

Il disegno all'opera. Ambientazioni, evocazioni e suggestioni visive nei fondali scenografici delle opere liriche

Enrico Cicalò

Abstract

L'opera lirica può essere considerata un'opera d'arte totale, una tra le espressioni performative più multidisciplinari e multimediali. In essa la rappresentazione scenica si configura come una vera e propria forma di sinestesia artistica, dove convergono i linguaggi della musica, della drammaturgia, della coreutica, della poesia e delle arti figurative. Queste ultime, in particolare, definiscono l'estetica dello spettacolo attraverso scenografie, allestimenti, illuminotecnica, trucco e costumi. Nella messa in scena dei libretti operistici, un ruolo cruciale è affidato alle immagini: che siano dipinte o proiettate, esse evocano ambientazioni, suggeriscono emozioni e stimolano suggestioni, facilitando la comprensione della trama e immergendo il pubblico nella narrazione.

Nonostante l'evoluzione della scenotecnica – che ha visto l'affermazione di elementi scultorei e architetture tridimensionali – il disegno e le immagini bidimensionali mantengono una centralità assoluta. Oggi, tuttavia, la tradizione si evolve nelle proiezioni digitali, che garantiscono maggiore flessibilità creativa e un abbattimento dei costi di produzione.

Questo articolo discute il contributo del disegno alla riuscita delle opere liriche, a partire dalla presentazione della lunga e radicata tradizione dei fondali dipinti sino all'esplorazione delle più avanzate forme di proiezione e retroproiezione digitale di immagini su materiali sia opachi che semitrasparenti, per evidenziare l'attualità del disegno e delle scienze grafiche all'interno delle arti performative e la sua capacità di attualizzarsi alla luce delle nuove tecnologie.

Parole chiave: opera lirica, immagini, disegno, fondali scenografici, proiezioni scenografiche.

Introduzione

«All the world's a stage,
And all the men and women merely players.
They have their exits and their entrances,
And one man in his time plays many parts»
[Shakespeare 1623, 146-149]

L'opera lirica è una forma d'arte composita che integra musica, testo, danza, recitazione, moda, arti visive in una performance unitaria. Di tutte le performance teatrali, le opere liriche sono sicuramente quelle che sono riuscite a penetrare maggiormente nell'immaginario collettivo, per le trame narrative, le caratterizzazioni dei personaggi e, soprattutto, per la componente visiva, che vede protagonista ambientazioni

sempre diverse e originali capaci di trasportare lo spettatore all'interno delle storie e di luoghi lontani. L'opera è, quindi, un'arte anche visiva oltre che uditiva. In essa l'immagine si fonde con la musica creando un'opera d'arte totale, quella *Gesamtkunstwerk* teorizzata nel XIX secolo da Richard Wagner che rappresenta l'unificazione delle arti, dove il disegno scenografico e architettonico contribuisce in maniera significativa alla costruzione dell'atmosfera (fig. 1). Con Wagner, la progettazione della forma-spettacolo si estende infatti al disegno del teatro e al controllo della dimensione visiva, anche attraverso un uso della pittura che si mette al servizio dello scenario del dramma [Wagner 1895] per la costruzione di un'esperienza "immersiva" *ante litteram*.

Nel corso della sua storia, l'opera ha subito le influenze delle diverse tendenze artistiche e, allo stesso tempo, ha a sua volta influenzato le arti visive. Numerosi sono gli artisti che si sono confrontati con questo tema [Perrelli 2024]: a titolo esemplificativo si possono citare i fondali metafisici di Giorgio De Chirico per la *Cavalleria rusticana* di Mascagni per il Teatro alla Scala del 1942, le scenografie di Mario Sironi per *Tristan und Isolde* di Wagner del 1948, sempre per il Teatro alla Scala, *Il Flauto magico* di Mozart di David Hockney del 1978 (fig. 2), o *Elektra* di Strauss di Gae Aulenti del 1994.

La documentazione iconografica dell'opera lirica – dai bozzetti per costumi e scenografie ai manifesti di spettacolo – è un repertorio fondamentale per comprendere come il disegno e l'immagine abbiano contribuito a definire l'immaginario collettivo dell'opera, nelle diverse forme di disegno progettuale, di testimonianze visive destinate alla diffusione e di immagine promozionale nei poster, ognuna con una propria funzione narrativa e comunicativa nella costruzione dell'opera come evento visuale [Piscitelli 2022].

Tuttavia, è nei fondali disegnati che il disegno assume un ruolo da protagonista nella performance operistica, capace di partecipare al senso dell'evento tanto quanto musica e parola. Con l'espressione “fondale scenografico” si intende la superficie che fa da sfondo all'azione e dà carattere allo spazio drammatico. Storicamente, questa superficie veniva dipinta con scene prospettiche di paesaggi, architetture o ambientazioni narrative, permettendo al pubblico di percepire un luogo scenico illusorio rappresentato attraverso le tecniche prospettiche [Pagliano 2002]. Il fondale, dunque, non deve essere inteso come un mero apparato decorativo, ma come un elemento complesso che partecipa attivamente alla produzione di senso dello spettacolo operistico [Cruciani 2005].

L'iconografia dell'opera lirica non è solo una traduzione del libretto, ma le due componenti, verbale e visiva, dialogano costantemente [Viale Ferrero 2002]. La scena è governata dal principio di semiotizzazione [Zich 2024], per il quale ogni oggetto scenico non si limita a rappresentare sé stesso, ma diventa un'unità semiotica che rinvia a significati designati all'interno di una rete di codici eterogenei. L'immagine scenica nell'opera agisce come un sistema di segni che può entrare in contrasto o in sinergia con il testo verbale e quello musicale, creando nuovi livelli di senso [De Matinis 1982]. Il fondale scenografico opera attraverso una funzione di denotazione e connotazione. Se la denotazione permette allo spettatore di identificare

il luogo dell'azione, la connotazione attiva significati e simbolismi secondari legati al clima emotivo, alla condizione sociale o alla memoria storica del dramma.

