

Comune di Firenze  
Provincia di Firenze  
Regione Toscana  
Presidenza del Consiglio  
dei Ministri  
Dipartimento  
dello Spettacolo  
Progetti Toscani Associati



Firenze, ex Stazione Leopolda  
12-26 ottobre 1997

# Fabbrica Europa

## territori/arte e nuove tecnologie

Il triennio dedicato a "Il disordine delle arti" ha permesso a Fabbrica Europa di diventare un importante e necessario punto di riferimento per l'interscambio tra artisti europei e italiani. Fabbrica Europa ha contribuito e tuttora contribuisce a ridisegnare il panorama delle arti contemporanee in Italia, grazie all'impegno e al lavoro di uno staff operativo di professionisti, organizzatori culturali e artisti che, con un grande sforzo personale, sono riusciti a porre in un'orbita europea una delle iniziative culturali più interessanti a Firenze.

In questo momento, la progettazione delle manifestazioni culturali sta cambiando radicalmente. Stiamo passando da una realtà artigianale, e molto tradizionale, a modi di produzione che si caratterizzano per la loro universalizzazione e per l'applicazione di criteri di fruizione completamente innovativi, equiparabili a quelli di altri prodotti non culturali. Nei prossimi anni vorremmo "arricchire" il progetto intrapreso con "Il disordine delle arti" e, grazie all'esplorazione di nuovi territori, scuotere il panorama culturale, affinché questo si confronti con le attuali problematiche della società civile, e "agitare" i canali culturali, come valori inerenti alla nostra civiltà e identità, salvaguardandone i diritti e la libertà di azione.

Per questa ragione, sin da ora e nel prossimo futuro, Fabbrica Europa intende aprire un dibattito sul territorio, dalla sua marginalizzazione al suo eccesso di globalizzazione, accettando la sfida delle nuove tecnologie nell'identità dell'arte e sviluppando nuovi sistemi di convivenza culturale che permettano di creare spazi di interazione, senza delimitare la libertà individuale e senza escludere territori poco tecnologizzati.

"Arte e nuove tecnologie" ci serve come preambolo di fronte alle porte del XXI secolo per collegare in una stessa visione globale questi due aspetti che necessariamente dovranno alimentarsi reciprocamente per democraticizzare le fonti e il contesto industriale in cui cresce la cultura.

Il posizionamento ideologico di Fabbrica Europa diventa imprescindibile per veicolare una migliore interazione tra artisti e opere, tra offerta e domanda del settore culturale e per evitare una colonizzazione da territori più forti e meglio situati. A partire da ora e durante i prossimi anni, sotto il titolo "Territori/arte e nuove tecnologie", vogliamo lavorare su tre linee di azione ben delimitate: interazione tra artisti e opere; interazione tra territori di tecnologia avanzata; interazione tra territori sociali: nord-sud, est-ovest.

Gli obiettivi che Fabbrica Europa intende perseguire si basano quindi su questi presupposti: salvaguardare il territorio locale come nucleo vivo di espressione artistica rispetto all'omologazione della cultura operata dalle grandi multinazionali; creare nuove strategie che aiutino a profilare e ad assicurare la sopravvivenza degli ecosistemi culturali più fragili; favorire la formazione e l'interscambio di artisti per creare nuovi meccanismi e relazioni con le tecnologie avanzate; potenziare un reale interscambio tra territori culturali che diventino l'espressione ultima di identità e che non siano sottomessi a criteri politici di razza o di nazione; fondare a Firenze nella Stazione Leopolda un forum permanente tra scienza e arte che ci permetta di entrare nel secondo rinascimento della nostra storia, promuovendo attività culturali che siano il riflesso della nostra più viva ed irruente contemporaneità.

Andres Morte

Fabbrica Europa

regia e scenografia Clifford Mclucas

scritto e interpretato da Margaret Ames, Eddie Ladd, Clifford Mclucas, con Lucy Burden e Grazia Manconi  
colonna sonora Stewart Lucas e Richard Morgan  
voce recitante Regina Gornall  
pianista Dimitris Maramis  
manager di produzione Sean Fletcher

lo spettacolo è stato realizzato con il sostegno del British Council

# Brith Gof

## Hafod

### A Life in Eight Great Suites

Brith Gof disporrà all'interno della Stazione Leopolda una installazione: il primo piano del palazzo di Hafod - un sogno architettonico costruito in stile gotico, progettato dal famoso architetto inglese John Nash. Nash fu l'autore di una biblioteca ottagonale che Johnes riempì di libri rari provenienti da tutto il mondo; piantò più di cinque milioni di alberi e riassetò il terreno secondo i principi del Pittoresco. La gente arrivava da lontano per visitare il suo paradiso, e il famoso poeta romantico Coleridge dopo aver visitato Hafod ebbe l'ispirazione per scrivere *Kubla Khan*, che a sua volta ispirò Orson Welles a girare *Citizen Kane*. Ma l'unica figlia di Johnes, Marianna, dotata di notevole talento fu affetta da un incurvamento della spina dorsale, soffrì di gravi dolori per molto tempo e morì a soli ventisette anni. Hafod alla fine prosciugò tutte le finanze di Johnes che morì in esilio lontano dal suo paradiso. Nel frattempo attorno al paradiso di Hafod il mondo è in subbuglio: la rivoluzione francese muta il volto dell'Europa, le famiglie gallesi emigrano in America, e la ripresa Metodista sconvolge per sempre il volto del Galles. Nel grande spazio della Stazione Leopolda, segnato dalle tracce del palazzo di Hafod, Brith Gof delimiterà un'area lunga e stretta in cui verrà presentato uno spettacolo multimediale. *Hafod* mette a fuoco la vita di Marianna attraverso l'uso di testi registrati dal vivo, - in italiano, inglese, francese e gallese - colonna sonora, spettacolo dal vivo, illuminazione e video. La spettacolarità di Brith Gof prende forma da quattro elementi: l'azione fisica, la scenografia, la parola, la musica. Il gruppo gallese con la combinazione di questi elementi dà vita ad una spettacolarità totale, onirica e coinvolgente. Brith Gof è una compagnia Gallese. Il Galles è una piccola "nazione" alla periferia dell'Europa, per molto tempo completamente dominata da un vicino enormemente potente dal punto di vista culturale. Le strategie di sopravvivenza che questa piccola "nazione" ha dovuto sviluppare sono complesse e anche nel campo delle arti dello spettacolo queste strategie hanno dato vita ad una "ecologia" di idee, estetiche e pratiche, che hanno poca o nessuna relazione con quelle dei vicini "dominatori". Parallelamente alla pratica la compagnia cerca di sviluppare un lavoro teorico, progetti pedagogici, seminari per studenti e professionisti. Nel corso degli anni ha stabilito rapporti di collaborazione con altre compagnie, con Test Dept e Fura dels Baus. Brith Gof sin dal suo esordio predilige per i suoi spettacoli spazi non specificamente teatrali, come fabbriche abbandonate, cave, stadi di hockey sul ghiaccio, stazioni ferroviarie, boschi e foreste.

# Compagnia Virgilio Sieni Danza

## Nuda Orestea

trilogia del presente

ideazione e coreografia Virgilio Sieni

progetto di scenografie elettroniche a cura di Paolo Atzori/InterScena  
musiche originali Alexander Balanescu  
costumi Miuccia Prada  
danzatori Monica Baroni, Cinzia Cascianini, Marina Giovannini, Giuseppina Santagati, Leone Barilli, Fabrizio Favale, Marco Mazzoni, Virgilio Sieni  
disegno luci Loïc Hamelin  
direzione allestimento Gianni Melis  
assistenza tecnica Video Staff

L'idea contemporanea di spazio deve comprendere la dimensione dell'informazione. Si tratta di sviluppare e confrontare nuove architetture della comunicazione per nuove dimensioni percettive. In questo riallestimento/evento unico, il senso misterico dell'Orestea trasmigra in una spazialità dilatata, squarciata, telematica, proiettata su piani verticali e in microspazi. Un percorso sulla miseria e sulla spiritualità del corpo, un attraversamento coreografico/corporeo dall'inebriante dimensione rituale. La tragedia eschilea viene proiettata nella contemporaneità completamente dissanguata, frantumata, riacquistando 'nudità'. Nuda Orestea/trilogia del presente è caratterizzato da una sinergia di suono e immagini, dalla stimolazione contemporanea del nostro apparato sensoriale audiovisivo. Suoni e immagini, originati dallo stesso linguaggio compositivo, contribuiscono alla creazione di una dimensione sinestetica dove si palesa una nuova tangenzialità fra arte e ricerca, fra arte e ricerca scientifica. In particolare si intende concentrarsi sull'osservazione del paralinguismo gestuale attraverso la percezione artificiale delle tecnologie video per produrre materiali tesi a rilevare elementi coreografici invisibili normalmente al pubblico. Nello stesso tempo si vuole inserire nella rappresentazione il livello temporale del processo di creazione e produzione dell'opera, agendo quindi come memoria dell'opera stessa. I materiali vengono ricombinati con le tecnologie digitali e quindi proiettati sulla scena includendo anche la dimensione presente, integrando le immagini provenienti via radio da microtelecamere, protesi tecnologiche inserite nei corpi dei danzatori.

Virgilio Sieni, coreografo e danzatore, ha iniziato a studiare danza moderna a Firenze con Traut Faggioni e danza classica con Antonietta Daviso; in seguito frequenta la School for New Dance Development di Amsterdam; nel 1982 si reca in Giappone dove studia Shintaido, una tecnica fra la danza e le arti marziali. A New York frequenta lo studio di Merce Cunningham. Dirige una propria compagnia dal 1983 e da allora è stato ospite di numerosi festival internazionali. Autore di tutti gli spettacoli ed eventi prodotti dalla Compagnia, Virgilio Sieni ha creato, in qualità di coreografo ospite, balletti per il Teatro alla Scala, per il MaggioDanza del Teatro Comunale di Firenze, per il Teatro San Carlo di Napoli e per il Balletto di Toscana. Ha collaborato con musicisti e compositori quali Alexander Balanescu, Giorgio Battistelli, Ennio Morricone, Steve Lacy, Giovanni Tamborrino, Giovanni Damiani, Michael Mopre, Evan Parker, Tristan Honsiger. La Compagnia Virgilio Sieni Danza alla pro-

duzione di spettacoli affianca un programma globale di ricerca, studio e diffusione del linguaggio coreografico contemporaneo, realizzando progetti 'in residenza' in collaborazione con teatri, festival, enti e istituzioni. Dal mese di settembre 1997 dirige Ring - Teatro di Settignano - Centro per la danza contemporanea, sede attuale della Compagnia, spazio in cui convergono attività formative, laboratoriali, produttive, di studio e documentazione. È sostenuta dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri/Dipartimento dello Spettacolo e dalla regione Toscana; si avvale inoltre della preziosa collaborazione della Fondazione Teatro Metastasio di Prato, del Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci, Prato, della Città di Palermo - Assessorato alla Cultura e della Fondazione Romaeuropa Arte e Cultura.

# Moving Target

## Charleroi/Danses - Plan K

concezione e coreografia di Frédéric Flamand

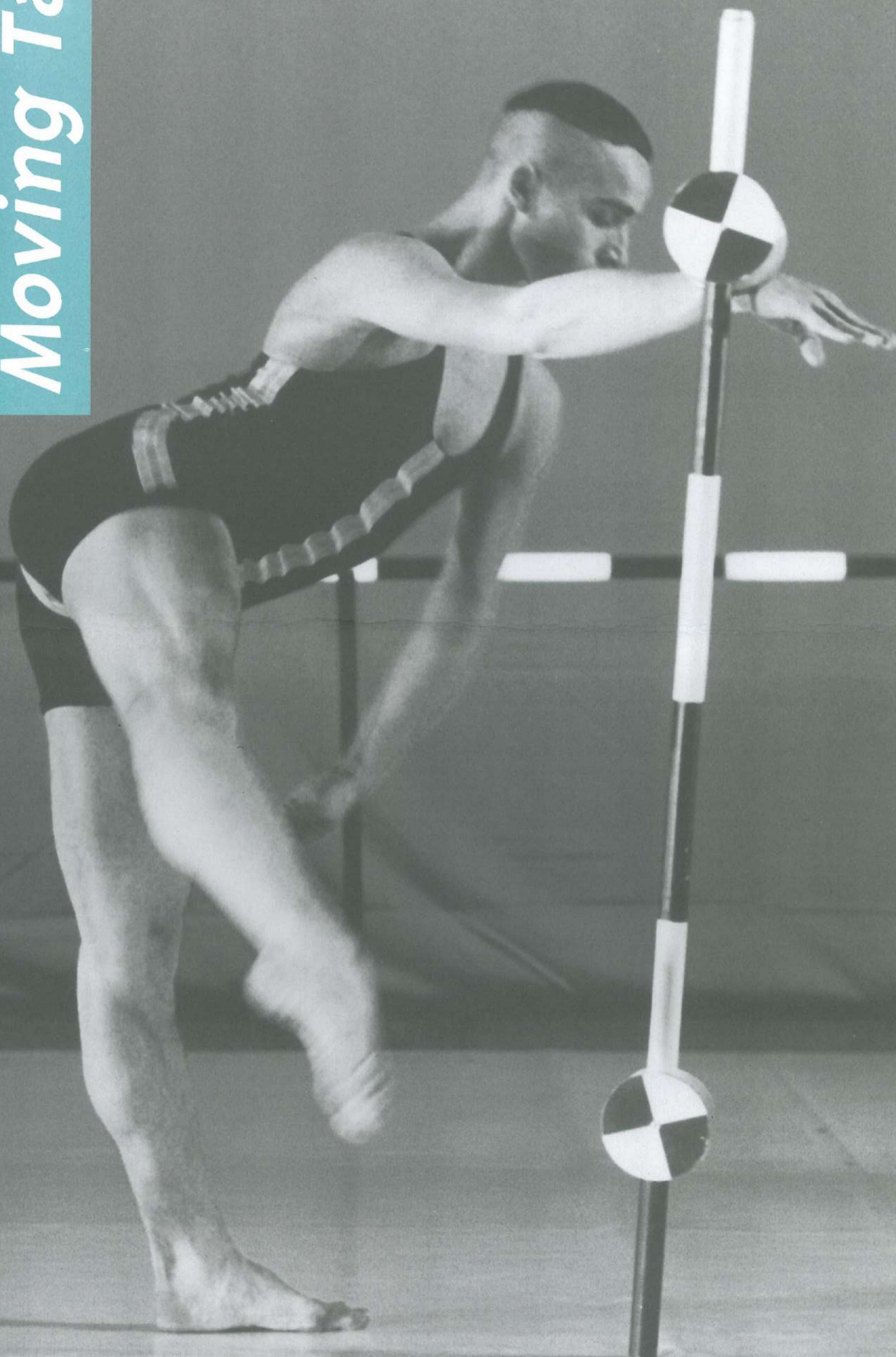
*Moving Target*, bersaglio mobile: il titolo dell'ultima creazione di Frédéric Flamand oltrepassa di gran lunga per portata e per significati la mera allusione al tema che in essa viene sviluppato, quello cioè di una schizofrenia della comunicazione, della velocità, della perdita della memoria, di una virtualizzazione della realtà e delle sue apparenze, che oggi condiziona sia il nostro futuro prossimo e lontano sia il nostro presente immediato - a meno che esso non sia già da considerarsi mediato! In effetti è proprio l'insieme della sua opera ad emergere, al di là della sua dipendenza stilistica e coreografica in costante accelerazione di interrogativi, di corrispondenze, di attualizzazioni tecnologiche, come un seguito di esempi che gli hanno permesso di de-localizzare i bersagli, di moltiplicare i punti di fuga della mira, di rifiutare i punti di arresto del pensiero così come quelli dell'immagine, e di rivitalizzare gli spostamenti del punto centrale. In Flamand il rapporto con il corpo stimola l'irreversibilità più di quanto non la subisca e il rapporto con il pensiero la precede per non farvisi inghiottire; la ricerca artistica e creativa nutre le potenziali libertà e i possibili futuri di instabilità rigeneratrici. "Abbiamo pensato il lavoro con i danzatori come un campo di tensioni" ha dichiarato durante la preparazione di *Moving Target*. Questo campo di tensione è anche quello del suo attraversamento creativo dove i corpi che danzano centrano i successivi temi delle sue domande - domande che egli pone come un'attualizzazione etica e filosofica del presente-specchio del nostro mondo - per non lasciarsi intrappolare dall'entropia dalla loro sola accettazione. La stessa relazione del corpo con la città, con la potenza urbanista, Flamand l'ha sviluppata lavorando con Marin Kasimir in *If Pyramids were Square*, e quella con la tecnologia e i suoi attributi-macchine lavorando successivamente con Plessi nella trilogia *Icaro - Titanic - Ex Machina*.

