

Intervista a Cameron Anderson

Intervista del professor Isaiah Matthew Wooden

Isaiah: Cosa ti ha ispirato a diventare scenografa? Quali sono state le esperienze formative che hanno influenzato il tuo percorso?

Cameron: Il mio interesse per la scenografia è nato da un'esperienza universitaria interdisciplinare alla Wesleyan University, dove mi sono laureata in inglese. Ho studiato architettura e disegno e ho scritto una tesi che analizzava le rappresentazioni dell'armadio nel dramma rinascimentale, come la famosa scena del guardaroba in cui Amleto uccide Polonio. Sotto la guida della professoressa Natasha Korda, ho sostenuto che l'armadio era una metafora architettonica della privacy, in quanto emerso dal Medioevo e diventato un elemento fisso nelle case ricche della prima età moderna, conosciuto come la stanza più "privata" della casa.

Ho inoltre sostenuto che la privacy è emersa non come prova dell'ulteriore civilizzazione del soggetto della prima età moderna, ma come performance di distinzione sociale volta a distanziare l'élite dalla nuova classe media emergente. Per sostenere la mia tesi, ho esaminato opere teatrali, poesie e dipinti e ho analizzato anche l'architettura. Nel momento in cui stavo studiando Inigo Jones e la psicologia dello spazio del palcoscenico rinascimentale, ho iniziato a pensare allo scenografo e a come questa professione riunisca tutti gli elementi che amo: un testo, le belle arti, la psicologia dello spazio, l'arte dell'installazione, l'architettura e la narrazione. Il dipartimento di teatro della Wesleyan mi ha dato l'opportunità di progettare nonostante non avessi alcuna esperienza pratica, e quando sono salita sul palco della Wesleyan e ho visto il mio primo progetto realizzato, è stato come entrare nella mia mente. Questo ambiente di arti liberali, in cui ero incoraggiata a cercare connessioni tra le discipline per arrivare a una comprensione più completa dell'argomento in questione, ha contribuito a formare le basi della mia vita di artista e mi ha portato a insegnare alla Brandeis University.

La Wesleyan ha anche alimentato il mio interesse per il cambiamento sociale e per portare al centro dell'attenzione persone, luoghi e idee ai margini. Ripensando al mio progetto di tesi, lo vedo come il seme della mia vita artistica, contenente tutti gli elementi che cerco di esplorare nel teatro: una lente critica su una società ingiusta, la psicologia dello spazio e l'approccio al teatro da un punto di vista interdisciplinare.

Dopo aver conseguito la laurea in inglese alla Wesleyan University, mi sono trasferita a New York City e ho assistito G.W. Mercier, un importante scenografo e costumista tragicamente scomparso nel 2021. Ho anche lavorato nel dipartimento di oggetti di scena del Public Theater. In quell'anno ho deciso di frequentare il College-Conservatory of Music (CCM) dell'Università di Cincinnati per conseguire il Master of Fine Arts in Scenografia. Il CCM è un prestigioso conservatorio musicale che offre meravigliose opportunità ai designer interessati all'opera. Durante l'ultimo anno del mio corso di laurea, sono stata assunta da un recente laureato in regia del CCM per progettare due opere, una delle quali all'Opera di San Francisco, il che è stato un grande colpo per una giovane designer. Dopo la laurea al CCM, avevo un solido portfolio di audaci progetti accademici e professionali sia per l'opera che per il teatro.

Isaiah: Puoi parlare di alcuni termini di confronto dei tuoi giorni da studente con all'inizio della tua carriera, e come questi continuano a sostenerti nel tuo lavoro?