Per il melodramma, il disegno scenografico segue codici visivi spesso prestabiliti che devono rendere immediatamente riconoscibili i luoghi del mito o della storia attraverso un preciso vocabolario grafico. Basti pensare alle caratterizzazioni ambientali della *Madama Butterfly* di Puccini o della *Carmen* di Bizet, che devono necessariamente richiamare stilemi rispettivamente nipponici o ispanici, o alle atmosfere celestiali del prologo e dell'epilogo di *Me-fistofele* di Boito (fig. 1) o de *Il Flauto Magico* di Mozart (figg. 2, 3) contrapposte a quelle infernali del sabba delle streghe del secondo atto della stessa opera. Sono architetture effimere che hanno segnato profondamente la storia della rappresentazione e dell'architettura disegnata, ma che sono andate perdute, ad eccezione di alcuni episodici disegni che – come auspicato da Massimiliano Ciammaichella nelle sue ricerche più recenti – meriterebbero forme di tutela e di archiviazione sistematizzata all'interno di un «Archivio dell'Effimero» [Ciammaichella 2022; 2024a; 2024b].

Dal fondale decorativo al fondale prospettico

Le prime tracce di fondali scenografici possono essere ritrovate nei *pinakes* del teatro greco, tavole dipinte poste dietro la scena risalenti al V secolo a.C. Di questi artefatti racconta Agatarco di Samo il quale, intorno al 460 a.C., realizzò il primo trattato di pittura prospettica per un fondale di Eschilo, come riportato da Vitruvio in *De Architectura*. Questa *skênè* fissa, decorata con intercolumni e porte, utilizzava dipinti pseudo-prospettici per sfondare la scena, percorrendo l'illusione rinascimentale. Nel teatro romano, i fondali si evolvono poi con le *trigoni versatiles* – corrispondenti alle *periactoi* greche: prismi rotanti con facce dipinte che permettevano cambi di scena rapidi integrando elementi vegetali o architettonici.

Sarà poi nel Rinascimento italiano che le scene dipinte assumono una forma più strutturata. La prima testimonianza risalirebbe al 1508 anno della rappresentazione della *Cassaria* di Ludovico Ariosto a Ferrara [Nicoll 1971; Titomanlio 2019]: in quell'occasione comparve «una contracta et prospettiva di una terra cum case, chiese, campanili et zardini» [Campori 1896, p. 49], dipinta da Pellegrino da Udine. Pochi anni dopo, nel 1513 a Urbino, la scena



Fig. 1. Proiezioni su fondali trasparenti per il prologo di *Mefistofele* di Arrigo Boito, Teatro Lirico di Cagliari, 2023.

dipinta compare come sfondo a strutture tridimensionali raffiguranti scorci cittadini per la messa in scena della *Calandria* del Bibbiena. Quest'ultima fu riproposta l'anno seguente a Roma con le scenografie di Baldassarre Peruzzi, il quale continuò a integrare fondali dipinti e architetture sceniche [Mancini 1966, Nicoll 1971].

Grazie agli studi della prospettiva da parte di Filippo Brunelleschi, Leon Battista Alberti e Piero della Francesca, la tecnica scenografica viene poi codificata e il disegno smette di essere mero ornamento per farsi "costruttore di mondo". La prospettiva diviene così lo strumento essenziale per la produzione di scenografie realisticamente spazializzate [Zammerini 2012]. Il passaggio dalla scena fissa a quella prospettica e illusionistica è documentato dalla trattatistica del XVI e XVII secolo, in particolare quella di Sebastiano Serlio. Nel suo *Secondo libro di prospettiva*

[Serlio 1545], egli sistematizza l'uso della prospettiva come strumento grafico per costruire scenografie basate su fughe, piani inclinati e quinte, inaugurando la tradizione del disegno scenico come architettura applicata (fig. 4).

Dal fondale prospettico al fondale atmosferico

La scenografia, originatasi nel Rinascimento per merito di figure come Baldassarre Peruzzi, Sebastiano Serlio, Guidobaldo del Monte e Vincenzo Scamozzi, ha vissuto un'accelerazione durante il Manierismo. A partire da questa fase, il perfezionamento estremo dei mezzi espressivi porterà a una complessità senza precedenti: l'uso di prospettive con molteplici punti di fuga e di inquadrature audaci porterà a scardinare la rigidità classica. Questo processo di

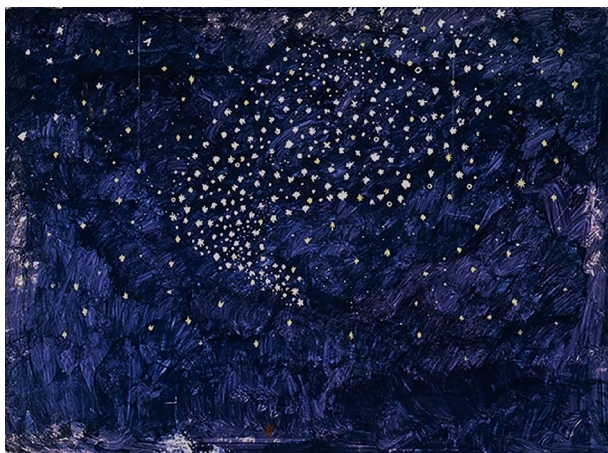


Fig. 2. David Hockney, *La regina della notte*. Scenografia per *Il flauto magico* di Wolfgang Amadeus Mozart per il Glyndebourne Opera, 1977.