Je suis Apis, je suis Egyptien, un Indien peau-rouge, un nègre, un Chinois, un Japonais, un étranger, un inconnu, je suis l'oiseau de mer et celui qui survole la terre ferme, je suis l'arbre de Tolstoï avec ses racines. Je suis l'époux et l'épouse, j'aime ma femme, j'aime mon mari.

Nijinski

Se il nostro spettacolo è attraversato da certe dimensioni della schizofrenia e da un'ironia perversa rispetto ai normali codici di comunicazione è per meglio interrogare il mondo contemporaneo e le sue molteplici dualità: corpo e spirito, organico e tecnico, pensiero normale e pensiero "patologico", permesso e proibito, reale e virtuale, potere e gioia, ed essere all'ascolto di un linguaggio troppo spesso respinto nel corso della Storia.

Frédéric Flamand



Scenografia/concezione video: Elizabeth Diller e Ricardo Scofidio - Danzatori: Jason Beechey, Catherine Plomteux, Shaula Cambazzu, Hajo David, Jeffrey Walker, Kuo-Chan Wang, Ciro Carcatella, Jamieson Dryburg, Anna Koch, Xavier Perez-Mas, Fiona Malone, Sonia Rodriguez-Hernandez, Gonçalo Lobato de Faria, Nele Schukowski, Jussi Nousiainen - assistente: Cristina Dias - Musicisti: Jean-Paul Dessy, Bojan Vodenitcharov - équipe tecnica: Gianni Brecco, Giacomo Avampato, Frédéric Barbier, Luc Raymackers, Carlos da Ponte, Ralf Nonn - costumi: Anne Masset - computer graphics: Matthew Bannister, James Gibbs - spots, textdance: Diller+Scofidio - testi scritti in collaborazione con Douglas Cooper - partecipazione artistica alla creazione delle immagini: Paolo Atsori, Ivar Smedstad, Kirk Woolford della Kunsthochschule di Colonia - poema di Nijinski recitato da Véronique Dumont. Coproduzione: Centre Coréographique de la Communauté Française de Belgique, Plan K, Kunsthochschule für Medien - Colonia (Direttore: Dr. Zelinski) con il sostegno di Ministère de la Communauté Française de Belgique, C.G.R.I., Loterie Nationale, Cockrill Sambre.

# Fura dels Baus

## Manes

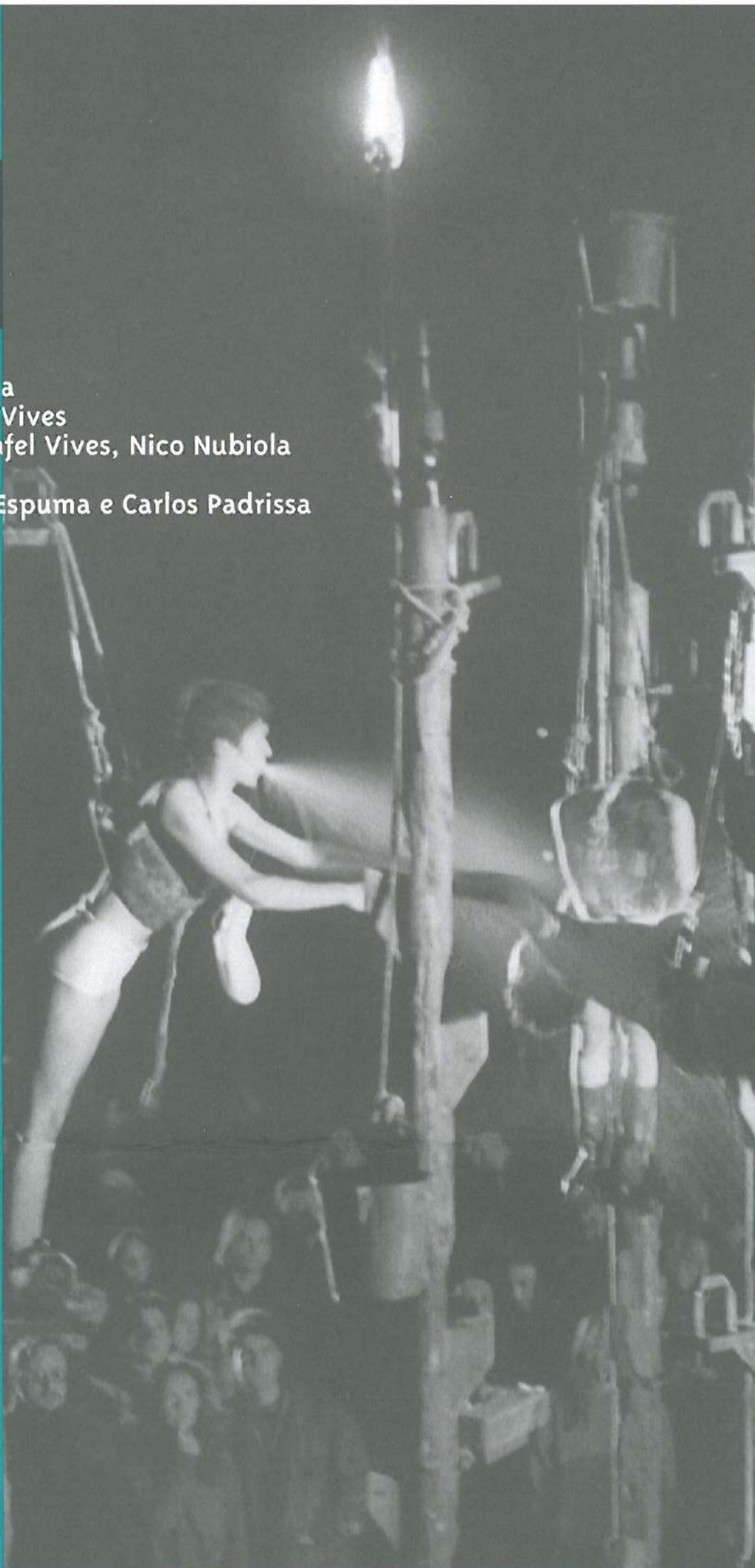
ideato e diretto da Pera Tantiña  
direzione degli attori di Rafel Vives  
creazione: La Fura dels Baus, Rafel Vives, Nico Nubiola  
creazione musicale: Big Toxic  
collaborazione musicale: Miki Espuma e Carlos Padrissa

Nella sua sesta produzione la Fura dels Baus risale alle origini, alla vitalità del gioco e del rito, mediante un "mare" di azioni e immagini di grande fascino in cui gli spettatori-naufraghi, attornati dalla performance, acquiscono fino al massimo grado la loro capacità percettiva.

L'intento è quello di ricreare la percezione schizoide della nostra epoca, la dissimulazione, la violenza e la fascinazione, la frammentazione e la deformazione che espone al limite la nostra soggettività.

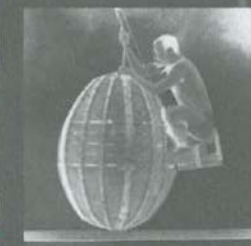
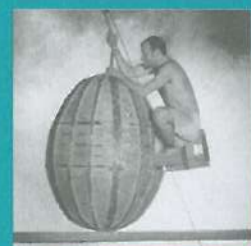
Lo spazio scenico è molto sobrio, talmente neutro da apparire quasi onirico, una sorta di appendice a chi in esso si muove, agli attori e al pubblico che contemporaneamente osserva e viene osservato. L'illuminazione è studiata per esaltare il senso di mobilità, è "errante", così come la musica non è un'illustrazione ma una cadenza dove i ritmi corporali avvicinano alla fisiologia dello spettacolo.

Una Babele polifonica in cui il testo aderisce allo statuto del gesto, più che del discorso, esalta una drammaturgia che si basa su una grammatica della simultaneità e non della continuità, una drammaturgia il cui argomento è l'*hic et nunc*, un'unione di scene contrapposte in cui mondi distinti si spartiscono spazio e tempo.



membri principali del gruppo, ogni evento - teatrale, lirico, multimediale, tecnologico - viene elaborato con la collaborazione occasionale di artisti che operano sulla base del principio della contaminazione reciproca nel clima di una totale indipendenza creativa.

Il linguaggio e l'estetica della Fura presenta comunque alcuni principi strutturali ben definiti: l'utilizzo di uno spazio condiviso con il pubblico, di certi materiali deteriorabili (acqua, fuoco, pigmenti, viscere, oggetti vari), di un modello di recitazione anti-naturalistico, di una particolare sintassi musicale e di nuove tecnologie con l'inclusione di elementi extra-teatrali che confermano il linguaggio ritualistico trasgressivo e diversificato tipico del gruppo. La Fura dels Baus è un gruppo fondato a Barcellona nel 1979, noto per la sua "violenza" rituale e per la sua costante ricerca di uno spazio non tradizionalmente teatrale (capannoni, magazzini), a cui lo spettatore deve adattarsi progressivamente, frantumando i modelli tradizionali di percezione estetica e stabilendo un nuovo modo di rapportarsi con lo spettacolo. La destabilizzazione di ogni convenzione teatrale consueta è sempre data da una scenografia mobile, che genera una molteplicità di immagini e punti focali, e dai movimenti degli attori che si muovono tra il pubblico maneggiando e spargendo attorno vari tipi di sostanze e oggetti (acqua, polvere, terra, farina, cenere, carogne di animali). Il fine della creazione è uno spazio teatrale totalizzante, senza frontiere apparenti tra attori e pubblico, dove si generano elementi estetici di marcato carattere rituale che riguardano l'azione, le attrezzature sceniche, i costumi, la scenografia e la stessa interpretazione nata dalla visceralità del gesto e del movimento. Su questa linea si collocano i lavori della prima trilogia del grup-



con Younes Bachir  
"Lafritz", Vanessa Dinger,  
Milena Biacospino, Aghata  
Cornez, Carles Fígols,  
Victor Goñi, Pepa Sabaté

### La Fura dels Baus

La compagnia catalana cerca di assimilare e proiettare una nuova specie di drammaturgia. Questa si sviluppa attraverso la diversificazione e si basa sul principio di fondo della creatività collettiva: partendo da una base immaginativa compatta, generalmente elaborata teoricamente dai sette

po, *Accions* (1983), *Suz/o/Suz* (1985) e *Tier Mon* (1988), e quelli della seconda trilogia, *Noun* (1990) e *M.T.M.* (1994), e *Manes* (1996). In ognuno di essi, non si ha mai un racconto ma un collage di sequenze discontinue, azioni con ritmi e cadenze rituali che trovano la massima espressività nell'attrezzatura scenica e nell'energia corporea.

# Heiner Goebbels

Ort - Orchestra della Toscana  
direttore Peter Rundel  
batteria e voce Davis Moss  
tastiere e campionatori Ali N. Askin  
sound engineer Willi Bopp

Heiner Goebbels, nato nel 1952 a Neustadt /Weinstraße (Germania), vive a Francoforte sul Meno. Compositore e regista di teatro musicale, brani radiofonici, concerti scenici, musica per film e balletto. Co-fondatore della "Cosiddetta Orchestra di Fiati radicale di sinistra" (1976) e del gruppo rock sperimentale "Cassbinder" (1982). Premi internazionali per dischi e per drammi radiofonici, Prix Italia 1986, 1992, 1996. Collaborazione stretta con lo scrittore tedesco Heiner Müller.

