

L'uomo mediatico

## SUSANNA ALDINIO scenografo

associazione amici dei musei di monza e brianza onlus

Saletta Reale della Stazione

Inaugurazione: lunedì 16 novembre 2009 alle ore 18


 COMUNE DI  
 MONZA  
 Assessorato  
 alla Cultura


Con il patrocinio del Comune di Monza - Assessorato alla Cultura

Dal 16 novembre al 5 dicembre 2009 con orari da martedì a sabato dalle 15 alle 18 e su appuntamento, ingresso libero

Informazioni: 347 6986580 - 339 8276279 - [www.amicimuseimonza.it](http://www.amicimuseimonza.it)

Dar vita ad una scenografia - secondo Susanna Aldinio - significa armonizzare le apparenze e il lato nascosto della realtà. Si tratta di una ricerca sistematica nell'ambito dell'osservazione, dei legami complessi tra evidenza della superficie e struttura interna dell'oggetto, tra percezione e funzionalità. La capacità di misurarsi con ampi spazi non è da tutti. Per quanto attiene le arti visive della tradizione, personalmente mi trovo a sottolineare la validità di un'opera quando, malgrado le esigue dimensioni, è concepita in grande, con un dinamismo nell'insieme che può esser conferito soltanto dalla somma di capacità tecniche e forte energia. E viceversa: il grado di tenuta di un lavoro di grandi dimensioni è proporzionale alla cognizione delle tensioni strutturali che lo sottendono.

La comunicazione di oggi segue strategia calibrate sulle esigenze della massa. La scena odierna si crea e si distrugge in tempi ben più brevi di quelli dell'opera d'arte tradizionale. Ma i grimaldelli per imporsi all'attenzione non sono troppo dissimili.

Tutte le grandi rivoluzioni nelle arti visive hanno puntato sul potere della luce: vuoi creando immensi piani sui quali essa poteva scorrere indisturbata, lungo le grandi mura, sui lati delle piramidi e degli ziggurat; vuoi rivestendo gli oggetti, prima scabri, di materiali riflettenti come la foglia d'oro, prima sulle maschere e sulle sculture, poi chiamando la luce stessa del sole ad intridere i fondi della pittura; vuoi lavorando la materia marmorea fino a renderla oltre che lucida anche vicina alla trasparenza; vuoi evocando la lotta tra luce ed ombra nella lastra fotografica; vuoi obbligando la luce a frammentarsi sulle facce di un'icona geometricamente ricostruita a significare esattamente l'intelligenza della sua struttura; vuoi, oggi, utilizzando tutto il potere ludico delle fonti luminose nella messa in scena di uno spettacolo. Accanto all'uso dell'amplificazione per il sonoro, la fantasmagorica applicazione delle tecnologie illuminanti vale a creare nel fruitore d'oggi potenti suggestioni momentanee, il che è esattamente ciò che conta nell'economia della comunicazione contemporanea.

Scuole, Accademia ed esperienze specialistiche hanno condotto Susanna Aldinio ad esprimersi nella creazione di architetture effimere e nell'arredo di interni, a provarsi in ambito teatrale ma soprattutto a farsi notare in tempi brevi come scenografo televisiva.

Se l'ispirazione - come ci dice - giunge improvvisa, complice magari il silenzio della notte, essa si struttura comunque su un'esperienza

complessa di lettura di immagini e di collegamenti. Se scorriamo i fotogrammi che illustrano le varie scene realizzate a sua firma, notiamo subito che ognuna si fonda sui suggerimenti di un elemento primario geometrico. Esso si sviluppa e moltiplica nello spazio sfruttando significativamente le variabili della dimensione e della risposta alle sollecitazioni della luce, in un gioco di trasformazioni virtualmente infinito. Basta un solo elemento, a volte, a far ruotare duttilmente una scena. La luce costituisce il secondo componente, incorporato, che esplicita ed esalta tutte le potenzialità dell'elemento formale statico. Tutta la scena si gioca su questi due poli: esplose o implode secondo il grado di congruenza, di empatia, potremmo dire, tra icona statica ed energia fluida.

Grandi scenografi hanno potuto giocare la loro partita anche a prescindere dall'apporto del colore, con esiti stupefacenti. Gli scenografi odierni hanno a disposizione strumenti per un'azione straordinariamente più vasta: la difficoltà è proprio nel tenere sotto controllo possibilità smisurate compatibilmente con i budget.

