



Le Mostre

34

Pietro Gaglianò

Architetture di Luce

Il Teatro Architettura

di Giancarlo Cauteruccio/Krypton

© Teatrino dei Fondi/Titivillus Mostre Editoria 2014
via Zara, 58 – 56024 Corazzano (Pisa)
Tel. 0571 462825/35 – Fax 0571 462700
www.titivillus.it • www.teatrinodeifondi.it
info@titivillus.it • info@teatrinodeifondi.it

ISBN: 978-88-7218-381-6


Titivillus

Prefazione

di Giancarlo Cauteruccio

Architetture di Luce racconta una parte del mio percorso, e di quello di Krypton, che avevo escluso dalla precedente pubblicazione *Teatri di Luce*, perché per le sue caratteristiche tutta la ricerca sullo spazio urbano e sull'architettura merita una trattazione a parte. Condizioni fisiche, ma soprattutto temporali, fanno del mio Teatro Architettura un'esperienza diversa dal lavoro in palcoscenico, più vicina a quella delle arti visive, un vero e proprio incrocio di discipline e arti.

A questo importante ambito della storia di Krypton ha dedicato tempo e attenzione Pietro Gaglianò, che nello studio transdisciplinare ha fondato la sua specificità di critico dei linguaggi contemporanei. Giorni passati a vagliare i materiali d'archivio e anni condivisi nella realizzazione di progetti hanno permesso a Pietro una conoscenza approfondita della storia di Krypton, anche di quella non registrata nei programmi di sala, nella rassegna stampa e nei reportage fotografici, ma depositata come esperienza e condivisa nel corso di conversazioni, discussioni, confronti.

Osservate retrospettivamente, le opere prese in considerazione in questo libro mi sembrano attraversamenti velocissimi dei luoghi in cui sono state

create. Questa natura effimera è una caratteristica di tutto il teatro, ma nell'azione nel luogo urbano o nel paesaggio si avverte ancora di più la fugacità di una visione nell'intervallo di un'unica notte. L'opera di Teatro Architettura viene consumata dal tempo della sua esistenza, dopo tutto svanisce e il luogo torna a essere quello del giorno prima. Se qualcosa cambia rispetto al luogo, è nella memoria di chi ha vissuto, ha attraversato l'opera, che non è stato un semplice spettatore ma un protagonista autenticamente insostituibile. A differenza di quanto succede per la scena teatrale che può essere replicata, l'azione nello spazio reale è assolutamente irripetibile. L'architettura di luce è basata sulla specificità dei luoghi: la città, le architetture, il paesaggio che accolgono questo tipo di opera determinano la sua forma e diventano molto più che un fondale o un contenitore, diventano materia prima, elementi principali, al fianco dei performer, della musica e della immaterialità della luce e dell'immagine che li svela allo spettatore invitato a rivisitare criticamente lo spazio, a coglierne quella sensorialità e quel mistero che si cela dietro le mura di una città, nei controluce di un bosco, nella vibrazione delle acque di un fiume.

Le immagini della sezione iconografica non sono ordinate cronologicamente. L'autore ha scelto, d'accordo con Cauteruccio, di suddividere le foto secondo sei raggruppamenti tematici, in parte definiti da una visione estetica in parte da suggestioni artistiche. All'interno delle sei aree l'ordine dei progetti è cronologico.

Architetture di luce

di Pietro Gaglianò

Un'anomalia postmoderna

Alla confluenza delle diverse interpretazioni che retrospettivamente sono state elaborate del Postmodernismo, nel tentativo di mediare le spinte di taglio strutturalista con quelle surrettiziamente neoconservatrici, intrise di citazioni e archetipi, al punto di incrocio di tutto questo si trovano le prime sperimentazioni di Teatro Architettura di Krypton. O forse no, è più probabile il contrario: e cioè che le opere che portano Giancarlo Cauteruccio e i suoi (Pina Izzi e, alle origini, Regina Martino) all'individuazione di un alfabeto tanto composito quanto inedito (solo parzialmente riconducibile a quella tendenza del teatro italiano che aveva imposto alla critica la definizione di una categoria a sé¹), vadano collocate come un nodo originale, impossibile da sciogliere e semplificare come esiti di influenze da esperienze in corso altrove.

Quando Krypton piomba sulla scena all'inizio degli anni Ottanta rappresenta già una anomalia, un fenomeno che con difficoltà può essere ricondotto all'ambito del teatro quanto a quello delle arti visive, discipline che da questa parte dell'oceano erano (e sono tuttora) meno permeabili di quanto venisse dichiarato, meno disposte agli sconfinamenti, se non linguistici, almeno processuali. Ma Cauteruccio, pure completamente avvertito delle diversissime e contrastanti tensioni che agitano le trasformazioni culturali, pure autore di un lavoro il cui valore viene facil-

mente riconosciuto anche all'estero, ha un'altra ascendenza e non è un epigone, mai un gregario, ma un inventore di formule, di azzardi sperimentali e di percorsi marginali.

