



La rappresentazione: un dialogo fra disegno e teatro

Massimo Malagugini

Abstract

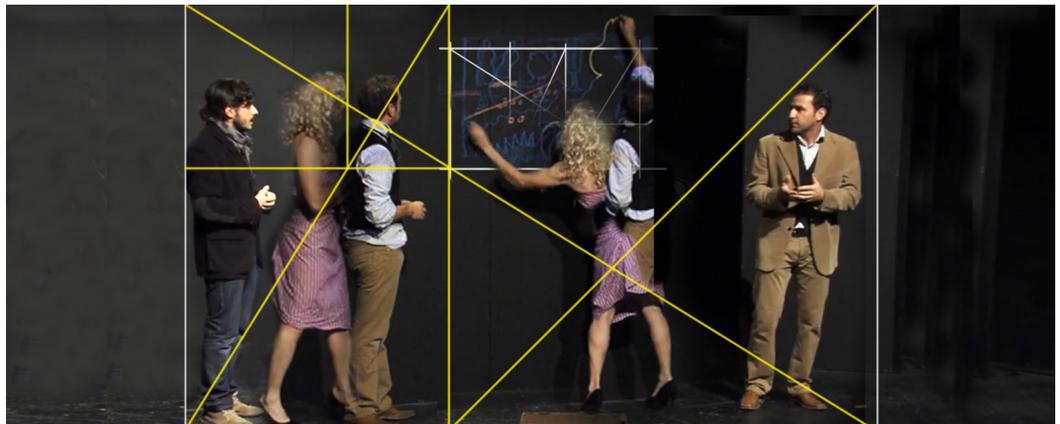
La rappresentazione è l'atto di rappresentare e se il più delle volte il termine è riferito soprattutto a opere pittoriche, grafiche e scultorie che chiamano in causa le discipline del disegno, in senso più ampio la rappresentazione fa riferimento anche agli ambiti teatrale, cinematografico e televisivo.

Da quanto emerge dalla definizione stessa, si capisce come il termine *rappresentazione* sia legato in modo indissolubile tanto al disegno quanto al teatro. Un legame che sembra esistere anche fra le due stesse discipline. A ulteriore conferma di quanto detto basti riflettere su come, in ambito teatrale, il disegno sia sempre stato il mezzo espressivo fondamentale per la definizione e la realizzazione degli apparati scenografici e, fin dall'antichità, le narrazioni mitologiche e religiose siano state oggetto di rappresentazioni pittoriche e di rappresentazioni teatrali. Oltre a questo, alcune sperimentazioni drammaturgiche contemporanee si basano per l'appunto su forme di rappresentazione grafica.

In via sperimentale, nell'ambito di una collaborazione con la compagnia teatrale DeiDemoni e con il Centro Interdipartimentale del Teatro Universitario del Falcone, è stato messo a punto uno spettacolo teatrale la cui narrazione prende il via dalla rappresentazione grafica. Quando il potere narrativo della parola sembra mostrare alcuni limiti, subentra allora una narrazione grafica realizzata direttamente dagli attori che, disegnando sulle quinte nere, le trasformano – scena dopo scena – in un apparato grafico capace di dare vita ai personaggi della narrazione con i quali i due attori interagiranno fino a instaurare un vero e proprio dialogo fra disegno e teatro.

Parole chiave

Teatro, disegno, comunicazione, scenografia, narrazione



Rappresentare: tutto in una parola

Per definizione, la rappresentazione è l'atto di rappresentare. È, cioè, l'attività e l'operazione di rappresentare con figure, segni e simboli sensibili, o con processi vari, anche non materiali, oggetti o aspetti della realtà, fatti e valori astratti, e quanto viene così rappresentato [1]. Se il più delle volte, il termine viene impiegato per opere pittoriche, grafiche e scultoree che, inevitabilmente, fanno riferimento alle discipline del disegno, in senso più esteso lo stesso termine appartiene agli ambiti teatrali, cinematografici e televisivi.

In campo matematico la rappresentazione corrisponde alla visualizzazione mediante il disegno (generalmente un grafico o un diagramma) di una funzione, in modo da visualizzare l'andamento di un fenomeno. Ed è sempre lo stesso termine che sta ad indicare la realizzazione di uno spettacolo teatrale, nonché lo spettacolo stesso presentato al pubblico.

In età medievale le sacre *rappresentazioni* erano mirate alla narrazione di particolari episodi e avvenimenti descritti nelle sacre scritture; avvenimenti ed episodi che erano già stati oggetto di rappresentazioni grafiche venivano riproposte ai fedeli attraverso una rappresentazione teatrale. Allo stesso modo si possono considerare rappresentazioni sacre moltissime opere artistiche antiche (dipinti, affreschi, mosaici, disegni, etc.) che nascono da una matrice religiosa e visualizzano, con ampi margini di libertà da parte dell'autore, episodi sacri. Considerazioni analoghe valgono anche per le rappresentazioni mitologiche, oggetto, nel mondo classico, sia di rappresentazioni grafiche, sia di allestimenti teatrali.

Dalla definizione del termine *rappresentazione* si può dedurre come la parola stessa sia legata in modo indissolubile tanto al disegno, quanto al teatro. Così come abitualmente si discute di *rappresentazione grafica* o pittorica, così si parla anche di *rappresentazione teatrale*.

Si tratta di un legame (fra disegno e teatro) che è espresso dal termine stesso e che trova le sue origini fin dall'antichità. In età rinascimentale tale legame diventa imprescindibile, come testimoniano gli innumerevoli trattati di architettura che si occupano tanto di disegno quanto di teatro, individuando nella disciplina del disegno il mezzo espressivo fondamentale per la realizzazione degli spazi scenici.

Gli antichi consideravano la *skenografia* una disciplina fortemente legata all'architettura e capace di restituire una rappresentazione illusiva delle strutture architettoniche [Boffito 1993, p. 29]. Lo stesso Vitruvio, in due notissimi passi del *De Architectura Libri X*, afferma che accanto all'*Ich-nographia* (la pianta) e all'*ortographia* (l'alzato) si usa la *scaenografia* (verosimilmente la visione prospettica), suggerendo ai trattatisti rinascimentali di impiegare gli studi prospettici proprio per la realizzazione delle scenografie dipinte. Il disegno (la rappresentazione prospettica) diventa allora il mezzo con il quale si realizzano le scene: vere e proprie architetture illusorie che contribuiscono all'efficacia della rappresentazione teatrale [Nicoll 1992, pp 83-100].