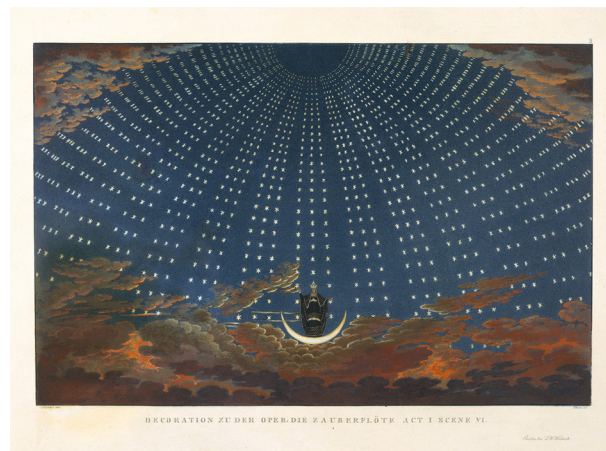


Fig. 3. Karl Friedrich Schinkel, *La regina della notte*. Scenografia per *Il flauto magico* di Wolfgang Amadeus Mozart per il Königlich Opernhaus di Berlino, 1816.

sofisticazione ha anticipato la concezione spaziale tipica del Barocco, dominata dall'inganno visivo e dallo stupore dell'illusionismo. [Pagliano 2011]. Con l'avvento del Barocco, il fulcro della messa in scena si sposta verso la meraviglia e il dinamismo. I disegni della famiglia Galli Bibiena introducono la "veduta per angolo" [Biggi 2015], rompendo la centralità prospettica rinascimentale (fig. 5), ampliando le possibilità narrative dello spazio e operando una trasformazione del luogo teatrale in uno spazio "infinito" [Viale Ferrero 1970]. Parallelamente, l'evoluzione dall'opera barocca alla *tragédie en musique* francese segna il passaggio della scenografia da pura illusione architettonica a vero strumento drammaturgico. In questo contesto, le scene disegnate costituiscono un linguaggio visivo autonomo, dove il concetto di "meraviglioso" e l'uso della tecnologia diventano elementi poetici attivi. Le fonti documentarie (partiture, libretti, apparati iconografici) dimostrano inoltre come la scena trasformabile fosse parte costitutiva dell'effetto narrativo, un esempio è *Thésée* del 1675, dove la struttura visiva anticipa e commenta l'azione musicale [Stevens 2015]. Come evidenziato da Mercedes Viale Ferrero [1970] nella sua analisi su Filippo Juvarra, il disegno scenico si fa più aereo, meno vincolato alla rigidità strutturale e più propenso alla suggestione atmosferica. È in questa fase che il fondale smette di essere un "muro dipinto" per farsi, a tutti gli effetti, "atmosfera".

Il Rinascimento è anche il momento in cui si possono rintracciare i prodromi dell'opera lirica [Abbate, Parker 2023], e dunque anche il suo legame con l'immagine, quando scenografi come Bernardo Buontalenti iniziano a progettare macchine teatrali per le corti medicee integrando disegni prospettici con musica drammatica. Gli "intermedi" fiorentini del Cinquecento, descritti da Angelo Solerti ne *Gli albori del melodramma* [Solerti 1904], uniscono dipinti illusionistici ad arie liriche, prefigurando l'opera come *Gesamtkunstwerk* teorizzata da Wagner [Bolpagni 2011]. Un secolo dopo, la *Pratica di fabricar scene e machine ne' teatri* di Nicola Sabbatini [1638] costituisce il primo repertorio organico di scenotecnica, con tavole che illustrano cambi di scena, effetti "naturali" e prime soluzioni di illuminazione, mostrando come il fondale dipinto sia già pensato in funzione dell'interazione con luce e macchine.

Il rapporto tra disegno e opera lirica diventa particolarmente evidente nel momento in cui la scenografia diventa una disciplina autonoma. Lo spazio della rappresentazione scenica diviene un quadro a tre dimensioni che lo scenografo crea con la libertà compositiva di un pittore, potendo tuttavia disporre nel proprio linguaggio di immagini che si combinano con volumi, masse plastiche e luci, che diventano elemento drammatico e teatralizzante della rappresentazione. Scenografi come Pierre-Luc-Charles Cicéri

e Philippe Chaperon, attivi nel XIX secolo, non furono soltanto artigiani tecnici ma creatori di immagini teatrali, i cui disegni scenografici per produzioni operistiche costituirono parte integrante della costruzione dell'identità dell'opera lirica e della sua ricezione pubblica. È, questo, il momento in cui, con l'avvento del Romanticismo, i fondali disegnati si orientano verso paesaggi naturalistici di grande impatto emotivo [Mancini 1966].

Lo stesso Chaperon realizza fondali panoramici per opere wagneriane per l'Opéra di Parigi, enfatizzando le suggestioni atmosferiche (fig. 6). Si avvia così quella metamorfosi che porterà il disegno teatrale dall'illustrare i luoghi, a evocare atmosfere ed elementi psicologici. Il disegno non descrive più il luogo dell'azione, ma lo interpreta. Il segno grafico non serve più a imitare ma a suggerire stati d'animo e tormenti interiori dei personaggi.