Tutto questo è leggibile già nel 1982, anno di aggregazione del Gruppo di ricerca multimediale Krypton, alla presentazione di quell'*opera prima* (la prima in un ambiente urbano, allestita a Piazzale Michelangelo a Firenze²), in cui gli elementi dell'estetica corrente vengono messi tutti in gioco. *Blazing Universe* ("un primo dispiegamento di forze tecnologico-spettacolari sul paesaggio"³) ha i connotati dello spettacolo multilinguistico e dichiara la propria appartenenza al paesaggio creativo di quegli anni: "un coloratissimo *son et lumière*, che deve molto alle arti visive nonché all'*environmental art*, non è solo un manierato videogame tridimensionale, ma in qualche modo una 'prima' del nuovo teatro tecnologico"⁴. La preponderanza del fattore elettronico sembra assumere come guida estetica e poetica il paradigma di Marshall McLuhan, "il medium è il messaggio"⁵, ma lo supera, proponendo una sorta di autosufficiente presentazione del materiale tecnologico che si affianca ai contenuti, e finisce per sintetizzarsi nella locuzione "il medium e il messaggio".

² Lo spettacolo segue di poco *Corpo, ambient-video-laser*, presentato al Teatro Augusteo di Salerno e successivamente rielaborato come opera autonoma in video; con quest'ultimo Krypton si aggiudica nel 1983 il Premio U-Tape del Palazzo dei Diamanti di Ferrara.

³ Così definito da Krypton nel programma di sala di *Eneide*, 1983.

⁴ Enzo Scolari, *Enea nel pianeta Krypton*, «Video-magazine», anno III, numero 24, 1983.

⁵ Cfr. Marshall McLuhan, *Understanding media: The Extensions of Man*, New York 1964 (ed. cons. *Gli strumenti del comunicare*, Milano 1967).

¹ È quella "Nuova Spettacolarità", individuata da Giuseppe Bartolucci, che raggruppava assieme ai Krypton compagnie come i Magazzini Criminali, anch'essi attivi in Toscana e di qualche anno più anziani, e ancora La Gaia Scienza di Giorgio Barberio Corsetti e Falso Movimento di Mario Martone.



L'applicazione della tecnologia all'arte ha sempre, in questi passaggi, uno spirito laico, un intento demistificatorio che è evidente nell'esplicitazione degli strumenti utilizzati. Il regista arriva al confronto con gli apparati elettronici ben consapevole delle capacità espressive intrinseche nel mezzo, non ne suppone nemmeno per un momento la neutralità; è in forza di questa coscienza che, pure esaltando e esprimendo la massima potenza delle tecnologie disponibili viene conservato un duraturo atteggiamento critico, una resistenza, una camera d'attesa in cui si matura lo scetticismo che più tardi troverà un chiarimento etico e poetico, in seguito all'incontro con la parola di Samuel Beckett⁶.

Un altro elemento di chiara ascendenza postmoderna in *Blazing Universe* è la presenza simultanea e non gerarchica di azione visiva e musica, che in questa occasione è il rock firmato dagli esordienti Litfiba – la band di Piero Pelù lega poi il proprio nome a quello di Krypton con un altro progetto, quell'*Eneide* che li consacra entrambi. Questa sensibilità per la musica "in scena", ben differente rispetto alla musica "di scena", contraddistingue una linea che Cauteruccio coltiverà sempre, intrecciando collaborazioni con numerosi artisti e prediligendo spesso l'esecuzione dal vivo.

Al panorama delle forme e delle idee del periodo va ascritta, infine, l'infiltrazione tra bacini di riferimento diversi, con la conseguente apertura a un pubblico non più selezionato preventivamente, ma

⁶ Per il lavoro di Krypton sull'universo beckettiano si rimanda a A. Amendola, G. Frasca, A. Iannotta (a cura di), *Nerochiaro. Lo spazio beckettiano e le messe in scena di Giancarlo Cauteruccio*, Roma 2010.

indistintamente destinatario delle sollecitazioni visive e sensoriali espresse dallo spettacolo: il disegno delle architetture medioevali e rinascimentali attraverso la luce laser è emblematico di quello sbaragliamento cercato, e inevitabilmente ricercato, degli strumenti e del linguaggio propri della cultura di massa verso i profili della cultura cosiddetta alta.

In questo riconoscibile quadro di riferimento alcune condizioni intervengono a fare dello spettacolo di Krypton una importante deroga rispetto alla semplificazione dell'adesione al montante postmoderno nostrano.

La prima è lo scenario: quella irripetibile (e forse sopravvalutata) Firenze anni Ottanta, che nelle cronache dell'epoca viene descritta come una Rive Gauche da tardo impero, o come una Chelsea a dimensione d'uomo. Efficace è l'immagine che ne dà Pier Vittorio Tondelli, immortalandola come "l'unica capitale italiana di questi ludici, festaioli, artistoidi anni Ottanta; [...] disegnatori, architetti, teatranti tecnologici, artisti, musicisti, etichette indipendenti, riviste e fanzine..."⁷. È in una così chiassosa, godereccia e sgangherata cornice, popolata da appeal (tele)visivi e veteroromanticismi del dilettantismo, che esordisce Krypton, in una città priva di una dimensione autenticamente metropolitana, più cosmopolita per tradizione che per vocazione. Nella Firenze eighties, che pure assiste al passaggio dei più acclamati protagonisti dell'arte (valga come esempio la memorabile *Settimana della Performance Americana* del 1980, con Laurie Anderson, Paul McCarthy, Chris Burden), del

⁷ Pier Vittorio Tondelli, *Un weekend postmoderno. Cronache dagli anni Ottanta*, Milano 1990, pp. 225-226.

teatro e della danza (dal Living Theatre a Tadeusz Kantor, da Bob Wilson a Trisha Brown), della moda, della musica, eccetera, aleggia un irriducibile localismo autoreferenziale, di antichissima e inestinguibile tradizione. Gli autori attivi in quegli anni costruiscono da sé il proprio alfabeto, azzardando l'adesione, di volta in volta variamente riuscita, alle correnti internazionali.