## *Quando si è sentito un compositore?*

Quando ho smesso di suonare la mia musica. Questo è avvenuto abbastanza tardi, avevo già trentasei anni, e l'occasione è stata quella di scrivere una composizione per l'Ensemble Modern. Mi sono sentito "compositore" perché ero riuscito a tirarmi fuori dall'esecuzione, rendendomi comunque conto che trasferire sulla carta pentagrammata l'energia e la tensione dell'improvvisazione musicale non era così facile. Credo che la mia musica contenga tuttora una serie di elementi che non è facile tradurre, annotare, ed è per questo che io tendo il più possibile ad essere presente all'esecuzione delle mie opere, per aiutare ad interpretare correttamente questo residuo non scrivibile.

## *Come risponderebbe se le fosse chiesto di definirsi?*

Mi definirei come qualcuno che vive una situazione di grande distacco nei confronti della sua musica. Credo che questa sia la cosa più difficile, quando si crea qualcosa. Se dovessi definire la mia musica, direi che si colloca in quello spazio che c'è tra il teatro di prosa e il teatro musicale.

## *Lei sente un rapporto con i musicisti tedeschi della Neue Einfachheit, della Nuova Semplicità, tutti in qualche modo della sua stessa generazione?*

Non credo di appartenere alla scuola della Nuova Semplicità, per quanto creda di essermi allontanato dall'idea del primato assoluto della complessità. Questo distacco dalla complessità nasce da motivazioni abbastanza diverse: il mio modo di lavorare con il *sampling* di materiali preesistenti, con citazioni, il mio modo di procedere per collage di materiali eterogenei. Tutto questo fa sì che io prenda le distanze dal concepire la composizione in termini individualistici, e che risulti molto difficile assoggettare la mia esperienza compositiva a un orientamento stilistico definito.

## *Potrebbe illustrare meglio la tecnica del sampling?*

È l'operazione di montaggio sonoro compiuta con un campionatore, sorta di immagazzinatore artificiale di qualsiasi possibile fonte sonora. Il punto della questione non è comunque il campionatore, quanto piuttosto l'atteggiamento che si mantiene nei confronti, della possibilità cioè di "comporre" con i frammenti sonori raccolti e immagazzinati nella sua memoria digitale. Per ogni mio lavoro, costruisco prima una sorta di biblioteca sonora, della quale poi utilizzo gli elementi necessari.

## *La citazione, il frammento recepito altrove, sono veri e propri dati costitutivi della sua musica. Spiegherebbe perché?*

Io credo che si possa dire qualcosa di nuovo quando si parla per citazioni. Mettendo in relazione fonti culturali molto diverse, è possibile lavorare intensamente per evidenziare in maniera nitida le differenze. Come ho detto credo che il tempo della composizione "individualistica" sia finito. Considero il mio lavoro completo solo quando chi ascolta compie una sua sintesi, riunisce e combina da sé tutti i frammenti. Per esempio tra il 1990 e il 1992 ho composto un lavoro incentrato sui diari dell'archeologo Heinrich Schliemann, scritti nel periodo in cui riportò alla luce la città di Troia, nel quale ho utilizzato musica greca antica e tradizionale. Chi ascolta potrà costruire una sua idea "archeologica", riunendo tutti questi frammenti musicali e testuali che raccontano di una grande civiltà del passato.

## *Su cosa è fondata la sua stretta collaborazione con Heiner Müller? È l'estetica della citazione, sulla quale si fonda in parte del teatro di Müller, a legarvi?*

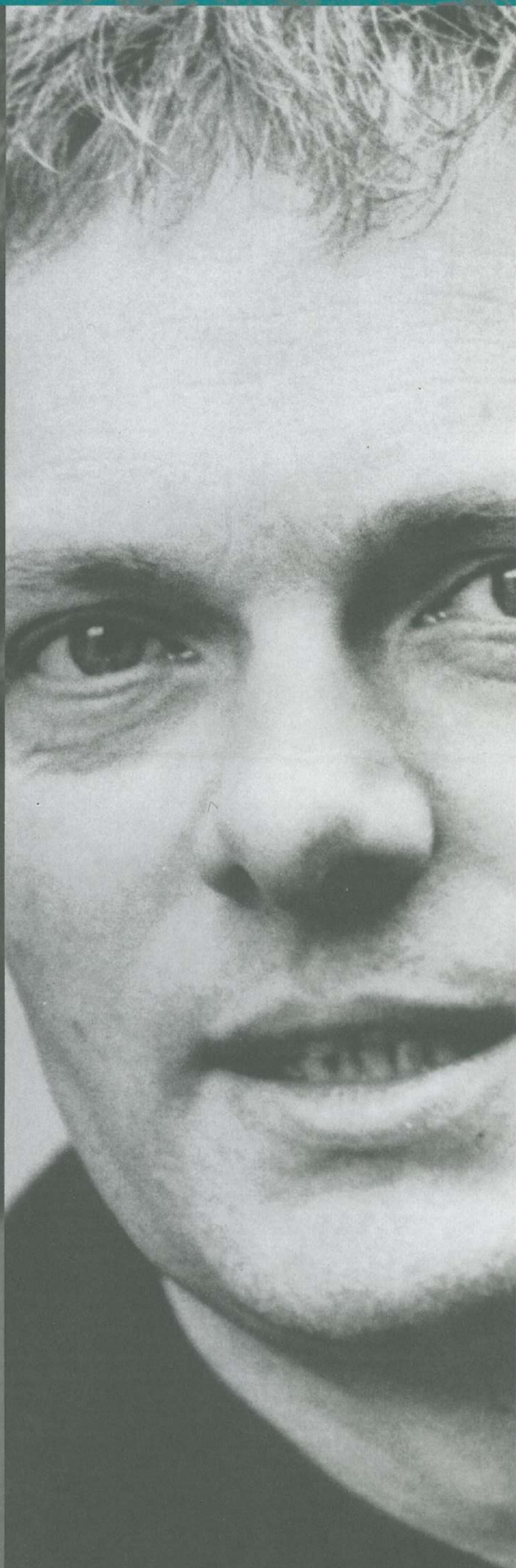
Certo, questo è un grosso elemento di affinità nel nostro lavoro, ma la cosa straordinaria dei testi di Müller è che essi non sono in qualche modo "vittime" di uno stile personale: di volta in volta sviluppano una struttura quasi ritagliata sul soggetto, così come del soggetto le strategie narrative riflettono sempre i contenuti. Questo costituisce per me un forte stimolo a ricercare una gamma straordinariamente vasta di forme musicali. La tendenza consolidata è quella di comporre musica che sia "esplicativa" di un dato testo. Per me invece la tendenza è "esplorativa", cerca di esaltare le potenzialità linguistiche del testo stesso. Nel caso di Müller le potenzialità sono davvero tante: il suono, il ritmo, come per me il suo frequente ricorso a scrivere delle parole in lettere maiuscole. A mio avviso Müller è di per sé un grande autore teatrale, al di là delle possibilità musicali dei suoi lavori. Pagine come il monologo dell'*Uomo nell'ascensore*, o i monologhi di Ercole, di Prometeo, da *Cemento*, sono pezzi straordinari di letteratura tedesca, che appartengono a una categoria della quale in questo secolo ci sono pochi esempi. La nostra collaborazione si è dispiegata in un arco di tempo molto ampio, ed è sempre stata molto intensa, anche se non continuativa. Lavorando a progetti realizzati su nostri testi, a volte ho avuto la necessità di consultarlo, e con un accenno impercettibile Müller ha dischiuso orizzonti importanti della comprensione di quanto aveva scritto. Questo è il massimo dell'ingerenza che si è concesso, mi ha sempre lasciato la mano molto libera. Del resto, anche il mio lavoro di realizzazione del libretto parte da un approccio ai suoi testi estremamente libero, spregiudicato. Con lui abbiamo anche maturato diverse belle esperienze, perché in molti miei progetti Müller era coinvolto come attore.

## *La sua musica contiene un costante riferimento alla realtà sociale: penso ad esempio a Berlin Q-Damm, in cui compare la registrazione di scontri tra la polizia berlinese e dimostranti. C'è in qualche modo un parallelo con la denuncia sociale che condusse Kurt Weill e Hanns Eisler con Bertold Brecht?*

Più forse con Eisler, che con Weill, dal quale mi sento musicalmente molto lontano. Non credo comunque che la musica possa "insegnare": con essa non ho un rapporto pedagogico, quanto piuttosto un rapporto che è a un tempo emotivo e razionale. Credo che la musica sia sufficientemente forte da consentire che con essa si facciano delle esperienze, esperienze che possono essere utili nella realtà concreta. Io tento di fare questo.

(Alberto Bonanno, da "Giornale della Musica", aprile 1997)

Prima esecuzione in Italia delle musiche sinfoniche di Heiner Göbbels  
Progetto della Fondazione Orchestra Regionale Toscana in collaborazione con Fabbrica Europa



**Alessandra Sini**  
**Bambolabambara**

coreografia Alessandra Sini  
interpreti Antonella Sini  
musica Stefano Savi Scarponi  
costumi Alessandra Sini

**Associazione Eskenè**  
**Danza e Dintorni**

estratto da **Progetto '900**

regia Doriana Crema  
coreografia a cura del Gruppo  
video Alessandro Amaducci  
interpreti D. Ciotta, R. Cravero, S. De Pascale,  
A. Eusebio, S. Ghirlanda, S. Lomaglio, G.  
Mele, L. Piglione, D. Prazzoli, M. Pinzarrone,  
A. Rendina, G. Roncaglia, M. Stalla

**Silvia Traversi**  
**L'anima**  
**e il montgomery**

coreografia e interpretazione Silvia Traversi  
musica Frederich Chopin

**Associazione**  
**Avviso ai Naviganti**  
**Paesaggio**

coreografia e interpretazione  
Cristina Bonati

**Monica Bianchi**  
**Ananche**

coreografia e interpretazione Monica Bianchi

**Rebecca Murgi**  
**Magnum**  
**miraculum**  
**est homo**

coreografia, voce e interpretazione Rebecca Murgi

**MK**  
**Aconcagua**

coreografia Michele Di Stefani  
interpreti: Biagio Caravano, Michele Di Stefani  
musica Paolo Sinigaglia  
costumi Michele Di Stefano, Paola Lordi

**Massimo Giordani**  
**Diserto**

coreografia e interpretazione  
Massimo Giordani  
musica J. Rejes

un progetto di Monica Francia

# Lavori in pelle

**Lavori in Pelle**, Piccolo Festival intorno alla Danza, è un progetto di visibilità della Danza d'Autore ideato dall'associazione culturale ravennate Cantieri di Fine Millennio, con la direzione artistica di Monica Francia, sostenuto e sviluppato dal Comune di Alfonsine, cittadina in provincia di Ravenna che ospita questa iniziativa.

**Giancarlo Sessa**  
**Sordomuto**

coreografia e interpretazione Giancarlo Sessa  
musiche jungle

**Amadossalto**  
**Slaam**

regia e coreografia Amadossalto  
interpreti Anna Albertarelli, Giancarlo Sessa,  
Selina Bassini

**Compagnia Atacama**  
estratto da **Dal sud**

regia, coreografia e interpretazione Patrizia Cavola, Ivan Truol  
musiche originali Epsilon Indi  
costumi Rita Patrilli  
luci Danila Blasi

**Federica Tardito**  
**La eletta Gisela**

coreografia e interpretazione Federica Tardito

**Associazione culturale**  
**Terza nave**  
**Baldanza**

liberamente tratto da Cassandra di Christa Wolf  
coreografia e interpretazione Brunella Baldi,  
Antonio Branchi, Piero Leccese

**Giovanna Agostini**  
**Da lontano**

coreografia e interpretazione  
Giovanna Agostini  
musica da *Le Mystère des Voix Bulgares*  
costumi Fernanda Pessolano

**Claudia Bruni**  
**Per forme**

coreografia Claudia Bruni  
interpreti: Barbara Faccani, Claudia bruni,  
Cristina Masserola, Debora Cavessi, Nicoletta Preti

**Travirovesce**  
**Teatro di Musica e Danza**  
**G.E.D.CO.C.S.**

regia e coreografia Maddalena Scardi  
interpreti Caterina Inesi e Maddalena Scardi  
testo Antonello Rinaldi  
collaborazione artistica Antonello Rinaldi e  
Lucrezia Calicola

**Teddy Bear Company**  
**Peep Show**

Subject: Programma\_videoFE  
Date: Tue, 7 Oct 1997 19:07:33 +0100  
From: Paolo Atzori <Paolo@khm.de>  
To: [fabbrica.europa@firenze.net](mailto:fabbrica.europa@firenze.net)

Riavvicinare il pubblico all'arte è una delle istanze principali di InterScena, la cui sfera d'azione è decisamente orientata verso il presente, verso una continua metamorfosi degli eventi attraverso la diretta interazione con il pubblico, sempre più inteso come "attore" e non come spettatore. Il senso della Stazione Leopolda dovrebbe quindi essere non quello di un museo, ma piuttosto di una "postazione", per di/mostrare come sia possibile utilizzare i media (e non solamente essere controllati/alienati) sviluppando nuove strategie per la comunicazione e condivisione non solo di idee ma anche di sensazioni.

Lo spazio (sia fisico che in rete) destinato a InterScena durante Fabbrica Europa viene concepito come una TAZ (acronimo per Temporary Autonomous Zone, cfr. Hakim Bey), un grande attrattore, la cui funzione non è tanto fisica quanto ideale: la ricerca di una dimensione olistica in cui sperimentare forme di conoscenza collettiva.

L'idea operativa comprende diversi livelli di aggregazione, "Entità Interdimensionali": un osservatorio sulle più rilevanti tendenze dell'arte mediale, con le installazioni di Ulrike Gabriel e Knobotic Research, una ricognizione sul video digitale degli anni '90 con gli artisti Irit Bastry, David Larcher, Angela Melitopolous, Merel Mirage, Ivar Smedstad, le techno-proiezioni di Thomas Roppelt, e l'area "Jared", un'officina audiovisualmente interattiva e collegata in rete, dove venti ragazzi continueranno le loro ricerche e sperimentazioni iniziate nel giugno di quest'anno al Castello Pasquini di Castiglioncello, che culminerà con una sperimentazione di una nuova spettacolarità teatrale; vi sarà inoltre una living room dedicata ad incontri e discussioni con artisti e esperti.

