 1945, è professore di composizione architettonica presso la Facoltà di architettura di Napoli. Ha insegnato all'Università di Ferrara (1994-1999) ed è stato Visiting Professor alla Kungl Tekniska Hogskolan di Stoccolma (1995) e nelle Università di Porto e Lisbona (2000).

Ha esposto in numerose mostre collettive di architettura e design, presso le seguenti istituzioni: la XV e XVI Triennale di Milano, la Biennale di Venezia, l'Istituto di studi filosofici di Napoli, il Museo di Ferrara, Habana e, nel 2002, al Center Design di Tokyo.

Nel 1997 la Haus der Architektur di Klagenfurt gli dedica una retrospettiva.

I suoi lavori sono pubblicati su numerose riviste nazionali e internazionali, come «Casabella», «Contospazio», «Spazio & Società», «Casa Vogue», «Interni», «Abitare», «Modo», «Domus», «Fusion Planning», «Area» eccetera.

Una sintesi delle sue ricerche esplorative nel campo del design è tracciata in *Italian Design '87* (Tokyo) e in *Italian Furniture '91* (Tokyo), mentre il suo lavoro di architetto è presentato nell'*Almanacco della Architettura Italiana* (1993) e nella rivista «Contospazio» (1994). Tra le realizzazioni si segnala l'*Hortus Conclusus* di Benevento, in collaborazione con Mimmo Paladino.

C R E D I T I

Progetto / Mimmo Paladino e Roberto Serino

Disegno luci / Cesare Accetta

Costruzione allestimento / Michelangelo Lombardi costruzioni srl

Architetto per modelli di studio / Nicola Fiorillo

A Ersilia, per stabilire i rapporti che reggono la vita della città, gli abitanti tendono dei fili tra gli spigoli delle case, bianchi o neri o grigi o bianco-neri a seconda se segnano relazioni di parentela, scambio, autorità, rappresentanza. Quando i fili sono tanti che non ci si può più passare in mezzo, gli abitanti vanno via: le case vengono smontate; restano solo i fili e i sostegni dei fili.

Dalla costa d'un monte, accampati con le masserie, i protughi di Ersilia guardano l'intico di fili tesi e pali che s'innalza nella pianura. E quello ancora la città di Ersilia, e loro sono niente.

Riedificano Ersilia altrove. Tesson con i fili una figura simile che vorrebbero più complicata e insieme più regolare dell'altra. Poi l'abbandonano e trasportano ancora più lontano sé e le case.

Così viaggiando nel territorio di Ersilia incontri le rovine delle città abbandonate, senza le mura che non durano, senza le ossa dei morti che il vento fa rotolare; ragnatele di rapporti intricati che cercano una forma.

ERSILIA La città relazionale

Carlo Bernardini

Il progetto Spazi permeabili comprende tre installazioni con fibre ottiche di diversi diametri e una superficie elettroluminescente bianca a forma di triangolo scaleno di un millimetro di spessore, poste in relazione per trasformare percettivamente lo spazio ambientale.

Una delle installazioni avrà un lento mutamento cromatico con colori di luce fredda a partire dal bianco, mentre le altre saranno illuminate da luce fredda bianca in uno spazio rigorosamente bianco, posto nel buio più assoluto.

Il leggerissimo mutamento cromatico di una delle tre installazioni potrà essere interattivo, determinato da un sensore che attiverà al passaggio delle persone la funzione del filtro cambiacolori nell'illuminatore, partendo quindi in lenta sequenza dal bianco-grigio, chiaro-grigio, celeste-celeste, chiaro-bianco.

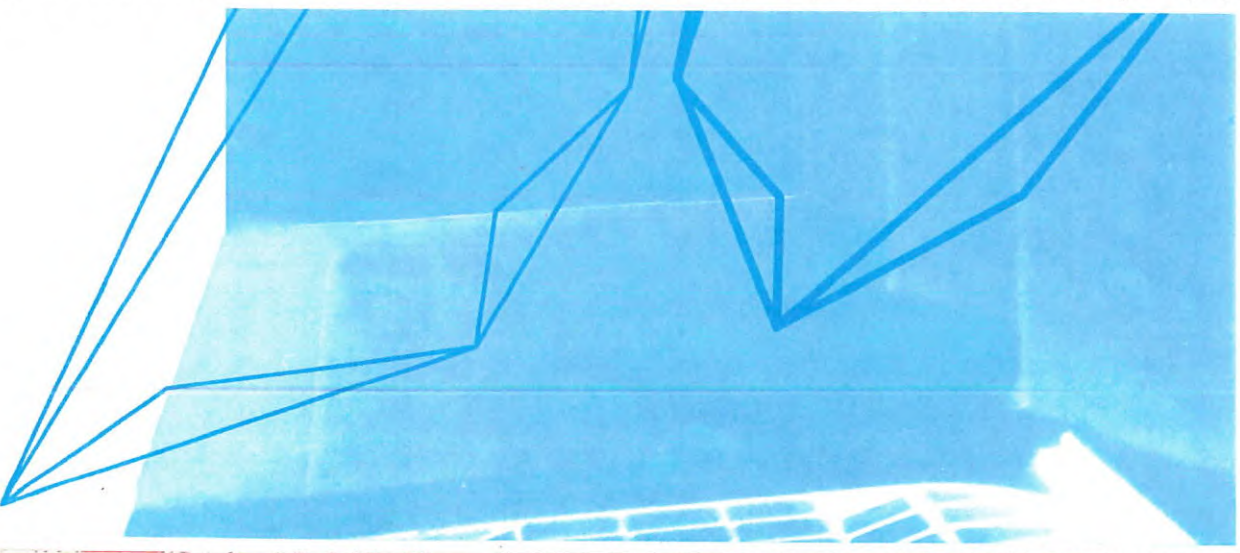
Ogni installazione dispone di un rispettivo e preciso punto di vista dal quale può essere osservata come una forma romboidale o triangolare bidimensionale; ciò è determinato dalla sovrapposizione visiva di queste due figure geometriche di partenza che attraversano lo spazio su tutte le altre linee che compongono le

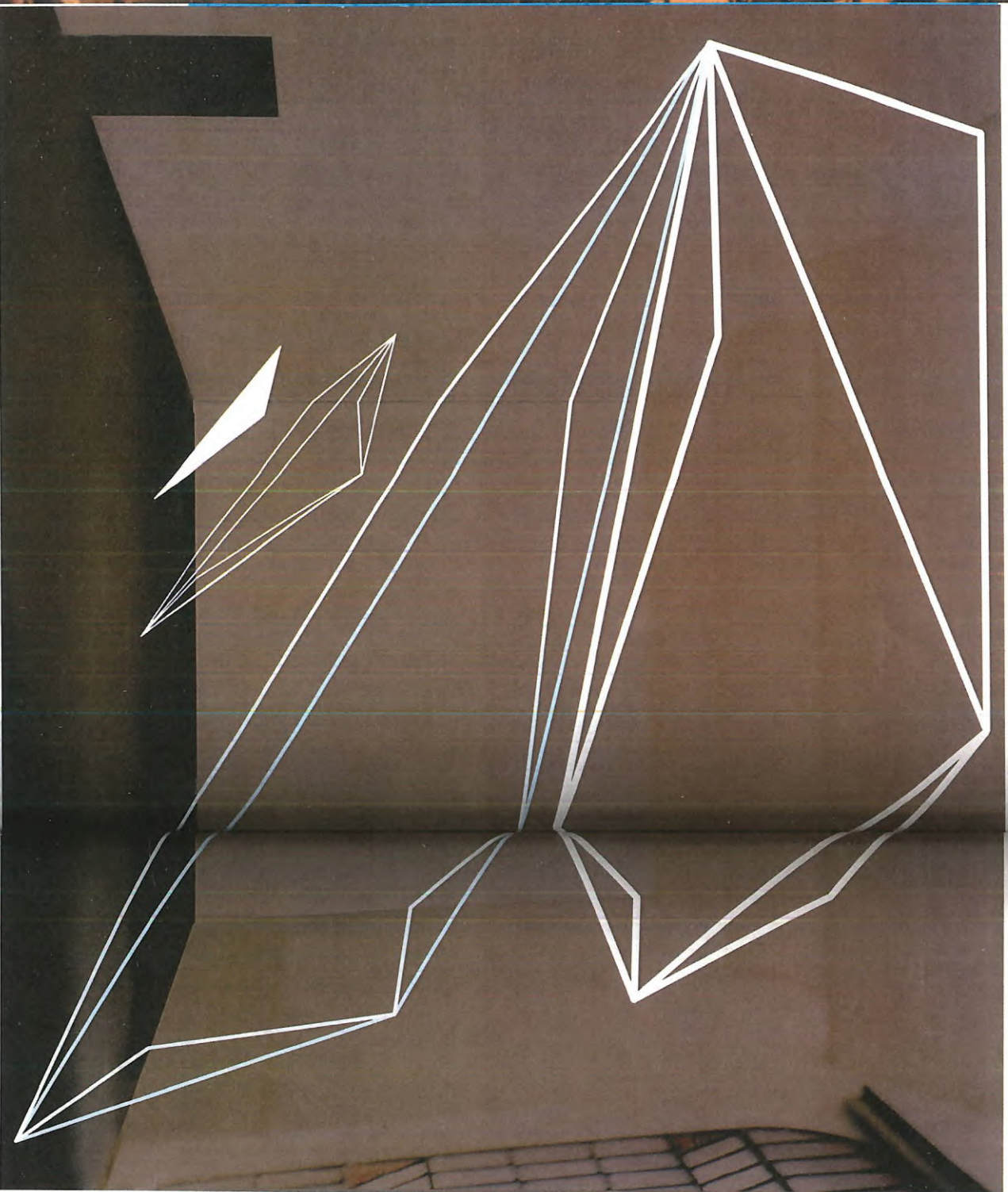
relative strutture plastiche, che corrono invece lungo le superfici di pareti o pavimenti. Appena ci si sposta da quel punto, visibile soltanto chiudendo un occhio come una sorta di obiettivo monoculare, il conseguente sdoppiamento visivo delle linee trasforma lo spazio delle installazioni attraverso la mobilità percettiva dovuta alla possibilità di addentrarsi in esse, osservandole così sia dall'esterno sia dallo spazio interno.

Un'installazione che nasce da una forma romboidale, con lo sdoppiamento delle linee dà vita a una moltiplicazione in quattro triangoli; un'altra, partendo invece proprio da una forma primaria triangolare, genera a sua volta, nello sdoppiarsi delle linee, tre forme romboidali. Queste diverse percezioni delle due unità visive si ottengono muovendosi intorno alle installazioni e addentrandosi nel loro interno fino al lato opposto al punto di vista primario, in cui si possono vedere insieme e distinte tutte le altre quattro figure geometriche derivate dalla moltiplicazione.

CARLO BERNARDINI

Nato a Viterbo nel 1966, vive e lavora tra Roma e Viterbo. Diplomato nel 1987 all'Accademia di Belle Arti di Roma, nel 1997 ha pubblicato il saggio teorico sulla *Divisione dell'unità visiva* edito da Stampa Alternativa. Nel 2000 riceve il contributo "Overseas Grantee" dalla Pollock-Krasner Foundation di New York e nel 2002 il premio Targetti Art Light Collection "White Sculpture". Attualmente è insegnante presso l'Accademia di Belle Arti di Brera, a Milano. L'attenzione di Carlo Bernardini è rivolta al rapporto dialettico tra la linea e il monocromo, quali momenti





diversificati della concezione raffigurativa spaziotluce. Il meticoloso percorso di astrazione, lungi dall'essere una strategia concettuale, è una graduale ricerca sull'elemento della linea per conquistarne l'essenza, quasi un voler tracciare l'invisibile. La sua ricerca visiva si sviluppa attualmente attraverso installazioni ambientali in fibre ottiche. Ha realizzato sculture pubbliche permanenti in acciaio inox e fibre ottiche in diverse città italiane, grandi installazioni ambientali in fibre ottiche in esterno come a Reggio Emilia (chioschi di San Domenico) in occasione della mostra "2000 Anni Luce", a Padova (Via Fiume, presso il Palazzo della Ragione) per "Accordi di Luce", e ad Ancona (piazza Cavour) per "Luce ad Ancona".