Qui Cauteruccio mette in opera la sua specifica sensibilità per la tecnologia e per l'architettura. Proprio a Tondelli il regista dichiara come il caso Firenze, "la sua architettura, il rapporto tra natura e classicità dell'intervento dell'uomo, ci ha portati a interpretare la natura attraverso la tecnologia, sia essa laser, sistema multi vision, musica elettronica"⁸. E nel nesso tra Firenze e l'architettura (non solo quella monumentale, ma anche e in modo prioritario quella contemporanea, teorica, speculativa e immaginata) emerge la seconda condizione che genera l'atipicità di Krypton. È infatti l'attività di Eugenio Battisti e Gianni Pettena all'università di Firenze ad attrarre il giovanissimo Cauteruccio in Toscana, e a determinare il senso di Krypton per l'architettura, importante almeno quanto quello per la tecnologia, o per la luce, e altrettanto fondamentale per comprendere l'originalità del progetto che sarà prima *Il Marchingegno* e poi Krypton.

Il senso di Krypton per l'architettura

Lo spazio modifica le azioni che vi si svolgono, in modo sensibile, diretto, programmabile. Su questo assunto si basa nei secoli la ricerca tecnica e tecnolo-

⁸ Ivi, p. 227.

gica della costruzione delle architetture teatrali che, nell'evoluzione del modello all'italiana punta ad assicurare un ambiente il più possibile neutro, con condizioni di buio completo, ottimizzazione acustica, versatilità scenotecnica per permettere apparizioni e deus ex machina, tempeste tropicali, fondali marini e cavalcate di nordiche amazzoni. Dal punto di vista del rapporto con le forme dello spazio, a partire dall'adozione del buio in sala in poi⁹ la progettazione scenica si configura essenzialmente come una negazione dell'architettura, o come una formula di dissimulazione delle condizioni al contorno – formali, strutturali, urbane, sociali – in vista di una replicabilità dello spettacolo (di musica, prosa, danza, etc.) in situazioni logistiche di volta in volta prevedibili e ottimali. E le tecnologie sfruttate nelle messe in scena sono sempre state funzionali a questo scopo.

Il lavoro di Krypton nelle produzioni più strettamente teatrali, riflette la stessa esigenza di neutralizzazione della preesistenza per poter creare scenari del tutto nuovi; lo sforzo viene concentrato nell'invenzione di un'area di contrasto e compenetrazione tra reale e virtuale, per intervenire sullo spettatore con una pluralità di sollecitazioni all'interno di una dimensione linguistica che nel corso degli anni diventa sempre più definita, fino ad acquisire la specificità di un codice. Il laser e i sistemi multivision, come alternativa quasi ideologica alla scenografia costruita, definiscono i confini di uno spazio che contiene l'azione

⁹ Vale la pena ricordare che il buio in sala viene imposto per la prima volta nella cittadina tedesca di Bayreuth nella sala teatrale che Richard Wagner aveva realizzato – con il sostegno di Ludwig II e il progetto di Gottfried Semper – per la specifica messa in scena delle sue opere.

10 spettacolare e il pubblico in un'unica dimensione di pressioni sensoriali e cognitive. Come scrive Dario Evola "le articolazioni basilari della disciplina teatrale, come scenotecnica, attrezzatura, illuminotecnica, si ridisegnano, nella ricerca di Krypton, in una nuova soluzione nella luce del laser; la superficie illuminante del monitor riscrive in un nuovo segno l'artificio prospettico rinascimentale delle profondità di campo che, alla luce della tecnologia, diventa profondità di tempo"¹⁰.

Quando, nell'ambito di una stessa investigazione poetica, la compagnia agisce in luoghi non deputati (nella piazza storica o nel capannone industriale o, più spesso, in ambienti che comprendono profili urbani e naturali) l'impegno delle tecnologie e delle scelte registiche punta a svelare o, più propriamente, a risvegliare l'insieme di linee, volumi, pieni e vuoti, materiali, stratificazioni e incidenti formali che costituiscono lo spazio. L'azione artistica crea un dialogo con l'architettura, e nello svolgersi di questo scambio crea e aggiunge significato.

In questa superficiale distinzione tra due vocazioni metodologiche (dare vita ad architetture virtuali, in un caso, e incalzare la percezione delle preesistenze, nell'altro) si trova, forse, la ragione di quella classificazione, altrimenti incomprensibile, con cui lungo tutto il suo percorso Krypton mantiene separati, con due teatragrafie differenti, gli spettacoli riferibili al Teatro Architettura dalle altre sue produzioni. Eppure quel teatro – si pensi a *Angeli di luce*, 1985, *Codice, luce nel*

vuoto, 1986, ma ancora di più *Me Dea* e il progetto su Pitagora che alla soglia degli anni Novanta introducono una svolta segnata da una nuova, e sempre poco convenzionale, attenzione alla drammaturgia – il teatro di Krypton è sempre architettura, intesa come proiezione di uno spazio, di quell'alchimia che trasforma l'idea in disegno bidimensionale, e il disegno in spazio abitabile, percorribile.