Uno dei più evidenti esempi di questa contaminazione fra disegno e teatro è certamente l'apparato scenografico realizzato da Vincenzo Scamozzi fra il 1584 e il 1585 per le scene lignee a prospettiva accelerata, disposte all'interno del Teatro Olimpico di Vicenza. Lo Scamozzi, alla morte del Palladio, fu chiamato a realizzare delle prospettive lignee tridimensionali, per l'*Edipore*, spettacolo inaugurale del Teatro Olimpico. L'intento del progettista fu quello di rappresentare le sette vie di Tebe poste al di là della *valva regia* e delle altre porte secondarie presenti nella facciata lignea concepita dal Palladio; quello che sarebbe dovuto essere un allestimento temporaneo non fu più rimosso e ancora oggi si può apprezzare questa sapiente elaborazione delle regole prospettiche. [Villa 2003]

Volendo analizzare la relazione fra le due arti non si può omettere il fondamentale contributo che il disegno ha dato alla comunicazione e alla diffusione degli eventi teatrali a cominciare dalle opere di Alphonse Mucha, la cui attività di grafico è stata fortemente condizionata dal legame che egli ha avuto con l'ambiente teatrale. Fu infatti l'attrice Sarah Bernhardt, raffigurata dall'artista nel manifesto del 1894 per il dramma *Gismonda* di Victorien Sardou, a richiedere con continuità i preziosi contributi disegnati all'artista ceco. La "divina Sarah", infatti, stipulò con Mucha un contratto della durata di sei anni (dal 1895 al 1900), durante i quali egli disegnò manifesti, scenografie teatrali, costumi e gioielli, lavorando occasionalmente anche come consulente artistico. Quello di Mucha è soltanto uno degli esempi in cui il disegno – e il disegnatore – si mette al servizio del teatro superando i semplici aspetti pittorici e influenzando l'allestimento stesso dell'opera drammaturgica. Recentemente, a Milano, si è svolto un

convegno in cui si è affrontato il tema della contaminazione fra i codici visivi e il teatro con particolare riferimento all'opera di Albe Steiner (del quale nel 2022 ricorre il centenario della nascita) i cui progetti di comunicazione visiva hanno fortemente contribuito all'edificazione dell'istituzione teatrale milanese fondata da Strehler e alla sua immagine identitaria [2]. Per il Piccolo Teatro di Milano, fra gli anni '60 e '70, lavorò anche un altro importante disegnatore che legò per oltre un trentennio il suo nome ad una istituzione teatrale genovese. Si tratta di Emanuele Luzzati e del *Teatro della Tosse*. Dopo aver avviato importanti collaborazioni con attori e registi che agli albori degli anni '60 promossero nel capoluogo genovese un nuovo tipo di teatro sperimentale, nel 1975, insieme a Tonino Conte e Aldo Trionfo, fondò il *Teatro della Tosse*. In tale contesto il lavoro delle diverse figure – soprattutto del regista Conte e dello scenografo Luzzati - fu fortemente integrato al punto da non riuscire a individuare i confini fra regia e scenografia. In particolare, il *premio Ubu* che Luzzati ricevette nel 1995 per la migliore scenografia teatrale italiana dell'anno per le scene di *Pinocchio*, conferma quanto detto. La trasposizione scenica del *Pinocchio* di Collodi fu un'idea che aveva da sempre appassionato sia Tonino Conte sia Lele Luzzati, i quali consideravano questo classico per l'infanzia uno straordinario racconto d'avventura, forse il più significativo della letteratura italiana, certamente adeguato per realizzare una messa in scena a cavallo fra il teatro e il disegno. I due riuscirono a raccontare *Pinocchio* con le parole di Collodi e le immagini di Emanuele Luzzati, allestendo uno spettacolo ricchissimo di immagini e di colori e sostanzialmente di invenzioni drammaturgiche tese a restituire l'atmosfera poetica e la straordinaria parlata del grande romanzo. Oggi la relazione fra disegno e teatro sembra andare ben al di là di quanto accadeva negli anni scorsi: alcune sperimentazioni drammaturgiche, infatti, dimostrano come il disegno possa oltrepassare il semplice ruolo di mezzo espressivo per la realizzazione delle scenografie e l'avvento dei nuovi strumenti digitali sta portando ad una vera e propria *fusion* fra le due arti, al punto che alcuni spettacoli si basano proprio sul disegno e sui fenomeni percettivi ad esso legati. Lo spettacolo *Scheherazade*, allestito nel marzo del 2022 al *Teatro Espace* di Torino, impiega una scenografia fatta di illustrazioni che vengono proiettate in scena e i cui disegni – opera di importanti firme dell'illustrazione italiana [3] - avviano la narrazione di ogni episodio; si è provato, in tal modo, a dare continuità fra i disegni e la narrazione teatrale. Nel 2010, un network di artiste milanesi mise in scena un innovativo spettacolo dal titolo *Illustrazioni in corso* (fig. 01) che, traendo ispirazione dalle ombre cinesi e appoggiandosi al suono

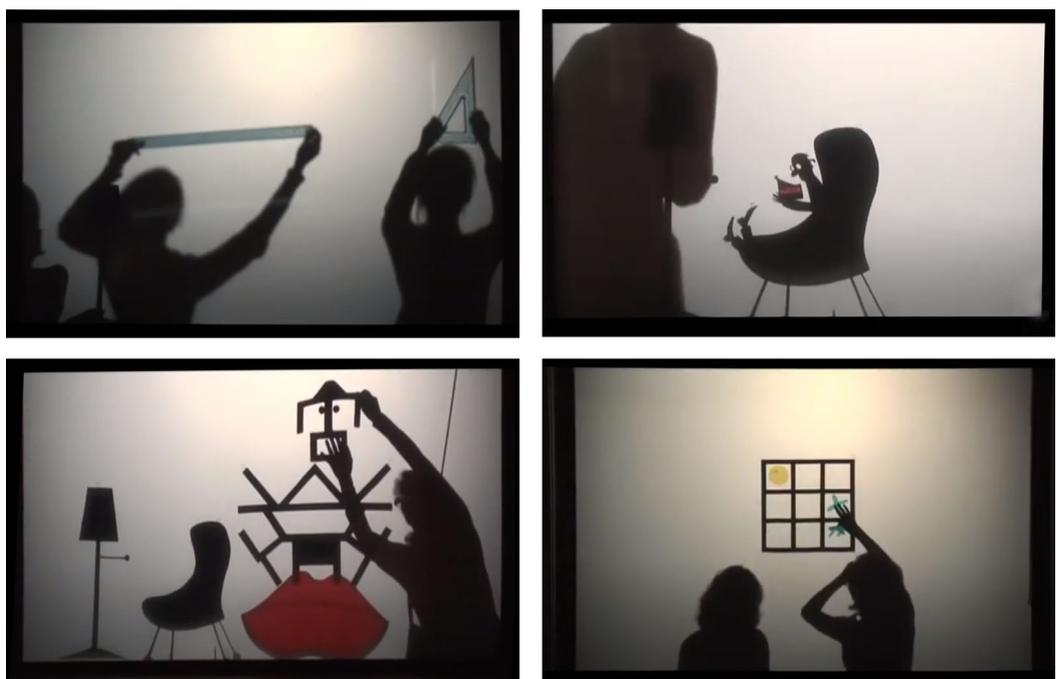


Fig. 01. Immagini tratte dallo spettacolo *Illustrazioni in corso*, Milano, 2010.

della fisarmonica di Max Jurcev, lasciava che fossero le sagome bidimensionali dei personaggi e degli oggetti disposti sulla scena e animati dalle performers, ad avviare una narrazione legata al mondo del design italiano. Un altro esempio di performance teatrale che prova a unire la narrazione teatrale con il disegno realizzato in scena è stata ispirata all'*Assemblea teatro* dal romanzo di Calvino *Il Visconte dimezzato*, per la regia di Renzo Sicco (fig. 02). Accompagnato dalle note dell'*ensemble*, il disegnatore realizzava su una lavagna le illustrazioni del racconto che venivano proiettate simultaneamente sullo sfondo della scena. In questo caso risulta anche abbastanza evidente l'analogia con il lavoro sviluppato da Osvaldo Cavandoli attraverso il suo personaggio de *La Linea*, protagonista di un cartone animato divenuto famoso (e premiato) (fig. 03: Frammenti di uno dei molti video animati de *La Linea*, disegnati dalla mano di Osvaldo Cavandoli. < <https://www.youtube.com/watch?v=GV3BqbsyaUk>> - consultato il 28 febbraio 2022).