Tra le mostre personali più recenti si segnalano: nel 1998 "Accordi di Luce" presso la Galleria nazionale della Piotta di Parma; nel 1999 le esposizioni alla Galleria Spaziotemporanea di Milano, al Museo Laboratorio di Arte Contemporanea dell'Università La Sapienza di Roma e presso il Light Gallery Arsenal di Biaystok (Polonia); nel 2000 alla Galleria Lisola di Trento; nel 2001 presso la Galleria Fioretto di Padova.

Fra le principali mostre collettive si ricordano: nel 1992 "Giovani Artisti a Roma 4", Palazzo delle Esposizioni, Roma; nel 1996 la partecipazione alla XII Quadriennale di Roma, "Italia 1950-1990 - Uffine Generazioni", Palazzo delle Esposizioni, Roma; nel 1997 "Arte a Roma", Galleria Comunale d'Arte Moderna e Contemporanea, Roma; nel 1998 "Nuove Contaminazioni", Galleria d'Arte Moderna, Udine; nel 1999 "Translacje", Collection De La Fin Du Siècle, Piotrków Trybunalski (Polonia); nel 2000 "2000 Anni Luce", Galleria Parmigiani, Reggio Emilia; "Thai - Italian Art Space 2000", Art Gallery Siphakorn University, Bangkok (Tailandia); nel 2001 "Oriente d'Occidente", Museo Nazionale d'Arte Orientale, Roma; "Glimmers", Inner Spaces Multimedia, Poznan (Polonia); nel 2002 Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle, Varsavia; Sculpture Space, Utica (New York); "Light Accords", National Gallery of Contemporary Art, Bangkok (Tailandia).

C R E D I T I

Progetto / Carlo Bernardini

Si ringrazia per la collaborazione Cristiana Colli e la Fort Fibre Ottiche, Curno (Bergamo)

Ersilia. Carlo Bernardini, elaborazione grafica della scultura in fibre ottiche.

La città di Leonia rifa se stessa tutti i giorni: ogni mattina la popolazione si risveglia tra le lenzuola fresche, si lava con saponette appena sguasciate dall'involucro, indossa vestaglie nuove fiammari, estrae dal più perfezionato frigorifero barattoli di latte ancora intonsi, ascoltando le ultime filastrocche dell'ultimo modello d'apparecchio.

Sui marciapiedi, avviluppati in tersi sacchi di plastica, i resti della Leonia dieri aspettano il carro dello spazzaturaio. Non solo tubi di dentifricio schiacciati, lampadine fulminate, giornali, contenitori, materiali d'imballaggio, ma anche scaldabagni, enciclopedie, pianoforti, servizi di porcellana: più che dalle cose che ogni giorno vengono fabbricate vendute comprate, l'opulenza di Leonia si misura dalle cose che ogni giorno vengono buttate via per far posto alle nuove. Tanto che ci si chiede se la vera passione di Leonia sia davvero come dicono il godere delle cose nuove e diverse, o non piuttosto l'espellere, l'allontanare da sé, il mandar via una ricorrente impurità. Certo è che gli spazzaturaio sono accolti come angeli, e il loro compito di rimuovere i resti dell'esistenza di ieri è circondato d'un rispetto silenzioso, come un rito che ispira devozione, o forse solo perché una volta buttata via la roba nessuno vuole più averci da pensare.

Dove portino ogni giorno il loro carico gli spazzaturaio nessuno se lo chiede: fuori della città, certo; ma ogni anno la città s'espande, e gli immondezzai devono arretrare più lontano; l'imponenza del gettito aumenta e le cataste s'innalzano, si stratificano, si dispiegano su un perimetro più vasto. Aggiungi che più forte di Leonia eccelle nel fabbricare nuovi materiali, più la spazzatura migliora la sua sostanza, resiste al tempo, alle intemperie, a fermentazioni e combustioni. È una fortezza di rimasugli industriali che circonda Leonia, la sovrasta da ogni lato come un acrocero di montagne.

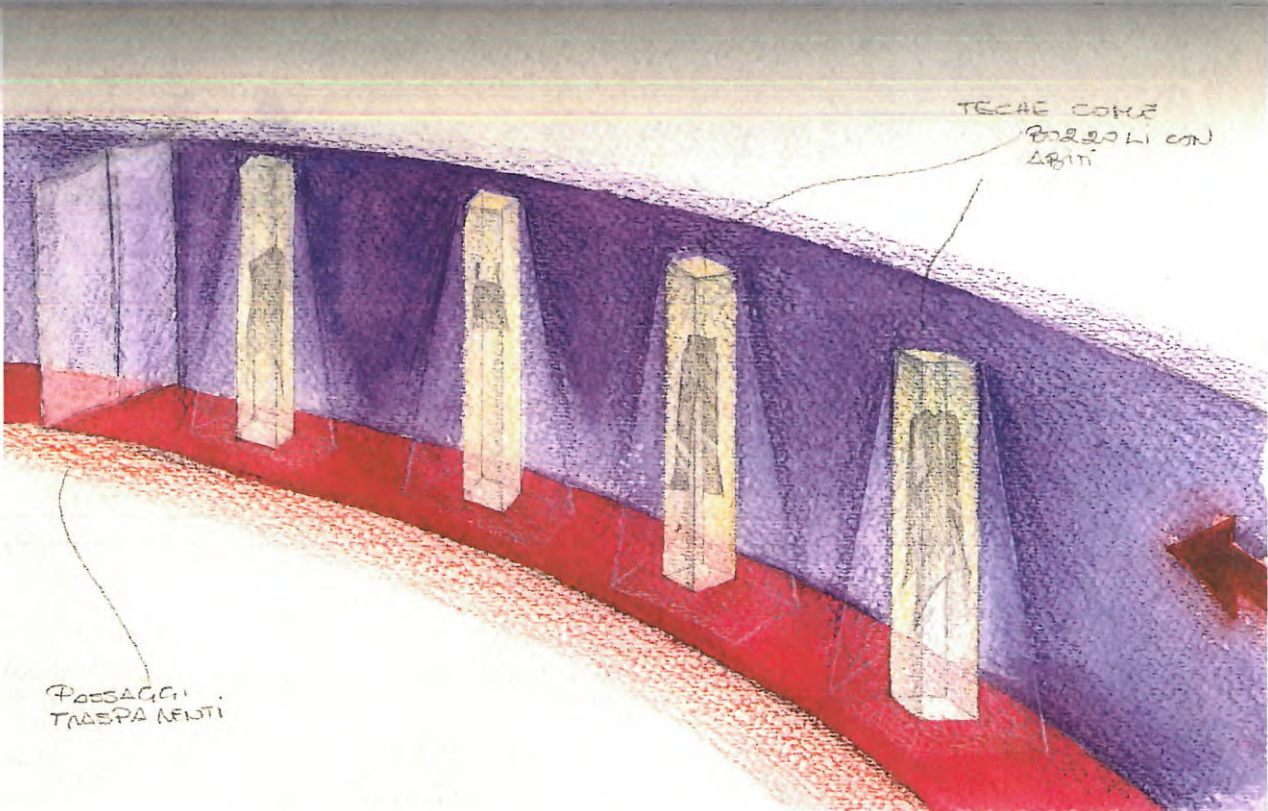
Il risultato è questo: che più Leonia espelle roba più ne accumula; le squame del suo passato si staccano in una corazzata che non si può togliere; rinnovandosi ogni giorno la città conserva tutta se stessa nella sola forma definitiva: quella delle spazzature d'ieri che s'ammucchiano sulle spazzature dell'altro ieri e di tutti i suoi giorni e anni e lustri.

Il pattume di Leonia a poco a poco invaderebbe il mondo, se sullo sterminato immondezzai non stesso premendo, al di là dell'estremo criminale, immondezzai d'altre città, che anch'esse respingono lontano da sé montagne di rifiuti. Forse il mondo intero, oltre i confini di Leonia, è ricoperto da crateri di spazzatura, ognuno con al centro una metropoli in eruzione ininterrotta. I confini tra le città estranee e nemiche sono bastioni infetti in cui i detriti dell'una e dell'altra si puntellano a vicenda, si sovrappongono, si mescolano.

Più ne cresce l'altezza, più incombe il pericolo delle frane: basta che un barattolo, un vecchio pneumatico, un fiasco spagliato rotoli dalla parte di Leonia e una valanga di scarpe spaiate, calendari d'anni trascorsi, fiori secchi sommergerà la città nel proprio passato che invano tentava di respingere, mescolato con quello delle città limitrofe, finalmente mondo: un cataclisma spianerà la strada catena montuosa, cancellerà ogni traccia della metropoli sempre visita a nuovo. Già dalle città vicine sono pronti coi rulli compressori per spianare il suolo, estendersi nel nuovo territorio, ingrandire se stesse, allontanare i nuovi immondezzai.

LEONIA La città Immondezzai

Ugo Volli con Leila Fteita



Leonia. Leila Fteita, schizzo dell'allestimento.

Leonia è una delle più realistiche delle città invisibili, e dunque anche delle più critiche. È una città che «rifà se stessa tutti i giorni», la cui opulenza si misura «dalle cose che ogni giorno vengono buttate via per far posto alle nuove». Calvino elenca «non solo tubi di dentifricio schiacciati, lampadine fulminate, giornali, contenitori, materiali d'imballaggio, ma anche scaldabagni, enciclopedie, pianoforti, servizi di porcellana». Tutti questi rifiuti vengono accumulati intorno alla città, producendo una discarica in forma di cratere circolare in espansione, così alto che minaccia di franarle addosso.

Si tratta evidentemente di un ritratto sarcastico ma accurato del nostro modo di vivere. È chiaro che il testo ha di mira il nesso fra consumismo ed ecologia: Leonia è una trasparente trasposizione della nostra economia del consumo. Tutti i nostri oggetti, non solo quelli che si trovano nei cassonetti della spazzatura, sono soggetti a questo ciclo del consumo, incluse le case e le opere d'arte, le idee e gli oggetti di design. Per rendere evidente questa dialettica fra novità e rifiuti, in cui tutti noi viviamo annidati e piacevolmente incoscienti, due ambiti si prestano in modo particolare: il mondo dell'informazione, col frenetico rinnovarsi e col precoce invecchiare di notizie e mezzi di comunicazione e quello della moda, dove per definizione piace solo ciò che è nuovo e le cose fuori moda perdono ogni valore. (Ugo Volli)

U G O V O L L I

Nato a Trieste nel 1948, Ugo Volli è professore straordinario di filosofia del linguaggio all'Università di Torino e presiede il corso di laurea specialistico in comunicazione di massa e multimediale; insegna inoltre semiotica allo IULM di Milano. Ha lavorato in numerose università italiane e straniere, tra cui l'Università di Bologna, la New York University, la Brown University di Providence (Rhode Island). Ha trattato i problemi della comunicazione sia dal punto di vista teorico – *Il libro della comunicazione* (Il Saggiatore, 1994); *Manuale di semiotica* (Laterza, 2000) – che da quello pratico – *Leggere il telegiornale*, con Omar Calabrese (Laterza, 1994); *La Tv di culto* (Sperting & Kupfer, 2002).

Si è occupato a lungo di teoria della moda, del teatro, del corpo e del desiderio, pubblicando fra l'altro *Contro la moda* (Feltrinelli, 1988); *Una scrittura del corpo* (Stampa Alternativa, 1998); *Fascino* (Feltrinelli, 1997); *Block modes* (Lupetti, 1998); *Figure del desiderio* (in corso di stampa, Raffaello Cortina, 2002). Altri suoi interessi sono la comunicazione politica – *Come leggere il telegiornale* (Laterza, 1995); *La comunicazione politica fra Prima e Seconda Repubblica* (Franco Angeli, 1996); *Il televoto* (Franco Angeli, 1997); *Personalizzazione e distacco* (Franco Angeli, 2000) – e la filosofia del linguaggio come ricerca sull'esperienza storica e soggettiva della parola (*Apologia del silenzio imperfetto*, Feltrinelli, 1991).

Ugo Volli collabora con emittenti radio e televisive e numerosi periodici, fra cui «La Repubblica», «Grazia» (di cui è critico teatrale), «Il Mattino», «L'Avvenire». Ha svolto attività di consulenza nell'ambito della comunicazione per molte aziende italiane e straniere.