Al tempo stesso le opere di Teatro Architettura contengono, irriducibile, il meccanismo propulsore del teatro e ne condividono processi e strumenti, essendo, negli esiti formali, spettacolo teatrale allo stato puro. Il 'teatro' scomposto nel suo significato originario è il luogo della visione ('θεάομαι' in greco vuol dire 'guardare', mentre 'τρον' è un suffisso locativo), il posto in cui si svolge lo spettacolo. Ed è esattamente in questo modo che il fondatore di Krypton interpreta la città e il teatro: da eretico, tradendo i termini dell'uno e dell'altro ambito disciplinare, e sottraendo a entrambi tutto quello che trova necessario per la realizzazione del suo Teatro Architettura: appunto il luogo della visione. Il regista trasferisce i termini wagneriani dell'opera d'arte totale al di là di ogni sipario e si attribuisce quel ruolo demiurgico (l'autore e manipolatore immerso nella propria opera) caro alle rutilanti visioni dei futuristi e variamente messo in pratica nelle esperienze della Bauhaus.

Ma quando Cauteruccio arriva a Firenze da Cosenza, a metà degli anni Settanta, ad attrarlo, fino a convincerlo a iscriversi alla facoltà di architettura è un libro: *L'Anarchitetto* di Gianni Pettena, irriverente e corrosivo manifesto di una ribellione al mestiere, di una scelta spregiudicata in favore della visione, dell'architettura immaginaria, di quella immaginata. Tra il

1960 e il 1975 il capoluogo toscano è movimentato dalle provocazioni degli Archizoom e di Superstudio, degli Ufo e dei 9999, tutti attori della generazione italiana dell'Architettura Radicale¹¹ di cui Pettena fu uno degli interpreti più brillanti. Le esperienze, diversissime tra loro nelle forme e nei risultati, hanno in comune il proposito di "andare oltre l'architettura, affinare nuovi linguaggi e energie per progetti destinati a una 'città invisibile', concepita per il futuro in base alle sensibilità e intuizioni del presente"¹². È evidente come "l'artista da giovane" trovasse nelle dichiarazioni incendiarie dell'anarchitetto, e nelle futuribili *Città ideali* o negli scenari del *Monumento continuo* del gruppo di Adolfo Natalini argomenti e suggestioni con cui nutrire le sue primissime sperimentazioni fiorentine (è nel 1978 che vedono la luce le prime operazioni, realizzate con il gruppo Il Marchingegno costituito con Cesare Pergola¹³). Ma, coerentemente, più degli esiti sono i processi progettuali riferibili a vario titolo a tutta quella generazione a

¹¹ Firenze attrae in quegli anni una straordinaria concentrazione di autori, costituendo con Milano un fronte internazionale di sperimentazione che poteva confrontarsi con analoghe esperienze negli Stati Uniti, in Austria, in Giappone, in Inghilterra.

¹² Gianni Pettena, *Radicals. Architettura e design 1960/75*, catalogo della mostra alla VI Mostra Internazionale di Architettura La Biennale di Venezia 1996, p. 8.

¹³ *Metodo n°1* viene presentato il 15 marzo alla Casa dello studente di viale Morgagni. È la prima occasione pubblica di un percorso che porterà il Marchingegno fino alla Galleria Nazionale d'Arte Moderna di Roma, dove nel 1981 il gruppo partecipa alla mostra *Art/teatro paesaggio metropolitano* con l'installazione *LpkM 14 – Emergenze Architettoniche*. L'anno seguente il Marchingegno si scioglie: mentre Cauteruccio dà vita a Krypton, Cesare Pergola fonda la compagnia Orient Express che rimarrà attiva fino al 1985; cfr. Cesare Pergola, *Architetture del desiderio*, Firenze 1991.

stimolare in Cauteruccio l'attenzione "alle configurazioni visuali e quindi al tipo di comportamento che queste possono indurre nei fruitori"¹⁴. Su questa base si definisce, nelle sue prime esperienze estetiche messe in opera a Firenze, un *modus operandi* che, pur senza essere antitetico rispetto allo spazio costruito, ha come obiettivo la critica degli schemi tradizionali in favore di una visione ibridata con le esperienze, più o meno contemporanee, della body art, della land art, delle pratiche concettuali e in modo più specifico, e spiccatamente linguistico oltre che teorico, delle sperimentazioni legate all'uso dell'elettronica.

Questi sono, in breve, i riferimenti storici di una educazione estetica e sentimentale di Cauteruccio intorno e attraverso il teatro e l'architettura: le Avanguardie, Oskar Schlemmer, i Radicals fiorentini e il loro modo di "intendere la prassi architettonica su di un piano di stretta relazione con la prassi artistica, e il progetto su di un piano di stretta relazione embrionale con l'opera d'arte"¹⁵. E in questo punto la sensibilità contemporanea per la problematicità dello spazio urbano, l'adesione al proprio tempo di rivoluzioni estetiche e culturali, la percezione di una sempre più porosa e interdisciplinare condivisione di linguaggi, tutto questo deve riconoscere il proprio debito verso la magniloquente tradizione di spettacolazione delle città italiane del Rinascimento e del Barocco (proprio negli anni in cui Cauteruccio arriva a Firenze viene realizzata a Palazzo Medici Riccardi una mostra capitale sull'argomento: *Il luogo teatrale a Firenze*,

¹⁰ Dario Evola, *Il Marchingegno, Krypton e l'estetica del conflitto sulla scena*, in Giancarlo Cauteruccio, *Krypton, Teatri di luce*, Corazzano (Pisa) 2010, p. 23.

¹⁴ Paola Navone, Bruno Orlandoni, *Architettura radicale*, Segrate 1974, p. 33.

¹⁵ Ivi, p. 45.

