

Introduzione

“L'opera d'arte ha per scopo di manifestare dei caratteri essenziali o salienti, cioè delle idee importanti, in modo più chiaro e completo di quanto facciano gli oggetti reali. Essa vi arriva impiegando un insieme di parti connesse fra loro, di cui modifica sistematicamente i rapporti.”

I. Taine, *Filosofia dell'arte*

Sono andata per la prima volta alla Reggia di Venaria quest'autunno, dopo i grandiosi restauri. Ero lì con l'università per il corso di Marketing dell'arte, convinta che sarebbe stata una normale visita guidata, lunga e magari, talvolta, anche un po' noiosa. Invece inaspettatamente mi sono ritrovata a inseguire il professore a passo spedito attraverso il dedalo di stanze, facendo solamente cinque soste lungo il chilometro e mezzo del percorso di visita. Il motivo della nostra “gita” era dunque in realtà, soltanto il progetto multimediale ideato dal regista inglese Peter Greenaway, apposta per la Reggia.

Allora non sapevo molto di lui o del suo lavoro, non avevo visto che un paio di film e sinceramente mi erano risultati alquanto incomprensibili, tuttavia avevo letto del suo intervento a Venaria ed ero curiosa di vedere ciò che aveva realizzato.

Ero già incuriosita all'*Entrata*, con la presentazione dei primi dieci cortigiani. In particolare mi ha colpito lo *scrittore*, interpretato da Remo Girone, che in poche righe riassume la filosofia del regista e l'intento dell'opera nel suo complesso:

“La storia non esiste, esistono solo gli storici.

E alla fine è tutta roba pronta per gli storici.

Entrate e istruitevi. Entrate e divertitevi. ”

Sono state le *Cucine*, però, a conquistarmi definitivamente. Un ambiente così carico, per certi aspetti opprimente, in cui però si ha davvero l'impressione di vedere gente al lavoro, caos, fumo, vapore. Si viene talmente suggestionati da riuscire quasi a sentire gli odori delle pietanze cucinate.

Alla fine dell'itinerario ho pensato che questo sarebbe stato un interessante argomento per la mia tesi. Sicuramente nuovo e ancora inesplorato, dal momento che la Reggia aveva riaperto solo da un paio di mesi. E poiché, anche dopo il tentativo di spiegazione del direttore di produzione, il Dr. Domenico De Gaetano, molte scelte del regista mi sembravano ancora confuse, ho deciso di analizzare il progetto da un punto di vista semiotico. Il mio desiderio era infatti riuscire a svelare, almeno in parte, i significati sottesi alle varie stanze, ciò che Greenaway tenta di comunicare nel suo modo assolutamente anticonvenzionale.

L'analisi verterà dunque sull'interpretazione dei segni prodotti dal regista, sul rapporto tra le installazioni multimediali e lo spazio architettonico in cui sono inserite, e soprattutto le interazioni tra queste e gli spettatori.

Prima di entrare nel merito dell'analisi vera e propria, mi è sembrato opportuno contestualizzarla in modo da agevolare la comprensione dell'opera nel suo complesso. Perciò il primo capitolo è interamente dedicato alla Reggia di Venaria, con un breve accenno alla sua storia, e ai restauri dopo secoli di abbandono, fino alle soluzioni scelte per valorizzarla al meglio. Seguono alcune pagine riguardanti Peter Greenaway e il suo lavoro. È un regista estremamente eclettico ed enigmatico, profondamente appassionato e anticonformista. La sua filosofia può essere fatta risalire allo strutturalismo e in particolare alle teorie di Jurij Lotman. Spiegarla, insieme con le sue convinzioni, il suo stile, le sue passioni, rappresenta un grande aiuto sia per comprendere il motivo che ha spinto i responsabili della Reggia a contattare l'artista gallese per questo progetto, sia, soprattutto, perché fornisce importanti strumenti per decifrare le installazioni nelle varie sale.

Dal capitolo successivo in poi si entra nel merito di *Peopling the Palaces*, progetto multimediale creato apposta per la Venaria e fulcro della presente tesi. Da una descrizione generale dell'opera, intesa semioticamente come testo spettacolare¹, si passa alla definizione degli intenti con cui è stata creata, sia dal punto di vista dei committenti che da quello di Greenaway stesso.

1 Marco De Marinis, *Semiotica del teatro. L'analisi testuale dello spettacolo*, Bompiani, Milano 1982

A questo punto non resta che scendere nei dettagli dell'analisi per capire, attraverso gli strumenti della semiotica, ciò che un regista tanto enigmatico ha voluto trasmettere al pubblico: in che modo lo interpella e lo chiama a giocare coi suoi personaggi virtuali. Quindi all'interno di ogni stanza le installazioni multimediali saranno scomposte in vari livelli. Ciascun aspetto sarà dapprima analizzato singolarmente, e in seguito rapportato agli altri per restituire un significato globale.

Ovviamente questa ricerca è solo un primo passo verso l'interpretazione di un testo multimediale tanto complesso. Si ferma ad un livello di analisi abbastanza superficiale, ed è perciò suscettibile di ulteriori approfondimenti e sviluppi.