L E I L A F T E I T A

Inizia giovanissima l'attività di scenografa come assistente di Mauro Pagano, lavorando successivamente con scenografi di spicco quali Ezio Frigerio, Dante Ferretti, Margherita Palli, Tullio Pericoli e Hugo De Ana; gli allestimenti relativi a produzioni operistiche e spettacoli di prosa e balletto, sono stati realizzati in teatro e istituzioni prestigiose quali la Scala di Milano, il Teatro Comunale di Firenze, l'Arena di Verona, lo Châtelet di Parigi, l'Opéra di Nizza, l'Opernhaus di Zurigo, il Colón di Buenos Aires, l'Opéra-Bastille di Parigi, il Covent Garden di Londra, il Festival di Salisburgo, il Piccolo Teatro di Milano, il Teatro Nazionale di Varsavia, il R.O.F. di Pesaro, il Teatro Reale di Madrid e l'Opera di Washington. Come collaboratrice di grandi scenografi partecipa agli spettacoli firmati da registi quali Liliana Cavani, Luca Ronconi, Giorgio Strehler, Ermanno Olmi, Michael Hampe, Pier'Alli, Jérôme Savary, Franco Zeffirelli, Bob Wilson, Luis Pasqua, Gilbert Deffo, Werner Herzog, Nicholas Joel, Hugo De Ana e Graham Vick.

C R E D I T I

Concept / Ugo Volli

Scenografia / Leila Fietta

Realizzazione / Piccolo Teatro di Milano Teatro d'Europa

A Cioè, grande città, le persone che passano per le vie non si conoscono. Al vedersi immaginano mille cose uno dell'altro, gli incontri che potrebbero avvenire tra loro, le conversazioni, le sorprese, le carezze, i morsi. Ma nessuno saluta nessuno, gli sguardi s'incrociano per un secondo e poi si sfuggono, cercano altri sguardi, non si fermano.

Passa una ragazza che fa girare un parasole appoggiato alla spalla, e anche un poco il tondo delle anche. Passa una donna nerovestita che dimostra tutti i suoi anni, con gli occhi inquieti sotto il velo e le labbra tremanti. Passa un gigante tatuato; un uomo giovane coi capelli bianchi; una nana; due gemelle vestite di corallo. Qualcosa corre tra loro, uno scambiarsi di sguardi come linee che collegano una figura all'altra e disegnano frecce, stelle, triangoli, finché tutte le combinazioni in un attimo sono esaurite, e altri personaggi entrano in scena: un cieco con un gheparato alla catena, una cortigiana col ventaglio di piume di struzzo, un ebreo, una domnacannonone. Così tra chi per caso si trova insieme a ripararsi dalla pioggia sotto il portico, o si accalca sotto un tendone del bazar, o scosta ad ascoltare la banda in piazza, si consumano incontri, seduzioni, anpiessi, orge, senza che ci si scambi una parola, senza che ci si sfiori con un dito, quasi senza alzare gli occhi.

Una vibrazione lussuriosa muove continuamente Cioè, la più casta delle città. Se uomini e donne cominciassero a vivere i loro effimeri sogni, ogni fantasma diventerebbe una persona con cui cominciare una storia d'inseguimenti, di finzioni, di malintesi, di urti, di oppressioni, e la giostra delle fantasie si fermerebbe:

C L O È La città degli sguardi

Giuseppe Piccioni con Giancarlo Basili

Le scale mobili di un centro commerciale di Tokyo sono un luogo trasfigurato di percorsi obbligati, meccanici, ripetuti, di scambi desiderati, di sguardi obliqui sotto la superficie della materia. Un luogo di incontri effimeri che mi ha fatto pensare alla città di Cioè. Insieme a Luca Bigazzi abbiamo scelto questo luogo deformandolo, rendendolo in qualche modo astratto, frantumandolo. Nel gioco visivo che deforma e riflette le superfici si incrociano sguardi, si intravedono presenze, apparizioni, agguati del desiderio, dell'immaginazione. Ci si nasconde, ci si cerca e si fugge nella direzione opposta a quella della volontà, trascinati dal movimento. (Giuseppe Piccioni)

Cioè, Giuseppe Piccioni, immagini tratte dal video.

GIUSEPPE PICCIONI

Nato ad Ascoli Piceno nel 1954, esordisce come regista nel 1987 con *Il grande Blek*, delicato romanzo di formazione ambientato nella provincia italiana. Seguono *Chiedi la luna* (1991), *Condannato a nozze* (1993), *Cuori al verde* (1996), *Fuori dal mondo* (1999) e *Luce dei miei occhi* (2001).

I suoi film, sempre improntati a uno sguardo attento a cogliere le sfumature nascoste tanto nei personaggi quanto negli ambienti, ne fanno uno degli esponenti più apprezzati e rappresentativi del cinema italiano dell'ultimo decennio.

GIANCARLO BASILI

Dopo gli studi all'Accademia di Belle Arti di Bologna, lavora a lungo per il teatro prima di esordire come scenografo sul grande schermo in *Chiedo asilo* (1979) di Marco Ferreri. Fautore di una scenografia elaborata riadattando ambienti reali e ostile alla pratica delle ricostruzioni in studio, diventa uno degli scenografi più in vista del nuovo cinema italiano degli anni ottanta e novanta. Lavora per Daniele Luchetti (*Domani accadrà*, 1988; *Il portaborse*, 1990; *I piccoli maestri*, 1998) e per Nanni Moretti (suo il design della piscina di *Palombella rossa*, 1989, e dell'appartamento della *Stanza del figlio*, 2001), ma dà il meglio di sé trasformando l'area dismessa dell'Alfa Romeo di Milano nella fantascientifica città di *Milvina* (1996) di Gabriele Salvatores, o ricostruendo la Torino degli anni cinquanta per Gianni Amelio (*Così ridevano*, 1998) o la Bologna degli anni settanta per Renato De Maria (*Pazi*, 2002). Per la Triennale di Milano ha allestito le mostre della serie "Le parole e le cose" (*Non sono una signora*, *Animal House* e *Il mondo in una stanza*) curate da Silvana Amicciharco.

C R E D I T I

Regia e adattamento / Giuseppe Piccioni
Direttore della fotografia / Luca Bigazzi
Scenografia / Giancarlo Basili
Produzione / Bartleby Film
Montaggio / Clelio Benevento
Assistente alla regia e organizzazione / Cristiana Di Donato



Invasioni ricorrenti travagliarono la città di Teodora nei secoli della sua storia: a ogni nemico sgominato un altro prendeva forza e minacciava la sopravvivenza degli abitanti. Sgombrato il cielo dai condor si dovette fronteggiare la crescita dei serpenti; lo sterminio dei ragni lasciò le mosche multiple carsi e nereggiate; la vittoria sulle termiti consegnò la città in balia dei tarli. A una a una le specie inconciliabili con la città dovettero soccombere e si estinsero. A furia di strarane scaglie e carapaci, di svelere eltre e penne, gli uomini diedero a Teodora l'esclusiva immagine di città umana che ancora la distingue.

Ma prima, per lunghi anni, restò incerto se la vittoria finale non sarebbe stata dell'ultima specie rimasta a contendere agli uomini il possesso della città: i topi. D'ogni generazione di roditori che gli uomini riuscivano a sterminare, i pochi sopravvissuti davano luce a una progenie più agguerrita, invulnerabile dalle trappole e refrattaria a ogni veleno. Nel giro di poche settimane, i sotterranei di Teodora si ripopolarono d'orde di ratti dilaganti. Finalmente, con un'estrema ecotombe, l'ingegno micidiale e versatile degli uomini lebbe vita sulle soverchiate attitudini vitali dei nemici.

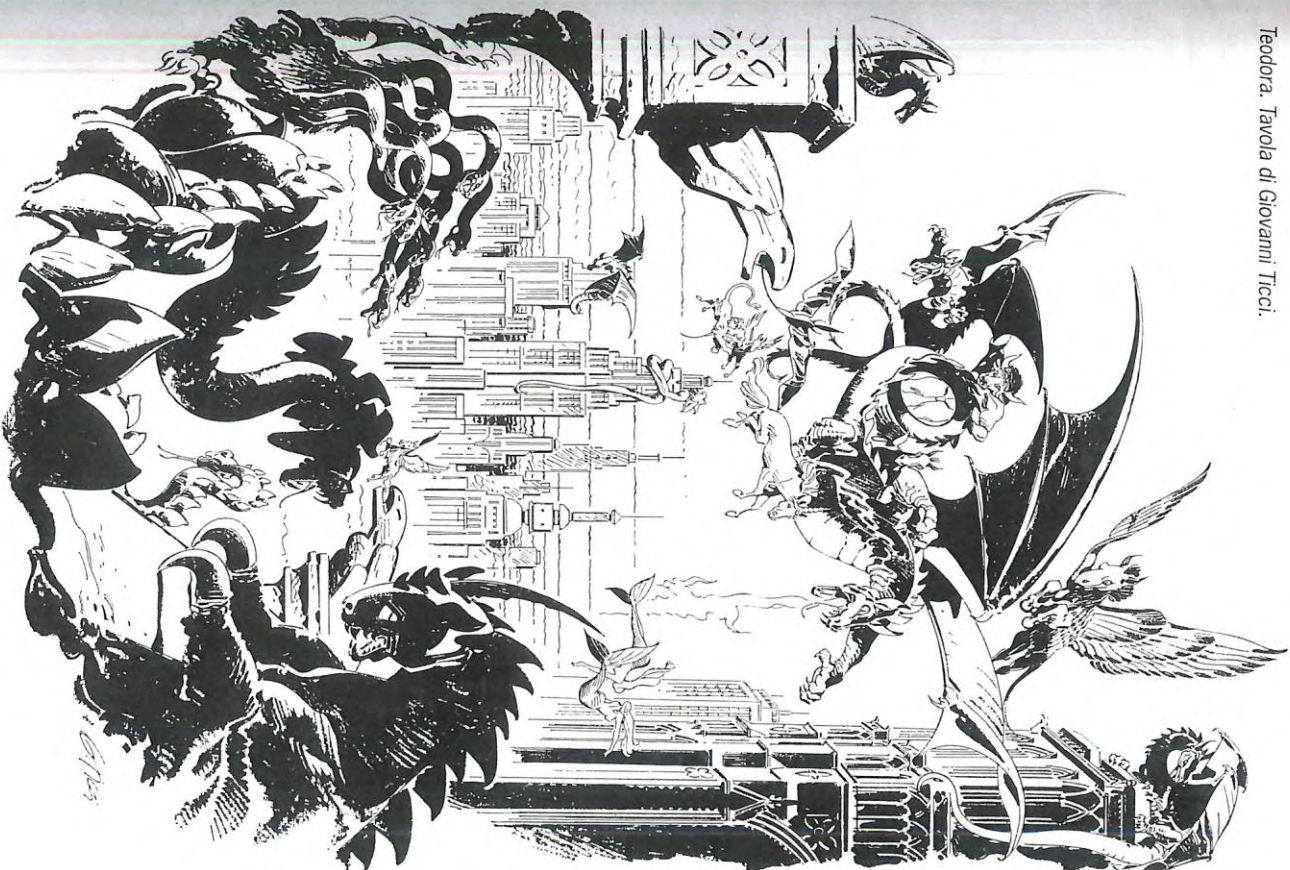
La città, grande cimitero del regno animale, si richiuse asettica sulle ultime carogne seppelitte con le ultime loro pulci e gli ultimi microbi. L'uomo aveva finalmente ristabilito l'ordine del mondo da lui stesso sconvolto: nessun'altra specie vivente esisteva per rimetterlo in forse. Per ricordo di quella che era stata la fauna, la biblioteca di Teodora avrebbe custodito nei suoi scaffali i toni di Buffon e di Linneo.