12 curata da Ludovico Zorzi¹⁶). Dalla fine del XV secolo si registra in Italia un vibrante trasformazione del concetto di città che si traduce in scelte urbanistiche fortemente condizionate da una visione scenografica della stessa, con “nuovi tipi di spazi aperti e di strade che modificano il modo di guardarla e di muoversi in essa”¹⁷. Analogamente, nella città costruita viene messa in atto una piena teatralizzazione a beneficio del Principe che la considera come un palcoscenico per l’egemonica celebrazione di sé. Le feste sacre, le processioni laiche, i cortei militari sono altrettante occasioni per la realizzazione di archi trionfali, quinte, prodigi illuminotecnici ed esibizioni di artisti: “la verità e l’artificio si trasformano in questa provvisoria alterazione della città reale [...] offrendosi sotto l’aspetto di una fittizia monumentalità”¹⁸.

Similmente, nel lavoro che Krypton compie sulla città, una condizione temporanea si sovrappone all’aspetto corrente e quotidiano delle cose ma, a differenza di quanto era intrinseco nel disegno delle feste barocche, non si tratta in questo caso di “fittizia monumentalità”, l’obiettivo non punta a nascondere ma a rivelare, anzi, a rivitalizzare l’esistente. “Cauteruccio amalgama l’architettura, come scrittura dello spazio, e la poetica del Barocco”¹⁹, utilizzandole entrambe, all’interno della loro dimensione spettacolare, in funzione conoscitiva; e non è forzata l’inter-

¹⁶ Cfr. Ludovico Zorzi, *Il luogo teatrale a Firenze. Brunelleschi, Vasari, Buontalenti, Parigi*, Milano 1975; L. Zorzi, *Il teatro e la città*, Torino 1977.

¹⁷ Nicholas Adams, Laurie Nussdorfer, *La città in Italia tra il 1400 e il 1600*, in *Rinascimento da Brunelleschi a Michelangelo. La rappresentazione dell’architettura*, Milano 1994, p. 206.

¹⁸ Sara Mamone, *Il teatro nella Firenze medicea*, Milano 1981, p. 51.

¹⁹ Dario Evola, cit., p. 22.

pretazione di chi vuole leggere in questo innesto “una possibile chiave per aprire la porta di uscita dal Novecento”²⁰. Va sottolineato poi un ulteriore tratto di tangenza tra la cultura architettonica rinascimentale e l’attenzione di Krypton per lo spazio urbano: la predisposizione a considerare, metonimicamente, l’architettura come città, e viceversa, la città come espressione composita d’architettura, come struttura organica e interconnessa.

Entrambi questi fattori poetici, estetici, ma anche e largamente fondati eticamente, si intrecciano in una linea di continuità progettuale che annoda tutte le creazioni, dal periodo degli anni Ottanta fino alle realizzazioni più recenti.

La città organica, la città metamorfica

È con opere come *Fluidi*, *Intervallo* e le due versioni di *Metamorfosi* che la Compagnia Krypton raggiunge i risultati di più alta sintesi artistica nella prima parte della sua storia. Un periodo fortemente segnato dall’estetica postmoderna, e dalla volontà dichiarata di esercitare fino in fondo il potere seduttivo delle tecnologie “stringendo alleanze crescenti con computer, laser e videogame”²¹, una dimensione creativa in cui al gruppo fiorentino viene riconosciuta una incontestata supremazia: “sono i più avanzati concettualmente, i più attrezzati tecnologicamente in Italia, in grado di far convivere la corporeità e la fisicità dell’attore e la sua essenza spirituale con l’astrazione immateriale dei linguaggi elettronici”²².

²⁰ *Ibidem*.

²¹ Così scrive Enzo Scolari a proposito di *Eneide*; *La nuova spettacolarità*, «Video Magazine», ottobre 1983.

²² *Ibidem*.

Questi lavori, tra loro relativamente vicini cronologicamente, nascono da una comune riflessione su come non esista paesaggio architettonico o urbano che possa prescindere dalla consapevolezza nello sguardo di chi lo attraversa. È per questo motivo che il corpo non è mai del tutto estromesso dalla creazione che prende vita tra architettura e dispositivo elettronico. Anche là dove sembra non essere prevista la figura umana: in questi casi è lo spettatore a incarnare, per se stesso e gli altri, il metro per la percezione dell’opera, interpretando un ruolo di primo piano come soggetto attivo, primo e diretto destinatario della creazione artistica. Cauteruccio infatti parte sempre da un principio di organicità, di continuità sensibile tra lo spazio e l’uomo. Considera quest’ultimo come l’elemento scalare, indispensabile per la comprensione dell’intorno, ma anche il punto di origine attorno al quale per successive domande, risonanze e amplificazioni si definiscono i termini dell’architettura. La partecipazione concreta allo spazio da parte dell’uomo (alle sue dimensioni di profondità, ampiezza, altezza, alle sue qualità cromatiche, alle caratteristiche dei materiali di cui è composto) è una traduzione simultanea dell’esistenza stessa dell’architettura.

Fluidi (messo in scena, in collaborazione con la compagnia Ipadò, nel luglio 1983) è il primo progetto che prevede la coesistenza del paesaggio urbano, il profilo compatto della rinascimentale Mantova, con quello naturale (il Lago di Sotto, uno dei bacini che circondano la città) ma fortemente antropizzato, condizionato dalle opere dell’uomo: quasi una chiave di volta, una soluzione di continuità in quel percorso che vede il sommo artificio e il mondo

13 primigenio ai propri estremi, ma sempre tratti di un unico segmento. Antonio Attisani parla di un “confronto con l’acqua e con la storia. Accettare la scena d’acqua e l’azione ambientale vuol dire affrontare lo spaesamento che può derivare dall’incontrollabile, dal preesistente ‘organico’, vuol dire concepire il proprio progresso come assunzione di nuove difficoltà e di volerle affrontare con un atto pubblico, intrinseco a una concezione teatrale di respiro sociale e non imprigionata in un narcisismo formalistico”²³. Una serie di passaggi che segnano l’accentuarsi del distacco dalle estetiche di superficie e il progressivo affinarsi di una riflessione sul Teatro Architettura come linguaggio autonomo che trova il principale veicolo nell’uso della luce: “la luce coerente del laser costruisce attimi di architettura, segna percorsi possibili, traiettorie infinite, tracciando il limite di un linguaggio che sta tra la geometria e la poesia”²⁴.