Dal fondale atmosferico al fondale performativo

All'inizio del XX secolo, il fondale disegnato subisce un attacco teorico che porterà alla sostituzione del realismo pittorico con linee geometriche più astratte e giochi di luce e ombre [Mancini 1975, Perrelli 2024]. Adolphe Appia, nel suo *La mise en scène du drame wagnérien* [Appia 1895], criticò i fondali pittorici statici, proponendo spazi tridimensionali illuminati dinamicamente. Lo stesso Appia in *Die Musik und die Inszenierung* [Appia 1899] teorizza un'immagine scenica che nasce dal ritmo musicale. Influenzato dalle opere wagneriane a Dresda e dall'apprendistato con Hugo Bähr, considerato il padre dell'illuminazione tedesca, Appia propose una coreografia di luce e spazio [Palmer 2021]. Nei suoi scritti respinse i fondali pittorici, a favore della sperimentazione della "luce attiva", ovvero il fascio direzionale creato dalle ombre, contro la "luce passiva", fissa e diffusa. Appia immaginò proiezioni modulate come musica, integrate con gli elementi scenografici in un'esperienza immersiva e propose la sostituzione del disegno statico con "spazi ritmici" dove è la luce che disegna l'atmosfera in tempo reale, anticipando concettualmente la proiezione moderna. I suoi disegni per le opere di Wagner sostituiscono il dettaglio descrittivo con l'interazione tra masse geometriche e chiaroscuro [Appia 1899; Palmer 2015] (fig. 7). Contro la "tela morta" dei fondali dipinti, Appia invoca piani, scale e masse architettoniche [Nicoll 1971] su cui la luce – diffusa o concentrata – modella l'azione in



Fig. 4. Sebastiano Serlio. Scena comica da Il primo libro dell'architettura, 1545, p. 157.

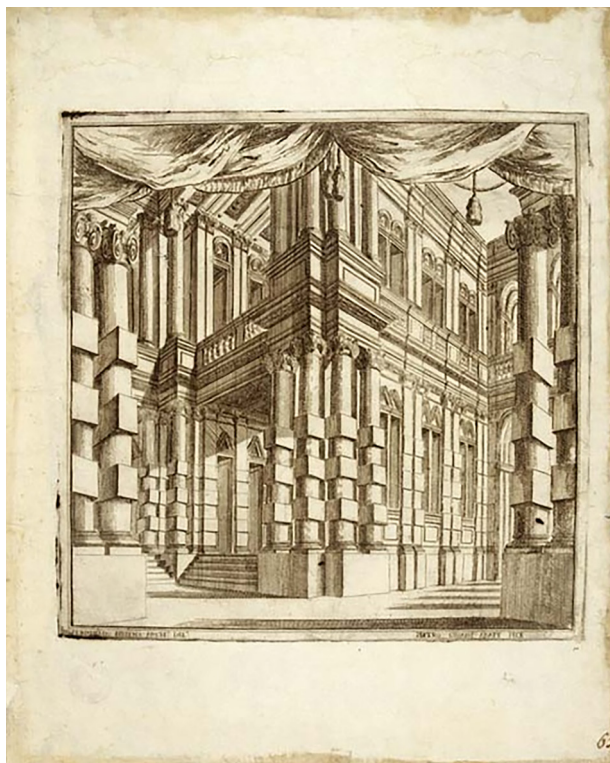


Fig. 5. Ferdinando Galli detto Bibiena. Disegno della scena per un'opera teatrale, 1718.

unità col corpo dell'attore e con la musica. L'eredità apiana non cancella tuttavia il fondale dipinto [Crabtree, Beudert 2012], ma ne relativizza la funzione, aprendo la strada a fondali luminosi e proiettivi in cui l'immagine è astratta, variabile e temporale più che figurativa e stabile. Successivamente Edward Gordon Craig, nel suo saggio *The Art of the Theatre* [Craig 1905], propose un uso del disegno che tende all'astrazione piuttosto che copiare la realtà e gli *screens*, schermi mobili monocromi o debolmente texturizzati che accolgono la luce, trasformando il fondale in una presenza scultorea. Grande oppositore della scenografia dipinta, Craig caratterizzò i suoi allestimenti con il prepotente inserimento di elementi tridimensionali, massicce presenze simboliche costituite da forme solide elementari, tra le quali il movimento degli attori fosse plasticamente armonizzato [Perrelli 2024].

Dal fondale performativo al fondale proiettato

Con l'avvento delle innovazioni tecnologiche del XXI secolo i fondali disegnati perdono la loro centralità a favore delle scenografie tridimensionali e dei fondali proiettati. Così come la scenografia architettonica affonda, come già visto, le sue radici nel Rinascimento, anche la storia delle tecniche di proiezione ha radici ben più antiche. Già Sabbatini, in *Pratica di fabricar scene e machine ne' teatri* [Sabbatini 1638], descrive lanterne magiche come forma di proiezione primitiva. Tra Sette e Ottocento, accanto al fondale dipinto si afferma poi ancora maggiormente questa forma di fondale proiettato. La lanterna magica si diffonde come dispositivo di proiezione che attraverso lastre di vetro dipinte, scorrimenti e sovrapposizioni crea animazioni e trasformazioni luminose sui fondali. Anche nel diorama introdotto da Louis Daguerre sono presenti effetti luminosi ottenuti mediante proiezione; le enormi tele dipinte a doppia faccia su supporti traslucidi venivano illuminate con luci colorate e variate nel tempo anticipando il principio del fondale reso "vivo" mediante la sola modulazione luminosa [Perrelli 2024].

Con il teatro d'ombre europeo, e soprattutto con la fantasmagoria, la proiezione diventa spettacolo ancora più immersivo. La fantasmagoria, sviluppata nel tardo XVIII secolo, utilizzava versioni modificate della lanterna magica per proiettare immagini spettrali e dinamiche su velari o teli scenici, creando illusioni di movimento e trasformazione di figure nello spazio scenico. Nella seconda metà



Fig. 6. Philippe Chaperon. Fondale per il Faust di Charles Gounod all'Opéra di Parigi, 1865.