Cameron: Poiché sono arrivata alla scenografia alla fine dell'università, ho affrontato ogni fase del mio percorso con una mente aperta su ciò che poteva essere, poiché non capivo il processo attraverso i suoi limiti. È una mentalità che molti artisti e innovatori cercano di adottare. Questo mi permette di avvicinarmi a spettacoli e opere come opere d'arte e non come problemi teatrali da risolvere. Ho iniziato la mia carriera lavorando in grandi teatri d'opera e questa apertura mi ha permesso di affrontare palcoscenici enormi con la mia prospettiva costruita dalla mente di un artista. In un certo senso ho avuto la fortuna di poter affrontare tutto con purezza e freschezza, senza aver paura di chiedere perché non si potesse fare una cosa ambiziosa. Non sapevo cosa fosse stato fatto prima, e la mia mente si chiedeva "perché no?". Sono entrata in questi momenti e in altri simili con curiosità e senza aspettarmi che le cose dovessero o potessero essere così. Ricordo che un professore di teatro alla Wesleyan, il grande William Ward, mi incoraggiò a sedermi in teatro e a guardare il palco. Non avevo mai visto il palcoscenico come uno spazio da riempire. Per il primo spettacolo che ho progettato, ho realizzato qualcosa di astratto e scultoreo. Non si è trattato di una scelta intellettuale di puntare sull'astrazione. È stata invece una risposta viscerale alle idee dello spettacolo. Se avessi seguito molti corsi di teatro e avessi capito come il mio lavoro si inserisse nell'arco della tradizione teatrale, forse non avrei colto l'urgenza di realizzare qualcosa che venisse puramente dall'istinto. La possibilità e l'apertura di quella prima esperienza rimangono una pietra di paragone.

Isaiah: Come descriveresti il tuo approccio al processo di progettazione? Quali sono alcune delle caratteristiche che contraddistinguono la tua filosofia o la tua estetica di design?

Cameron: Ho progettato *The Tempest* per il mio progetto di tesi alla scuola di specializzazione CCM e quel processo ha contribuito a far maturare il mio approccio al processo di progettazione. Mi sono state date grandi risorse per la produzione e ho potuto lavorare su larga scala. Il mio progetto per *La Tempesta* è uno dei progetti di cui mi si chiede più spesso, nonostante abbia più di vent'anni. Leggendo l'opera, sono stata colpita dal senso di magia e dalle possibilità poetiche dell'isola, dell'oceano e della grotta. Mi sono interessata a esplorare la poesia del linguaggio e a come distillarla in un vocabolario visivo che permettesse agli attori di abitare un unico spazio scultoreo che si trasformasse senza muoversi fisicamente. Ho creato enormi forme curve e intrecciate che sembravano onde, una nave, una grotta, frammenti di conchiglia e l'oceano allo stesso tempo. L'esperienza è stata formativa perché mi è stato dato lo spazio per creare qualcosa di selvaggio, astratto e poco pratico. Quando ripenso a quel progetto, mi rendo conto che ha segnato l'inizio della mia filosofia di design.

Descrivendo l'atmosfera desiderata per il suo Dream Play, il famoso drammaturgo svedese August Strindberg scrive: "*Tutto può accadere, tutto è possibile e probabile. Il tempo e il luogo non esistono; su una base significativa di realtà, l'immaginazione gira, tessendo nuovi schemi; una miscela di ricordi, esperienze, libere fantasie, incongruenze e improvvisazioni*". Sono attratta da questa citazione per illuminare il mio lavoro di scenografia e la mia filosofia creativa degli ultimi vent'anni. Nel mio lavoro, creo metafore visive per comunicare al pubblico i temi e le idee di uno spettacolo. Questa metafora assume spesso la forma di un'astrazione simbolica (una scatola di vetro che si chiude intorno a una donna per suggerire sia l'oggettivazione che il soffocamento) o utilizza la composizione per creare una risposta emotiva (una soffitta con un soffitto angolato e incombente che suscita una sensazione di claustrofobia e di sventura imminente).

Cerco di creare un ambiente sul palco, non uno sfondo, che faccia da ponte con l'immaginazione del pubblico. Non cerco di illustrare la realtà, ma di elevare il reale a un piano suggestivo, non imitativo, che ci permetta di sognare o, come dice Strindberg, dove tempo e luogo non esistono.

Questo significa spesso eliminare i dettagli, creare spazi scultorei e audaci che creano lo scheletro su cui si stende la commedia, come una pelle. Oppure può significare esagerare un singolo dettaglio per esprimere l'ossessione di un personaggio.