L'animazione si basava su un divertentissimo omino che percorreva una linea virtualmente infinita di cui è anch'esso parte integrante. Il personaggio incontrava nel suo cammino numerosi ostacoli e si rivolgeva al disegnatore con un particolare *grammelot* derivato dal dialetto milanese, affinché gli disegnasse la soluzione ai suoi problemi. Non si trattava di uno spettacolo teatrale, ma comunque di una produzione video in cui la rappresentazione scenica era dichiarata fin da subito come una narrazione disegnata in tempo reale. Altri spettacoli teatrali hanno tentato di fondere la narrazione con una scenografia disegnata da una sorta di *deus ex machina* che interagisse con gli attori contribuendo alla nascita e allo sviluppo della narrazione stessa. Talvolta questo effetto è stato ottenuto mediante la proiezione "in diretta", sul fondale del palcoscenico, di una lavagna luminosa sulla quale la mano del disegnatore realizzava gli elementi caratterizzanti l'ambientazione della scena e, talvolta, anche i personaggi secondari che intervenivano nella narrazione.



Fig. 02. Scene tratte dallo spettacolo *Il Visconte dimezzato*, tratto dal romanzo di Italo Calvino, per la regia di Renzo Sicco.

Un altro tipo di performance che sembra unire la rappresentazione teatrale a quella grafico-pittorica ha preso campo in questi ultimi anni: si tratta dei *Tableaux vivants* - generalmente ispirati a famose opere pittoriche - che ripropongono al pubblico una tradizione nata nel Settecento. In questi spettacoli - a cavallo fra la rappresentazione teatrale e la performance artistica - le opere si compongono davanti agli occhi degli spettatori per culminare in una composizione di figure che riproduce l'opera originale con attori in carne e ossa. Già la preparazione della scena, con gli attori che si muovono ordinatamente sul palco disponendo l'attrezzatura necessaria, è di grande suggestione, anche perché sostenuta da musiche adeguate e di grande impatto emotivo e valorizzata da uno studio illuminotecnico che esalta ogni singolo dettaglio. [Malagugini (2018), pp. 2543-2554] Benché non si tratti propriamente di una narrazione teatrale, è inequivocabile la commistione fra il disegno - in tal caso l'opera pittorica - e il teatro; questo tipo di sperimentazione viene, talvolta, anche messa in pratica dagli attori durante la loro formazione. Geraldine Baron [4], allieva di Lee Strasberg e membro dell'Actors Studio Hollywoodiano, durante i seminari rivolti alla formazione di attori professionisti, era solita far svolgere un esercizio di improvvisazione che partisse proprio da un'opera pittorica, il "quadro" come



Fig. 04. *La resurrezione di Lazzaro* (Michelangelo Merisi: 1609) rappresentata nello spettacolo di Ludovica Rambelli: preparazione del tableau e scena finale a confronto con l'opera originale.

lo definiva lei. Ogni allievo, impiegando oggetti di attrezzeria ed eventualmente coinvolgendo altri attori, doveva ricostruire sulla scena l'esatta immagine raffigurata nell'opera prescelta. Una volta composto il "quadro", - e dopo averlo fotografato per verificare successivamente la coerenza con l'originale - con l'ausilio di una traccia musicale selezionata dall'allievo, l'immagine statica si sarebbe dovuta animare seguendo poco più che un canovaccio e lasciando ampio spazio all'improvvisazione suggerita tanto dall'immagine di partenza, quanto dalla narrazione che via via si sarebbe sviluppata. Il disegno, in tal modo, diventava esso stesso una performance teatrale, esattamente come accade nei *Tableaux vivants* presentati al pubblico (fig. 04).

Una rappresentazione teatrale fatta a disegni

Gli innumerevoli tentativi che sono stati sviluppati integrando il teatro con le discipline della rappresentazione possono suggerire un approccio innovativo anche alla stesura di testi drammaturgici. In questo senso il disegno potrebbe diventare non soltanto elemento di supporto alla narrazione, bensì elemento fondativo della narrazione stessa. È stato di spunto a questo lavoro l'approccio performativo che ha reso note e preziose presso tutta la comunità scientifica del disegno (e non solo) le lezioni del professor Gaspare De Fiore, il quale immancabilmente esponeva gli esiti dei suoi studi e delle sue ricerche affiancando alle sue doti oratorie le straordinarie capacità espressive che