Programma video per Interscena:  
video digitale d'autore

Angela Melitopoulos  
1 excerpts from Near Drama 15'00" 1997  
2 Black Pompei 3'00" 1996  
[amelit@khm.de](mailto:amelit@khm.de)

Irit Bastry,  
1 Fragment from "Neither There Nor Here" 3':30" 1997  
2 "SCALE" 12':00" 1997  
[irit@khm.de](mailto:irit@khm.de)

David Larcher, "Video Void Text" 28'00" 1996  
<http://www.khm.de/~davidl/cicv/LARCHER/void.html>

<http://www.khm.de/~davidl/cicv/LARCHER/trailer/void.html>

Merel Mirage, "Blood in Blossom" 7'00" 1995  
[merel@khm.de](mailto:merel@khm.de)  
<http://www.khm.de/~merel/>

Ivar Smedstad "Century Fuge 255" 5:52 1996  
<http://www.khm.de/~viking/>

I N S T A T ? H O C U T I T U R

Academy of Media Arts Peter-Welter-Platz 2 Paolo Atzori D-50676 Koeln

Ulrike Gabriel

# InterScena

Installazioni - Video - Incontri - Formazione

# Progetto Integrato Di Area

Centro Nazionale (CN) per le professioni e la ricerca sui linguaggi dello Spettacolo e della Comunicazione

Le attività di InterScena, che nascono dalla collaborazione fra Atelier della Costa Ovest e Fabbrica Europa, si inseriscono nel progetto complessivo "L'arte della produzione e la produzione dell'arte" che l'Atelier della Costa Ovest realizza per conto del Fondo Sociale Europeo, la Regione Toscana e la Provincia di Livorno, nel corso del triennio 1996-1998.

Un progetto articolato su tre linee di formazione e ricerca:

1) Progetto Athena che si prefigge la messa a punto di un "modello" innovativo basato sulla valorizzazione dei servizi di comunicazione, capaci di coniugare economia e cultura in modo da sviluppare una "economia della cultura" dove la produzione e l'offerta in questo campo faccia da motore per processi economici redditizi.

All'interno di questo corso di 1000 ore, in via di svolgimento presso il Castello Pasquini di Castiglioncello ed in collaborazione con Armunia, si sono già formate idee imprenditoriali attorno alle quali si costituiranno quattro nuove imprese culturali.

L'obiettivo di questo progetto è di creare le condizioni per un "incubatore" di imprese del settore culturale dove le idee messe a

punto, possano trovare le condizioni favorevoli al loro avviamento e consolidamento.

2) La Fabbrica dei Registi si identifica in primo luogo con la residenza in Italia della Scuola d'Arte Drammatica di Mosca diretta da Anatoli Vassilev, che svolgerà una attività didattica approfondita per registi a partire dal novembre 1997.

A seguire sono previste ulteriori specializzazioni su Drammaturgia, Teatro e Televisione, Autore luci, autore del suono, regia e lirica, con l'intento di costituire un centro di alta didattica per la regia e le sue specializzazioni, esperienza unica in Italia.

3) Interscena, nasce con la consapevolezza

che le tecnologie digitali stanno rivoluzionando i sistemi di comunicazione. Quindi una serie di workshop intensivi, condotti da artisti, designers e docenti provenienti dalla Kunsthochschule für Medien di Colonia, dall'interfaccia multimediale alle scenografie virtuali mettono in condizione di misurarsi con i nuovi termini della spettacolarità elettronica.

Dopo un primo periodo di tre settimane tenuto a Castiglioncello, si conclude a Fabbrica Europa con la presentazione del lavoro svolto dagli allievi.

Queste tre azioni rientrano nella finalità generale del progetto che è quella di costi-

tuire un "luogo aperto" destinato a favorire la ricerca, lo scambio di esperienze e la formazione nel settore della cultura dello spettacolo intesa come ricomposizione di arte, scienza, filosofia, comunicazione, tecnologia, economia, imprenditoria.

Luogo della cultura, punto di riferimento internazionale di conversazione e scambi di esperienze finalizzato alla salvaguardia del patrimonio ed allo studio dei processi evolutivi delle diverse forme d'arte, in prospettiva appunto di "economia della cultura": sostenere lo sviluppo economico del territorio attraverso la creazione di un'offerta integrata di arte, cultura e spettacolo.



## La scena in mutazione

Verso la percezione condivisa dello spazio-tempo digitale

I termini dell'Arte e della Spettacolarità sono sempre più confusi con quelli della comunicazione e delle Tecnologie. Un dato che nell'era digitale acquista nuove valenze, in buona parte inedite, inscritte non solo nella trasformazione dei contesti culturali ma nella mutazione radicale della percezione dello spazio-tempo. Prima di tutto va compreso che da sempre la dimensione tecnologica si è intrecciata con quella culturale ed artistica, determinando l'evoluzione dei rapporti tra uomo e mondo. È una lunga storia, si pensi perlomeno all'avvento dell'Umanesimo rinascimentale in cui lo stretto legame arte-scienza produsse potenti tecnologie di rappresentazione e di comunicazione per affermare una nuova visione del mondo. Così è stato per l'Arte della Prospettiva che ha imposto l'idea del "punto di vista" dell'uomo al centro del mondo, misurando lo spazio secondo la sua collocazione: una certezza ideologica, quella Umanista ed eurocentrica, che non viene riconosciuta, tanto per intenderci, dalle culture orientali e tantomeno dalle nuove teorie della complessità e dell'ecologia cognitiva.

È stato così anche per il Teatro che già nell'antichità greca espresse la forma più avanzata di rappresentazione e di comunicazione per la più raffinata delle tecnologie: quella della parola, l'Alfabeto. L'ibridazione tra i sistemi delle arti e quelli delle tecnologie della comunicazione è quindi da affrontare al di là di quelle sovrastrutture culturali che li hanno tenuti separati. La cultura occidentale è dopotutto il luogo delle dicotomie, si pensi solo alla separazione tra corpo e

mente.

Affrontando l'esperienza della scena possiamo però vedere con evidenza come sia il rapporto corpo-mente che quello arte-tecnologia venga affrontato in modo emblematico: la scena nasce dalla simulazione fisica di una condizione psicologica: come modo per portare fuori di sé, in un'azione, attraverso il corpo e la sua voce, una dimensione mentale in cerca di condivisione.

Il teatro è infatti percezione condivisa, come suggerisce Peter Brook. Un valore difficile da esprimere oggi, in un mondo dove il dominio televisivo ha annichilito la ricerca di comunicazione attiva. Ma sta accadendo qualcosa: emergono, attraverso le reti telematiche in particolare, nuovi valori d'uso della comunicazione bidirezionale, riscoprendo il senso originario del comunicare ("comunicare con" e non "comunicare a") fondato sull'interrelazione umana. Si tratta, più che di un rinnovamento tecnologico, di una generale riconfigurazione degli assetti psicologici del rapporto uomo-mondo. Si va verso un radicale mutamento di modelli psico-sensoriali sin troppo assestati su sistemi interpretativi predeterminati e su mediazioni che indeboliscono il senso dell'esperienza. In questa direzione s'intravede anche un potenziamento di quel valore di condivisione sul quale si basa l'intero gioco della comunicazione. L'interattività supera sul fronte tecnologico la tecnologia di rappresentazione televisiva (non tanto quella video che presuppone peculiarità di linguaggio sin troppo inutilizzate in TV) permettendo di riattivare delle risorse creative che nel gioco

di comunicazione rifondino il concetto di condivisione. Questo andamento determina di conseguenza una ridefinizione della nostra percezione di spazio e di tempo: è qui che risiede il nodo epistemologico che ci conduce verso la necessità di indagare intorno alla relazione profonda che intercorre tra scena ed elettronica. Il cosiddetto ciberspazio può essere ormai riconosciuto come un ulteriore spazio-tempo che esiste nella memoria digitale di un computer o all'interno delle reti. E l'interfaccia multimediale è la soglia: la porta che ci conduce in un ambiente grafico e audiovisuale che grazie all'interattività ci permette di agire anche se in un contesto simulato. Ecco che, ripescando la definizione che avevamo dato a proposito della scena teatrale in quanto simulazione fisica di uno spazio mentale, possiamo rilanciare il discorso nel trattare della scena virtuale in quanto simulazione psicologica di uno spazio fisico. Un discorso che apre a ventaglio su ampie tematiche: dall'evoluzione delle tecnologie di rappresentazione alle possibilità di usare soluzioni di scenografia elettronica, dal concetto astratto di "interfaccia grafica" come teatro al fatto che nelle reti, in ambienti tridimensionali, possano agire degli "avatar" o "knowbot", degli agenti sintetici, fino alle potenzialità dell'animazione in tempo reale di burattini digitali. Oggi sta accadendo quello che in queste ultime decine di anni la sperimentazione delle arti elettroniche e dell'avanguardia teatrale avevano solo intuito: il fatto cioè che dalla contaminazione tra diversi specifici linguaggi, come quelli sce-

nici ed elettronici, potessero emergere nuove forme di spettacolarità e di cultura. Nuove percezioni.

Oggi ciò che allora era sperimentale tende ad essere "normale", se non istituzionale, emergono sempre più nuovi standard, si creano possibilità che però non si riescono a comprendere fino in fondo. Le nuove tensioni della multimedialità creativa possono "rendere comprensibile il possibile", rilanciando i principi della sperimentazione elettronica e creando nuovi contesti di relazione che allora non potevano trovar luogo se non in ambiti marginali. La scena in mutazione non è più quindi un fenomeno endogeno, rinchiuso all'interno delle proprie specificità sperimentali, è diffusa in una contemporaneità accelerata, proiettata verso il futuro. Una condizione che attraversa più dimensioni operative in un moto centrifugo, esogeno, di entusiasmo e positivo contagio. La new wave digitale è infatti come un virus che trasforma tutti i linguaggi, sfugge alle verticalità aristocratiche della cultura e investe l'immaginario con la facilità di comunicazione orizzontale e biunivoca delle reti telematiche.

È a partire da questo dato che è possibile sviluppare una strategia di formazione culturale e professionale di ampio respiro, coniugando le nuove sensibilità con la comunicazione multimediale, creando opportunità educative di forte rilancio creativo e imprenditoriale al contempo. InterScena è fondamentalmente una di queste opportunità.

Carlo Infante



# Entità interdimensionali

Nell'era della comunicazione globale l'idea contemporanea di spazio deve comprendere la dimensione dell'informazione. Ciò che usualmente viene definito *ciberspazio* o *realtà virtuale* riflette troppo spesso un approccio mimetico, una *simulazione della realtà*, derivante dall'applicazione di paradigmi gnoseologici appartenenti all'era industriale.

Occorre considerare una nuova configurazione di 'realtà' che non può semplicisticamente derivare dalla contrapposizione "realtà virtuale" versus "realtà naturale", ma piuttosto *risultare* dalla comprensione di queste differenti dimensioni che potremmo definire come *realtà integrate*. I dati, le informazioni, seguono una logica completamente diversa, essendo organiz-

zati da serie di algoritmi, che insieme ai sistemi operativi costituiscono l'architettura delle informazioni.

Fenomeno caratteristico della cultura digitale, l'estensione e l'amplificazione dei nostri sensi e della nostra memoria determinano una nuova complessità nelle dinamiche della percezione: il nostro cervello aggiunge i dati provenienti da apparati artificiali ed automatici a quelli provenienti dai nostri sensi *naturali*, ricombinando le informazioni, che non appartengono a una dimensione "fisica", a un territorio naturale, in nuove connessioni sinaptiche.

Questi cambiamenti radicali sono originati da diverse discipline scientifiche, cibernetica, vita artificiale, robotica, teorie cognitive, ricerche di neurofisiologia, teoria del caos, ecc. e si sviluppano soprattutto per mezzo delle tecniche digitali che ne consentono anche una immediata diffusione e fruizione attraverso il collegamento globale dei media telematici.

In queste nuove dimensioni l'artista, confrontandosi con le nuove tecnologie e i relativi problemi filosofici, diviene un protagonista della sperimentazione e dell'elaborazione di nuove forme di conoscenza; ricercatore di una nuova epistemologia, compie un'operazione etica, nel senso dato da L. Wittgenstein, in quanto "etico è oltrepassare i limiti del linguaggio".

Ci troviamo di fronte alla rinascita del binomio arte e scienza ma è importante ricordare, con T.W. Adorno, che "l'arte non è un impegnativo complemento culturale della scienza, bensì è in una tensione critica nei confronti di questa".

In particolare, l'uso delle tecnologie informatiche nella creazione e produzione artistica oltre a mettere in questione il sistema stesso dell'arte, la produzione, la distribuzione delle opere, e la stessa definizione di autore - il contrassegno, *la firma* - e quindi il relativo concetto di "proprietà intellettuale", pongono la necessità di un confronto una serie di nuovi problemi che coinvolgono la società contemporanea.

I pericoli di un colonialismo globale, dell'impatto e modificazione delle identità e culture da parte di una nuova oligarchia multinazionale, quella che Kroker definisce *la Virtual Class*, "l'élite virtuale planetaria che presenta gli interessi particolari dell'utopia tecnologica come fossero l'interesse umano generale..." costituisce uno dei maggiori problemi politico-economici della società postindustriale, "caratterizzata da un'ossessione isterica verso le tecnologie emergenti, viste come fonte di salvezza dalla realtà di ogni giorno".

Occorre salvaguardare innanzitutto la garanzia di libertà intellettuale, assumendosi la responsabilità di criticare il modello commerciale di un semplice consumo di servizi telematici, denunciare il pericolo di controlli statistici, insieme a un fenomeno del tutto nuovo: il commercio di informazioni personali. I "proletari" dell'età dell'informazione sono liberi di vendere i loro dati personali a qualche agenzia di marketing. Problema del resto già avanzato nelle "Raccomandazioni" contenute in "Europe and the Global Information Society" conosciuto anche come "Bangemann Report", dove si osserva che "la rivoluzione delle

informazioni apporta cambiamenti profondi nel modo in cui siamo abituati a considerare la società" anche nella sua organizzazione e struttura. Il rischio principale è la creazione di una società a due dimensioni: - *society of have and havenots* -, una società in cui solo una parte della popolazione ha accesso alle nuove tecnologie".