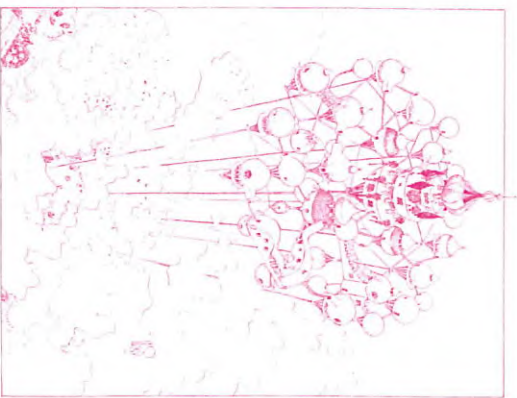
Così almeno gli abitanti di Teodora credevano, lontani dal supporre che una fauna dimenticata si stava risvegliando dal letargo. Relegata per lunghe ere in nascondigli appartati, da quando era stata spodestata dal sistema delle specie ora estinte, l'altra fauna tornava alla luce dagli scantinati della biblioteca dove si conservano gli incurabili, spiccava saliti dai capitelli e dai pluviali, s'appollaiava al capezzale dei dormienti. Le sfini, i grifi, le chimere, i draghi, gli irocervi, le arpie, le idre, i licocorni, i pasilschi riprendevano possesso della loro città.

TEODORA La città dei rifiuti e dei mostrosi

Disegnatori Bonelli

Teodora. Tavola di Giovanni Tacci.





Bauci, Tavola di Angelo Stano.

La mia adesione a questo stimolante progetto nasce dalla curiosità, che ho sempre nutrito, di mettere a confronto mezzi espressivi diversi. In questo caso particolare vorrei che i risultati di queste interpretazioni grafiche delle pagine di Calvino dimostrassero come un mezzo popolare – qual è, per definizione, il fumetto – sia in grado di “leggere” anche un’opera di natura squisitamente letteraria. (Sergio Bonelli)

Oltre a Teodora, città “invisible” particolarmente adatta a essere interpretata con il linguaggio del fumetto, i disegnatori dei vari personaggi creati da Bonelli hanno immaginato e visualizzato anche tutte le altre dieci città che compongono la mostra “Le città in/visibili”.

Giovanni Tucci (Tex): Teodora / Angelo Stano (Dylan Dog); Bauci / Corrado Roi (Brendoni); Ersilia Luca Enoch (Gael): Armilla / Sergio Toppi (Nick Raider); Despina / Ivo Milazzo (Julia); Fedora Laura Zuccheri (Julia); Irene / Carlo Ambrosini (Napoleone); Cleo / Maurizio Dotti (Dampyr); Zenobia Roberto De Angelis (Nathan Never); Zobeide / Giancarlo Alessandrini (Martin Mystère); Leonia

BONELLI EDITORE

Un editore, mille avventure... Il fumetto italiano nasce negli anni trenta, con grandi debiti nei confronti del fumetto americano. Un gruppo di Case editrici italiane, tutte di carattere e struttura artigianale, dà il via a una grande produzione a fumetti che giunge ben presto a contrastare il predominio del materiale di importazione nordamericano, fino a renderlo irrilevante. Tra queste si segnala sempre più la Edizioni Audace, che Gian Luigi Bonelli, già affermato sceneggiatore, ha rilevato nel 1940 dall'editore Lotario Vecchi. A causa di vicende legate al secondo conflitto mondiale la direzione della Casa editrice passa successivamente alla moglie Tea che in breve tempo la impone sul mercato grazie ad alcuni successi del fumetto popolare degli anni cinquanta (Tex, Hondo, Kociss, I tre Bill, Yuma Kid, Yaddo), i cui testi portano la prestigiosa firma di Gian Luigi Bonelli.

All'inizio degli anni sessanta la direzione dell'azienda passa a Sergio Bonelli, in quegli anni già impegnato nell'attività parallela di sceneggiatore con lo pseudonimo di Guido Nolitta. Le Edizioni Audace diventano Edizioni Araldo e, nel corso degli anni successivi, assumono nomi diversi: Cepini, Daini Press e, attualmente, Sergio Bonelli Editore. La serie dei successi prosegue con personaggi come il piccolo Ranger (1958), ideato da Andrea Lavezzi, Zagor (1961) di Guido Nolitta e il comandante Mark (1966), firmato dal gruppo Essageste.

A partire dai primi anni sessanta (con *Storia del West*, scritta e disegnata da Gino D'Antonio, pubblicata in molti paesi europei e perfino in Brasile) i temi e gli schemi dell'avventura tradizionale vengono progressivamente rinnovati, nel quadro di un progetto di revisione del concetto di avventura classica. Questo processo culmina nella seconda metà degli anni settanta con l'uscita di collane co-

me “Un uomo un'avventura” (1976) e “I protagonisti” (1974) e l'apparizione di personaggi come Mister No (creato da Guido Nolitta nel 1975), Ken Parker (di Berardi e Milazzo, 1977) e Martin Mystère (di Alfredo Castelli, 1982).

Contemporaneamente all'affermarsi in Italia e in Francia del cosiddetto “fumetto d'autore” anche Sergio Bonelli scende in campo con due riviste che costituiranno delle tappe fondamentali dell'editoria italiana: “Orient Express”, che accanto a giovani talenti nostrani come Sautelli, Rotundo e Cossu ospita anche nomi già consacrati come quelli di Magnusi e di Giardino, e “Pilot” (edizione italiana dell'omonima e prestigiosa rivista francese); episodi che, pur con esiti poco fortunati di vendite, testimoniano la costante attenzione della Casa editrice nei confronti delle nuove tendenze del fumetto internazionale. L'evoluzione prosegue nei primi anni ottanta con la nascita di Dylan Dog, l'indagatore dell'incubo creato dalla penna di Tiziano Schiavi, con il poliziesco Nick Raider (scritto da Claudio Nizzi) e con il recente Nathan Never (creato dagli sceneggiatori Michele Medda, Antonio Serra e Giuseppe Vignai), prima incursione della Casa editrice nei territori della fantascienza.

Pur essendosi avventurata anche in produzioni a colori, Bonelli Editore ha sempre optato per il bianco e nero, privilegiando la qualità dei contenuti e una politica di prezzi di vendita popolari. Attualmente vengono pubblicate diciassette testate (“Tex”, “Zagor”, “Mister No”, “Martin Mystère”, “Dylan Dog”, “Nick Raider”, “Nathan Never”, “Legs Weaver”, la collana “Almanacchi”, “Magico Vento”, “Napoleone”, “Brendoni”, “Julia”, “Jonathan Steele”, “Gael”, “Dampyr”, “Gregory Hunter”).

GIOVANNI TUCCI

Insieme al suo conterraneo Nicolò e al romano Letteri, il disegnatore senese Giovanni Tucci (1940) è uno degli interpreti storici della lunga saga di Tex. Debutta nel campo del fumetto collaborando con lo Studio D'Ami alla realizzazione di storie per il mercato internazionale. Il primo contatto con Bonelli Editore avviene nel 1958, quando Tucci esegue i disegni, inchiostrati poi da Bignotti, per *Un ragazzo nel Far West*, su testi di Guido Nolitta.

Dal 1960 inizia a lavorare per Alberto Giolitti a numerose storie western destinate al mercato statunitense. Questa esperienza lo assorbirà per sei anni e finalmente, nel 1968, Tucci firma la sua prima avventura “Texiana”: *Vendetta indiana*, n. 91 della serie. Da subito il suo stile essenziale e vigoroso gli guadagna il favore dei lettori, che vedono nel suo Tex l'espressione più compiuta del carattere e della psicologia del famoso ranger. Inoltre la sintesi grafica dello stile di Tucci, via via sempre più definita, si esprime al meglio sia nella resa della fisionomia degli indiani, molto lontani dalle interpretazioni europeizzanti di tanti altri (pur bravissimi) disegnatori, sia nella visualizzazione dei grandi spazi, dalle distese innevate del Nord ai deserti e ai canyon dell'arrovantato Sud Ovest. Nel 1995, si svolge, a Roseto degli Abruzzi, “Un senso nel Far West”, una mostra antologica dedicata alla lunga carriera di Giovanni Tucci, il cui catalogo è pubblicato da Giannour.

ANGELO STANO

Nato a Santeramo (Bari) nel 1953, Angelo Stano è uno dei più personali interpreti grafici di Dylan Dog, di cui realizza il numero uno. Dopo il liceo artistico si trasferisce a Milano. I suoi primi approcci fumettistici risalgono alla metà degli anni settanta: conosce Carmilo Conti, direttore dell'“Avventuroso”, e disegna la riduzione del romanzo di Jules Verne *Dalla Terra alla Luna*.

Nel 1977 collabora con la Casa editrice Dardo per la testata “Uomini e guerra”. Fino al 1983 realizza *Charlie Charleston per “Corrier Boy”*. Nel 1984 disegna *Viaggio a Matera*, pubblicato poi nel 1993 sugli albi “Indigo” della R&R Editrice. Nel 1985 conosce Tiziano Schiavi ed entra alla Bonelli Editore nell'equipe che lavora a Dylan Dog, di cui realizza alcuni episodi e tutte le copertine a partire dal n. 42, sostituendo il disegnatore Claudio Villa. La frequentazione del mondo narrativo di Schiavi si estende anche alle copertine e alle illustrazioni di alcuni dei suoi libri. Nel 1993 Stano partecipa, con altri disegnatori, all'opera collettiva *I volti segreti di Tex* delle Edizioni d'Arte Lo Scarabeo, per le quali disegna anche *I Tarocchi dell'Incubo*.



Irene è la città che si vede a sporgersi dal ciglio dell'altipiano nell'ora che le luci s'accendono e per l'aria limpida si distingue laggiù in fondo la rosa dell'abitato: dove è più densa di finestre, dove si dirada in violetti appena illuminati, dove ammassa ombre di giardini, dove imalza torri con i fuochi dei segnali; e se la sera è brumosa uno sfumato chiarore si gonfia come una spuma lattiginosa al piede dei calanchi.

I viaggiatori dell'altipiano, i pastori che transumano gli armeni, gli uccellatori che sorvegliano le reti, gli eremiti che colgono radicchi, tutti guardano in basso e parlano di Irene. Il vento porta a volte una musica di grancasse e trombe, lo scoppietto dei mortaretti nella luminaria d'una festa; a volte lo sgranare della mitraglia. l'esplosione d'una polveriera nel cielo giallo degli incendi applicati dalla guerra civile. Quelli che guardano di lassù fanno congetture su quanto sta accadendo nella città; si domandano se sarebbe bello o brutto trovarsi a Irene quella sera. Non che abbiano intenzione d'andarci – e comunque le strade che calano a valle sono cattive – ma Irene calamita sguardi e pensieri di chi sta là in alto.

A questo punto Kublai Kan s'aspetta che Marco parli di Irene com'è vista da dentro. E Marco non può farlo: quale sia la città che quelli dell'altipiano chiamano Irene non è riuscito a saperlo; d'altre onde poco importa: a vederla standoci in mezzo sarebbe un'altra città; Irene è un nome di città da lontano, e se ci si avvicina cambia.

La città per chi passa senza entrarci è una, e un'altra per chi ne è preso e non ne esce; una è la città in cui s'arriva per la prima volta, un'altra quella che si lascia per non tornare; ognuna merita un nome diverso; forse di Irene ho già parlato sotto altri nomi; forse non ho parlato che di Irene.

IRENE È La città accusativa

Afterhours con Carlo Forcolini e Thomas Bertoffa

Una città di suoni è da lontano un insieme armonico con un solo carattere. Più ci si avvicina però, più si perde il concetto di unità. I musicisti e/o le diverse fonti sonore, i "quartieri", musicalmente comunicanti ma distanti e indipendenti fra loro nello spazio vengono percepiti nella propria individualità come caratteri unici della città e vivendo di vita propria prendono, durante il percorso, via via l'uno il sopravvento sull'altro. Il visitatore viene assorbito e accettato come parte integrante della vita del "quartiere", ma se rumoroso e/o distratto si trasforma nell'elemento disturbante che altera l'armonia dell'ecosistema sonoro.