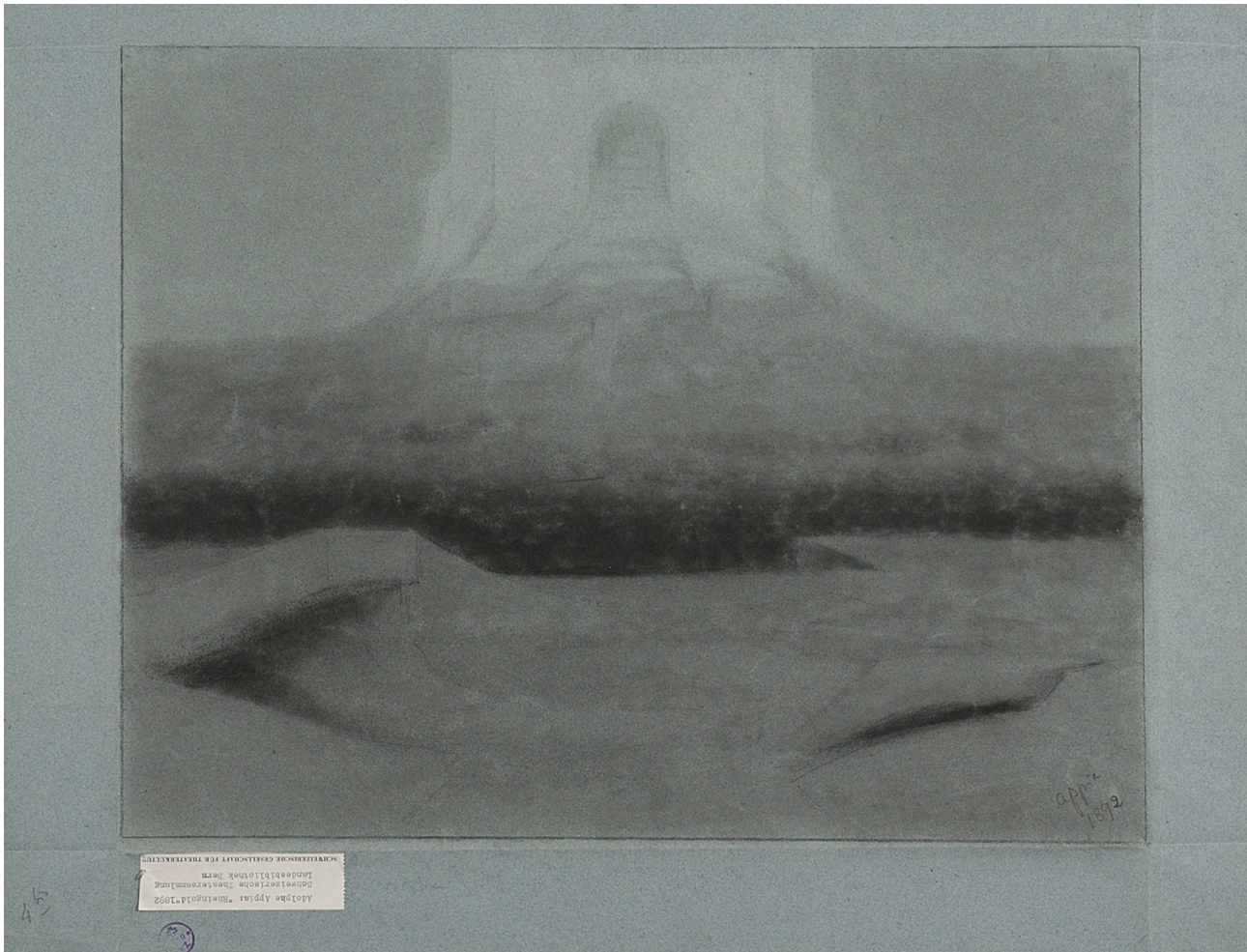


Fig. 7. Adolphe Appia. Scenografia per l'Oro del Reno di Richard Wagner, 1892.

dell'Ottocento, l'illusione dei *Pepper's Ghost* applica il principio della proiezione riflessa per ottenere apparizioni fantasmatiche che coesistono con attori reali, ibridando fondale pittorico e immagine riflessa su vetro [Robinson 2014]. Altre forme di proiezioni ottiche sono state poi le fotopitture animate di Charles-Émile Reynaud che alla fine dell'Ottocento dimostrano l'esistenza di una forma primitiva di proiezione animata che trasformava la superficie scenica in un dispositivo visuale in movimento, attraverso proiezioni animate composte da lastre di vetro dipinte a mano che mostravano sequenze narrative con accompagnamento sonoro.

Tuttavia, è con Josef Svoboda che la proiezione diventa elemento strutturale della scenografia. In *Lanterna Magica* del 1958, fondali proiettati su schermi trasparenti integravano la scena attoriale con filmati, creando livelli multidimensionali [Titomanlio 2019]. Svoboda introduce il concetto di "scena psicoplastica", dove il disegno non è più impresso su tela, ma fluttua nello spazio tramite specchi e superfici riflettenti. L'immagine proiettata di Svoboda non nega il disegno, ma lo rende fluido, permettendo alla scenografia di seguire il tempo della musica [Perrelli 2024].

Con l'adozione delle tecnologie digitali e dei proiettori video, il fondale scenografico ha acquisito poi nuove e inedite dimensioni espressive [Dixon 2015]. Le proiezioni digitali consentono oggi di trasformare superfici piane e tridimensionali in ambienti visivi dinamici, caratterizzati da immagini animate, texture in movimento e scenari in evoluzione. Questo approccio offre allo scenografo nuove possibilità narrative, contribuendo a definire atmosfere, tempi e spazi scenici in maniera più fluida rispetto ai fondali statici. La proiezione trasforma il fondale in un "paesaggio mentale", dove il disegno può scomporsi, deformarsi o svanire in sincronia con l'aria musicale [Fuchs 2004].