Confrontandosi con queste problematiche e attraverso il lavoro degli artisti Fabbrica Europa si presenta come un possibile prototipo indipendente, un polo di riferimento svincolato da pericolose pressioni di mercato per la nascente cultura digitale.

Il senso della Stazione Leopolda non è quello di museo, ma piuttosto di una postazione, di un osservatorio, che allo stesso tempo diviene al suo interno un grande attrattore, uno spazio dinamico che si modifica giornalmente.

Il luogo (sia fisico che in rete) destinato ad InterScena durante Fabbrica Europa viene concepito come una TAZ, (acronimo per *Temporary Autonomous Zone*, cfr. Hakim Bey), un attrattore la cui funzione è anche ideale: la ricerca di una dimensione olistica in cui sperimentare forme di conoscenza collettiva.

Riavvicinare il pubblico all'arte deve essere una delle istanze principali di InterScena. Il suo impatto è decisamente orientato verso il presente, verso una continua metamorfosi degli eventi, in cui lo stesso pubblico è sempre più inteso come "attore" e non come spettatore.

L'idea operativa comprende diversi livelli di aggregazione:

a) un osservatorio sulle più rilevanti tendenze delle arti mediali, con le installazioni di Ulrike Gabriel/Other Space e Knowbotic Research. Opere multimediali fra le più avanzate caratterizzate dalla creazione e sperimentazione di nuove interfacce in cui si sviluppa una sinergia di suono e immagini, che determina la stimolazione contemporanea del nostro apparato sensoriale audiovisivo. Suoni e immagini originati dallo stesso linguaggio compositivo, che è appunto la creazione di algoritmi, una dimensione *sinestetica* dove si palesa una nuova dialettica fra l'arte e la ricerca scientifica.

b) una ricognizione sul video digitale degli anni Novanta con gli artisti Irit Bastry, David Larcher, Angela Melitopoulos, Merel Mirage, Ivar Smedstad, e la tecnoperformance di Thomas Roppelt.

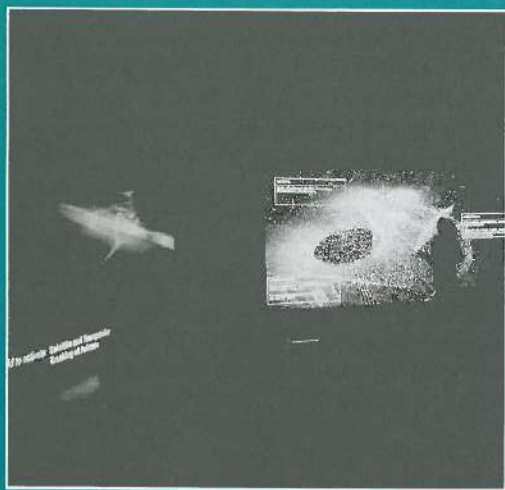
c) l'"Area Jared". Un'"officina" audiovisualmente interattiva e collegata in rete dove venti ragazzi continueranno le ricerche e sperimentazioni incominciate nel Giugno di quest'anno al Castello Pasquini di Castiglioncello, dove attraverso una serie di workshops condotti da dieci artisti internazionali si è avviata una progettazione che in un certo senso anticipa il programma per l'integrazione delle tecnologie telematiche all'interno del sistema scolastico italiano (cfr. programma di sviluppo delle tecnologie didattiche preparato dal ministro Berlinguer) fornendo all'insegnante dell'interdisciplinarietà - un possibile modello di insegnamento e fruizione dei media.

Paolo Atzori

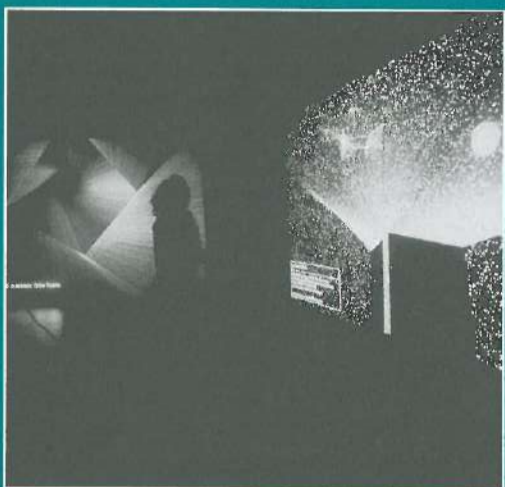
Knowbotic Research

# InterScena

Installazioni - Video - Incontri - Formazione



Knowbotic Research è un gruppo di artisti e scienziati che sviluppano progetti interdisciplinari multimediali. I loro progetti sono ambientati nel mondo delle reti della comunicazione, dove praticano un'intensa ricerca sulle modalità dell'interazione fra l'uomo e il computer caratterizzata dall'uso dei Knowbots, specifici programmi progettati per viaggiare attraverso le reti che esaminano e interpretano le informazioni di tipo simile a prescindere dalla lingua e dalla forma in cui sono espresse. Nonostante la loro fondazione sia recente hanno già conseguito importanti riconoscimenti, fra i quali il Golden Nica all'Ars Electronica del 1993 e le loro installazioni sono state programmate in tutti i più importanti festival internazionali, come il Siggraph 1994, l'Interactive Media Festival di Los Angeles, l'Issea '94. Il nucleo è costituito dagli artisti Christian Huebler, Yvonne Wilhelm e dal musicista Alexander Tuchacek. Ai loro progetti collaborano ricercatori scientifici, filosofi, informatici, biologi, databroker.



Il loro primo lavoro, l'installazione *Simulationstraum-Mosaik mobiler Datenklaenge (SMDK*, traducibile in Spazio-mosaico di simulazione per dati sonori in movimento) venne prodotto alla Kunsthochschule für Medien di Colonia e realizzato per il festival 'Mediale' ad Amburgo, nel febbraio 1993, in uno spazio 'ad hoc', le stive della nave-museo Cap San Diego. Si tratta di un lavoro molto complesso che possiamo considerare consistente in 3 parti: una banca dati 'percorribile' interattivamente, in cui dati audio auto-organizzantesi secondo modelli derivati dalla teoria del caos

formano uno 'spazio sonoro'; un luogo reale in cui questi dati sono attivabili dal fruitore ed uno schermo dove vengono visualizzati graficamente questi dati in movimento insieme alla posizione della persona che con loro interagisce. I dati audio digitali sono stati raccolti da tutto il mondo attraverso le reti computer e sono sia suoni campionati che frammenti di musica o di testi. Questi dati, come tessere di un mosaico, sono analizzati ed organizzati da unità dinamiche indipendenti, i knowbots, o 'agenti', che a loro volta si auto-organizzano formando un 'organismo' che si ristrutturano continuamente.

Ai dati sono inoltre state attribuite caratteristiche spaziali e geometriche, con forme fluttuanti che rendono i dati riconoscibili nello spazio virtuale del computer. Il partecipante 'attivo' viene equipaggiato con un sensore applicato ad una mano ed un micro monitor (privat eye) posizionato davanti ad un occhio. Il sensore consente sia l'interazione con i dati (in una sfera di 25 cm di raggio calcolata nello spazio virtuale avente come centro il sensore), che la immediata localizzazione del partecipante. Questa informazione combinata con la momentanea posizione dei dati sonori viene calcolata in tempo reale e trasmessa sul 'privat eye', che è lo strumento che consente l'orientamento. È opportuno ricordare che l'ambiente in cui avviene questa esperienza è totalmente buio mentre i suoni, amplificati provengono da tutte le direzioni, fluttuano in questo spazio.

Le modalità dell'interazione sono molteplici: la velocità dei movimenti corrisponde un volume più alto dei suoni ma una loro durata individuale più breve, l'accelerazione relativa del movimento della mano può modificare la direzione del suono, ruotando la mano il suono può essere manipolato: attivando ripe-

tutamente suoni di uno stesso gruppo si determina una loro stabilità che ne ritarda il decadimento.

Il loro secondo progetto si chiama *DWTKS - Dialogue With The Knowbotic South*. *DWTKS* è una mappa di dati (datascape) che mostra le informazioni digitalizzate riguardanti la ricerca scientifica in Antartide reperibili nelle reti mondiali.

Queste informazioni sono spesso costituite da modelli e simulazioni che hanno l'intento di spiegare processi naturali; i dati sono sia reali che fittizi e vengono virtualmente rappresentati dai knowbots in un complesso sistema interattivo, una computer aided reality.

I knowbots incorporano serie di dati e modelli provenienti da scienziati di tutto il mondo e vengono aggiornati in tempo reale.

Questi dati sono organizzati in un sistema ipermediale, ed accessibili sul World Wide Web, "http://www.khm.uni-koeln.de/kr+cf/knowbotic\_south.html", dove è possibile navigare attraverso le informazioni selezionando le hyperlinks. Inoltre Knowbotic Research ha anche progettato un'installazione dove si consente al fruitore l'interazione simultanea nel data-scape con i sistemi di Knowbots sia nella rete globale sia in un modello computerizzato locale. Equipaggiato con un 'privat eye' dove attraverso un collegamento Internet vede un Server del WWW può infatti selezionare un terminale del progetto DTWKS ed accedere nel territorio di una Antartide Virtuale.

Questo processo viene anche visualizzato su uno schermo attraverso un sistema di video-proiezione, consentendone la visione ad un pubblico più ampio.

©1995 Paolo Atzori

estratto da un articolo pubblicato su "Virtual"

## Knowbotic Research

# Dialogue with the Knowbotic South

Thomas Roppelt

## MC#.C

Progetto InterScena di Fabbrica Europa e Atelier della Costa Ovest

*MC#.C* sono proiezioni laser concepite sulla perfetta analogia tra immagine e suono. I modelli concepiti sono figure o algoritmi selezionati, curati e manipolati sul momento mediante una tastiera. La relazione audio-video non è comunque casuale e va anzi ricercata tra i principi dell'acustica e le particolarità della macchina. Ogni immagine comprende innumerevoli punti di coordinate x e y. Tale coordinate rappresentano il voltaggio del segnale stereo. L'apparato laser diventa così uno strumento di suono e immagine in questa dinamica doppia esperienza percettiva. Trasgredendo l'uso per cui sono state costruite le macchine possono andare oltre il fine del loro concepimento. Questa potrebbe essere chiamata Operazione Oltrascendentale. In ogni caso, una macchina non solo è in grado di produrre qualcosa nel mondo nel quale è iscritta, ma può anche contribuire a trasformarlo. In un'area di reciproca produttività. Da un lato l'apparato come "probabilità materializzata" va visto come un utensile usato da una "mente programmatrice", dall'altro ciò che pare essere il prodotto finale non deve essere necessariamente correlato con ciò che è stato pianificato per lo sviluppo del lavoro. Infine, è molto stimolante lavorare con macchine così sviluppate dato che il lavoro consiste nell'ottenere il più possibile, sfruttando i progressi nel penetrare ciò che è dato, ciò che esiste.

Thomas Roppelt è un artista tedesco nato nel 1962 a Stoccarda. Dopo anni di studi d'arte e di graphic design a Stoccarda, Düsseldorf e Colonia, dal 1990 ha partecipato a numerose mostre in Germania e all'estero (Corea, Giappone, Brasile). Nel 1996 ha presentato a Berlino le proiezioni laser di *ma s. c.*, e quest'anno ha presentato *MC#.C* per la prima volta a Colonia. Ha inventato un interessante programma di laser e suoni elettronici che in Germania ha già riscosso notevole successo e che sarà presentato per la prima volta in Italia.

## Ulrike Gabriel/Other Space Perceptual Arena

autore Ulrike Gabriel

VR-Interfaces Robert O'Kane

suono Robert O'Kane, Michael Saup

Progetto InterScena di Fabbrica Europa e Atelier della Costa Ovest

*Perceptual Arena* è un ambiente virtuale in tempo reale. Partendo da uno stato completamente senza immagini l'utente inizia a interagire codificando uno spazio audio-visivo. Lo spazio mette in relazione la percezione dell'individuo con il percepito. Il percepibile si evolve attraverso la sua percezione. Intervendo in questo processo si trasforma in "mondo" di poligoni e suoni che una volta creati cambiano costantemente a seconda dei punti di vista personali dell'utente: questo mondo, quindi, esiste soltanto attraverso la visione di chi interagisce.

La complessità del mondo dell'*Arena* risulta dalla totale interrelazione dei fattori che dipendono completamente dagli *input* degli utenti: la visione dell'utente nello spazio; il movimento dell'utente nello spazio; una "memoria" dei movimenti e della visione; un sensore virtuale nel campo della visione che applica la memoria nello spazio; il totale accesso con un *data-glove* nello spazio del campo della visione; il corpo virtuale oggettivizzato come risultato di tutti questi fattori.

Ulrike Gabriel è un'artista multimediale tra le più importanti a livello internazionale. Dall'inizio degli anni Novanta ha partecipato a mostre e progetti e ha tenuto conferenze in tutto il mondo. Ha partecipato, tra gli altri, al III Simposio Internazionale sulle Arti Elettroniche di Sidney (1992), a Ars Electronica di Linz nel 1994, al Festival Internazionale di Teatro di Maubeuge nel 1995. Un suo lavoro è stato scelto tra le dieci installazioni permanenti del Museo dell'Intercommunication Center (I.C.C.) di Tokyo, inaugurato nell'aprile di quest'anno.

dopo aver percorso gli antichi sentieri della Via Francigena  
apre il viaggio di Fabbrica Europa

Guascone Teatro

# Omnibus

Dopo aver animato i percorsi storici della via Francigena alla riscoperta della Toscana medievale, *Omnibus* continua il suo viaggio Fabbrica Europa. *Omnibus* è un autobus trasformato in una enorme macchina teatrale, capace di mutarsi e di mutare i luoghi in cui si ferma, in una sorta di viaggio fantastico fatto di elementi che recuperano l'identità dello spettacolo itinerante, con interventi visibili, immagini forti e coinvolgimento popolare. I temi vengono strutturati come mescolanza di linguaggi, attraverso immagini e atmosfere medioevali insieme a elementi di contemporaneità.

*Omnibus* partirà dalla Stazione Leopolda e vi tornerà per dare inizio allo spettacolo dopo aver attraversato i luoghi più significativi di Firenze.