Per esprimere la vita di *Simon Boccanegra* come capitano di mare e il suo fallimento nell'unire i suoi popoli divisi, ho progettato la sua opera principale al Teatro Colon in Argentina come un'enorme carcassa di nave astratta, circondata da pareti di plexiglass nero, che creavano riflessi sia della scenografia che dei personaggi - che nonostante potessero costantemente vedere i loro riflessi, non erano in grado di vedere veramente se stessi. Questo processo implica la creazione di un ambiente che sia sufficientemente specifico per raccontare la storia in questione, ma che crei anche una porta emotiva verso qualcosa di più essenziale e universale.

Parallelamente a questa filosofia progettuale, nel mio lavoro (e nel mio insegnamento) mi sforzo di elevare e portare in superficie le storie non raccontate di persone emarginate e di estirpare ed esporre le forze patriarcali e oppressive che dominano molti testi classici del canone. Sono in grado di farlo metaforicamente attraverso concetti di design che evidenziano l'intrinseca misoginia o il razzismo di un testo classico come, ad esempio, la *Madama Butterfly* di Puccini, che racconta la storia di una quindicenne giapponese emarginata, Cio Cio San, che viene acquistata da un soldato americano, abbandonata e alla fine si suicida. In una recente produzione della Pacific Symphony in California, ho progettato una pantomima che si svolge prima dell'ouverture e che mostra Pinkerton, il soldato americano, che sceglie la ragazza tra una schiera di giovani ragazze altrettanto impoverite in camicie da notte a brandelli. La produzione si è rifiutata di creare il romanticismo che il pubblico si aspetta quando viene a vedere quest'opera. Invece, ha chiesto loro di confrontarsi con la realtà delle dinamiche di potere coloniale in gioco in questa storia, che in realtà riguarda la schiavitù sessuale dei bambini. Dopo questa scomoda sequenza, che di solito viene lasciata all'immaginazione, le ragazze tirano indietro un drappo per rivelare una versione idealizzata di una casa giapponese per attirare Pinkerton, mentre intorno a questo artificio vediamo la realtà impoverita di una geisha quindicenne che vive in un ghetto giapponese.

Ho avuto la fortuna di poter realizzare lavori sia per il teatro che per l'opera per importanti compagnie negli Stati Uniti e all'estero. L'opera mi permette di creare paesaggi epici e metaforici che esprimono prospettive audaci sugli estremi umani - le profondità dell'avidità, del narcisismo e della disperazione degli esseri umani. Permette anche di creare ampi gesti di speranza. Poiché la forma d'arte stessa è astratta e fuori dal quotidiano, poiché gli interpreti riempiono la sala con canti virtuosi accompagnati da grandi orchestre, ci si aspetta che il design dell'opera sia spettacolare e all'altezza di questa esperienza elevata. Io cerco di andare oltre la spettacolarità, di creare un mondo visivo che supporti la narrazione e sfidi il pubblico a digerire queste storie operistiche come qualcosa di più di una scusa per ascoltare la musica. Chiedo a me stessa e al pubblico perché dovremmo volere un'altra produzione di *Madama Butterfly* che ignori il suo colonialismo offensivo, il sessismo e il razzismo. In altre parole, come artisti è parte del nostro lavoro portare le opere del passato nel nostro presente e porre le domande che le renderanno rilevanti per un pubblico moderno.

Dopo due decenni di progettazione di opere liriche, la violenza esercitata sulle sue protagoniste mi ha portato a chiedermi cosa possiamo imparare dall'opera sul genere e a domandarmi perché torniamo a vedere queste immagini orribili - in modo spettacolare, per la verità - ancora e ancora. Questa indagine mi ha portato al lavoro della studiosa Catherine Clement. L'autrice definisce

l'opera lirica "la disfatta delle donne" e discute il modo in cui la maggior parte del repertorio standard presenta finali violenti e spesso erotizzati per le donne, che sono spesso rappresentate come se vivessero al di fuori dei ruoli di genere accettati e traessero un certo grado di autonomia dal farlo. Ho iniziato a chiedermi che cosa avremmo trovato se avessimo potuto estrarre i pugnali dal petto di Butterfly e Carmen, ridare vita ai polmoni di Violetta e Mimì e togliere le mani dal collo di Desdemona. Questa ricerca ha influenzato le mie interpretazioni concettuali delle opere che sono stato incaricata di progettare, ma mi ha anche ispirato a creare un mio progetto intitolato *Tosca Rediviva*, o *Tosca Revived*, un'opera site-specific in corso di realizzazione basata sulla *Tosca* di Puccini. Questo progetto cerca di riportare in vita Tosca e invita il pubblico a spostarsi da un luogo all'altro di Roma sperimentando una serie di installazioni teatrali che esplorano il genere, l'opera e la violenza.