hanno sempre caratterizzato la sua carriera e i suoi disegni. Con una gestualità rapida, priva di incertezze e fortemente comunicativa, riusciva a visualizzare con immediatezza ogni ragionamento proposto evocando immagini straordinarie capaci di coinvolgere qualunque uditore. Osservare chi disegna con padronanza è sempre interessante ed affascinante: chi non si ferma ad osservare un artista di strada che esegue rapidamente un'opera effimera sulla pavimentazione impiegando dei semplici gessetti? Chi non è incuriosito dalle linee tracciate a matita su un foglio da un ritrattista che immortalava il suo modello? O ancora, chi non rimane affascinato dagli essenziali segni tracciati con il pennarello da un fumettista intento a riprodurre un personaggio o una vignetta? Più i gesti sono rapidi e sicuri, maggiore è l'interesse che si riesce a suscitare. Da queste considerazioni ha preso il via l'idea di "teatralizzare" il disegno, ovvero di "disegnare" in teatro (fig. 05). In questa direzione si è mosso il progetto della compagnia teatrale Dei Demoni - ripreso recentemente nell'ambito di una collaborazione con il Centro Interdipartimentale del Teatro Universitario del Falcone - che intende coniugare le capacità attoriali di alcuni componenti della compagnia con le loro capacità grafiche. L'obiettivo è quello di rendere performativo l'atto stesso del disegno all'interno di una *pièce* teatrale, facendo in modo che gli elementi disegnati in scena diventino essi stessi elementi e personaggi della narrazione. Così come il disegno prende vita in tempo reale sul palcoscenico per mano degli attori, così riesce ad interagire con gli attori stessi instaurando una dialettica con i protagonisti reali della storia. La sceneggiatura dello spettacolo ha tratto ispirazione da un libro di Stefano Benni i cui brevi racconti sono illustrati da Pirro Cuniberti: *Stranalandia*. Il testo, perfetta sintesi fra parola e disegno, descrive gli immaginari abitanti di una altrettanto fantasiosa isola – *Stranalandia*, appunto – che una notte di ottant'anni fa, a seguito di un naufragio causato da una spaventosa tempesta nei pressi di Capo Horn, venne scoperta dagli scienziati, Achilles Kunbertus e Stephen Lupus [5] (fig. 06). L'idea di rendere il disegno parte integrante e indispensabile della narrazione ha portato alla stesura di una nuova storia ambientata su quell'isola, i cui abitanti ben si sarebbero prestati a prendere vita – attraverso il disegno – su un palcoscenico teatrale. La narrazione sposa perfettamente il carattere ludico e divertente adottato da Benni e Cuniberti, ma affronta contestualmente anche un tema di rilevante interesse in questi ultimi anni: l'inquinamento ambientale e, nello specifico, l'inquinamento dei mari. L'attualità del tema ha anche suggerito di inserire il progetto nell'ambito delle attività di ricerca svolte dal Dipartimento Architettura e Design dell'Università di Genova, nel campo della comunicazione e divulgazione di una nuova coscienza per il rispetto dell'ambiente [6]. Il testo teatrale messo a punto si compone tanto di parti scritte (dialoghi e didascalie), quanto di parti disegnate. Queste ultime, prendendo forma in scena, durante la rappresentazione stessa. Lo spettacolo inizia come una comunissima conferenza gestita da due lettori – peraltro di non spiccate qualità oratorie! – che ben presto si scontrano con un problema tecnico che impone loro di rinunciare all'impiego delle slide proiettate. È proprio quando il potere narrativo della parola sembra mostrare alcuni limiti che subentra una narrazione grafica realizzata direttamente dagli attori, i quali disegnano sulle quinte nere le immagini di supporto al loro racconto, trasformandole – scena dopo scena – in un apparato grafico capace di dare vita ai personaggi della narrazione con i quali i due attori interagiranno, instaurando un vero e proprio dialogo fra il disegno e il teatro. L'allestimento ha confermato il grande potere narrativo e persuasivo del disegno e apre a nuove sperimentazioni in cui la rappresentazione teatrale possa trovare una nuova espressività mediante l'impiego della rappresentazione grafica. Le immagini realizzate sulla scena dagli attori durante lo sviluppo della loro vicenda, riescono fin da subito a intrattenere il pubblico, facendolo emozionare, fino a persuaderlo di essere con gli attori sulla scena. I disegni sono i veri interpreti della storia: raffigurano oggetti e personaggi, simboleggiano emozioni e stati d'animo, ricordano situazioni presenti nella memoria collettiva, sensibilizzano il pubblico su un tema di primaria importanza e alla fine svelano ciò che per l'intera durata dello spettacolo avevano celato: la vera natura del messaggio (figg. 07-08).

Note

[1] Definizione di rappresentazione tratta dal vocabolario Treccani, in: www.treccani.it

[2] Il convegno *Il Teatro è Tratto. Grafica e comunicazione visiva nella storia del Piccolo Teatro*, si è svolto a Milano il 17 marzo 2022. In tale occasione si sono indagate le cinque stagioni della grafica e della comunicazione visiva del Piccolo Teatro di Milano, attraverso il tratto e le esperienze dei loro rispettivi protagonisti: Albe Steiner, Remo Muratore, Massimo Vignelli, Emilio Fioravanti e Leftloft.

[3] Lo spettacolo *Scheherezade*, è stato allestito nel marzo del 2022 al *Teatro Espace* di Torino; nato da un'idea di Vania Castelfranchi, Elena Aimone e Lucio Villani. Impiega una scenografia fatta di illustrazioni proiettate in scena. I disegni che prendono parte alla scena sono opera di importanti firme dell'illustrazione italiana, come Daniele Catalli, Paolo Conti, Marco Corona, Dalia Del Bue, Maria Chiara Di Giorgio, Rita Petruccioli e Lucio Villani.

[4] Geraldine Baron (1940-2010) è stata un membro dell'*Actors Studio*; si formò come attrice e insegnante sotto la guida di Lee Strasberg, alla morte del quale, prese l'eredità della sua *Master Class* affinando le sue tecniche di insegnamento. Ha svolto il ruolo di *acting coach* per attori di livello internazionale per oltre 30 anni e ha formato attori e registi teatrali e cinematografici pluripremiati, le cui opere sono state rappresentate, tra gli altri, al *Festival di Cannes*, al *Festival di Venezia*, al *New York Film Festival* e al *Tribeca Film Festival*. Ha insegnato alla *UCLA*, alla *NYU*, all'*Actors Studio* (Hollywood e NY), al *Lee Strasberg Institute* (Hollywood e NY) e in molti centri teatrali del Nord America e dell'Europa. Ha lavorato con numerosi registi di fama, tra cui: Peter Bogdanovich, Martha Coolidge, Ivan Passer, Dennis Hopper, Elia Kazan, James Ivory, Henry Jaglom, Arthur Penn, Orson Welles, Anthony Drazin, Theo Angelopoulos e Valerio Binasco.

L'autore ha avuto l'onore e il piacere di svolgere una settimana di seminario con lei ad Asolo nel settembre del 2007, durante il quale ha potuto mettere in pratica i suoi metodi di insegnamento svolgendo gli esercizi da lei suggeriti.

[5] Il libro, originariamente intitolato *I meravigliosi animali di Stranalandia* e pubblicato per la prima volta da Feltrinelli nel 1984, è immaginato come un diario redatto dai due naufraghi durante il loro soggiorno sull'isola durato tre anni. In esso, ai testi di Stefano Benni si alternano le relative illustrazioni di Pirro Cuniberti. Le parole e i disegni dei due descrivono in modo divertente gli animali, le piante e l'unico indigeno – Osvaldo – presenti su Stranalandia. Non si tratta dunque di un racconto vero e proprio, bensì di una serie di schede che, nel loro insieme, fornisce un quadro divertente e improbabile di quell'isola fantastica.

[6] Parte degli esiti della ricerca è stato pubblicato nel volume *Ri-FIUTO* che ha inteso mettere a sistema il piano di azione condotto da un gruppo di persone, docenti e ricercatori per aumentare la consapevolezza del rispetto per l'ambiente di Università degli Studi di Genova. Il contributo dell'autore, dal titolo *Comunicazione cartacea e multimediale: dall'immagine statica all'interazione* (pp 65-81) affronta anche il tema della comunicazione mediante la rappresentazione teatrale in oggetto.



Fig. 07. Scena tratta dallo spettacolo nell'originario allestimento.



Fig. 08. Composizione di disegni realizzati in scena nell'originario allestimento.

Riferimenti bibliografici

<https://www.treccani.it/vocabolario/rappresentazione/> (consultato il Febbraio 2022)

Boffito, M. (1993). *Dentro la geometria*. Genova: Grafic Print

Fagnoni, R., Falcidieno, M.L., Pericu, S., Zignego, M.I., (a cura di). (2017). *Ri-FIUTO. Occasioni e azioni di ricerca*. Genova: Genova University Press

Malagugini, M. (2018). *Arte e rappresentazione, fra realtà e suggestione* in Minutoli Fabio (a cura di) *ReUso 2018 - L'intreccio dei saperi per rispettare il passato interpretare il presente salvaguardare il futuro*. Tomo primo. Roma, Gangemi Editore international.

Micoll, A. (1992). *Lo spazio scenico. Storia dell'arte teatrale*. Roma: Bulzoni Editore

Sinisi, S., Innamorati, I. (2003). *Storia del teatro. Lo spazio scenico dai greci alle avanguardie*. Milano: Bruno Mondadori.