*Omnibus* è una produzione di Progetti Toscani Associati/Guascone Teatro, sovvenzionata dalla Regione Toscana nell'ambito de "La Toscana nel Medioevo. La via Francigena", con il sostegno del Monte dei Paschi di Siena, della Cassa di Risparmio di Firenze, della Banca Toscana e dell'Ataf - Consorzio Intercomunale Area Fiorentina, e con il contributo di Stazioni del Teatro che ha ottenuto il riconoscimento della Comunità Europea all'interno del progetto Caledoscopio.

Guascone Teatro

La compagnia esiste formalmente dal 1992. Sono membri fondatori Adriano Miliani e Andrea Kaemmerle, cui si affiancano per questo particolare progetto Alexei Merkuhev e Marina Vichniakova, membri del teatro russo Derevo.

La storia di un gruppo di attori è solitamente la storia di un gruppo di folli che, senza sapere troppo bene perché, si buttano e si ritrovano a combattere contro i mulini a vento. E con quest'ultima impresa non si smentiscono.

realizzazione e allestimento a cura di Guascone Teatro  
con Andrea Kaemmerle, Adriano Miliani, Alexei Merkuhev,  
Sergio Licatalosi, Monica De Muru  
interventi musicali di "I sogni si infrangono"  
scenografie di Marina Vichniakova  
nell'ambito del Progetto Regionale "La Toscana nel Medioevo.  
La via Francigena"/Stazioni del Teatro

Krypton/Teatro Studio

performance/installazione del  
progetto/laboratorio  
Corpo Sterminato

ideata e diretta da Giancarlo Cauteruccio

# Grafted Bodies' Room

La prima performance di Krypton intitolata Corpo/Ambient/Video/Laser risale ormai al 1982. Da allora Krypton ha continuato a sperimentare sul rapporto tra corpo e tecnologia, spazio fisico e spazio virtuale, utilizzando spazi architettonici, ex fabbriche, chiese consacrate, laghi, fiumi, montagne, boschi, sempre trattati con un marcato segno tecnologico elettronico in cui il corpo rappresentava il punto di riferimento in quanto complessa architettura. Su queste tematiche il gruppo ha fondato in gran parte la sua ricerca estetica e linguistica in continuo movimento tra il teatro, le arti visive, la performance. Il progetto Corpo Sterminato è nato dunque come un punto di arrivo e di partenza al tempo stesso, divenendo un contenitore di sperimentazione aperto per rimettere il corpo in gioco pienamente proprio nel momento in cui esso rivendica la sua centralità non solo nell'arte. Per questo la problematica del corpo viene affrontata con tutta la sua potenza, la sua carne, la sua sensorialità, la sua cultura in un progetto/laboratorio in continua evoluzione. Nell'era della virtualità telematica Krypton riconduce il corpo alla sua materialità dopo averlo sospeso nella luce, condotto nella superficialità del simulacro postmoderno, nella metafora del teatro e dopo averlo osservato con grande attenzione nel suo viaggio beckettiano. Questo lavoro sul corpo si muove tra Artaud e la clonazione, tra lo sterminio etnico e le mutazioni genetiche; di nuovo tra la natura e l'artificio. Il corpo come punto di partenza imprescindibile di un "teatro" che deve ancora una volta frantumare i suoi confini, scardinare le regole e le convenzioni che stanno riaffiorando come cancrene indistruttibili. Proprio dal progetto Corpo Sterminato, che ha visto nel maggio del '97 al Teatro Studio di Scandicci un happening internazionale con Orlan, Franko B., Lévy, Maffesoli, Perniola, Plant, Capucci, Abruzzese, Canevacci, Francalanci, Vergine, Berardi, (Bifo), coordinati da F.A.M. e Caronia e che nella prossima primavera vedrà l'australiano Stelarc sempre al Teatro Studio, stanno nascendo interessanti propaggini operative come quella del festival di Volterra nel Palazzo dei Priori, l'allestimento nel Cortile dei Morti di S. Maria Novella a Firenze e il più recente studio al Festival di Foligno nell'ex chiesa di S. Domenico. Adesso a Fabbrica Europa sarà presentata una inedita performance/installazione dove i corpi innestati si affollano in una stanza transitabile dai visitatori - spettatori soltanto per pochi minuti, un flash on flesh. Grafted Bodies' Room è un lavoro nel quale i corpi vengono penetrati dalla luce, delle fibre ottiche, trafitti dalla luce laser, attraversati da micro-occhi video e dilatati, scomposti e rimessi in azione attraverso l'immagine che essi offrono alle telecamere che li accarezzano e li aggrediscono. Grafted Bodies' Room è una stanza che perde i suoi limiti fisici nella quale i corpi protesizzati vengono disposti, esposti e connessi. In una stanza laboratorio delle connessioni il corpo viaggia in territori sterminati, nei paesaggi delle contaminazioni. Grafted Bodies' Room è un luogo temporaneo dentro il quale viene messa in gioco la consapevolezza delle identità che mutano, i sistemi cognitivi che si trasformano, la stessa fisicità che straripa per espandere la carne in altri sistemi culturali. È il luogo non luogo dove l'umano si proietta verso una condizione post-umana, in una nuova "carne sintetica" protesizzata, potenziata, certo anche traumatizzata. In quanto momento di transito Grafted Bodies' Room è carico di pressione sensoriale, intriso di alterazioni fisiche ed estetiche che spostano il corpo in quel processo di scarto tra i ritmi della evoluzione biogenetica e la sua trasformazione culturale.

Associazione Culturale Auele

# Senza diritti d'autore

da Luigi Pirandello  
regia di Silvia Pasello Sajiz  
con Massimiliano Balduzzi, Alessandro Bannini, Elena Nené Barini, Magda Siti Vercelli, Stefano Vercelli, Anne Zenour  
allestimento tecnico e luci di Fabio Sajiz, Pierre Houben, Giovanni Berti

"Un gioco tra attività e passività ha motivato la scelta di lavorare su *Senza diritti d'autore* di Pirandello. Qui per noi avviene una sorta di ribaltamento e di scissione, per cui i personaggi altro non sono che gli attori assoggettati al loro 'personaggio'. Attori dunque. A loro si accompagna un corpo svuotato che rimane fuori dall'azione, inerte ed inquietante. Ci siamo orientati, in questo lavoro, sullo studio delle marionette, per indagare alcune coppie di opposti, come attivo e passivo, guardante e guardato, compresenza tra organico e disorganico, tra vivo e morto, riferendoci ad una concezione della recitazione che tratta non dell'"esprimersi" ma dell'"esprimere", non di riprodurre, bensì di "mostrare". Per tornare al tema della pièce di Pirandello: che dire poi di questi "attori" quando essi siano disoccupati o per dirla con lo stesso autore "rifiutati". Cosa vengono a reclamare? Chi è o che cosa è questo autore tanto invocato?

Forse è un teatro che possa accoglierli e realizzarli come rifiutati, o come minori. Forse è la possibilità di raccontare la storia di una cultura teatrale, che si vive oggi come dispersa e i cui frammenti risiedono soltanto nei corpi di chi l'ha attraversata".

Silvia Pasello

Auele

L'associazione Auele si è costituita nel maggio 1994, ha sede a Pontedera ed è composta da dieci persone fra attori, registi, e tecnici. In questi anni ha prodotto diversi spettacoli, tra cui *Tre...sorelle*, *Amnesie*, *Molly Bloom*, *Van Gogh Van Gogh*, *Mouen Da Bi*, e *Killing Maria*. Alcuni membri dell'Associazione hanno condotto un seminario per l'Università degli Studi di Bologna nell'anno accademico 1996/97 dal titolo "Una donna urla nella notte", itinerario di lavoro verso uno spettacolo.

## Company Blu

# Stones

ideazione e coreografia di  
Charlotte Zerbey e Alessandro Certini  
musica originale di  
Tristan Honsinger  
danzatori:  
Daniela Gallo, Massimiliano  
Barachini, Alessandro Certini,  
Charlotte Zerbey  
scenografia di Tiziana Draghi  
costumi di Gabriella Ciacci  
produzione:  
Regione Toscana  
Provincia di Firenze  
Festival di Castiglioncello  
Company Blu

*Stones* conclude un ciclo di lavoro, la trilogia *Alveare*.

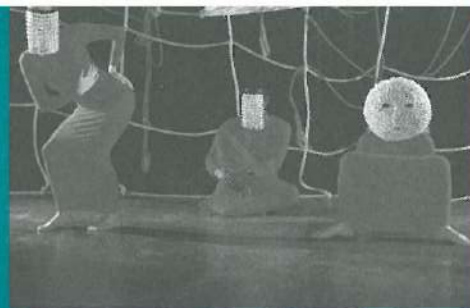
Tutto il progetto è stato pensato come un viaggio, avventuroso, tra gesto e immagine. Si è creato un mondo di relazioni, dove si alternano nella stratificazione delle esperienze (visive e sonore) momenti ironici ed altri drammatici.

Dalle visioni oniriche di *Lips* (prima parte) costruite sull'accostamento della danza all'immagine filmica, si passa alla più severa austerità del labirinto coreografico di *What* (seconda parte) costruito sul rapporto sia fisico che psicologico dei confini tra persone. In *Stones* questi confini vengono percorsi dai performer, seguendo quella linea sottile che ad un tempo separa e unisce differenti forme d'espressione, danza, parola, azione. Le tracce essenziali del lavoro ironizzano metaforicamente sulla vita.

Charlotte Zerbey ed Alessandro Certini fondano Company Blu danza nel 1989.

Il linguaggio artistico della compagnia viene definito sia nella scrittura coreografica, a confronto con temi specifici, che nella struttura della danza. Il lavoro privilegia l'integrazione tra coreografia e pura improvvisazione e presenta un sistema di danza immediato e diretto che unisce il 'prodotto' coreografico al 'processo' creativo.

Spettacoli: *Verso la madre del Turco* (1988), *Animus* (1990), *Don Chisciotte* (1992), *Zarathustra* (1994), *Le curve dei pensieri* (1994), trilogia progetto *Alveare: Lips - What - Stones* (1995-96-97).



liberamente tratto da *Medea* di Hans Henny Jahnn  
musiche originali Michele Dall'Ongaro  
con Koffi Koko, Irene Placidi, Susanna Costaglione  
scene Walter Belli  
luci Danilo Facco  
costumi Mara Peperini  
coreografia e regia Anouscka Brodacs  
traduzione dal tedesco Rosy Pepe

Anouscka Brodacs/Gruppo Alhena

estratti da

# Medea

La *Medea* di Hans Henny Jahnn è un atto unico, mai tradotto, in cui per la prima volta si introduce il tema del razzismo, poiché la protagonista è una negra. Questa tragedia è stata definita come un dramma della "negra in calore, le cui azioni sono dettate dalla fame sessuale e dalle umiliazioni razziali da vendicare". *Medea* è respinta perché è una negra, i suoi figli sono scacciati e offesi perché sono mulatti. L'infanticidio si spiega con la determinazione della madre di non far entrare i figli in un mondo ostile. *Medea* è una figura di donna - dea, nipote del Sole, spesso vicina al suo carro di destrieri, danzatrice sacra, esperta di arti soprannaturali, ma impotente contro la passione che la condanna alla decadenza fisica ed erotica, e a orribili azioni già oscuramente intuite. La sua *Medea* incarna la forza della natura, il principio femminile generante che non tollera ostacoli sulla sua strada: la "Grande Madre" datrice di vita e di morte. Egli sceglie una *Medea* nera, associandosi alle polemiche umanitarie degli espressionisti e sperimentando con personale coerenza la riscoperta dell'arte africana: i negri appaiono allo scrittore più vicini alla natura e all'innocenza primigenia minacciata dalla civilizzazione. L'opera è dominata dall'orrore della vecchiaia, della morte, della decomposizione, del nulla. Questo orrore metafisico è il nucleo della personalità di *Medea*. La scena, nello spettacolo, è essenziale, una struttura astratta, anzi geometrica della realtà; secondo i canoni dell'espressionismo. Ma la geometria di base viene spesso deformata (altro principio espressionista) da idoli africani (vedi cubismo), altra ossessione della narrativa di Jahnn, che sottolinea la biforcazione tra mondo occidentale razionale e tecnologico e l'Africa magica, selvaggia e tentatrice. Le tre protagoniste, *Medea* la negra, *Creusa* la bianca e il Coro femminile - La Griotte della cultura Mandingo (l'attrice Susanna Costaglione), attraversano trasversalmente il dramma di Jahnn dando vita e corpo alle tematiche dell'amore e della disperazione, dell'adattamento e disadattamento dei popoli primitivi, dell'odio e della passione fisica, della forza e della debolezza, del piacere della solitudine e della paura della vecchiaia, con un linguaggio essenziale e espressionista, mutuato dal simbolismo africano. L'assenza dell'elemento maschile in carne ed ossa (*Giasone*, presente come marionetta, è detentore di una solarità, simbolo di un potere così coercitivo da essere ormai impermeabile a ogni sforzo di rinnovamento) sottolinea il valore di un approccio non scientifico, ma esperienziale, all'analisi della realtà, soprattutto perché trattiamo del mondo delle passioni e dell'irrazionale. Il personaggio di *Giasone* non è dissimile dalla tradizione: padrone benevolo, padre conciliante, uomo sicuro della sua gagliarda giovinezza, offuscata solo dall'impari sorte della moglie. *Creusa* è una figlia della natura selvaggia, ben lontana dalla tenera fanciulla civilizzata della tradizione. Nel contrasto decisivo tra *Medea* e *Giasone*, Jahnn tiene presente soprattutto il modello di Euripide, per motivare l'impossibilità di una vera unione fra due nature-culture opposte. Ma ogni considerazione viene ricondotta al nucleo psicologico-simbolico della tragedia: l'insanabile conflitto tra la vecchiaia di *Medea* e la giovinezza di *Giasone*.

realizzato da Massimo  
Conti, Gina Monaco,  
Matteo Bambi, Luca  
Camilletti, Cristina  
Rizzo, Marco Mazzoni

## Kinkaleri

# Super

*Super* fa propria la forma del masochista: l'attesa. È proprio dell'attesa allo stato puro sdoppiarsi in due flussi simultanei, il primo rappresenta ciò che si attende e che essenzialmente tarda, sempre in ritardo, sempre rinviato, l'altro che rappresenta qualcosa che ci si aspetta l'unica cosa che potrebbe far precipitare l'arrivo dell'atteso. *Super* è un ciclo di forze, forze che disegnano la mappa di un'intensità che si sviluppa tutta in superficie, una superficie carnale. Un corpo in attesa percorso da onde. Un corpo che non si oltrepassa, è se stesso e si presenta fatto di contorni, cunicoli, orifizi, caverne e pieghe; il corpo si muove, si sospende si presta ad una visione frammentata che concede pochissimo all'evoluzione. *Super* è un mondo abbagliante, luce abbagliante a frammenti, la struttura subisce pulsazioni, onde di desiderio sospese nell'attesa del colpo. *Super* ritaglia spazi ideali e concettuali di rappresentazione: la struttura può essere ovunque, in un prato, al mare, in teatro, in fabbrica, al supermercato, in un concessionario di auto, eccetera. Noi ci concediamo uno spazio, lo spazio ci adatta, forse ci adotta e ci rende visibili. È un progetto che affronta la volontà di non avere progetto, di non avere azioni, di non avere risultati da proporre, *Super* fantastica sul fantasma del risultato e diventa rivolta, sospende il tempo, negando l'azione affidando il suo futuro ad un mondo fatto di atti e percorrenze. Quella che si offre è una geografia dei corpi come rappresentazione della mutata sensibilità del moderno. Lo sguardo geografico diventa espressione di una comunicazione che si addentra nelle zone liminari e che affonda la sua ricerca nelle pieghe del presente multiforme. L'approccio geografico non rimanda mai ad un ipotetico altrove, è il "qui ed ora" che ci attraversa, in cui si produce l'evento e noi non siamo che gli attori compresi in questa "dimensione teatrale".