Isaiah: Puoi parlare di come si svolge in pratica il tuo lavoro?

Cameron: Alla base del mio progetto c'è un profondo rispetto per i testi che sto esplorando. Che si tratti di un libretto d'opera, della musica di un'opera o di un'opera teatrale, nella fase iniziale passo il tempo a cercare di capire di cosa parla l'opera o l'opera. Lo faccio leggendo o ascoltando attentamente l'opera.

Poi svolgo un'approfondita ricerca drammaturgica e storica. Cosa hanno detto gli altri di quest'opera? Come si colloca nel contesto del Paese da cui proviene o della cultura da cui emerge? Che cosa stava cercando di trasmettere o comunicare il drammaturgo, il librettista o il compositore? Poi, con un profondo senso di umiltà e coraggio, penso a quello che io, come artista, voglio dire sull'opera, che a volte può essere complicato. Il teatro americano in questo momento è molto interessato a ciò che il drammaturgo vuole dire. Le tendenze di altre parti del mondo sono più interessate a come il regista e gli scenografi riflettono l'opera attraverso le loro lenti personali. Io credo di essere a metà strada. Non mi interessa necessariamente prendere qualcosa e imprimervi la mia visione. Considero il processo come una profonda meditazione sull'opera che filtro attraverso la mia visione e sensibilità artistica. Perché stiamo realizzando il progetto ora? Cosa c'è di interessante in questo momento? Cosa possiamo dire di questo lavoro che possa contribuire positivamente al mondo? C'è qualcosa di profondamente problematico nell'opera in termini di rappresentazione, ad esempio, di donne o persone di colore? Come possiamo rispettare ciò che c'è e commentarlo in modo da farlo sentire al pubblico contemporaneo?

Dopo aver dedicato del tempo alla lettura e alla riflessione su un'opera, mi dedico alla ricerca visiva. Inizio un intenso periodo di ricerca che prevede la raccolta di centinaia di immagini visive e la lettura di testi drammaturgici e d'epoca. Durante la fase di ricerca attingo al mio bagaglio interdisciplinare per cercare immagini che esprimano le idee, le domande o i temi di un testo. Mi occupo di installazioni, sculture e dipinti e ho una serie di incontri con il regista, condividendo la ricerca visiva e le idee concettuali fino a quando non sono pronta per iniziare a mettere su carta un progetto. Creo quindi una serie di rendering altamente dettagliati in Photoshop e poi passo a un modello a colori in scala.

Mi affeziono alle immagini e alle metafore. Sento che una parte del mio lavoro consiste nel portare le persone all'interno della mia mente, della mia anima e del mio pensiero, cioè farle entrare nella mia visione della storia. Chiedo ai miei studenti di presentare il loro lavoro come se si trovassero di fronte a una stanza piena di persone che non hanno idea di cosa stiano parlando. Come si fa a raccontare la propria idea in modo illuminante? Può essere difficile se il regista o gli altri collaboratori non sono d'accordo. Questo si ricollega al senso di umiltà di cui ho parlato, quando

a volte bisogna lasciar andare le cose. Se ci si chiude a riccio e si insiste sul fatto che c'è un solo modo per risolvere un problema, si possono perdere buone idee che possono migliorare le proprie. Questo è un aspetto con cui gli artisti di teatro in generale lottano, perché gran parte del nostro lavoro è profondamente personale. Quello che facciamo, quello che portiamo in scena, è intimo e vulnerabile. Come si fa a continuare a proteggere il piccolo seme della propria idea, che è anche un piccolo pezzo di sé? Come si fa a portarlo in un gruppo? Una volta che io e i miei collaboratori abbiamo definito le idee/concetti chiave, passo alla realizzazione di un modello e alla stesura. Una volta che il modello è stato approvato dal regista, creo un pacchetto dettagliato di disegni in scala. Parallelamente a questo processo, collaboro con i designer delle luci, dei costumi e del suono per creare un mondo visivo unitario.