L’anno seguente viene allestito a Firenze sull’Arno, nel tratto tra Ponte Vecchio e Ponte alle Grazie, *Intervallo*. Lo spettacolo esprime in forma ancora più compiuta questo punto di vista mettendo in campo tutti gli espedienti linguistici a disposizione. Quando viene realizzato sono passati appena due anni dalla costituzione del gruppo, anni densi di un lavoro che ha visto la produzione di uno dei maggiori successi di Krypton, *Eneide*, con innumerevoli repliche in Italia e la presenza al La Mama Theatre di New York, una fittissima rassegna stampa, e un premio nazionale. Una crescita artistica che permette a Cauteruccio di confrontarsi con una scena ampia cinque-

²³ Antonio Attisani, *Cammini incrociati*, dal programma di sala dello spettacolo, 1983.

²⁴ Giancarlo Cauteruccio, note di regia, 1983.

14 cento metri, e uno degli sky-line più noti del mondo come fondale e contenitore dello spettacolo. Si definisce qui un'idea del paesaggio "materiale complesso che si dà per infinite fughe prospettiche producendo visioni infinite"²⁵, come sequenza di avvenimenti la cui successione, o la presenza simultanea, deve essere evidenziata attraverso l'azione tecnologica e performativa. Ed è ancora la luce a indicare la trama dell'architettura taciuta, o sottintesa, sulla pelle della città; la luce che proietta strutture bidimensionali sulle superfici irregolari dei monumenti affacciati sul fiume, o che crea ambienti tridimensionali, individua punti di vista, percorsi e transiti non convenzionali e incalza l'addentrarsi nella città dello spettatore, munito di nuove sensibilità, di chiavi di lettura mai utilizzate. Una sua parte "viene qui ripresentata, concentrandovi in un istante i frammenti dello straniero che sempre la abita [...]". Allora la città (ma qualunque opera 'fluida') si rende visibile per straniamento, e l'intervallo è il momento in cui si acquista l'energia per conoscere"²⁶. Considerando *Intervallo*, e in generale il teatro architettura, da questo punto di vista, l'opera acquisisce un effetto autenticamente straniente (proprio secondo il senso dato al termine dai formalisti russi), genera relatività, osservatori critici; e, in modo all'apparenza paradossale, per raggiungere questi esiti persegue il disegno di un coinvolgimento immersivo dello spettatore, una diretta evoluzione di quella visione di ambiente totale, pervasivo.

La cifra stilistica è quella del postmoderno più sofisticato: l'assemblaggio di materiali elettronici e

"organici" (subacquei, acrobati e danzatori agiscono dentro e fuori dal fiume; sull'acqua galleggiano sculture in polistirolo e altre imbarcazioni che accolgono i performer), di derivazioni dall'immaginario pop e dalla cultura letteraria e artistica (cyborg e naumachie rinascimentali, sonorità elettroniche e i versi di Dino Campana), di contributi di artisti e linguaggi diversi (le immagini proiettate sono di Alfredo Pirri, le musiche originali di Andrea Venturoli e dello stesso Cauteruccio), si muove su territori di sperimentazione analoghi a quelli di Laurie Anderson quando nelle sue performance mette in gioco storia dell'arte e icone del consumismo, rendendo ambiguo "il riferimento sociale delle sue rappresentazioni, mantenendole al di fuori di un singolo medium che potesse reincluderle come *arte alta*"²⁷. Né manca l'assemblaggio di testi diversi, raramente originali, più spesso tratti da repertori letterari e filosofici disparati, e combinati per fornire un'ulteriore impaginazione di significati in tutto diversi da quelli contenuti in origine.

Tuttavia *Intervallo*, e così anche *Metamorfosi*, si nutrono di una vibrante tensione poetica che punta a una sintesi in grado andare oltre l'esuberato tecnocratico, al di là di quella "pornografia dei media" che lo stesso Lyotard sintetizzava come l'estrema distorsione della sua formulazione di postmoderno. Qui si mette in evidenza un ulteriore segmento di discontinuità tra il Teatro Architettura di Krypton e la vulgata postmodernista: la nostalgia per alcune forme, e un sommesso volgersi indietro alla ricerca del senso di stupore o di meraviglia, stati emotivi indotti attra-

²⁷ Hal Foster, 1984, in H. Foster, R. Krauss, Y. A. Bois, B. H. D. Buchloch, *Art since 1900. Modernism, Antimodernism, Postmodernism*; ed. cons. *Arte dal 1900*, Bologna 2006, p. 597).

²⁵ Cauteruccio, cit., 1983.

²⁶ Antonio Attisani, *Intervallo*, dal programma di sala, 1984.

verso la totalizzazione dello spazio e una magnificenza del disegno (che evoca l'universo rinascimentale, altra caratteristica di Krypton già ricordata).