La geografia dei corpi è un open-space costituito come un labirinto, un orizzonte in cui è difficile districarsi, ma tutto è là e non c'è più nessun altrove. Nessuna consolazione, nessuna parola, solo un destino inaccettabile. *Super* è prodotto da Kinkaleri in collaborazione con Regione Toscana, Centro d'Arte Contemporanea Luigi Pecci, Krypton/Teatro Studio



Fanny e Alexander

# Ponti in core

Niente è più grosso e dolce di due fragole di cimitero

Si parte dalla visione di un ovale da teatrino anatomico irrorato come un muscolo cardiaco, ferocemente privo di possibilità frontali. Luogo di necroscopie e giardinaggi, luogo di autoesposizione da teca, da piccolo centrino, da pizzo sacro con al centro minuscoli bambini, bambini inghirlandati di perline. Museo-mausoleo, casa di collezionisti: l'ossessione ha per tema il cuore, organo sovrano, concentrato simbolico di plus-vita da denso muscolo, di cardiodore, di sentimento e sentimentalismo, del patetico, il più lacrimoso e volgare, stereotipo stilizzato delle formine decorative, dei gioielli da signora, stereotipo-oggetto di culto, che porta in trionfo se stesso, semplificato nodo centrale di rituali regolatrici, ridicolissimi e molto lacrimosi. Ministri del rito e abitanti del luogo sono due figure che coltivano e allevano, compagni di gioco, guardiani di tutto.

Fanny e Alexander nascono nel 1992. Danno vita a *Hevel-morte transizione* (1992), *Cantico dei Cantici* (1993), *Introitus* (1993), *Guerra dei Balcani* (1994), *Cantico dei Cantici - exposition vivantee Senza Titolo* (1994 - 1995), coproduzioni con Teatrino Clandestino di Bologna), *Il ginepro - favola cimiteriale* (1995, coproduzione con I.V.A.N.), *La foresta - evento scultoreo* (1995), *Ipotenusa d'amore* (1995), *Con mano devota - stazione lignea* (1996), *Ponti in core* (1996). Curano il sonoro e il *Volume del canto* per il videodanza di Monica Francia *Elogio del lento presente* (1996). Hanno preparato insieme a Teatrino Clandestino *150.000.000 Sinfonia Majakovskiana* (coproduzione I.V.A.N. - Ravenna Festival), che ha debuttato nell'edizione di Ravenna Festival 1997. Fanno parte insieme a Teatrino Clandestino dell'associazione culturale I.V.A.N., che per quattro anni ha organizzato una rassegna (Casola Valsenio, Ravenna) e un festival (Giardini, Tredozio, Forlì) di teatro "parallelo", e che ha intrecciato i singoli percorsi artistici in varie produzioni (come sopra specificato).

## Marinella Salerno



# Interni

interpreti Luis Magalhaes, Stefania  
Russoniello, Marinella Salerno,  
Maddalena Smeraldi,  
Angela Torriani Evangelisti  
opere di Vittorio Corsini  
disegno luci di Lucilla Baroni  
coreografia di Marinella Salerno

La scrittura di Antonio Tabucchi, densa di misteri e di sogni, con la musica che ferma il tempo, con gli anni oramai fuggiti via, con le architetture del silenzio, fa spesso pensare alla danza...

Nella coreografia di Marinella Salerno i danzatori si muovono sotto il moto continuo di un uccellino in cristallo (installazione scenica dello scultore Vittorio Corsini).

Sostiene Marinella Salerno (la coreografa nel '91 ebbe un bel successo con *Ruwa Bineda*, un'opera che contempla danza contemporanea con quella balinese) che in *Interni* non c'è nessun filo narrativo e la scrittura di Tabucchi viene tradotta attraverso i passi e lo sviluppo del movimento. Lo spettacolo diventa un percorso in cui appaiono delle visioni, delle sensazioni, dei flash che offrono le stesse suggestioni dei romanzi di Tabucchi. E di Tabucchi, nella danza della Salerno, c'è anche l'alchimia, l'occulto, quella maniera di essere perennemente altrove.

Come in spettacoli teatrali di Enzo Moscato quali *Compleanno*, nelle coreografie Angela Torriani Evangelisti e di Marinella Salerno, respiriamo l'assenza dei personaggi che non ci sono più. Ma la morte, in Tabucchi, come nelle due giovani coreografe toscane, non appare una cosa reale. Così, in *Interni* come accade nei romanzi di Tabucchi e di Henry James, negli spettacoli di Tadzeus Kantor, nel film di Reitz quali *Heimat*, i vivi convivono con i morti. Anche perché, forse nessuno muore ma, come scrive Tabucchi in *Sogni di Sogni*, "stai solo dormendo e sogni la luna".  
(Roberto Incerti)

## Alexei Merkuhev

# Pari e dispari

scritto, diretto e interpretato da Alexei Merkuhev

Pari e dispari è uno spettacolo che prende spunto dal Teatro Danza e Teatro d'attore. Ogni giorno un bambino correva scuola lungo un muro verde e un giorno vide uno sportellino. Lo aprì leggermente e vide un mondo meraviglioso, ma era l'ora dell'inizio della lezione così lo richiuse e si rimise a correre con l'idea di ritornare dopo la scuola. Però, al ritorno, non lo trovò più.

Trascorsi diversi anni, un giovanotto correva al suo matrimonio, lungo lo stesso muro verde e vide di nuovo uno sportellino. Si soffermò, ma guardando l'orologio lo sorpassò. Di nuovo al ritorno non lo trovò più.

Passarono anni ed ora un debole vecchio trascinava i suoi piedi lungo il solito muro verde. All'improvviso "lo sportellino" si spalancò abbagliando il vecchio con un'immensa luce, ed un sorriso felice illuminò il suo volto, fece ancora un passo e il suo cuore si fermò...

(Questo brano è tratto da un racconto di un autore, il cui nome nessuno ricorda).

Alexei Merkuhev ha cominciato il suo lavoro artistico professionale nell'anno 1986 come musicista nel teatro musicale Avia di San Pietroburgo.

Nell'anno 1987, insieme con Anton Adasinskiy ed altri attori indipendenti, hanno creato il Teatro Derevo (uno dei più conosciuti nel teatro underground) nel quale Alexei ha lavorato per dieci anni. Nell'anno 1991 ha creato un proprio gruppo teatrale con il nome Teatro "Of" dove ha lavorato come attore e regista.

Nel 1994 ha cominciato la sua collaborazione con A.I.T. GUASCONE creando lo spettacolo *Arbuz*. Nel maggio 1997, con la suddetta Associazione, lavora al progetto "Omnibus".

Lo spettacolo "Pari e dispari" è il primo lavoro scritto, diretto e interpretato dall'artista.

Compagnia Gagliardi e Rosso

# Ai giardini per caso

Un pomeriggio di primavera

di e con  
Fernando Gagliardi  
e Elisabetta Rosso  
disegno luci di  
Domenico de Martino  
sonorizzazione di  
Riccardo de Felice  
Artitalia

Spettacolo di teatro-danza ispirato al romanzo *Le square* della scrittrice francese Marguerite Duras. È la storia di un incontro di poche ore. due persone con vite completamente diverse si trovano per caso nello stesso momento nello stesso luogo ed un pretesto basta perché nella semplicità più estrema uno entri nel complesso mondo dell'altro.

È la felicità sottile della condivisone e della scoperta di altri mondi, come anche a volte la perplessità e l'incomprensione, una rievocazione di rumori di suoni e di colori in un breve attimo che lascia il sorriso sulle labbra e che presto sarà dimenticato. È uno di quei momenti quotidiani che arrivano quando meno te l'aspetti e forse avviene qualcosa di eccezionale, ma con la leggerezza appunto di quel bel pomeriggio di primavera.

Divertente ci è sembrato che entrambi i personaggi del romanzo, così diversi, trovasero nella danza, nel ballo, qualcosa che li accomunava e li diversificava dagli altri:

- Je danse bien. Et sans jamais avoir appris.
- Moi aussi, Mademoiselle.
- C'est curieux, vous ne trouvez pas, Monsieur? Pourquoi dansons-nous bien, nous? Nous plutot que d'autres?
- Nous plutot que d'autres qui dansnt si mal, vous voulez dire?

*Le square* di Marguerite Duras

Monica Francia

## Ritratti

Progetto di visione per "quadri"

### Divina sposa

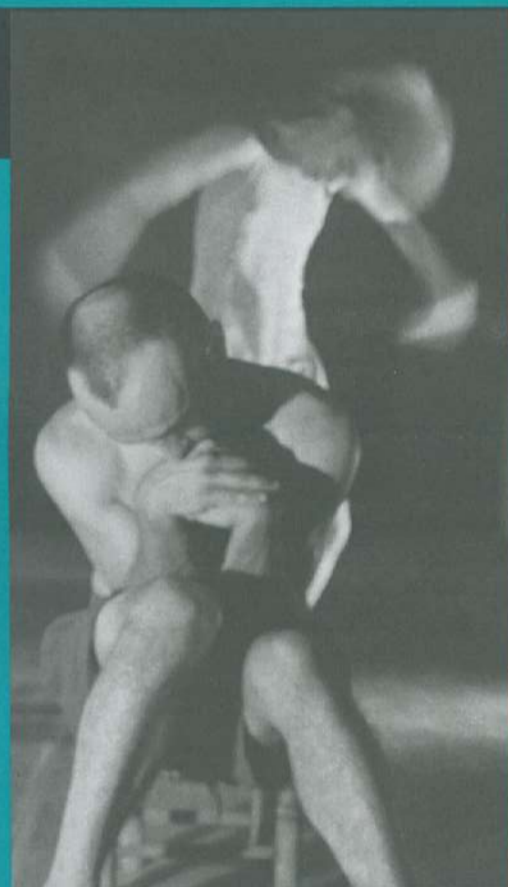
Ritratto per Laura (una sposa sacrificata)  
regia e coreografia di Marina Francia  
con Laura Angliani

### Apice e abisso

Trittico per Danilo e Francesca  
regia e coreografia di Monica Francia  
con Danilo Conti e Francesca Proia

Ho 'dipinto' vari ritratti a figura intera scegliendo per modelli alcuni dei danzatori/attori che da tempo lavorano nelle mie produzioni, usando gli strumenti che mi sono consoni: buio e luce, carne e gesti, intuizioni enigmatiche, oggetti simbolici della personalità del soggetto, lunghe pose per riuscire a cogliere la profondità della vita che pulsa sotto l'epidermide del modello in posa. Pietre tombali, lapidi, istantanee di un attimo nella vita del soggetto ritratto che conservano e trattengono un'immagine che è in continua metamorfosi, evocando la speranza di vittoria magica sul tempo. Del ritratto/performance mi affascina la descrizione di un'immagine 'morta' che entra in contatto con la vita durante ogni rappresentazione dal vivo, un atto di psico-magia del soggetto che decide di lasciarsi ritrarre e di reinterpretare ogni volta la propria 'morte simbolica'. Prova di intuizione performativa per l'autrice che sceglie il modello perché contiene la forma stessa che ricerca la rappresentazione, si abbandona completamente alla linea da tracciare e si lascia distrarre dalla possibilità di cogliere un'essenza autobiografica. Ritratti che presentano una mitologia individuale non conforme alle convenzioni simboliche, con un linguaggio aperto alle diverse interpretazioni, che conserva le sue antiche qualità magiche.