Anche nella lirica, l'uso di media digitali nella scenografia trasforma il disegno in immagine dinamica, integrando proiezioni, scenografie virtuali e superfici interattive che diventano parte integrante della performance [Vincent 2021]. Le superfici di proiezione non sostituiscono completamente il fondale pittorico, ma integrano e trasformano la sua funzione, trasformando il teatro in una piattaforma visiva ibrida dove immagine, luce e movimento dialogano con l'azione performativa. In queste, la proiezione digitale non annulla la presenza del disegno pittorico ma lo arricchisce visivamente, conferendo movimento, profondità e trasformazione nel tempo reale allo spazio di scena.

Numerose sono le sperimentazioni che hanno portato a diffondere e affermare l'ibridazione di immagini statiche, proiezioni dinamiche e azione attoriale anche nel contesto della lirica. Basti pensare alla *Madama Butterfly* di Robert Wilson del 1993, che usa proiezioni minimaliste su fondali bianchi (fig. 8). A *Tristan und Isolde* del 2005 di Bill Viola che sovrappone video slow-motion alla musica di Wagner (fig. 9). In Italia, nel 2000, Hugo de Ana integra, per l'*Aida* all'Arena Verona, proiezioni 3D su fondali dipinti. Ne *Il Flauto Magico* di Mozart diretto da Barrie Kosky nel 2012, i cantanti interagiscono invece con disegni animati che ricalcano l'estetica del cinema muto (fig. 10). In questo caso, il fondale disegnato non è scomparso, ma si è fatto dinamico attraverso l'animazione digitale.

La tecnologia del *video mapping*, infine – applicata non solo su superfici piane ma anche su oggetti tridimensionali e architetture sceniche – rappresenta un'ulteriore frontiera per i fondali proiettati [Monteveri 2011]. Tale tecnica permette oggi di creare immagini che si adattano alle forme fisiche dell'ambiente scenico, aumentando l'effetto di immersione e integrando immagini animate nello spazio tridimensionale.

L'avvento delle proiezioni digitali non ha soppiantato completamente i fondali tradizionali, ma ha introdotto una nuova relazione sinergica tra superfici pittoriche e superfici di proiezione. I fondali retroproiettati o ciclorami – fondali continui spesso usati come superficie neutra per la proiezione – fungono da supporto visivo che coniuga la tradizione del dipinto scenico con le immagini digitali.

Dal fondale proiettato al fondale algoritmico

Negli ultimi decenni la scenografia lirica ha progressivamente integrato tecnologie digitali avanzate, dando vita a fondali algoritmici che trascendono la pittura scenica tradizionale per diventare ambienti visivi dinamici e generativi, capaci di evolvere in tempo reale in relazione alla musica, alla regia e all'azione scenica. Nell'opera contemporanea, il disegno proiettato può sincronizzarsi poi con la partitura attraverso algoritmi di *sound reactivity*. L'uso di software di codifica creativa permette di trasformare le frequenze sonore e il timbro dei cantanti in input per scenografie digitali reattive. Queste tecnologie non si limitano a decorare, ma instaurano un dialogo "estetico-matematico" tra la macchina e l'opera, portando l'illusionismo barocco verso una nuova frontiera:

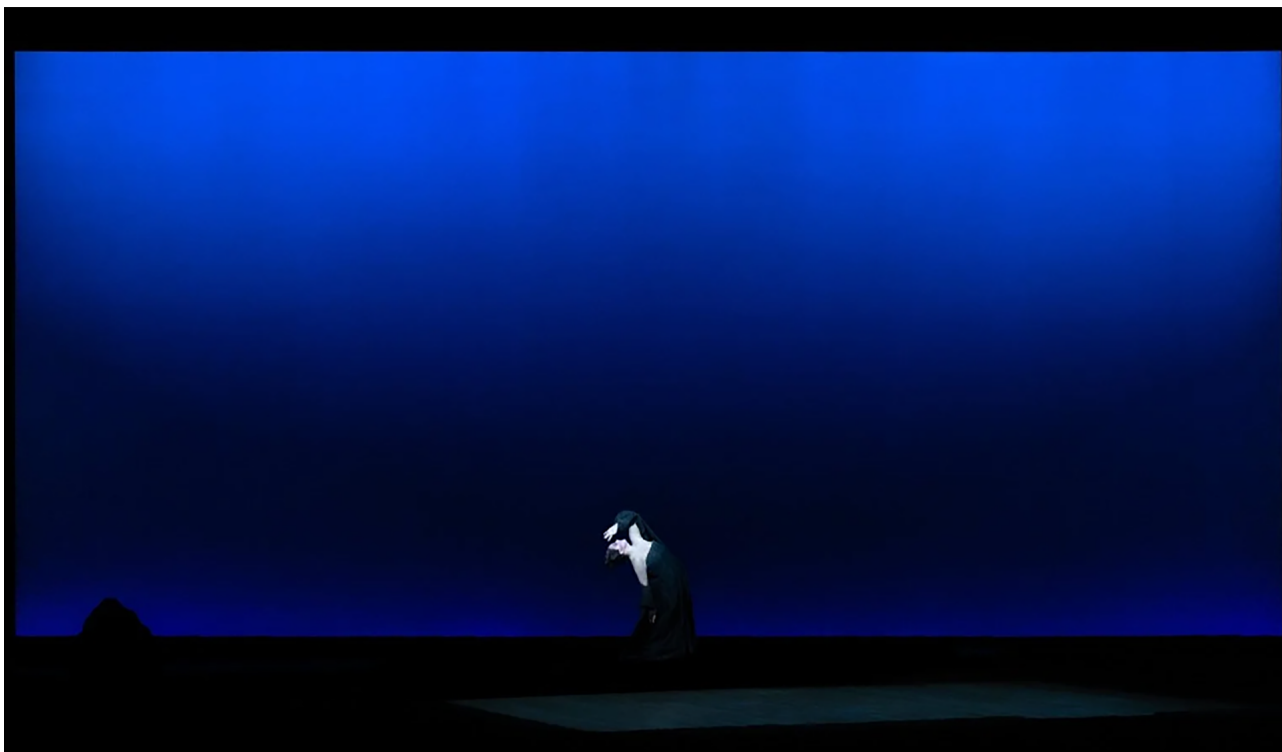


Fig. 8. Robert Wilson. Scenografia per *La Madama Butterfly* di Giacomo Puccini, alla National Opera di Parigi, 1993.