Villa, G. C., (a cura di). (2003). *Il teatro Olimpico. Una macchina scenica dalla cronaca al mito*. Milano: Marsilio.

Autore

Massimo Malagugini, Dipartimento Architettura e Design, Università di Genova, massimo.malagugini@unige.it

Per citare questo capitolo: Massimo Malagugini (2022). La rappresentazione: un dialogo fra disegno e teatro/Representation: dialogue between drawing and theatre. In Battini C., Bistagnino E. (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Dialogues. Visions and visuality. Witnessing Communicating Experimenting. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 1677-1696.



Representation: dialogue between drawing and theatre

Massimo Malagugini

Abstract

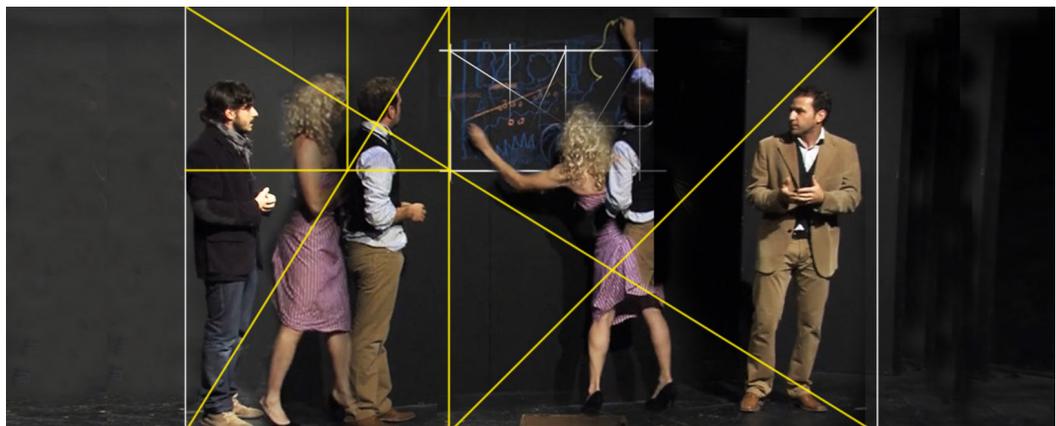
Representation is the act of representing, and while most often the term refers primarily to pictorial, graphic and sculptural works involving the disciplines of drawing, in a broader sense representation also refers to the realms of theatre, film and television.

From what emerges from the definition itself, it is clear how the term *representation* is inextricably linked to both drawing and theatre. A link that also seems to exist between the two disciplines themselves. To further confirm this, consider how, in the theatrical sphere, drawing has always been the fundamental means of expression for the definition and realisation of stage sets. Moreover, since antiquity, mythological and religious narratives have been the subject of both pictorial and theatrical representations. Even some contemporary dramaturgical experiments are based on forms of graphic representation.

On an experimental basis, as part of a collaboration with the theatre company DeiDemoni and the Falcone Interdepartmental Centre for University Theatre, a play was realised whose narration starts with a graphic representation. When the narrative power of the word ends, a graphic narration takes over, created directly by the actors who, drawing on the black scenes, transform them - scene after scene - into a graphic apparatus capable of bringing the characters of the narration to life. With these characters, the two actors will interact to the point of establishing a true dialogue between drawing and theatre.

Keywords

Teatro, disegno, comunicazione, scenografia, narrazione



Representation: all in one word

By definition, representation is the act of representing. That is, it is the activity and operation of representing with figures, signs and sensible symbols, or with various processes, including non-material ones, objects or aspects of reality, abstract facts and values, and what is thus represented [1]. While the term is most often used for pictorial, graphic and sculptural works that inevitably refer to the disciplines of drawing, in a broader sense the same term belongs to the fields of theatre, film and television.

In the field of mathematics, representation corresponds to the visualisation by means of a drawing (usually a graph or diagram) of a function, in order to visualise the course of a phenomenon. And it is always the same term that is used to indicate a theatrical performance, as well as the performance itself presented to the public.

In the Middle Ages, sacred *representations* were aimed at narrating particular episodes and events described in the sacred scriptures; events and episodes that had already been the subject of graphic representations were re-proposed to the faithful through a theatrical performance. Similarly, many ancient artistic works (paintings, frescoes, mosaics, drawings, etc.) that originate from a religious matrix and visualise, with wide margins of freedom on the part of the author, sacred episodes can be considered sacred representations. Similar considerations also apply to mythological representations, the subject, in the classical world, of both graphic representations and theatrical productions.

From the definition of the term *representation* one can deduce how the word itself is inextricably linked to both drawing and theatre. Just as one usually discusses *graphic representation* or pictorial representation, one also speaks of *theatrical representation*.

This is a link (between drawing and theatre) that is expressed by the term itself and has its origins in antiquity. In the Renaissance period, this link became inescapable, as witnessed by the countless architectural treatises that deal with both drawing and theatre, identifying the discipline of drawing as the fundamental means of expression for the realisation of scenic spaces. The ancients considered *skenography* a discipline closely linked to architecture and capable of rendering an illusory representation of architectural structures [Boffito 1993, p. 29]. Vitruvius himself, in two well-known passages of *De Architectura Libri X*, states that alongside the *Ichnographia* (the plan) and the *orthographia* (the elevation), the *scaenography* (probably the perspective view) is used, suggesting to Renaissance treatiseurs to employ perspective studies precisely for the realisation of painted scenographies. Drawing (perspective representation) then becomes the means by which scenes are realised: true illusory architectures that contribute to the quality of the theatrical representation [Nicoll 1992, pp 83-100].

One of the clearest examples of this contamination between drawing and theatre is the set design created by Vincenzo Scamozzi between 1584 and 1585 for the wooden scenes with accelerated perspective, arranged inside the Teatro Olimpico in Vicenza. Scamozzi, upon Palladio's death, was called upon to create three-dimensional wooden perspectives for Oedipus Rex, the inaugural performance of the Olympic Theatre. The designer's intention was to represent the seven streets of Thebes beyond the *valva regia* and other secondary doors in the wooden façade conceived by Palladio. What was supposed to be a temporary installation was never removed again and this skilful elaboration of perspective rules can still be appreciated today. [Villa 2003]. If we analyse the relationship between the two arts, we cannot forget the fundamental contribution that drawing made to the communication and dissemination of theatrical events, starting with the works of Alphonse Mucha, whose activity as a graphic designer was conditioned by his connection with the theatre. It was in fact the actress Sarah Bernhardt, depicted by the artist in the 1894 poster for Victorien Sardou's play *Gismonda*, who consistently requested many drawings from the Czech artist. The 'divine Sarah', in fact, entered into a six-year contract with Mucha (1895-1900), during which he designed posters, theatre sets, costumes and jewellery, occasionally also working as an artistic consultant.

Mucha's is just one of the examples in which drawing – and the draughtsman – is put at the service of the theatre, going beyond mere pictorial aspects and influencing the very staging of the play. Recently, in Milan, a conference was held in which the theme of the contamination between visual codes and theatre was addressed, with particular reference to the work of

Albe Steiner (whose birth centenary falls in 2022) whose visual communication projects have strongly contributed to the building of the Milanese theatre institution founded by Strehler and to its identity image [2].