Monica Francia



Nats Nus Dansa

## Bolero

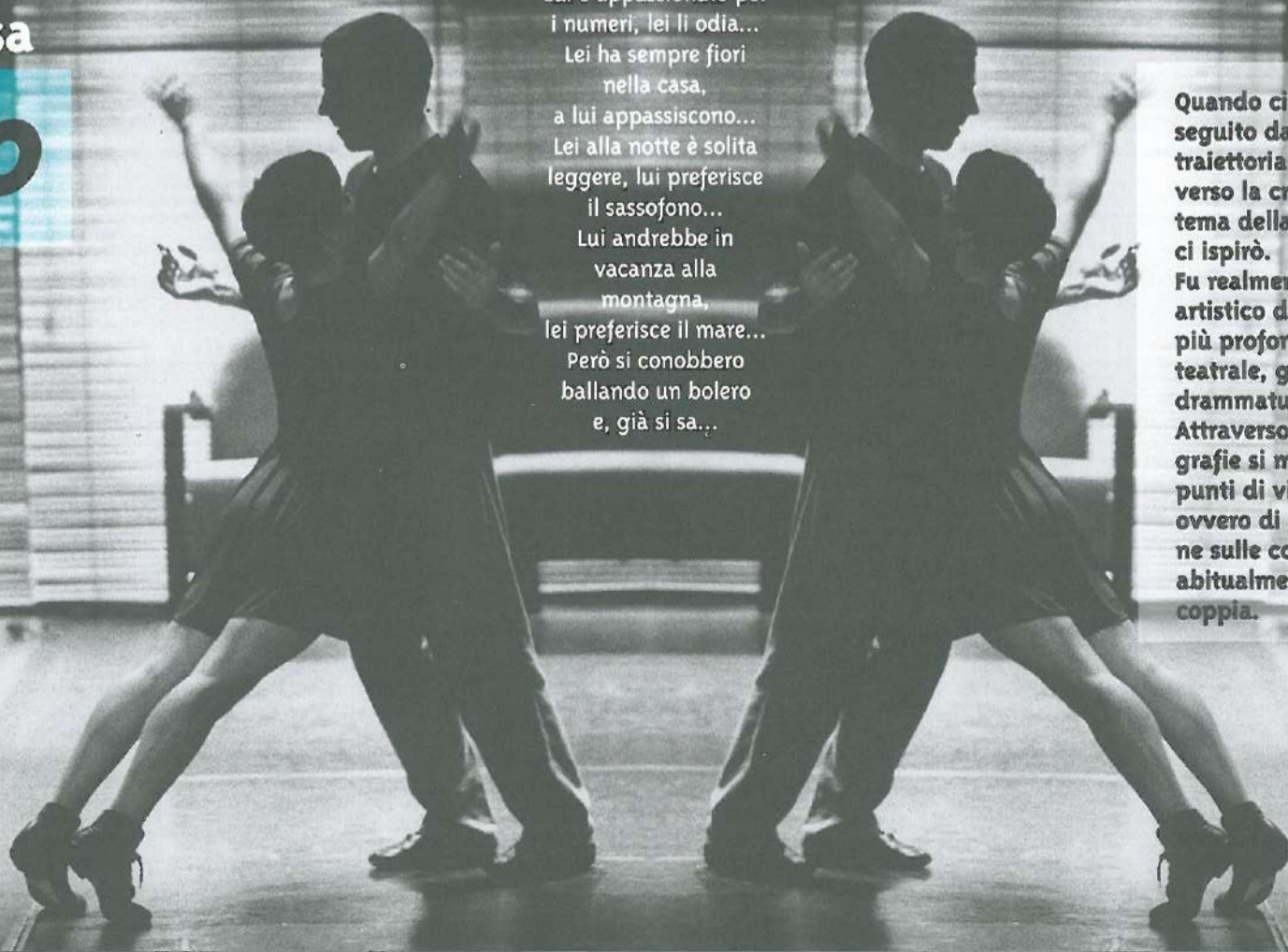
coreografia di  
Toni Mira e Claudia Moreso  
drammaturgia di  
Albert Pérez  
interpreti  
Toni Mira e Claudia Moreso  
musica di  
Cristina Villalonga

Lui è appassionato per  
i numeri, lei li odia...  
Lei ha sempre fiori  
nella casa,  
a lui appassiscono...  
Lei alla notte è solita  
leggere, lui preferisce  
il sassofono...  
Lui andrebbe in  
vacanza alla  
montagna,  
lei preferisce il mare...  
Però si conobbero  
ballando un bolero  
e, già si sa...

Quando ci ponemmo l'idea che avrebbe in seguito dato vita allo spettacolo *Bolero*, la traiettoria della compagnia ci spingeva verso la creazione di un'opera intimista e il tema della relazione di coppia fu quello che ci ispirò.

Fu realmente con *Bolero* quando il lavoro artistico della compagnia si addentrò con più profondità nella ricerca di una narrativa teatrale, grazie anche ad una accurata drammaturgia.

Attraverso la sovrapposizione di due coreografie si mostrano, separatamente, i diversi punti di vista di una donna e di un uomo, ovvero di una coppia. *Bolero* è una riflessione sulle contraddizioni e sull'armonia che abitualmente convivono in una relazione di coppia.



# senzaitolo

## intornoamariomariotti

"inizi non ce ne sarebbero dunque... piuttosto una sottile lacuna nel pensiero..."

Michel Foucault

Due luoghi e lunghe, lunghissime chiacchierate. Prima il salotto lustro ed elegante dell'Istituto Francese di Piazza Ognissanti: in poltrona, in visita, a progettare eventi quasi sempre mirabolanti, senza crederci troppo. L'entusiasmo degli amici francesi ci portava però a entrare nei particolari e scoprivamo la sua fantasia vertiginosa, la sua curiosità enciclopedica, la sua bizzarria serena. Poi, soprattutto, la sua bottega nel cuore della città: il paese dei balocchi. Ogni oggetto più di una storia. Ogni particolare tante storie e tante possibilità. Di nuovo chiacchiere, ricordi che diventano ancora progetti. Mucchi di idee archiviate in disordine, collezioni di idee da cui nascevano idee, fantasie al quadrato, al cubo. Dalle chiacchierate emergeva, con singolare discrezione, quasi con timidezza, una saggezza che appariva (e appare) fuor di misura. Inaccessibile ma enorme, lampante per tutti perché basata nel profondo su una capacità unica, essenziale, pratica: quella di intervenire, con tutto e su tutto, di operare, da zero o con dovizia di mezzi, per produrre ammirevole fantasia. Per questo, per queste immagini a ruota libera, per queste chiacchierate è bello ricordare Mariotti mettendoci a disposizione un luogo di passaggio. Una piazza, una pagina bianca, collettori artigiani di musiche e parole... Insomma intorno a un'opera sua che a sua volta appare più una possibilità che un'inizio, nient'altro che "la libertà di scrivere sui muri / di interpretare il mondo...", forse solo lacune più o meno sottili da colmare o semplicemente da abitare, da percorrere con curiosità... come una chiacchierata con Mario Mariotti.

**un progetto di Lorenzo Pallini e Sergio Risaliti**  
in collaborazione con Alba Donati e Andrea Mancini

Fabbrica Europa ringrazia

Comune di Firenze  
Provincia di Firenze  
Regione Toscana  
Presidenza del Consiglio dei Ministri /  
Dipartimento dello Spettacolo

Atelier della Costa Ovest  
C.G.R.I. Commissariat Général aux Relations Internationales de la Communauté Française de Belgique  
Cantieri di Fine Millennio  
Carpe Diem  
Centro Regionale per la Danza  
Florence Dance Center  
Fondazione Orchestra Regionale Toscana  
Fondazione Pontedera Teatro  
Fondazione Teatro Metastasio, Prato  
Krypton/Teatro Studio  
Kunsthochschule für Medien di Colonia  
Ministero de Cultura de Espana  
Multirifrazione Progetti  
Stazioni del Teatro  
The British Council  
Toscana inter festival  
Veb Accademia Europea

 Air Dolomiti  
 Lufthansa

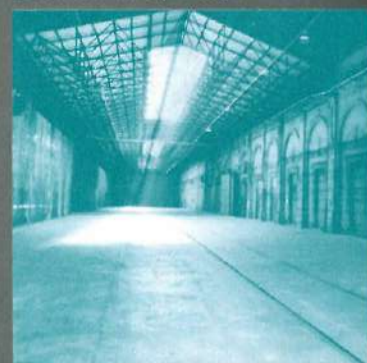
Air Dolomiti  
A.T.A.F.  
Cartoleria Donatello  
Cooperativa Portabagagli  
Dada, Internet provider  
Firenze Parcheggio S.p.A.

 METROPOLIS  
SPA

Ferrovie dello Stato/Società Metropolis  
INA Assitalia  
Librerie Fiorentine S.r.l.  
Mesticheria Toscana  
Statuto Viaggi

Massimo Benvenuti  
Marina Bistolfi  
Mania Brundu  
Nicola Cherici  
Massimo Ciccolini  
Andrea Di Bari  
Alba Donati  
Lucia Fiorilli  
Alfredo Franchini  
Simona Grazzini  
Alfredo Grifoni  
Cristiana Guccinelli  
Manuel Liemann  
Melanie Maessen  
Andrea Mancini  
Andrea Mariotti e famiglia  
Corrado Meloni  
Isabella Musolino  
Maurizio Nannucci  
Massimo Paganelli  
Emilia Paternostro  
Giacomo Pecciarelli  
Alessandro Pichi  
Gianni Pollini  
Marco Pompucci  
Isabel Vernillo  
Andrea Sandro Zamburru

La rivista telematica DADAScanner  
<http://scanner.dada.it>  
dedicherà alla manifestazione  
una serie di reportage



# Fabbrica Europa

## territori/arte e nuove tecnologie

Un evento multimediale che per due settimane porrà Firenze al centro di tutte le nuove avanguardie della cultura e dell'arte contemporanea non solo d'Italia, ma dell'intero continente europeo. È Fabbrica Europa una kermesse che, attraverso l'interscambio di artisti di decine di nazionalità diverse, permetterà di apprezzare la molteplicità delle forme espressive del nostro tempo, stimolando la coscienza culturale del pubblico, così da avvicinarlo sempre più a questa varietà: dal teatro alla musica alla danza, fino ad installazioni video e proiezioni laser, nulla è stato tralasciato per presentare (spesso in anteprima assoluta per l'Italia) le nuove forme artistiche. È importante tutto questo, anche e soprattutto per avvicinare sempre di più i giovani all'arte e alla cultura, sfruttando la capacità di parlare il loro linguaggio, che è soprattutto visivo, e per sottrarli nel contempo alla passività dell'ascolto televisivo per lanciarli in un universo di immagine, ma che li stimola a crescere ed a maturarsi interiormente. La cultura e l'arte stanno cambiando: sono anni, questi, che si avvicinano al terzo millennio, ricche di nuove istanze e nuove idee, stimolate anche dalle tecnologie multimediali, ormai a portata di molti. Tecnologie che permettono di fondere insieme le forme artistiche esistenti, creandone di nuove: Fabbrica Europa da anni si impegna nella ricerca e nella promozione di queste forme di arte, stimolando anche dibattiti sul territorio, per interagire con le problematiche sociali, così come si batte per la salvaguardia dell'espressività artistica del territorio locale. In questo senso è interessante anche la scelta di una struttura non direttamente legata all'arte nella sua progettazione originaria, come la Stazione Leopolda. Una rivalutazione funzionale per far uscire l'arte dai suoi spazi abituali, canonici, facilitando così un'interazione con il pubblico, ed il progetto di creare proprio qui un forum permanente tra scienza e arte, per la promozione delle attività culturali che siano il riflesso della contemporaneità toscana, non può che essere degno di attenzione. Proprio questa è la parola d'ordine principale della Regione Toscana, accanto a Fabbrica Europa: riavvicinare l'arte al pubblico, in modo che quest'ultimo si trasformi realmente in "fruitore attivo".

Marialina Marcucci  
Vice Presidente ed Assessore alla Cultura,  
Comunicazione e Spettacolo della Regione Toscana

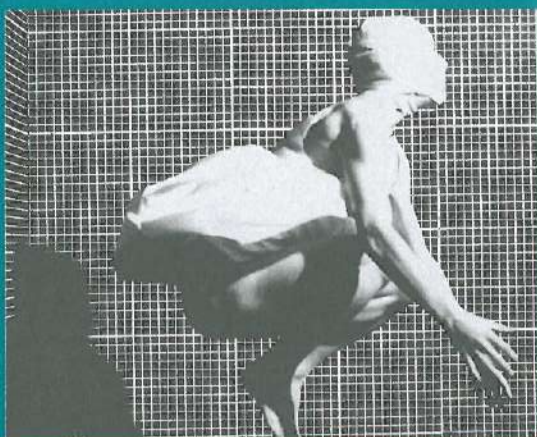
Fabbrica Europa con il suo progetto "territori/arte e nuove tecnologie" prosegue il cammino intrapreso nell'ultimo triennio rivolto a promuovere una maggiore interconnessione fra territori sociali, alla sperimentazione di nuove tecnologie applicate alle arti e ad una costante apertura verso le esperienze dei paesi europei.

La scelta di uno spazio quale la Stazione Leopolda, luogo tanto stimolante per la sua ampiezza e la sua duttilità, quanto difficile da interpretare, ben si adatta alle scelte artistiche operate dai direttori artistici del progetto, che ugualmente non conoscono frontiere nel trovare nuove forme interpretative dell'arte.

Ed è proprio in questi aspetti di continua e coraggiosa sperimentazione che si riconosce il significato che Fabbrica Europa rappresenta per la città di Firenze.

Il suo lavoro di ricerca costituisce un importante contributo a confermare la città nel suo ruolo internazionale di punto di riferimento e di scambio per le più diverse culture e trova quindi perfetta rispondenza nelle linee programmatiche dell'Amministrazione Comunale.

Guido Clemente  
Assessore alla Cultura  
del Comune di Firenze



Fabbrica Europa

direzione artistica  
Andres Morte Teres  
Maurizia Settembri

produzione  
Isabella Valoriani  
Vittoria Colotti  
Tuccio Guicciardini

progetti a cura di  
Paolo Atzori  
Carlo Infante  
Paolo Pierazzini  
Sergio Risaliti  
Monica Francia  
Lorenzo Pallini

ufficio stampa  
Sergio Marra  
Giovanna Mazzarella

ufficio stampa Firenze  
Lucia Pistola  
Cristina Roncucci

marketing, pubblicità e promozione  
Fabrizio Sorbi  
Massimo Lorusso

documentazione foto e video  
Colomba d'Apolito

segreteria e logistica  
Lucrezia Armano

amministrazione  
Paolo Broglio

direzione tecnica,  
luci spazio e allestimenti  
André Benaim  
Saverio Cona  
Giancarlo Galardini  
Monica Sereni  
Marco Messeri  
Michele Forni  
Roberto Settembri  
Black Stage

illuminotecnica e fonica  
Omikron  
Watt Studio

consulenze hardware  
Flavor Graphix