quella di una spazialità computazionale che, citando i principi della *generative art*, si rigenera autonomamente a ogni recita, rendendo ogni performance un evento visivo unico e irripetibile. Una delle prime applicazioni di grafica generata in tempo reale e *sound-reactive* nell'ambito operistico è legata alla produzione di *Bluebeard's Castle* alla Hungarian State Opera (fig. 11), dove Andrew Quinn e Nima Gazestani hanno realizzato visual generativi che reagivano alla musica dal vivo tramite *TouchDesigner*. In questo caso le immagini sul fondale non sono statiche ma evolvono in relazione alle linee sonore e agli eventi musicali, creando una corrispondenza dinamica tra audio e scena visiva. L'integrazione di sistemi algoritmici e generativi nella scenografia contemporanea segna il passaggio dal fondale statico a un ecosistema visivo dinamico,

capace di reagire in tempo reale agli stimoli acustici e performativi. In questo contesto, il fondale non è più una rappresentazione prefissata, ma il risultato di un processo computazionale. I fondali scenografici algoritmici stanno rivoluzionando le produzioni operistiche contemporanee, consentendo la generazione dinamica di ambienti immersivi anche attraverso l'impiego di intelligenza artificiale e algoritmi generativi, che integrano elementi tradizionali con innovazioni digitali per amplificare l'impatto narrativo e visivo. Un esempio magistrale è rappresentato dalla produzione de *Il flauto magico* curata da Michael Hansmeyer nel 2018 per il Théâtre Royal La Monnaie / De Munt di Bruxelles (fig. 12), dove la struttura architettonica della scena è stata generata tramite algoritmi di suddivisione geometrica complessa, creando forme



Fig. 9. Bill Viola. Proiezioni per il *Tristano e Isotta* di Richard Wagner all'Opéra National di Parigi, 2005.

organiche impossibili da progettare con metodi tradizionali. Questi esempi evidenziano come l'impiego di sistemi digitali e algoritmici – tra cui videoproiezioni in tempo reale, mapping e visualizzazioni generative – stia ridefinendo la relazione tra spazio scenico e performance, permettendo di rappresentare concetti astratti, effetti soprannaturali o paesaggi impossibili con un grado di fluidità e interazione prima impensabile nelle produzioni liriche tradizionali.

Conclusioni

Il percorso tracciato in questo contributo ha messo in evidenza come il fondale scenografico costituisca uno degli elementi centrali attraverso cui l'opera lirica costruisce il proprio immaginario visivo e la propria efficacia drammaturgica. Dalle prime superfici dipinte del teatro antico fino agli ambienti algoritmici contemporanei, il disegno all'opera si è progressivamente trasformato



Fig. 10. Barrie Kosky. Fondali animati per il Flauto Magico di Wolfgang Amadeus Mozart, 2012.



Fig. 11. Scenografie per *Il castello di Barbablù* di Béla Bartók alla Hungarian State Opera, 2011.

Fig. 12. Michael Hansmeyer. Scenografia per *Il flauto magico* per il Théâtre Royal de La Monnaie de Bruxelles, 2018.

da strumento di rappresentazione spaziale a dispositivo semantico complesso, capace di dialogare con musica, parola, gesto e luce.

L'evoluzione storica del fondale mostra una continuità concettuale che attraversa linguaggi, tecniche e tecnologie: il passaggio dal fondale decorativo a quello prospettico, poi atmosferico, performativo e infine proiettato e algoritmico, non segna una successione di rotture, ma una stratificazione di possibilità. In ogni fase, il disegno scenografico ridefinisce il proprio ruolo mantenendo una costante fondamentale: la capacità di evocare mondi, di orientare la percezione dello spettatore e di rendere visibili dimensioni emotive, simboliche e narrative che la musica e il testo, da soli, non potrebbero pienamente esprimere.

Alla luce di queste considerazioni, emerge con forza la necessità di riconoscere al disegno scenografico – e in particolare ai fondali, spesso effimeri e dispersi – uno statuto culturale e storiografico autonomo. La loro documentazione, conservazione e archiviazione non rispondono solo a un'esigenza di tutela del patrimonio teatrale, ma rappresentano uno strumento imprescindibile per comprendere l'evoluzione del pensiero visivo applicato alla scena e il modo in cui l'opera lirica ha contribuito, nel tempo, a formare e trasformare l'immaginario collettivo. In definitiva, l'opera continua a essere per il disegno un luogo privilegiato di sperimentazione, dove tradizione e innovazione si incontrano, rendendo la scena lirica uno spazio sempre aperto alla reinvenzione del visibile.

L'introduzione delle tecnologie digitali e degli algoritmi generativi non ha annullato il ruolo del disegno, bensì ne ha ampliato il campo d'azione, trasformandolo in un sistema dinamico e temporale, sensibile al ritmo musicale e alle variazioni performative. Il fondale, da superficie stabile, diventa così paesaggio mentale e ambiente reattivo, capace di rinnovarsi a ogni rappresentazione. Il passaggio dal fondale prospettico a quello atmosferico, e infine a quello algoritmico, rivela una parabola evolutiva precisa: la progressiva smaterializzazione del segno grafico. Se nel Rinascimento il disegno "costruiva" il mondo attraverso il rigore geometrico della prospettiva, oggi il codice computazionale "genera" ambienti fluidi che reagiscono in tempo reale alla vibrazione del canto e della musica. Questa evoluzione non ha annullato la natura del disegno, ma ne ha esteso i confini, trasformandolo da immagine statica in evento performativo.