Another important designer, Emanuele Luzzati, also worked for the *Piccolo Teatro* in Milan between the 1960s and 1970s. He was also the founder of the *Teatro della Tosse*, a theatre institution in Genoa, with which he collaborated for over thirty years. In 1975, after collaborating with actors and directors who promoted a new type of experimental theatre in Genoa in the early 1960s, he founded the *Teatro della Tosse* together with Tonino Conte and Aldo Trionfo. In this context, the work of the different figures – especially the director Conte and the set designer Luzzati – was strongly integrated to the point of not being able to identify the boundaries between direction and set design. This is also confirmed by the *Ubu award* that Luzzati received in 1995 for the best Italian theatre set design of the year for the scenes of *Pinocchio*. The scenic transposition of Collodi's *Pinocchio* was an idea that had always appealed to both Tonino Conte and Lele Luzzati, who considered this children's classic to be an extraordinary adventure tale, perhaps the most significant in Italian literature, and certainly appropriate for staging a production that straddled theatre and drawing. The two succeeded in recounting *Pinocchio* in Collodi's words and Emanuele Luzzati's images, staging a performance rich in images and colours and with dramaturgical inventions that restored the poetic atmosphere of the great novel.

Today, the relationship between drawing and theatre seems to go well beyond what it was in past years: some dramaturgical experiments show how drawing can go beyond the simple role of a means of expression for the realisation of stage sets, and the advent of new digital tools is leading to a veritable *fusion* between the two arts, to the point that some performances are based precisely on drawing and the perceptual phenomena linked to it.

The play *Scheherazade*, staged in March 2022 at the *Teatro Espace* in Turin, employs a set design made up of illustrations that are projected onto the stage and whose drawings – the work of important names in Italian illustration [3] – initiate the narration of each episode; in this way, an attempt has been made to give continuity between the drawings and the theatrical narration. Another example of a theatrical performance that tries to combine theatrical narration with drawing realised on stage was inspired at the *Assembly Theatre* by Calvino's novel *Il Visconte dimezzato*, directed by Renzo Sicco (fig. 02). Accompanied by the notes of

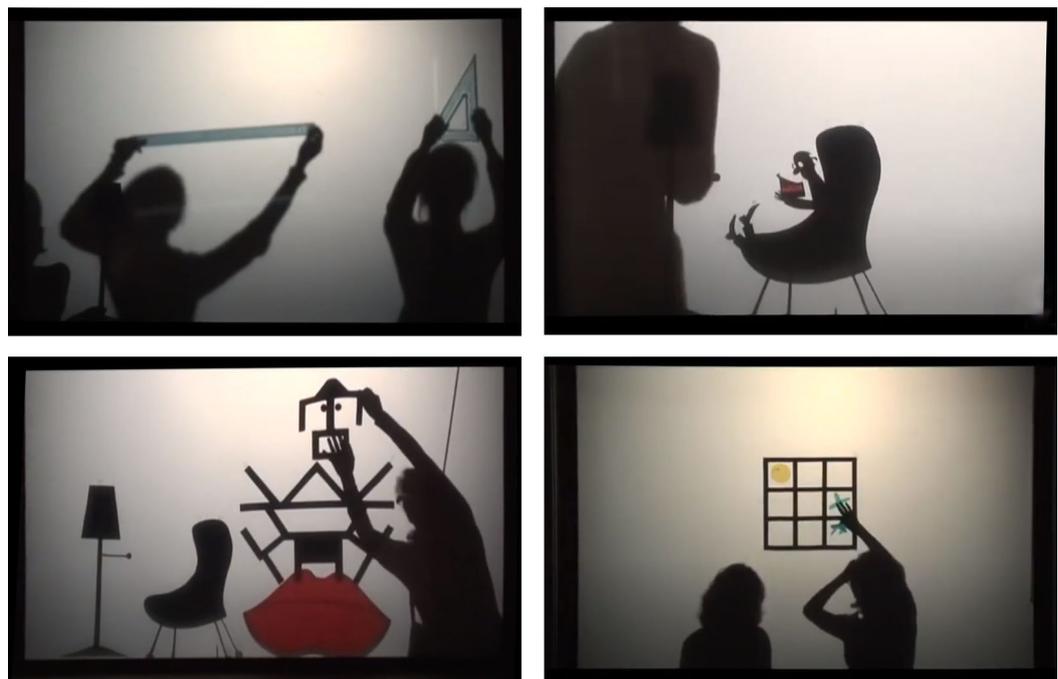


Fig. 01. Images from the show *Illustrazioni in corso*, (Illustrations in progress). Milan, 2010.

the ensemble, the draughtsman produced illustrations of the story on a blackboard, which were simultaneously projected onto the backdrop of the stage. In this case, the analogy with the work developed by Osvaldo Cavandoli through his character *La Linea*, the protagonist of a cartoon that became famous (and won an award), is also quite evident (fig. 03: Fragments of one of *La Linea's* many animated videos, drawn by the hand of Osvaldo Cavandoli < <https://www.youtube.com/watch?v=GV3BqbsyaUk> – accessed February 28, 2022). The animation was based on an amusing little man walking along a virtually infinite line of which he is also an integral part. The character encountered numerous obstacles on his way and addressed the cartoonist with a peculiar grammelot derived from the Milanese dialect, so that he would draw the solution to his problems. This was not a theatrical performance, but nevertheless a video production in which the stage performance was declared from the outset to be a narrative drawn in real time.

In 2010, a network of Milanese artists staged an innovative show entitled *Illustrazioni in corso* (Illustrations in progress) (fig. 01) which, drawing inspiration from Chinese shadows and aided by the sound of Max Jurcev's accordion, let the two-dimensional silhouettes of the characters and objects arranged on stage and animated by the performers, set off a narrative linked to the world of Italian design. Other theatre productions attempted to merge the narration with a set designed by a sort of *deus ex machina* who interacted with the actors, contributing to the birth and development of the narration itself. Sometimes this effect was achieved by means of the 'live' projection, on the backdrop of the stage, of an overhead projector on which the hand of the designer created the elements characterising the setting of the scene and, sometimes, also the secondary characters intervening in the narration.

Although this is not strictly speaking a theatrical narrative, the intermingling of drawing – in this case the pictorial work – and theatre is unmistakable; this type of experimentation is also sometimes put into practice by actors during their training.



Fig. 02. Scenes from the play *Il Visconte dimezzato*, based on the novel by Italo Calvino, directed by Renzo Sicco.

Geraldine Baron [4], a student of Lee Strasberg and a member of the Hollywood Actors Studio, used to have an improvisation exercise carried out during her seminars for the training of professional actors. Each student, using props and possibly involving other actors, had to reconstruct on stage the exact image depicted in the chosen work. Once the 'picture' had been composed – and after having photographed it to later verify its consistency with the original – with the aid of a musical track selected by the student, the static image was to be animated following little more than a script and leaving ample room for improvisation suggested by both the starting image and the narrative that would develop. In this way, the drawing would itself become a theatrical performance, just as happens in the *Tableaux vivants* presented to the public. Another type of performance that seems to combine theatrical and graphic-pictorial representation has taken the stage in recent years: these are the *Tableaux vivants* – generally inspired by famous paintings – that re-propose to the public a tradition born in the 18th century (fig. 04).