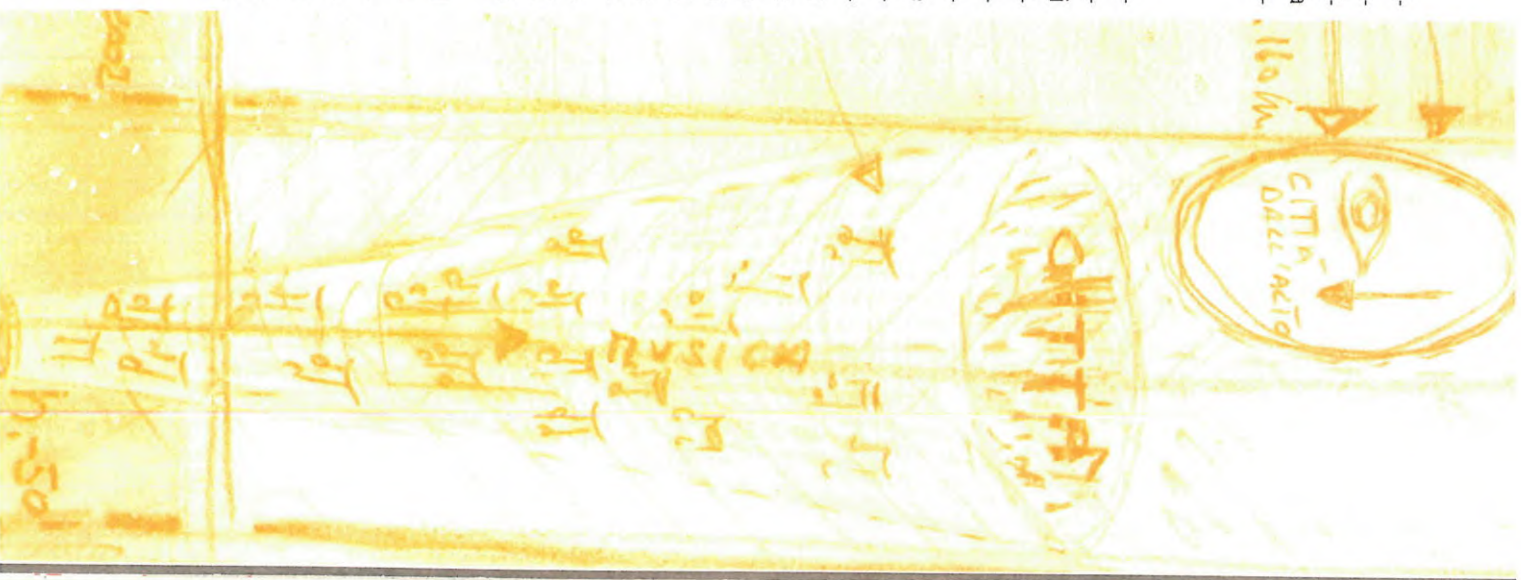
producendo la reazione della fonte musicale a lui più vicina che perde progressivamente contatto con il resto dell'ambiente, esce dalla chiave armonica e dal ritmo per farvi ritorno solo a passo a passo.

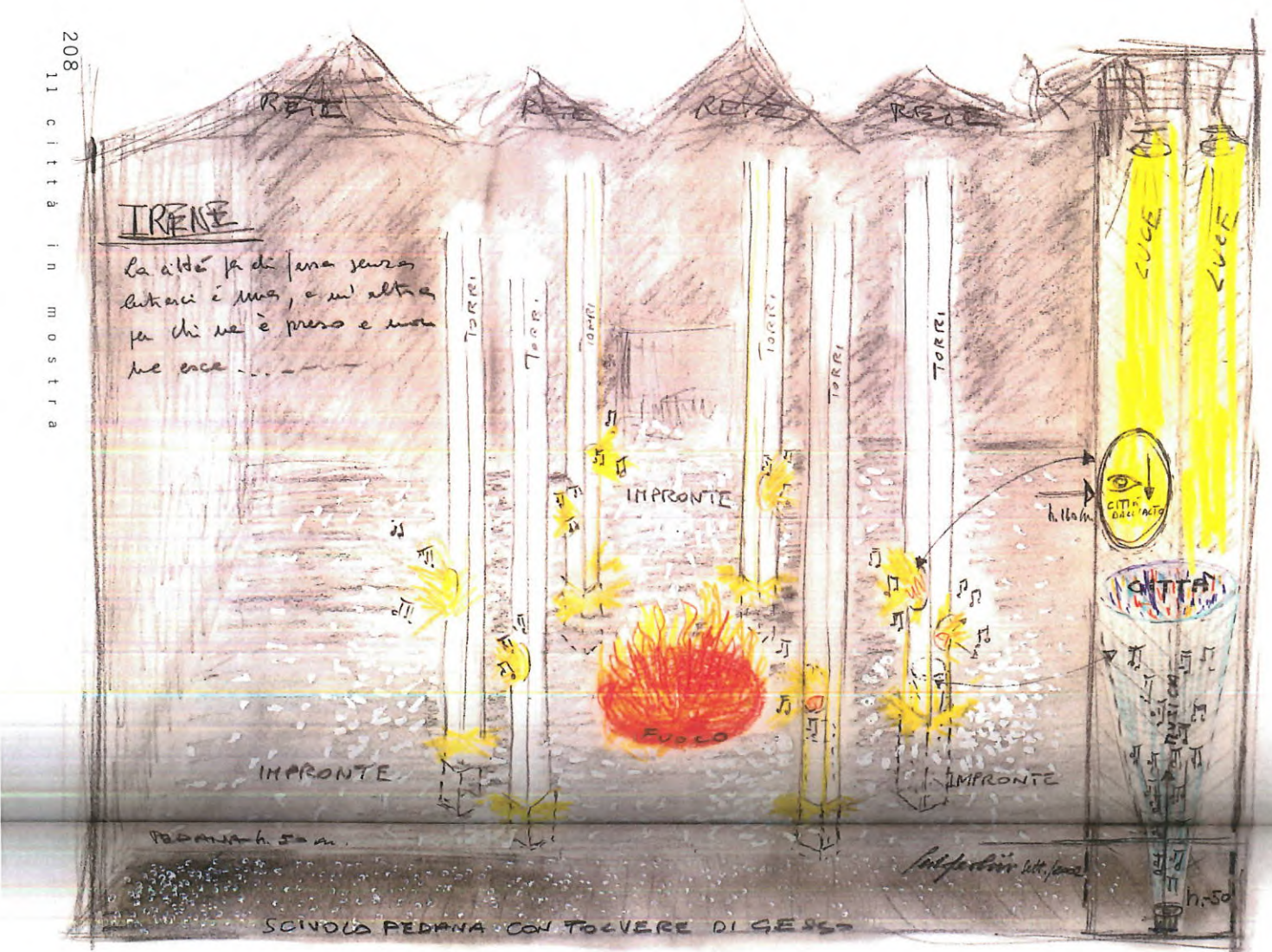
(Manuel Agnelli per Afterhours)

La pedana-altipiano, le torri, il fuoco, le impronte che segnano la presenza/assenza sia dei cittadini di Irene sia dei suoi osservatori offrono una visione della città altrettanto enigmatica. Sporgendosi all'interno delle torri, l'osservatore potrà avvicinarsi con lo sguardo alle tantissime Irene del mondo, raffigurate sulle superfici dei conici con il vertice rovesciato a cinquanta centimetri più in basso del piano di calpestio del pubblico. E da quei vertici profondi, sale verso l'alto il suono delle sei partiture in cui è stato scomposto il brano degli Afterhours. L'intera composizione musicale si potrà ascoltare fuori dal cerchio virtuale delle torri verso la parete di fondo.

Questa rappresentazione onirica del racconto di Calvino non permette al pubblico di conoscere o sapere qualcosa di più di Irene: «D'altre onde poco importa: a vederla standoci in mezzo sarebbe un'altra città; Irene è un nome di città da lontano, e se ci si avvicina cambia».

(Carlo Forcolini e Thomas Bertoffa)





Irene. Carlo Forcolini e Thomas Berloff, progetto scenografico.

AFTERHOURS

Gli Afterhours sono un gruppo rock. Attivi dal 1989, hanno rappresentato l'Italia al New York Music Seminar e al corrispondente europeo Berlin Independence Days. Dal 1995 la loro attività si svolge prevalentemente in Italia: passando dall'inglese all'italiano iniziano a utilizzare il "cultup" come metodo di creazione delle liriche nelle canzoni. All'attività "ufficiale", che li conduce in tutta Italia per centinaia di concerti con buoni esiti nelle classifiche di vendita, sino alla creazione di "Torai Torai" - il primo festival itinerante di musica alternativa italiana -, gli Afterhours affiancano l'interesse per le forme di espressione contemporanea: readings musicali, performance, commenti sonori e scrittura.

CARLO FORCOLINI

Nato nel 1947, nel 1969 si diploma all'Accademia di Belle Arti di Brera, a Milano. È stato socio fondatore e art director di Alias e Nemo. Ha progettato per Alias, Artemide, Cassina, Joirt, De Padova, Pomerlato eccetera. Alcuni suoi prodotti sono nelle collezioni di design dei più importanti musei del mondo. Dal dicembre 2001 riveste la carica di presidente dell'ADI (Associazione per il Disegno Industriale), l'istituzione storica nazionale che promuove dagli anni cinquanta il premio "Compasso d'Oro". Vive e lavora a Milano.

THOMAS BERLOFFA

Thomas Berloff è nato a Cuneo nel 1976. Ha studiato design al Politecnico di Torino e lavora a Milano dal dicembre 1999. Si occupa prevalentemente di grafica pubblicitaria e web design. È artista per passione.

C R E D I T I

Musica / Afterhours
 Progetto dell'allestimento / Forcolini.Lab
 (Carlo Forcolini, Thomas Berloff)

Si ringraziano per la collaborazione
 Nolostand S.p.A., dB Technologies, Notak



Di là, dopo sei giorni e sette notti, l'uomo arriva a Zobeide, città bianca, ben esposta alla luna, con vie che girano su se stesse come in un gomitolo. Questo si racconta della sua fondazione: uomini di nazioni diverse ebbero un sogno uguale, videro una donna correre di notte per una città sconosciuta, da dietro, coi capelli lunghi, ed era nuda. Sognarono di inseguirla. Gira gira ognuno la perde. Dopo il sogno andarono cercando quella città; non la trovarono ma si trovarono tra loro; decisero di costruire una città come nel sogno. Nella disposizione delle strade ognuno rifece il percorso del suo inseguimento; nel punto in cui aveva perso le tracce della fugitiva ordinarono diversamente che nel sogno gli spazi e le mura in modo che non gli potesse più scappare.

Questa fu la città di Zobeide in cui si stabilirono aspettando che una notte si ripetesse quella scena. Nessuno di loro, né nel sonno né da sveglio, vide mai più la donna. Le vie della città erano quelle in cui essi andavano al lavoro tutti i giorni, senza più nessun rapporto con l'inseguimento sognato. Che del resto era già dimenticato da tempo.

Nuovi uomini arrivarono da altri paesi, avendo avuto un sogno come il loro, e nella città di Zobeide riconoscevano qualcosa delle vie del sogno, e cambiavano di posto a porticati e a scale perché somigliassero di più al cammino della donna inseguita e perché nel punto in cui era sparita non le restasse via di scampo.

I primi arrivati non capivano che cosa attraesse questa gente a Zobeide, in questa brutta città, in questa trappola.

ZOBEIDE La città è un gomitolo

MARCO POZZI

Zobeide. Il desiderio. La paura.

Zobeide. Gli occhi.

Zobeide. Una città. Fuori fuoco. Bianca. Invasa dalla luce.

Zobeide. Un labirinto. Nato dal crollo di una torre.

Zobeide. Un sogno. Trasformato in prigione.

Perché l'intensità dei sogni dipende dalla grandezza dei sognatori.

(Marco Pozzi)

«[...] con le sue vie ti sospinge verso l'esterno con virtù d'incantesimo giorno per giorno e scherrendoti continua a farti gioco di te come un sogno con i suoi volti vuoti [...]»
(Manoscritto greco dell'XI secolo)

Vista dall'alto qualunque città ricorda un labirinto: vie che girano su se stesse, mura che separano, proteggono, passaggi obbligati. Lo storico greco Erodoto di Alicarnasso vide nella figura del labirinto il crollo di una torre: la torre di Babele. Imponente, maestosa, Babele è l'immagine di un dominio destinato a sgretolarsi sotto il suo stesso peso. Nel collasso, i livelli diventano i lati, l'aspirazione a un ordine verticale si traduce in uno spazio orizzontale, organizzato attorno a un centro. Il labirinto, come la città, è un luogo lineare e complesso, perfetto nella sua architettura e quindi ingannevole, fatto per perdersi e ritrovarsi. Chi entra in un labirinto è alla ricerca di un centro, luogo e possibilità di conoscenza, luogo di incontro e di reinvenzione di sé. (Caterina Serra)

MARCO POZZI

Nato a Venegono Superiore (Varese) nel 1964, si laurea in lettere e inizia gli studi di regia partecipando a "ipotesi Cinema" come apprendista presso la bottega coordinata e diretta da Ermanno Olmi. Ha realizzato i cortometraggi di fiction Assolo (1995), Doorn (1996) e Cracra (1997), premiati e distribuiti in tutto il mondo.