Il colore, sulla scena come in pittura, rimane sempre difficile da gestire a causa dell'incremento dei segnali che esso lancia ai nostri occhi: così la scelta, condivisibile, di Susanna Aldinio, è a volte di addomesticarlo giocando su gamme piuttosto ristrette, senza sovraccarichi. Come ogni scena presenta un elemento formale-chiave, così sfodera un colore d'elezione che imprime nella retina dello spettatore la propria frequenza, suggestionandolo fin dalla prima inquadratura. Si tratta di una riduzione intelligente che diminuisce i margini d'errore impedendo una saturazione di dati cromatici su scene che "on air" diventano densissime di oggetti e di movimento. Il colore prescelto vi si installa allora come una sorta di cupola protettiva contro la dispersione dei dati. Questo è il caso *dei reality* che, per scelta del scenografo, vivono con vesti più sobrie e fredde.

A volte, invece, il colore viene giocato nelle sue gamme più bizzarre e negli accostamenti più inusuali per creare, con la luce, giochi di forte effetto (ad esempio *Quelli che il calcio*) e continui segnali visivi allo spettatore.

Gli elementi formali utilizzati possono derivare da suggestioni legate ad un clima, a un luogo, o al rapporto emotivo con una situazione.

Nel 2003 *Exodus* giocava con citazioni architettoniche illuminate da differenti colori e *L'isola dei famosi* vedeva sequenze di patterns

geometrici dalle linee angolate. Anche *Rumors* al teatro San Babila chiamava in causa un fondale architettonico circolare con aperture illuminate in diversi colori. Nel 2004 *L'isola dei famosi* era giocata sui contrasti dagli effetti di *Aurora boreale* misti ai luccichii della pioggia. Nel 2005 *Music Farm* imponeva un curvilineo perimetro di lampade rasoterra. Notevole l'evento pubblicitario per *Nike*, Milano 2006, con l'immensa scarpa che emette sbuffi luminosi. Nello stesso 2006 *Music Farm* è giocata sulla suggestione di infiniti segmenti di luce e forme asimmetriche variamente angolati a sovrascrivere un fondale di magica bellezza, *L'isola dei famosi* su fondi rosazzurri percorsi da grandi arcate incrociate e da fregi curvilinei candidi come comete; in un'altra sessione si presenta più spoglia e lineare, giocata su verticali metalliche riflettenti, la pista trasparente al centro della tonalità dominante di un elegante *gris foncé*, tutto il colore concentrato sullo schermo rosso del logo. Nel 2007, le scene per il *Festival del Garda* avvolgono il palco di onde bianche e azzurre realizzate a piccole tessere rifrangenti con un effetto di mosaico, giochi d'acqua sullo sfondo, mentre *La sposa perfetta* agisce all'interno di una bomboniera che, grazie ai giochi architettonici prendeva riflessi di mille toni pastello; in *Colpo di genio* un infinito rincorrersi di riquadri di vetro e panoplie d'ingranaggi. In *Tutti alla lavagna*, oggetti quotidiani ma esclusivamente d'epoca sono cooptati a suggerire un clima inconfondibile di scuola d'altri tempi, compresi i tipici corpi illuminanti tondi. Nel 2008, *X Factor* lavora sulla suggestione dei radioteatri americani degli anni ruggenti, con le serie parallele di tubi al neon cangianti attorno agli schermi, trasferite nei juke box d'allora, mentre *L'isola dei famosi. Honduras* giunge - attraverso la suggestione di un ambiente trasparente di azzurri liquidi della penultima edizione - ad un'ampia fusione dello spazio giocata nel fuoco delle gamme del rosso, con l'ulteriore passo della coincidenza tra elemento decorativo e profilo luminoso. Per *X Factor 2* Aldinio crea un vero anfiteatro diviso in tre scene, ognuna personalizzabile ad ogni performance, con un ledwall ad apertura centrale.

Nello studio milanese di via Mecenate si disegna la nuovissima scenografia di *Quelli che il calcio*, sviluppata a 360 gradi moltiplicando le possibilità di ripresa televisiva, con un più un ampio palco e un grande ledwall. Uno schermo motorizzato, che si apre a metà a compasso, consente di allargare lo studio per le esibizioni musicali. A lato del ledwall uno spazio per le interviste e la postazione gior-

nalistica computerizzata per seguire e commentare in diretta le partite. Nuova anche la postazione di Simona Ventura che conduce il programma da una scrivania composta di monitor da cui, *in touch screen*, è possibile mostrare immagini ed effetti.

La scenografia di *Storie* è giocata sul bianco e nero con ispirazione/citazione *futurista* che gravita intorno ad un caleidoscopio di immagini, ad una suggestione di riflessi ed a un grande pop-up simbolico.