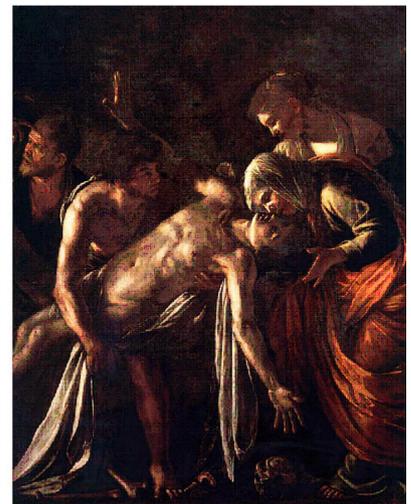


Fig. 04. *The Resurrection of Lazarus* (Michelangelo Merisi: 1609) performed in Ludovica Rambelli's play: preparation of the tableau and final scene compared with the original work.

In these shows – straddling the line between theatre and performance art – the works are composed before the spectators' eyes, culminating in a composition of figures reproducing the original work with actors in the flesh. Already the preparation of the scene, with the actors moving neatly around the stage arranging the necessary props, is highly suggestive, also because it is supported by appropriate music of great emotional impact and enhanced by a lighting study that exalts every single detail. [Malagugini (2018), pp. 2543-2554].

A theatrical performance in drawings

The countless attempts that have been developed integrating theatre with the disciplines of performance may suggest an innovative approach to the drafting of dramaturgical texts as well. In this sense, drawing could become not only a supporting element to a narrative, but the founding element of the narrative itself. This work was inspired by the performative approach that made Professor Gaspare De Fiore's lectures well-known and valuable to the entire design community (and beyond). He exhibited the results of his studies and research using his oratorical skills and the extraordinary expressive abilities of his drawings. With a rapid gestural expressiveness, free of uncertainties and strongly communicative, he was able to visualise with immediacy any proposed reasoning, evoking extraordinary images capable of involving any lis-

tener. Observing someone who draws with mastery is always interesting and fascinating: who does not stop to watch a street artist quickly execute an ephemeral work on the pavement using simple chalks? Who is not intrigued by the lines drawn in pencil on a sheet of paper by a portrait artist portraying his model? Or who is not fascinated by the essential marks drawn with a felt-tip pen by a cartoonist intent on reproducing a character or cartoon? The more rapid and confident the gestures, the greater the interest that can be aroused. These considerations gave rise to the idea of 'theatricalising' drawing, i.e. 'drawing' in theatre. This is the direction taken by the project of the theatre company *DeiDemoni* – recently resumed in the context of a collaboration with the *Falcone Interdepartmental Centre for University Theatre* – which aims to combine the acting skills of some of the company members with their graphic skills (fig. 05). The aim is to make the act of drawing performative within a play, so that the elements drawn on stage themselves become elements and characters of the narration. Just as the drawing comes to life in real time on stage at the hands of the actors, so it manages to interact with the actors themselves by establishing a dialectic with the real protagonists of the story. The play's script was inspired by a book by Stefano Benni whose short stories are illustrated by Pirro Cuniberti: *Stranalandia*. The text, a perfect synthesis of word and drawing, describes the imaginary inhabitants of an equally imaginary island – *Stranalandia*, in fact – which one night eighty years ago, following a shipwreck caused by a frightful storm near Cape Horn, was discovered by the scientists *Achilles Kunbertus* and *Stephen Lupus* [5] (fig. 06). The idea of making drawing an integral and indispensable part of the narrative led to the drafting of a new story set on that island, whose inhabitants would be well suited to come to life – through drawing – on a theatrical stage. The narrative perfectly marries the playful and entertaining character adopted by Benni and Cuniberti, but at the same time it also deals with a topic of relevant interest in recent years: environmental pollution and, specifically, the pollution of the seas. The topicality of the theme also suggested including the project in the research activities carried out by the *Department of Architecture and Design of the University of Genoa*, in the field of communication and dissemination of a new awareness of respect for the environment [6]. The new play consists of both written parts (dialogues and captions) and drawn parts. The latter take shape on stage, during the performance itself. The play begins as a normal lecture run by two readers – who, by the way, are not very good orators! – who soon run into a technical problem that requires them to dispense with the use of projected slides. It is just when the narrative power of the word seems to show some limits that a graphic narration directly realised by the actors takes over; who draw on the black wings the supporting images to their story, transforming them – scene after scene – into a graphic system capable of giving life to the characters of the narration with whom the two actors will interact, establishing a real dialogue between drawing and theatre. The production confirmed the great narrative and persuasive power of drawing and opens up new experiments in which the theatrical performance can find a new expressiveness through the use of graphic representation. The images created on stage by the actors during the development of their story immediately succeed in entertaining the audience, moving them to the point of persuading them to be with the actors on stage. The drawings are the true interpreters of the story: they depict objects and characters, symbolise emotions and states of mind, recall situations present in the collective memory, make the audience aware of a topic of primary importance and finally reveal what they had concealed for the entire duration of the performance: the true nature of the message (figs. 07-08).

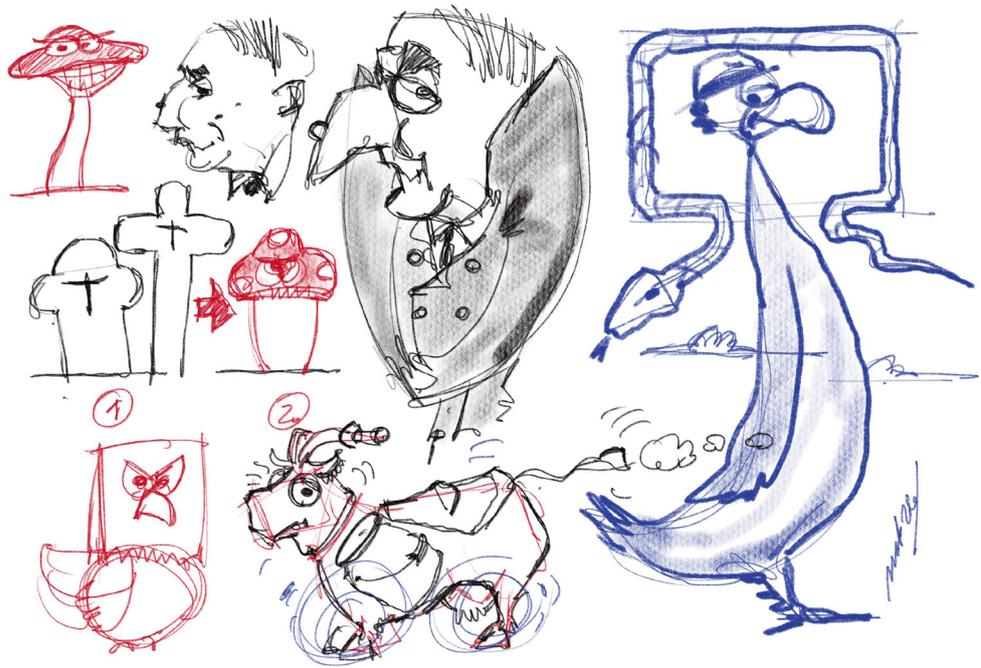


Fig. 05. Study sketches for the metamorphosis and development of characters to be drawn on stage.