Il suo primo lungometraggio di fiction, intitolato 20Venti, è stato presentato in anteprima al Festival Internazionale di Berlino nella sezione "Forum" (2000). Nel 2001 ha diretto *Bradipo*, una sit-com metalinguistica in dodici puntate prodotta da MTV.

C	R	E	D	I	T	I
regia / Marco Pozzi	musica / Claudio Pelissero	backstage / Federico Calandra				
sceneggiatura Marco Pozzi e Caterina Serra	supervisione postproduzione Luca Maria Riboni	laboratorio sviluppo e telecinema Blue Gold, Olympus				
adattamento Marco Pozzi in collaborazione con Luca Maria Riboni	modellazione e progettazione 3D Marco Corrieri	postproduzione / Chinatown				
produzione / (h) films (Daniela Cattaneo, Stella Orsini, Barbara Aperto Bellia)	interpreti Dorany Meizi, Alessandro Cremone, Salvatore Li Causi, Alessandro Sanpaoli	teatro / Ferrante Aporti				
art direction / Guido Fornaro	styling / Raffaella Campeggi, Laura Seganti	mezzi tecnici / Movie People				
fotografia / Alessio Viola		macchina da presa Panalight				
		pellicola / Kodak				

Zobeide. Marco Pozzi, immagine preparatoria della scenografia digitale.

Al centro di Fedora, metropoli di pietra grigia, sta un palazzo di metallo con una sfera di vetro in ogni stanza. Guardando dentro ogni sfera si vede una città azzurra che è il modello d'un'altra Fedora. Sono le forme che la città avrebbe potuto prendere se non fosse, per una ragione o per l'altra, diventata come oggi la vediamo. In ogni epoca qualcuno, guardando Fedora qual era, aveva immaginato il modo di farne la città ideale, ma mentre costruiva il suo modello in miniatura già Fedora non era più la stessa di prima, e quello che fino a ieri era stato un suo possibile futuro ormai era solo un giocattolo in una sfera di vetro.

Fedora ha adesso nel palazzo delle sfere il suo museo: ogni abitante lo visita, sceglie la città che corrisponde ai suoi desideri, la contempla immaginando di specchiarsi nella pescchiera delle meduse che doveva raccogliere le acque del canale (se non fosse stato prosciugato), di percorrere dall'alto del baldacchino il viale riservato agli elefanti (ora banditi dalla città), di scivolare lungo la spirale del minareto a chiocciola (che non trovo più la base su cui sorgere).

Nella mappa del tuo impero, o grande Kan, devono trovar posto sia la grande Fedora di pietra sia le piccole Fedore nelle sfere di vetro. Non perché tutte ugualmente reali, ma perché tutte solo presunte. L'una racchiude ciò che è accettato come necessario mentre non lo è ancora, le altre ciò che è immaginato come possibile e un minuto dopo non lo è più.

FEDORA L'À città Virtuale

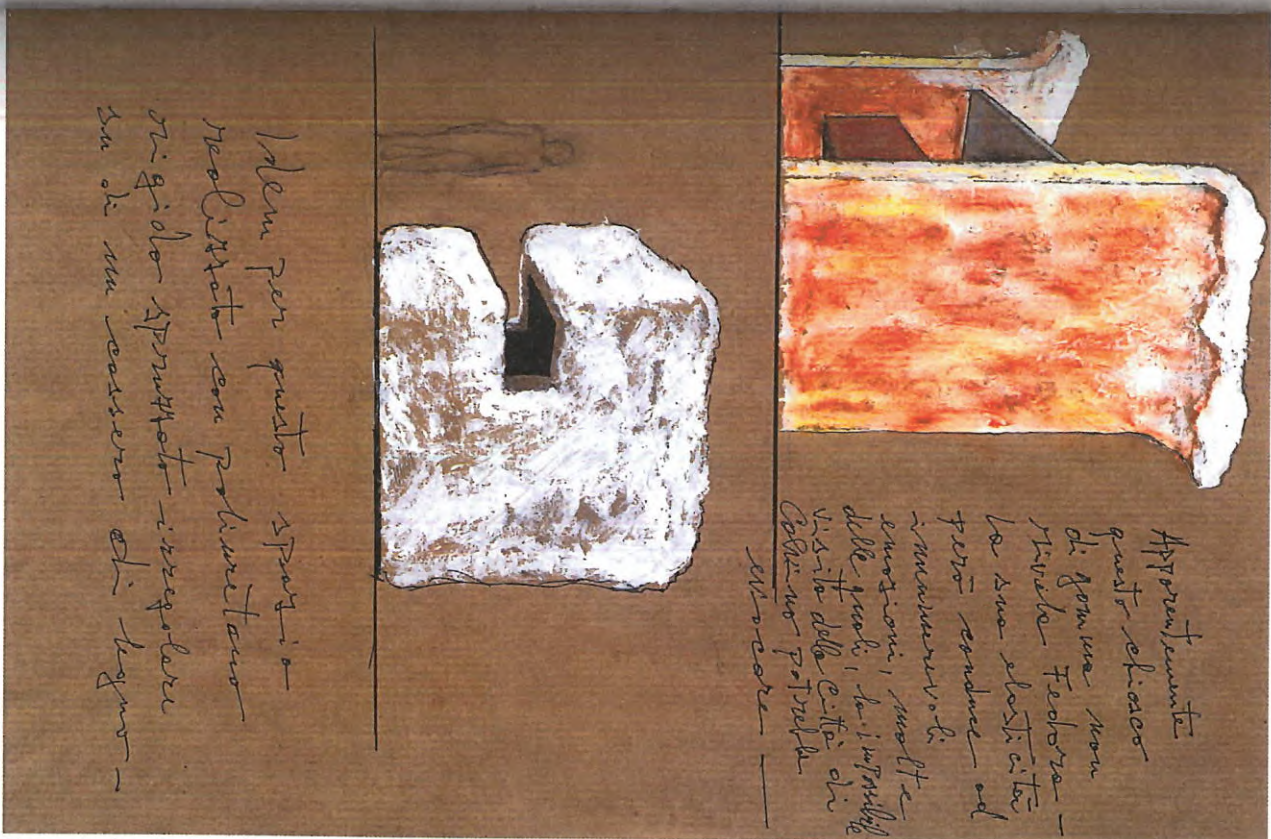
Gaetano Pesce

Forse Fedora è l'archetipo della città-stato (quel che è stato è Stato. O, anche, quel che è Stato è passato...). Perché contiene tutte le idee di quel che avrebbe potuto essere e invece diventa continuamente quello che non è.

Città virtuale, ma anche stato virtuale della città. Cambia secondo come la tocchi, a guardarla, entrarla, uscirla. Anzi si entra in molti modi, ma infinite sono le uscite.

Da quasi ogni punto di vista Fedora è Stata, è passata e qui sta uno dei pochi aspetti che l'accummano al futuro. Lo Stato non è stabile e ha bisogno del fare per essere.

Fedora ha al suo centro un'assenza, un vuoto, una traccia, un sogno, una possibilità: per essere deve trasformare il futuro in presente. (Gaetano Pesce)

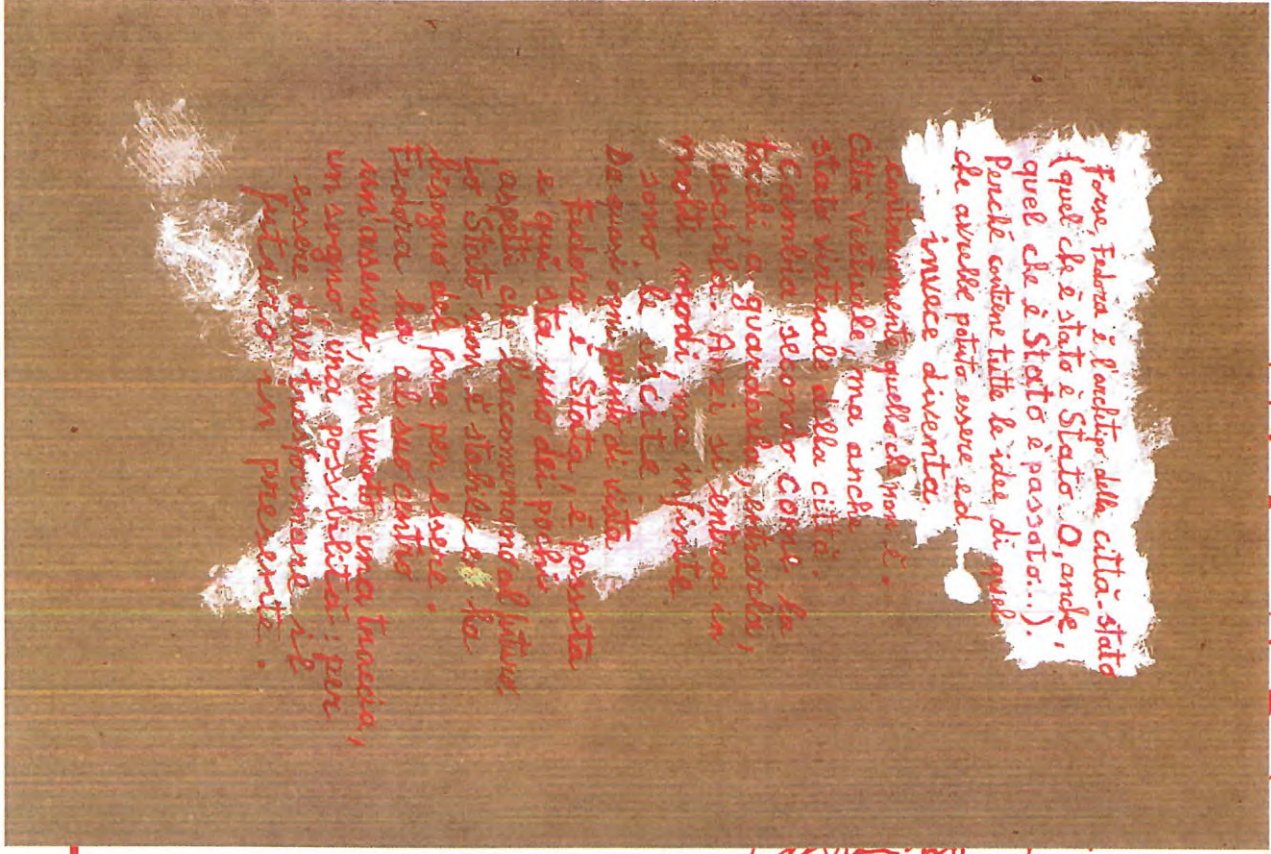


Fedora. Gaetano Pesce, schizzi preliminari di progetto.

118 p
e
ibile
i

Forse, Fedria è l'acclito della città-stato
(quel che è stato è Stato. O, ande,
quel che è Stato è passato...)
Purche' contene tutte le idee di quel
che avrebbe potuto essere ed
invece diventò.

Continuamente quello che non è
città virtuale, ma anche
stato virtuale della città.
Esattamente secondo come fa
Koolhaas, o guardandola, restandola,
ossoluto. Anzi si sembra in
molto modi, ma infinite
sono le scelte.
Da quasi ogni punto di vista.
Fedria è Stato, è passata
e qui sta una dei pochi
aspetti che l'accomunano al futuro.
Lo Stato non è stabile e ha
bisogno del fare per essere.
Fedria ha di due centri
simili, una in un'area, una in un'altra,
un'acqua, una possibilità: per
essere di due trasformazioni e il
futuro in presente.