È *Metamorfosi*, presentato come evento inaugurale del Festival Ars Electronica di Linz²⁸ nel 1986, a categorizzare le linee del Teatro Architettura. Il progetto prevede il coinvolgimento a tutto raggio della centrale Hauptplatz della città austriaca, con la realizzazione di architetture fisiche temporanee (vengono costruiti, con strutture tubolari, una monumentale piramide a gradoni, alta diciotto metri, e due parallelepipedi) e con un contingente di effetti luce e laser: la città storica viene intesa come il simbolo di una trasformazione, da qui il titolo, operata dall'uomo e dalla sua capacità manipolatrice, di cui la tecnologia contemporanea rappresenta la più avanzata e seducente manifestazione. La tecnologia elettronica, come protesi del suo intelletto, ha ora il compito di riscrivere la storia: "con la sua velocità, il suo incanto, la sua espressiva fisicità, il suo linguaggio ha scritto sui muri del tempo, ha raccontato una infinita storia in un solo istante. Spazio e tempo hanno completato la propria metamorfosi"²⁹.

Questo pensiero viene dispiegato in un sistema già fortemente connotato da l'intervento umano, stratificato dalla storia e rinnovato quotidianamente da abitanti e turisti che attraversano la piazza. E il progetto acquisisce un valore ancora più emblematico e universale quando viene riproposto in una

²⁸ Krypton presenta alla quinta edizione del festival austriaco anche la produzione teatrale *Angeli di luce*.

²⁹ Giancarlo Cauteruccio, *Notes for a scenic script*, in *Ars Electronica Linz, 20-27 juni 1986, Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft*, Linz 1986, p. 40.

15 nuova versione a Firenze³⁰, in quello spazio stereometrico, concepito come imitazione della natura e suo superamento, ineguagliato esempio di rappresentazione scenografica della città, che è Piazza Santissima Annunziata, la cui forma è determinata dall'Ospedale degli Innocenti di Filippo Brunelleschi; la "precisione del disegno"³¹ del loggiato costituisce la matrice per quella composizione simmetrica la cui misura viene posta da Krypton al centro dell'azione. Intervenedo su questo habitat – occidentale, costruito, storico, riconoscibile – Cauteruccio ribadisce l'idea di una continua mutazione determinata dall'uomo contemporaneo. Un uomo che, in forza della cultura scientifica dell'età moderna, e potenziato dagli strumenti della ricerca tecnologica, si pone sempre come altro rispetto all'ambiente, osservatore e artefice, in un rapporto di continuo dialogo con quanto lo circonda, sia che si tratti di forme vegetali, rocciose o di altre costruzioni umane.

Ma lo spazio, e nel caso specifico la piazza di due antiche città europee, non è mai un contenitore neutro, e soprattutto non subisce in modo inerte l'intervento artistico: l'architettura ha un tessuto reattivo, entra nel rapporto con l'artista come antagonista e genera un dialogo che, già nella fase di scrittura dà origine a idee e sollecitazioni sulla cui traccia il progetto stesso si modella: "la città inizia a danzare, le facciate degli edifici iniziano a parlare tra loro, l'interno e l'esterno si sciolgono in un momento poetico unificante"³². E tutto questo accade in larghis-

³⁰ L'allestimento fiorentino viene realizzato nel settembre 1986, pochi mesi dopo Linz, nell'ambito del programma "Firenze capitale della cultura europea".

³¹ Eugenio Battisti, *Filippo Brunelleschi*, Milano 1976, p. 46.

16 sima parte grazie al possibilità di rendere sensibili le superfici attraverso la luce che “rivela completamente le strutture della piazza, e ne ridisegna le dinamiche, le morfologie; i confini tra il reale e l'immaginazione sono capovolti”³³. Questo ribaltamento delle opzioni percettive crea lo spazio per uno spettacolo dove l'architettura è “allo stesso tempo uno scenario disgiunto dallo spettatore e un contenitore che lo coinvolge e lo fa diventare parte dell'evento”³⁴. Ma la macchina scenica, anche nella sua più evoluta versione, equipaggiata di tecnologie che la rendono immateriale, non esclude mai la misura, la presenza e la capacità sensoriale del corpo.

Il corpo, la natura e l'artificio

La “corporeità e la fisicità” sono, infatti, inevitabilmente presenti: il corpo dell'attore, del danzatore o del performer, costituiscono il termine, l'inesauribile risorsa, per un confronto che per Krypton è sempre necessario, anzi è l'espressione di un'urgenza che racchiude e preannuncia una beckettiana e controversa sfiducia verso le tecnologie che diverrà patente dagli anni Novanta in poi. Proprio l'incontro con Samuel Beckett chiama Cauteruccio come regista e attore a mettere in gioco la propria fisicità – i corpi di *Forse. Uno studio su Samuel Beckett*, del 1989, preparano il coinvolgimento di *Finale di partita*, 1997 e 2013, e de *L'ultimo nastro di Krapp*, 2003.

Incapace di immaginare un universo che possa fare a meno della figura umana, Cauteruccio la estre-

mizza e la riduce in forme di cyborg (o di alieno, oppure di mutante); la camuffa sotto lucidissime patine di luce, latex e metallo; la sottrae fisicamente e la restituisce attraverso gli strumenti elettronici e digitali; la mimetizza tra le geometrie dei cantieri, sopra i profili delle pietre o dietro le ombre mobili della vegetazione; la scaglia lontano e la appiattisce sulla superficie degli edifici, delle montagne.