L'ultima edizione di *Quelli che il calcio* è un tripudio di volumi fusi nel colore con accostamenti inusuali per poterne gustare a pieno la geometria tridimensionale tramite la telecamera. *Scorie* presenta astuzie compositive giocate sui materiali per interpretare le "scorie della civiltà" con un budget che sfida le capacità progettuali.

Corrisponde alla citata riduzione dei dati formali e cromatici una sempre maggiore fluidità degli assiami. Lo si nota in varie prove per ambienti pubblici e privati fino a pregevoli esiti in clima minimalista. Le realizzazioni sceniche recenti fondono nella stessa dominante cromatica praticabili orizzontali e quinte verticali lavorando su sfumature e su un accorto dosaggio della luce: tipicità che riferiscono di un'esperienza via via più solida cui sottende concentrazione e un gravoso ma irrinunciabile lavoro disegnativo progettuale.

Lungo il percorso creativo di Susanna Aldinio tra 2003 ed oggi si può dunque riconoscere una saggia e progressiva adesione ad un progetto di decorazione globale e avvolgente, per una più fluente dizione del colore. Si dovrà solo stare attente a non indulgere troppo all'eleganza, considerati i momenti!

Noi seguiamo volti e corpi, in televisione. È difficilissimo, se non impossibile, a causa degli stretti tempi di lavorazione di con simili trasmissioni, che personaggi e scenari si rispettino e si fondano, prendendo vigore uno dall'altro, come in teatro. Della scena noi fruiamo globalmente, come colpo d'occhio (e ci si può accorgere subito se qualcosa non quadra). Non ci è consentito individuarne i particolari. Forse il cameraman potrebbe farlo per noi, ma non è nei suoi compiti. Se lo facesse, virando improvvisamente per entrare nel mondo fluttuante della decorazione scenica, non potrebbe che piacevolmente sorprenderci.

Monza, settembre 2009

## Notizia

Susanna Aldinio, monzese, si è formata al Liceo Artistico Preziosissimo Sanguè. Giovanissima è costumista per la Compagnia monzese di Silvio Manini. Entra all'Accademia di Brera, frequenta uno stage al Teatro alla Scala. Nel 2000 è stata assistente a Scenografia all'Istituto superiore di architettura e design di Milano; nel 2002 tiene il corso di Scenografia nell'ambito dei Corsi FSE patrocinati dalla Regione Lombardia; nel 2004 è assistente per lezioni sui budget legati alla progettazione e ai materiali all'Università Cattolica; nel 2005 è assistente per lezioni sull'evoluzione della progettazione al corso di Scenografia in Accademia di Brera.

Inizia a lavorare come assistente scenografo nel 1993.

Dal 1997 al 2001 collabora con la RAI, Mediaset e a spot pubblicitari. Dal 1997 fino ad oggi ha curato eventi espositivi e pubblicitari per importanti firme ed enti in varie città d'Italia (B.I.T. Milano 2000, Cartier, Nike, ecc.), l'allestimento di uffici privati e di architetture effimere realizzando *set* di varie tipologie.

Ha firmato le scene di spettacoli teatrali per il Teatro Manzoni di Monza (*Jacques e il suo padrone*, *La vedova scaltra*, *Il girotondo*, *Stillicidio*), per il Teatro Nuovo (*La strana coppia*, Milano 2001), il Teatro San Babila (*Rumors*, Milano 2003), il Teatro Cilea (*Bravo Grazie*, Reggio Calabria 2007). Cresce la sua presenza in televisione come secondo scenografo per *Quelli che il calcio*, RAI due 2001-2003; si ampliano gli impegni dal 2003 come scenografo con *L'isola dei famosi*, RAI due 2003-2008; *Exodus*, RAI due 2003; *La talpa*, RAI due 2004; *Bulldozer*, RAI due 2005; *Music Farm* e *Farm*, RAI due 2005-2006; *Bravo. Grazie*, St. Vincent, RAI due 2006; *Colpo di Genio*, RAI uno 2007; *Festival del Garda*, RAI due 2007; *Tutti alla lavagna*, RAI uno 2007; *X Factor*, RAI due 2008-2009; *Stranamore*, Mediaset Rete4 2009; *Academy*, RAI due 2009; *Quelli che il calcio*, RAI due 2009; *Scorie*, RAI due 2009; *Storie*, Radiotelevisione Svizzera Italiana 2009.



*L'isola dei famosi, RAI due 2005*



*Music Farm e Farm, RAI due 2006*



*L'isola dei famosi, RAI due 2007*



*L'isola dei jamosi. Honduras, RAI due 2008*



*X Factor, RAI due 2008*



*Storie, Radiotelevisione Svizzera Italiana 2009*