Fedria. Gaetano Pesce, schizzi preliminari di progetto.

essore

GAETANO PESCE

Nato a La Spezia nel 1939, lavora nel campo della creatività, dell'architettura e degli oggetti. Espo-
nente del radical design degli anni settanta, nel 1972 partecipa alla mostra epocale "Italy. The New
Domestic Landscape" allestita al MOMA di New York. Ostile a ogni forma di standardizzazione e di
uniformità anche nella produzione industriale, ha teorizzato e realizzato l'idea di "serie non-ripeti-
va" in cui ogni esemplare è leggermente diverso dagli altri grazie all'instabilità dei materiali utiliz-
zati nel processo produttivo. È noto e apprezzato in tutto il mondo come uno degli interpreti più
lucidi, originali e inventivi del design italiano. Vive e lavora a New York.

C R E D I T I
Concept e progetto / Gaetano Pesce

Apparentemente
questo eliasce

di gomma non
mirabile Fedria -
la sua elasticità
però condurre ad
immensurabili
emozioni, molte
delle quali, la impossibilità
visiva della città di
colui no Potrebbe
essore -
neolimpato
miglior spazi

però
imm
emo
delle
visi
colui
e

Ora dirò della città di Zenobia che ha questo di mirabile: benché posta su terreno asciutto essa sorge su altissime palafitte, e le case sono di bambù e di zinco, con molti ballatoi e balconi, poste a diversa altezza, su trampoli che si scavalcano l'un l'altro, collegate da scale a pioli e marciapiedi pensili, sormontate da bevederi coperti da tettoie a cono, barili di serbatoi d'acqua, girandole marcevento, e ne sporgono carrucole, lanze e gru.

Quale bisogno o comandamento o desiderio abbia spinto i fondatori di Zenobia a dare questa forma alla loro città, non si ricorda, e perciò non si può dire se esso sia stato soddisfatto dalla città quale oggi la vediamo, cresciuta forse per sovrapposizioni successive dal primo e ormai indecifrabile disegno. Ma quel che è certo è che chi abita Zenobia e gli si chiede di descrivere come lui vedrebbe la città felice, è sempre una città come Zenobia che egli immagina, con le sue palafitte e le sue scale sospese, una Zenobia forse tutta diversa, sventolante di stendardi e di nastri, ma ricavata sempre combinando elementi di quel primo modello.

Detto questo, è inutile stabilire se Zenobia sia da classificare tra le città felici o tra quelle infelici. Non è in queste due specie che ha senso dividere le città, ma in altre due: quelle che continuano attraverso gli anni e le mutazioni a dare la loro forma ai desideri e quelle in cui i desideri o riscosso a cancellare la città o ne sono cancellati.

ZENOBIA La città sospesa

Giuliano Mauri

Un cono di rami.

Un nido.

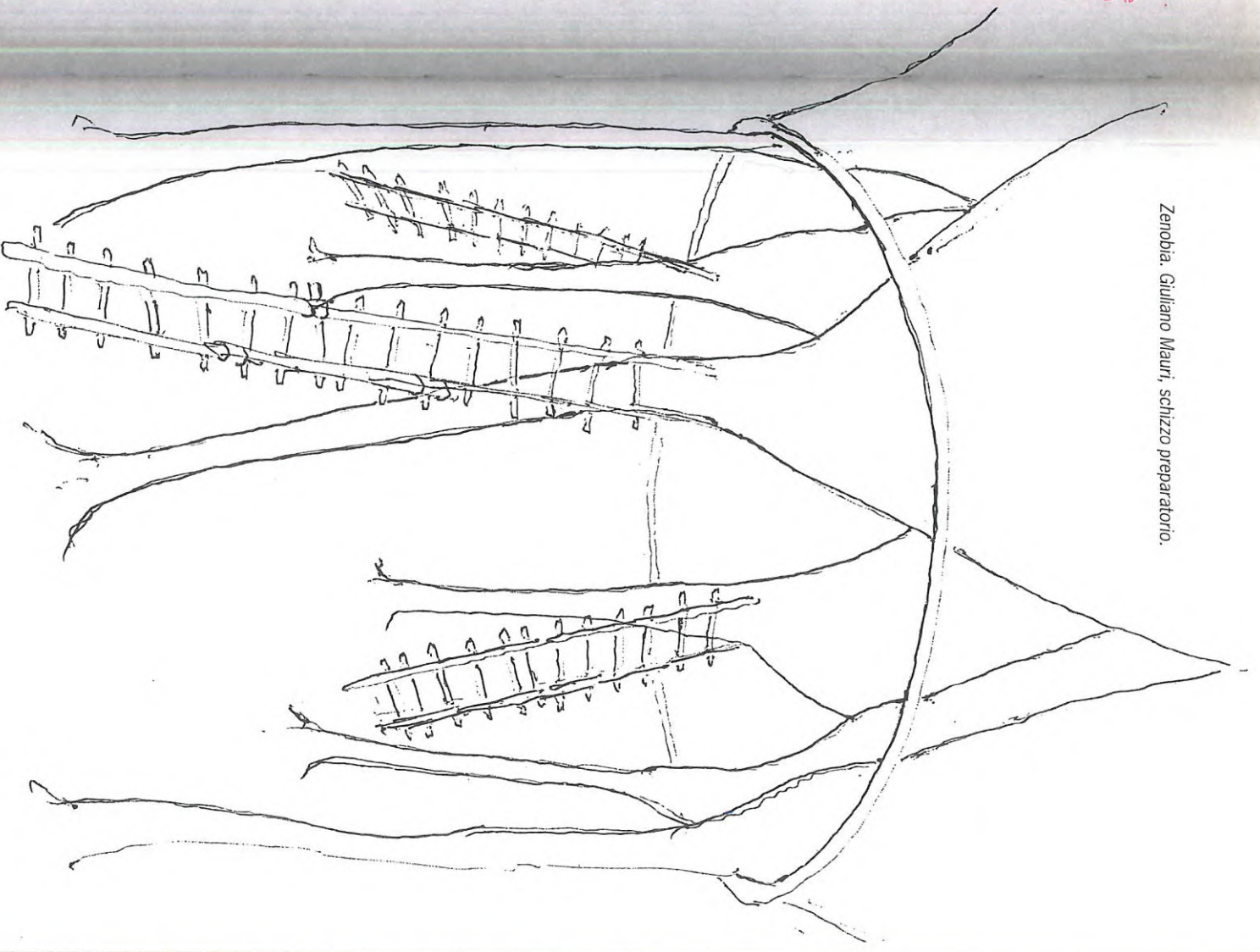
Una cattedrale lignea proiettata verso il cielo.

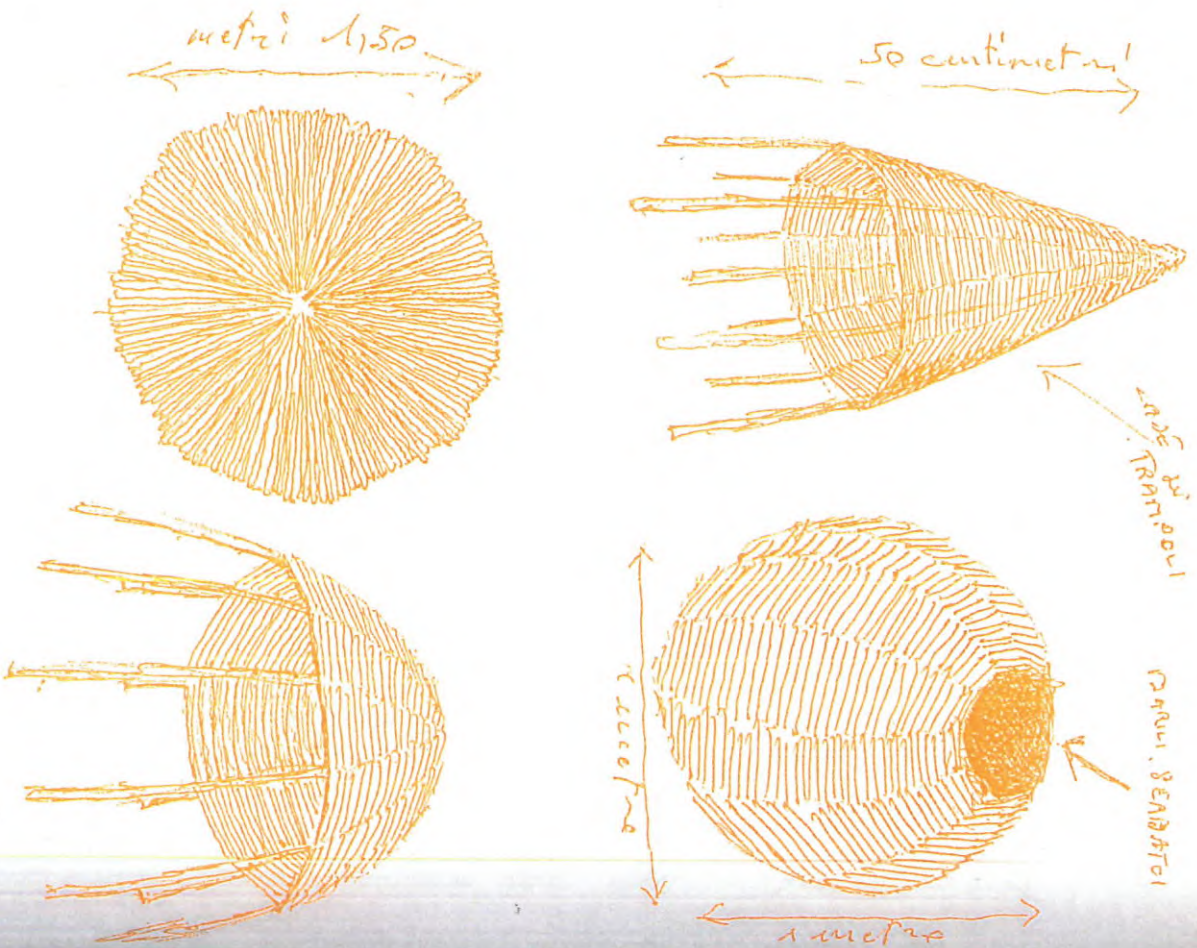
A delineare uno spazio sospeso.

Un'idea di città-cupola che vive in un groviglio di linee.

Una sorta di luogo-archetipo e pensile in cui il visitatore deve entrare e sollevare lo sguardo per vedere in alto, sospesi, segni oggetti e reperti dell'urbano.

Zenobia. Giuliano Mauri, schizzo preparatorio.

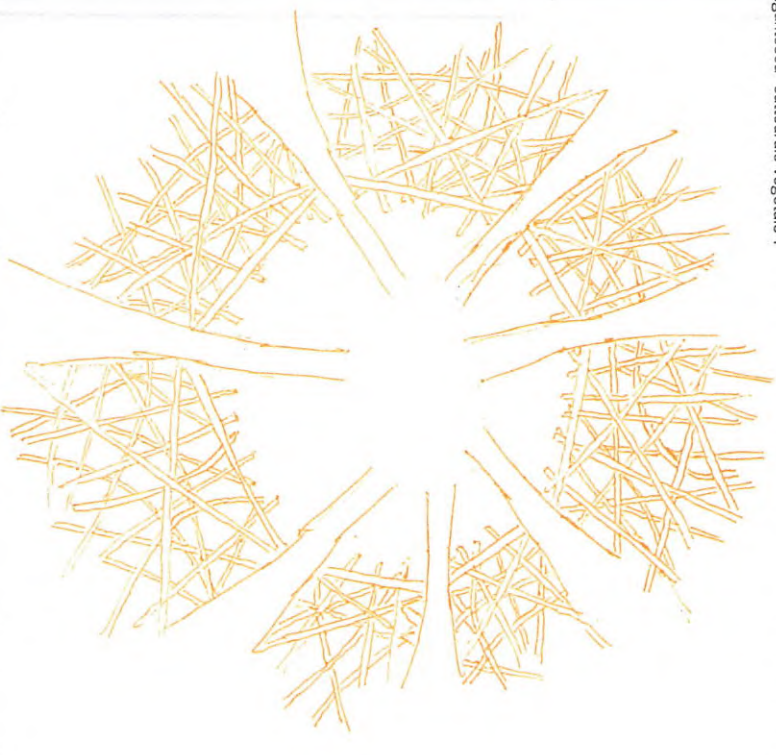




Zenobia. Giuliano Mauri, schizzi preliminari per la realizzazione dell'opera.