Autore

Enrico Cicalò, Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica, Università degli Studi di Sassari, enrico.cicalo@uniss.it

Riferimenti bibliografici

- Abbate, C., & Parker, R. (2023). *Storia dell'opera*. Torino: EDT.
- Appia, A. (1895). *La mise en scène du drame wagnérien*. Paris: Leon Chailley.
- Appia, A. (1899). *Die Musik und die Inszenierung*. München: F. Bruckmann.
- Biggi, M. I. (2015). Illusione prospettica e immagine pittorica. La scenografia del primo Settecento. *Studi Pergolesiani*, n. 9, pp. 41-52.
- Bolpagni, P. (2011). La questione del Gesamtkunstwerk dai primi romantici a Wagner. *De Musica*, n.15.
- Campori, G. (1896). *Notizie per la vita di Lodovico Ariosto*. Firenze: Sansoni.
- Ciammaichella, M. (2022). Memory of the Ephemeral. Towards a Digital Archive of Italian Baroque Theatre and Scenography. *Disegno*, n.10, pp.147-160.
- Ciammaichella, M. (2024 a). Archivi delle arti performative e patrimoni intangibili di teatralità istituenti. In L. Farroni e M. Faienza (a cura di) *Gli archivi di architettura nel XXI secolo: I luoghi delle idee e delle testimonianze*, pp. 92-99. Roma: RomaTrE-Press.
- Ciammaichella, M., Ena, R., Liva, G., (2024 b). *Tutto il mondo è teatro. Digitalizzazione, accessibilità e valorizzazione della scena scomparsa*. Napoli: La scuola di Pitagora.
- Crabtree, S., & Beudert, P. (2012). *Scenic art for the theatre*. London: Routledge.
- Craig, E. G. (1905). *The Art of the Theatre*. Edinburgh: T.N. Foulis.
- Cruciani, F. (2005). *Lo spazio del teatro*. Roma-Bari: Laterza
- De Marinis, M. (1982). *Semiotica del teatro. L'analisi testuale dello spettacolo*. Milano: Bompiani.
- Dixon, S. (2015). *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, Massachusetts: MIT press.
- Fuchs, E., & Chaudhuri, U. (Eds.). (2002). *Land/Scape/Theater*. Ann Arbor, Michigan: University of Michigan Press.
- Mancini, F. (1966). *Scenografia italiana. Dal Rinascimento all'età romantica*. Milano: Fabbri.
- Mancini, F. (1975). *L'evoluzione dello spazio scenico dal naturalismo al teatro epico (Vol. 5)*. Bari: Edizioni Dedalo.
- Monteverdi, A. M. (2011). *Nuovi media, nuovo teatro: teorie e pratiche tra teatro e digitalità (Vol. 2)*. Milano: Franco Angeli.
- Nicoll, A. (1971). *Lo spazio scenico*. Roma: Bulzoni.
- Pagliano, A. (2002). *Il disegno dello spazio scenico*. Milano: Hoepli.
- Pagliano, A. (2011). Prospettive meravigliose: i paesaggi illusori di Giuseppe Galli Bibiena. *Agribusiness Paesaggio & Ambiente*, n. XVI, V. 1, pp. 70-76.
- Palmer, S. (2015). A 'choréographie' of light and space: Adolphe Appia and the first scenographic turn. *Theatre & Performance Design*, n. 1, (1-2), pp. 31-47.
- Palmer, S. (2021) A Staging Revolution through Light and Music: Adolphe Appia, Wagner and Hugo Bähr. In R. Illiano, (ed.) *Performing Arts and Technical Issues. Staging and Dramaturgy: Opera and The Performing Arts*, 4. Turnhout: Brepols.
- Perrelli, F. (2024). *Storia della scenografia. Dall'antichità al Novecento*. Roma: Carocci.
- Piscitelli, M. (2022). The Opera in Images. Iconography of the Mise-en-Scène in the 19th Century. *img journal*, n. 7, pp. 230-247.
- Robinson, A. (2014). "All Transparent": Pepper's Ghost, Plate Glass, and Theatrical Transformation. In R. Schweitzer, M., Zerdy, J. (eds), *Performing Objects and Theatrical Things*. Palgrave Macmillan, London.
- Sabbatini, N. (1638) *Pratica di fabricar scene e machine ne' teatri*. Ravenna: per Pietro de i Paoli, e Gio. Battista Giouanelli stampatori camerali
- Serlio, S. (1545). *Il primo libro di architettura*. Paris: de l'imprimerie de lehan Barbé.
- Solerti, A. (1904). *Gli albori del melodramma*. Milano: Sandron.
- Stevens, B. (2015). The production of space in the "tragédie en musique": "absence effects". In Svoboda, J. (1990). *The Secret of Theatrical Space*. New York: Applause Theatre Books.
- Titomanlio, C. (2019). *Sul palco. Storia della scenografia e dell'architettura teatrale*. Firenze-Lucca: VoLo.
- Vincent, C. (2021). *Digital scenography in opera in the twenty-first century*. London: Routledge.
- Viale Ferrero, M. (1970). *Filippo Juvarra scenografo e architetto teatrale*. Torino: Pozzo.
- Vitruvio, P.M. (1997). *De architectura* (Ferri, S., a cura di). Einaudi. (Opera originale pubblicata ca. 15 a.C.)
- Zammerini, M. (2012). *Cambio di scena. La scenografia teatrale: architettura tra realismo e astrazione*. Roma: Kappa.
- Zich, O. (2024). *Aesthetics of the Dramatic Art: Theoretical Dramaturgy*. Prague: Karolinum Press.
- Wagner, R. (1895). *The art-work of the future (Vol. 1)*. London: Kegan Paul, Trench, Trubner & co.