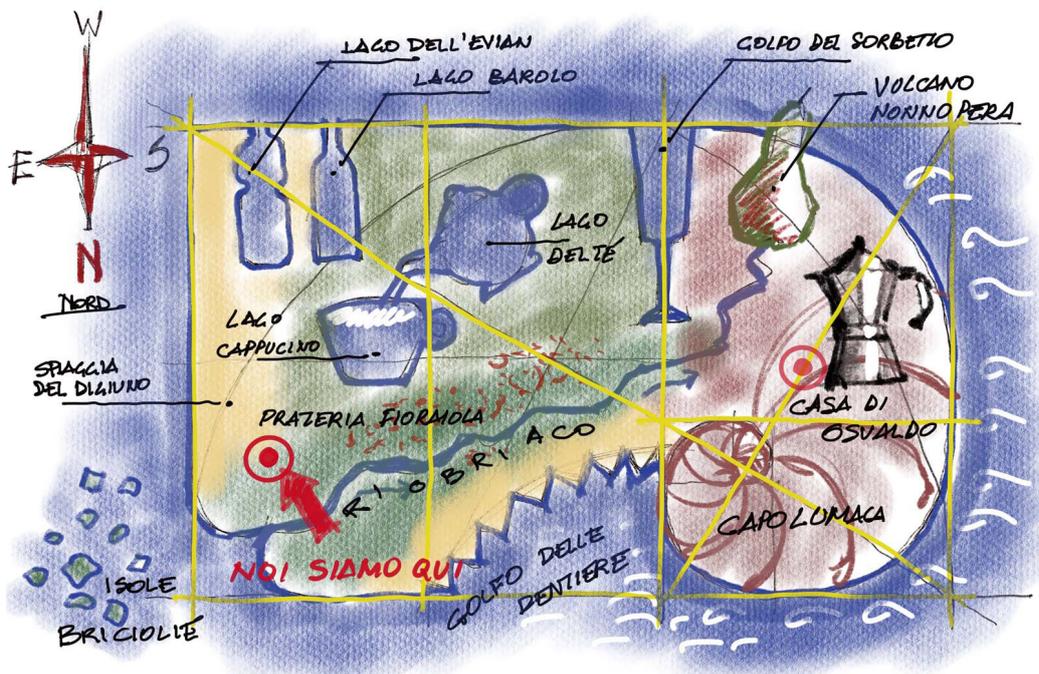


Fig. 06. Sketch for the study of the island of Stranalandia in the staged version: the link between representation and theatre is emphasised by the gold module that has been placed at the base of the shape of the island itself.

Note

[1] Definition of representation taken from the dictionary Treccani, in: www.treccani.it

[2] The conference *Il Teatro è Tratto. Graphics and Visual Communication in the History of the Piccolo Teatro*, was held in Milan on 17 March 2022. The five seasons of graphics and visual communication at the Piccolo Teatro di Milano were investigated through the tract and experiences of their respective protagonists: Albe Steiner, Remo Muratore, Massimo Vignelli, Emilio Fioravanti and Leftloft.

[3] The show *Scheherezade*, was staged in March 2022 at the Teatro Espace in Turin; the brainchild of Vania Castelfranchi, Elena Aimone and Lucio Villani. It employs a set design made of illustrations projected onto the stage. The drawings that take part in the scene are the work of important names in Italian illustration, such as Daniele Catalli, Paolo Conti, Marco Corona, Dalia Del Bue, Maria Chiara Di Giorgio, Rita Petruccioli and Lucio Villani.

[4] Geraldine Baron (1940-2010) was a member of the Actors Studio; she trained as an actress and teacher under Lee Strasberg, upon whose death, she took over the legacy of his *Master Class*, refining his teaching techniques. She has served as an acting coach for world-class actors for over 30 years and has trained award-winning theatre and film actors and directors whose work has been performed at the *Cannes Film Festival*, the *Venice Film Festival*, the *New York Film Festival* and the *Tribeca Film Festival*, among others. He has taught at *UCLA*, *NYU*, *the Actors Studio* (Hollywood and NY), *the Lee Strasberg Institute* (Hollywood and NY) and many theatre centres in North America and Europe. He has worked with numerous renowned directors, including: Peter Bogdanovich, Martha Coolidge, Ivan Passer, Dennis Hopper, Elia Kazan, James Ivory, Henry Jaglom, Arthur Penn, Orson Welles, Anthony Drazen, Theo Angelopoulos and Valerio Binasco.

The author had the honour and pleasure of holding a week-long seminar with her in Asolo in September 2007, during which he was able to put her teaching methods into practice by performing the exercises she suggested.

[5] The book, originally entitled *I meravigliosi animali di Stranalandia* and first published by Feltrinelli in 1984, is imagined as a diary written by the two castaways during their three-year stay on the island. In it, texts by Stefano Benni are alternated with related illustrations by Pirro Cuniberti. The words and drawings of the two describe in an amusing way the animals, plants and the only native – Osvaldo – present on Stranalandia. It is therefore not a story as such, but rather a series of cards that, taken together, provide an amusing and improbable picture of this fantastic island.

[6] Part of the results of the research was published in the volume *Ri-FIUTO*, which aimed to systemise the action plan conducted by a group of people, lecturers and researchers to raise awareness of respect for the environment at the University of Genoa. The author's contribution, entitled *Paper and multimedia communication: from the static image to interaction* (pp. 65-81) also deals with the issue of communication by means of the theatrical performance in question.



Fig. 07. Scene taken from the performance in the original production.



Fig. 08. Composition of drawings made on stage in the original production.

References

<https://www.treccani.it/vocabolario/rappresentazione/> (consultato il Febbraio 2022)

Boffito, M. (1993). *Dentro la geometria*. Genova: Grafic Print

Fagnoni, R., Falcidieno, M.L., Pericu, S., Zignego, M.I., (a cura di). (2017). *Ri-FIUTO. Occasioni e azioni di ricerca*. Genova: Genova University Press

Malagugini, M. (2018). *Arte e rappresentazione, fra realtà e suggestione* in Minutoli Fabio (a cura di) *ReUso 2018 - L'intreccio dei saperi per rispettare il passato interpretare il presente salvaguardare il futuro*. Tomo primo. Roma, Gangemi Editore international.

Micoll, A. (1992). *Lo spazio scenico. Storia dell'arte teatrale*. Roma: Bulzoni Editore

Sinisi, S., Innamorati, I. (2003). *Storia del teatro. Lo spazio scenico dai greci alle avanguardie*. Milano: Bruno Mondadori.

Villa, G. C., (a cura di). (2003). *Il teatro Olimpico. Una macchina scenica dalla cronaca al mito*. Milano: Marsilio.

Author

Massimo Malagugini, Dipartimento Architettura e Design, Università di Genova, massimo.malagugini@unige.it

To cite this chapter: Massimo Malagugini (2022). La rappresentazione: un dialogo fra disegno e teatro/Representation: dialogue between drawing and theatre. In Battini C., Bistagnino E. (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Dialogues. Visions and visuality. Witnessing Communicating Experimenting. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 1677-1696.