

IL LAVORO A CA' ROMANINO

(munire lo spettatore di una guida per la comprensione dell'evento)

Il progetto intorno all'emblematico *casino ruinante*, progettato da Girolamo Genga presso il Barchetto ducale a Pesaro, prende le mosse da uno studio su una **concezione dello spazio architettonico in contesto paesaggistico** che, partendo da Laurana e Francesco di Giorgio, passa per Raffaello e Girolamo Genga e arriva a De Carlo.

Questo 'casino', dalle *sembianze ruinanti*, ospitando Bernardo e Torquato Tasso ha innescato una vera e propria vocazione letteraria che, generandosi da questo *luogo*, si è perpetuata nel tempo.

L'abbattimento dell'edificio (1866), seguito da numerose demolizioni, solleva una questione sulla **tutela del bene culturale e la cancellazione delle memorie** (una vera strategia dell'amnesia).

Attraverso il nostro lavoro, insieme alla riproposta di una lettura scenica, riprendono corpo le figure di Bernardo e Torquato Tasso, intese come intermediarie fra noi e lo spazio abitato.

Per la realizzazione del progetto complessivo il luogo più idoneo non poteva che essere Cà Romanino.

Questa, nella campagna urbinata, progettata dall'architetto Giancarlo De Carlo per il filosofo Livio Schirollo, è la sede della *Fondazione Ca' Romanino* che opera per favorire attività di studio e di ricerca, volte alla **tutela e recupero dei beni architettonici e alla riflessione sui temi del paesaggio**.

L'ambiente per l'azione scenica è la stanza con camino e studiolo circolare, uno spazio che grazie ad altri 'dispositivi' si dilaterà per 'l'intera casa', lasciando al singolo spettatore la possibilità di formarsi un proprio percorso.

La dimensione intima di questa casa si addice all'esplorazione dell'animo di Torquato e al '**ricalco**' in una dimensione 'moderna' del 'casino' del Barchetto.

Al **Casino ruinante** - per predestinazione - oltre che la sovrimpressione di **Ca' Romanino** si produrrà quella della spazialità **labirintica dell'ex ospedale psichiatrico** di Pesaro.

La lettura scenica

La **lettura scenica** sarà ripetuta per tre volte nell'arco di una parte della giornata (da stabilire in relazione al programma generale dell'expo); nei tempi intermedi il pubblico sarà libero di muoversi nella villa 'riempita' di suono, oppure tra le diverse postazioni munite di video o visori, o incontrando tre momenti musicali in tre differenti postazioni (arpa celtica, oud e tastiera elettronica).

Gli esecutori dei tre strumenti suoneranno gli adattamenti dei brani

scelti per la *lettura scenica*.

La *lettura scenica* ha un tempo e uno spazio stabilito, mentre il complesso degli interventi a Ca' Romanino non forzeranno in alcun modo il suo spazio 'naturale' e gli spettatori (ribadiamo) avranno la libertà di stabilire da soli il tempo del loro percorso.

La *lettura scenica* - nel contesto dei consueti arredi della casa - si concentrerà sulla forza della parola e del suono.

Per noi Ca' Romanino non può essere vista come semplice contenitore di un evento, ma come parte integrante del progetto complessivo; e l'intervento sonoro nella casa, riempiendo gli spazi, si modellerà in esso, così che contenitore e contenuto possano equivalersi.

La storia raccontata nel *testo* coinvolgerà tre differenti 'architetture': il Casino ruinante del Barchetto ducale, l'ex Ospedale psichiatrico San Benedetto e Ca' Romanino. Architetture che tra loro hanno qualcosa in comune.

Se la casa nel Barchetto, secondo il Duca, è "*atta al poetare*" (adatta a poetare), se il Manicomio per un lasso di tempo è stato *adatto a* raccogliere pensieri e scriverli su un giornale, Ca' Romanino secondo le potenzialità espresse nei suoi spazi è *adatto a* studiare.

Le tre architetture si sovrapporranno l'una all'altra così che a livello sonoro, dentro Ca' Romanino, ascolteremo delle *archeologie sonore*, ovvero i suoni del Barchetto e del San Benedetto.