GIULIANO MAURI

Nato a Lodi vecchio nel 1938, l'artista si autodefinisce "carpentiere". Sul suo biglietto da visita è scritto che costruisce «scale, mlini, case, ponti, gioiote, cattedrali, furni, isole, boschi, cielo». In realtà è uno dei più noti e apprezzati esponenti internazionali di quel movimento artistico che tende a superare la storica dicotomia fra arte e natura con interventi caratterizzati dall'uso esclusivo di materiali naturali, dal recupero di tecniche costruttive primarie e dalla totale e intrasferibile inerenza dei suoi interventi al sito in cui vengono progettati e realizzati. Ha costruito "altari vegetali" e "nidi", "spore" e "cattedrali di rami" in varie installazioni collocate nel paesaggio italiano. È stato chiamato a lavorare, tra l'altro, anche a Chicago e ad Hannover, in Danimarca e a Cottbus (nei pressi di Dresda), dove ha innalzato una gigantesca "cattedrale vegetale".



C R E D I T I

Progetto e realizzazione / Giuliano Mauri

Direzione lavori / Angelo Mena

Carpenteria / Strutture in Legno

Diffusori audio / AD

Corpi illuminanti / ON

Zenobia, musica composta e realizzata da Leonardo Di Lorenzo



In due modi si raggiunge Despina: per nave o per cammello. La città si presenta differente a chi viene da terra e a chi dal mare.

Il cammelliere che vede spuntare all'orizzonte dell'altipiano i pinnacoli dei grattacieli, le antenne radar, sbattere le maniche a vento bianche e rosse, buttarne fumo i fumaioli, pensa a una nave, sa che è una città ma la pensa come un bastimento che lo porti via dal deserto, un veliero che stia per salpare, col vento che già gonfia le vele non ancora slegate, o un vapore con la caldaia che vibra nella carena di ferro, e pensa a tutti i porti, alle merci doltremare che le gru scaricano sui moli, alle osterie dove equipaggi di diversa bandiera si rompono bottiglie sulla testa, alle finestre illuminate a pianterreno, ognuna con una donna che si pettina.

Nella foschia della costa il marinaio distingue la forma d'una gobba di cammello, d'una sella ricamata di frange luccicanti tra due gobbe chiaziate che avanzano dondolando, sa che è una città ma la pensa come un cammello dal cui basto pendono orti e bisacce di frutta candita, vino di datteri, foughe di tabacco, e già si vede in testa a una lunga carovana che lo porta via dal deserto del mare, verso oasi d'acqua dolce all'ombra seghetata delle palme, verso palazzi dalle spesse mura di calce, dai cortili di piastrelle su cui ballano scalze le danzatrici, e muovono le braccia un po' nel velo e un po' fuori dal velo.

Ogni città riceve la sua forma dal deserto a cui si oppone; e così il cammelliere e il marinaio vedono Despina, città di confine tra due deserti.

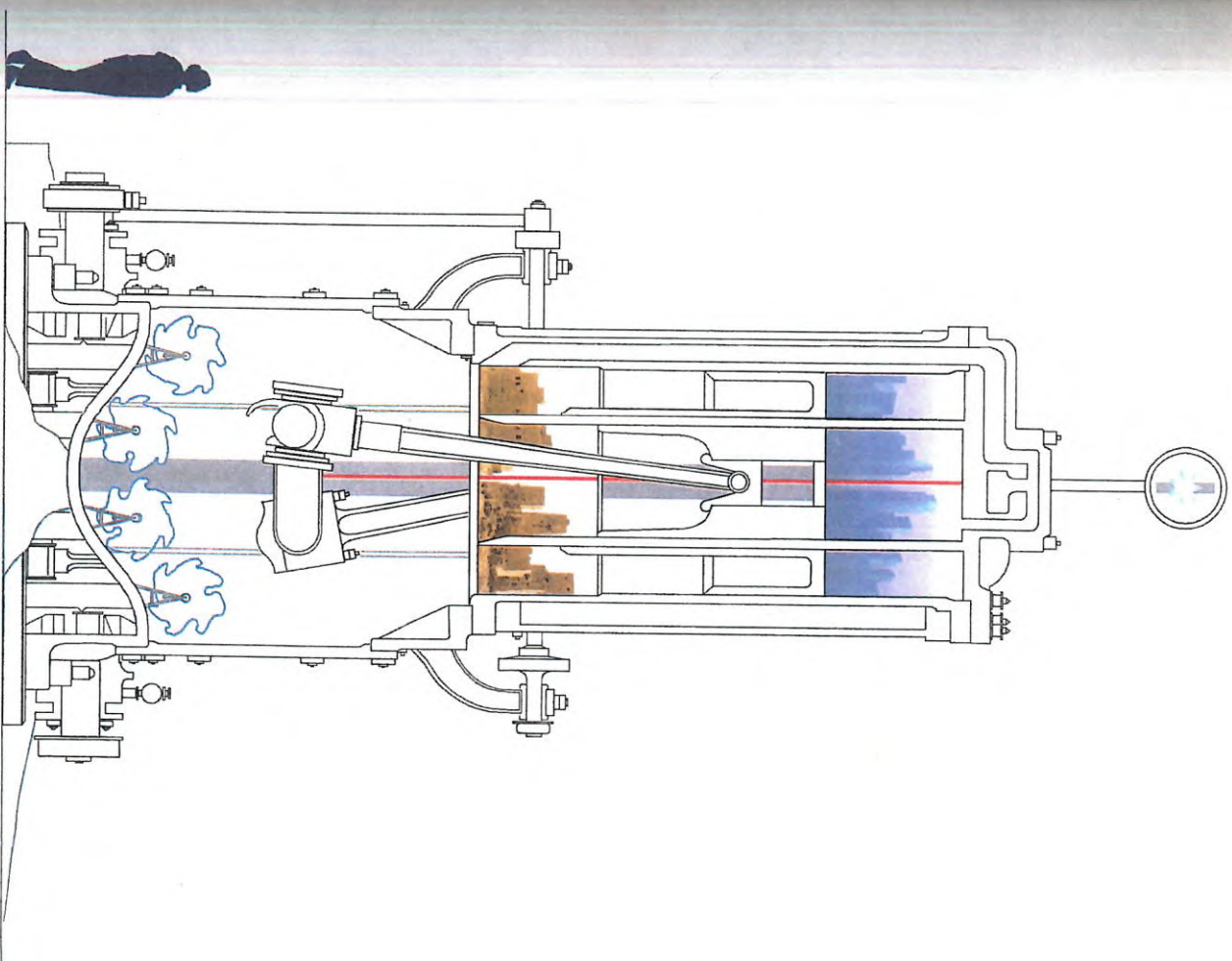


DESPINA

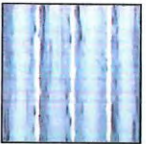
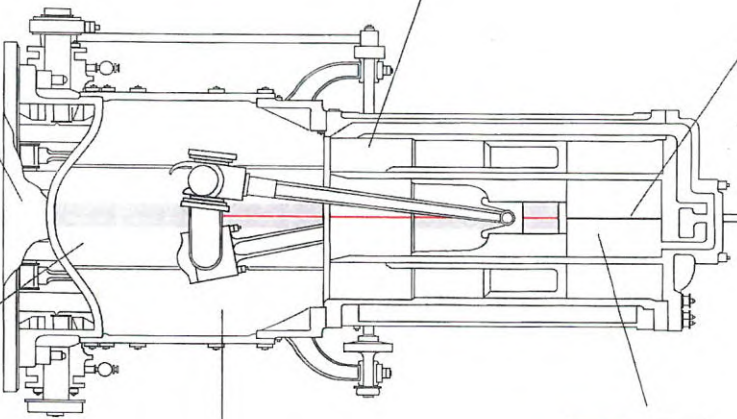
La città delle Iffusionsion o f t i c h e

Margherita Palli e Piccolo Teatro

...Come un vapore con la caldaia che vibra nella carena di ferro, Despina è città "vibrabile" nel foyer del Piccolo Teatro, di giorno, sola, senza uomini o con poche presenze, animata di tanto in tanto da bambini di etnie diverse; di sera dal pubblico.



Despina. Margherita Palli, progetto dell'installazione nel foyer del Piccolo Teatro.



Despina vista dal deserto sembra una nave, vista dal mare sembra un cammello; prende forma dal desiderio di chi la guarda, la città invisibile che diventa visibile dai tre piani del foyer, come una grande pancia di nave in cui tu scegli il tuo teatrino.

Despina, la città in cui i viaggiatori arrivano da punti diversi, nel periodo del Festival Bambini può essere visitata in ore diverse; i bambini verranno guidati alla visita, all'ascolto del racconto della città e di favole dedicate ai viaggi.

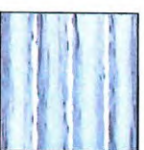
MARGHERITA PALLI

Di origini ticinesi, studia in Svizzera e in Italia e si diploma in scenografia nel 1976 presso l'Accademia di Belle Arti di Brera. Tra il 1976 e il 1978 collabora con Alik Cavaliere e nel 1979 con Pierluigi Nicolin per la XII Triennale di Milano.

Nel 1984 inizia a collaborare con Luca Ronconi. Per il regista ha realizzato fino a oggi le scenografie di molti spettacoli, tra cui *Fedra*, messa in scena al Teatro Metastasio di Prato nel 1984; *Le due commedie in commedia*, Biennale Teatro di Venezia e Teatro Argentina di Roma, 1984 (premio UBU per la scenografia); *Ignorabimini*, Teatro Il Fabbro di Prato, 1986 (premio UBU per la scenografia); *Capriccio*, Teatro Comunale di Bologna, 1987; *Il Mercante di Venezia*, Teatro Odeon-Comédie Française di Parigi, 1987; *Le tre sorelle*, Teatro Comunale di Gubbio, 1989; *Strano interludio e L'uomo difficile*, Teatro Stabile di Torino, 1990; *Lodoiska*, Teatro alla Scala di Milano, 1991 (Premio Amici del Loggione del Teatro alla Scala); *Il caso Makropulos e Il giro di vite*, Teatro Regio di Torino, 1994-1995; *I giganti della montagna*, Festival di Salisburgo, 1994; *Quer pasticciaccio brutto de via Merulana*, Teatro di Roma, 1996 (premio UBU per la scenografia); *Il lutto si addice a Elettra e I fratelli Karamazov*, Teatro di Roma, 1996-1997; *Orfeo*, Teatro Goldoni di Firenze, 1998; *Cenerentola*, Festival di Pesaro, 1998 (Premio Abbiati per la migliore scenografia nella stagione e Premio Pier Luigi Sarantani per la miglior scenografia operistica 1997-1998); *Don Giovanni*, Festival di Salisburgo, 1999; *Sogno*, Teatro Studio di Milano, 2000; *Ariadne auf Naxos*, Teatro alla Scala di Milano, 2000; *Incoronazione di Poppea*, Maggio Musicale di Firenze, Teatro La Pergola, 2000; *Traviata*, National Opera di Tokyo, 2002.

Tra gli spettacoli tuttora in preparazione si segnalano *Giulio Cesare* (Teatro Real di Madrid, 2002; Teatro Comunale di Bologna, 2003) e *Capriccio* (Teatro Comunale di Cagliari, 2003). Fra i numerosi registi con cui ha collaborato figurano Mauro Avogadro, Franco Branciaroli, Andrea Barzini, Liliana Cavani, Cesare Lievi. Dal 1991 Margherita Palli è titolare della cattedra di scenografia alla Nuova Accademia di Milano-NABA. A partire dal 2002 gestisce un Laboratorio di scenografia alla Facoltà Arti e Design di Venezia.

C R E D I T I



Progetto / Margherita Palli con Valentina Dellavia
Assistente / Cristina Berardi
Realizzazione / Piccolo Teatro di Milano Teatro d'Europa
Direttore tecnico / Sergio De Giorgi
Capo scenografia / Alberto Parisi
Capo realizzatore / Mauro Coliva
Teatro ragazzi, musiche, web cam / Giovanni Sresi