Il corpo innestato e smaterializzato di Regina Martino in *Corpo* (1982) anticipa la proliferazione di sensi che si svilupperà intorno alla polisemia della presenza fisica nella cultura degli anni Novanta. A distanza di oltre venti anni dalle prime esperienze della Body Art il corpo torna a essere protagonista sulla scena artistica e nel dibattito filosofico come elemento problematico, come veicolo di significati profondi, di portati simbolici, di carichi identitari, di proiezioni su futuri stati di coscienza – “con lacerti post-umani, brani interfacciati, carni martoriate o esaltate, protesi d'ogni tipo, sempre più orfano di vincoli sessuali o razziali”³⁵. Il decennio è segnato dalla mostra che Jeffrey Deitch porta in giro per l'Europa, *Post Human*, fondamentale per la comprensione di una intera generazione di artisti attivi ancora oggi attorno alla definizione del superamento di limite biologico³⁶. Il panorama italiano, non particolarmente originale sul piano della creazione artistica, è alimentato da una fitta schiera di teorici e studiosi che nel 1997 in larga parte verranno coinvolti nel

³⁵ Lea Vergine, *Body Art e storie simili*, 1974-2000 Milano, p. 272.

³⁶ La mostra viene allestita tra il 1992 e il 1993 a Losanna, Torino, Atene e Amburgo; cfr. Jeffrey Deitch, *Post Human*, catalogo della mostra, Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, Rivoli-Torino 1992.

³² Giancarlo Cauteruccio, cit., 1986, p. 40.

³³ *Ibidem*.

³⁴ Pina Izzi, *Aurora elettronica*, in *Ars Electronica...*, 1986, p. 37.

progetto di Krypton *Corpo sterminato*³⁷ dove, tra gli altri appuntamenti, si terranno una performance di Franko B. e un talk di Orlan.

Lo spettacolo rappresenta una sintesi di tutti i temi che Cauteruccio carica nell'elemento fisico quando allestisce le proprie visioni di Teatro Architettura, ma non solo, dimostrando anche qui una autonomia di pensiero “nella modernità tecnologica assume la coscienza di una nuova contaminazione di protesi e di virtualità, di carne e di nuova materia [...]”. La tecnologia rivela l'imperfezione del corpo, riscontrando una artisticità nella macchina che solo l'uomo può scoprire attraverso una ricerca estrema”³⁸. In *Corpo sterminato* riverbera lo stesso corpo che attraversa tutti i precedenti allestimenti – gli acrobati e i sommozzatori di *Intervallo*, i performer e i vigili del fuoco arrampicati sulle facciate della Hauptplatz, i guerrieri troiani di *Eneide* e tutti gli altri corpi del teatro di Krypton, da Medea agli adepti pitagorici – sempre elemento vettoriale, indispensabile nella regia del teatro e delle architetture di luce. Qui si presenta, finalmente, nella sua miseria di carne e patologia, nel suo splendore di simbolo del tempo, e viene visto da vicino, architettura esso stesso, sintetico e primordiale.

³⁷ Contestualmente alla messa in scena dell'omonimo spettacolo di Krypton “il Teatro Studio di Scandicci diventa il centro del dibattito internazionale sul tema tra corpo e tecnologia [...]”. Il teatro ospita progetti e workshop firmati da Carlo Infante e Dario Evola, mentre al convegno internazionale di studi *In cam'azione* prendono parte Francesca Alfano Miglietti, Antonio Caronia, Mario Perniola, Franco Berardi, Ernesto Francalanci, Massimo Canevacci, Sadie Plant, Michel Maffessoli, Pierre Lévy, Lea Vergine, Alberto Abruzzese e Pier Luigi Capucci”, Giancarlo Cauteruccio, cit., 2010, p. 79.

³⁸ Dario Evola, cit., 2010, p. 24.

17 La completa appartenenza del profilo fisico al Teatro Architettura di Krypton impone una precisazione sulla sua vocazione. L'arte, scrive Walter Benjamin, “si limita a presupporre la natura fisica e spirituale dell'uomo ma, in nessuna delle sue opere, la sua attenzione. Poiché nessuna poesia è rivolta al lettore, nessun quadro allo spettatore, nessuna sinfonia agli ascoltatori”³⁹. L'opera di Teatro Architettura, ugualmente, prevede la partecipazione, anche reattiva, dell'uomo, crea ambienti in cui la sua presenza è una componente individuata precisamente, e irrinunciabile. Ma non impone mai lo “spettatore” quale destinatario, come avviene invece nella logica dell'intrattenimento costruito per specifici target di pubblico, prendendo come guida e punto di riferimento quel “concetto di ricettore ideale”, di cui parla Benjamin, “nocivo in tutte le indagini estetiche”⁴⁰.

La centralità del corpo come medium nella composizione del disegno registico, la sintassi della sua relazione con la storia e con lo spazio diventa ancora più pregnante quando viene inserito in luoghi aperti. Qui viene costruita una forma di reversibilità del corpo come dispositivo di misurazione dell'architettura: è piuttosto l'architettura, lo spazio che accoglie e contiene il corpo, a fornire nuovi parametri di valutazione, mettendo in luce una sua capacità metamorfica e l'enorme potere nascosto nell'azione fisica.

L'architettura, e più generalmente l'ambiente, si carica dunque di senso sommerso e crea nello spettatore aspettativa per una parusia, uno svelamento che acquisisce una sfumatura particolarmente lirica

³⁹ Walter Benjamin, *Schriften*, 1955; ed. cons. *Il compito del traduttore*, in Renato Solmi (a cura di), *Angelus novus*, Torino 1962-1995, p. 38.

⁴⁰ *Ibidem*.