Isaia: In che modo il tuo lavoro in teatro converge o diverge dal suo lavoro nell'opera? C'è una differenza nel modo in cui affronti il tuo processo per i diversi mezzi?

Cameron: L'approccio è essenzialmente lo stesso. Tuttavia, ciò che mi rende il designer che sono è che porto il pensiero operistico nel teatro e il pensiero teatrale nell'opera. Nell'opera c'è una tendenza alla spettacolarità che non è sempre profondamente legata al testo, perché il pubblico si aspetta un senso di epicità. Una delle cose importanti che porto nel mondo dell'opera è un processo di progettazione profondamente radicato nella ricerca drammaturgica, che mi permette di creare uno spettacolo significativo invece di creare immagini epiche per il gusto di farlo. Al contrario, le immagini che creo sono sempre collegate alla storia.

Nel teatro americano può esserci una tendenza al realismo. Ciò che porto a teatro, quindi, è il senso di lavorare su scala epica quando è appropriato, anche se l'opera è realistica. Prendiamo, ad esempio, la produzione di *The Niceties*, che ho progettato di recente all'Huntington Theater, al Geffen Theater, al McCarter e al Manhattan Theater Club. Lo spettacolo è un'esplorazione della razza e del mondo accademico e si svolge in un ufficio molto realistico di un professore di un'università della Ivy League. Per la produzione ho creato uno spazio molto reale, ma l'ho inserito in un contenitore astratto. Ho avuto l'idea che la professoressa al centro dell'opera fosse stata collocata in un ufficio in soffitta perché era una donna, e ho creato un enorme angolo che tagliava il palcoscenico per incarnare sia lo spazio realistico della soffitta sia l'incarnazione metaforica della tensione emotiva dell'opera. La spigolosità di questo spazio è riuscita a comunicare il realismo necessario e anche la tensione tra queste due donne molto intelligenti. Mi interessa il realismo quando contribuisce alla narrazione. Trovare l'esatto stampo giusto non è l'obiettivo del teatro. Per me, invece, si tratta di capire che cosa questa modellatura possa dire sui personaggi e sulla storia. Per me è più interessante dire qualcosa con l'involucro dello spazio che permetta al pubblico di sentire qualcosa sul razzismo o sulla situazione problematica di chi alla fine ha accesso a un'istruzione universitaria molto costosa.

E, naturalmente, si tratta sempre di un equilibrio di spesa. Abbiamo speso molte risorse per creare questo spazio ampio per *The Niceties*, cosa che un altro progettista non avrebbe scelto di fare. Ho sentito molti commenti, tuttavia, sugli ultimi tre secondi dello spettacolo. Ho progettato un grande muro nero fatto di pietre massicce che circonda l'attico angolato - il tipo di muri grandi e intimidatori che si vedono nei campus della Ivy League. Nei momenti finali della commedia, dopo che la tensione si era accumulata fino al punto in cui la frattura tra le donne aveva lasciato entrambe sofferenti, tutte le fessure tra ogni pietra si illuminavano poco prima di spegnersi improvvisamente. Il testo comunicava il pericolo, le linee di faglia, le spaccature della nostra società che si sono formate intorno al razzismo, al sessismo e alla mancanza di empatia nel mondo accademico. È stato un grande investimento in un singolo momento, ma ha raccontato la storia in un modo che, a

mio avviso, le parole da sole non avrebbero potuto fare. Era qualcosa che non aveva bisogno del linguaggio. Era qualcosa che raccontava quella storia in un modo che si collegava al cuore e all'anima.

Isaia: Ci sono progetti particolari che hanno contribuito a far progredire in modo significativo la tua estetica/processo/pratica di design? Ci sono idee/concetti/principi degni di nota che si riverberano nel tuo lavoro di progettazione?

Cameron: Vorrei parlare di alcuni progetti diversi. Inizierò con una delle mie prime produzioni. È stato il secondo spettacolo che ho progettato professionalmente. Ero ancora all'università quando mi è stato chiesto di progettare una produzione dell'opera *Susannah* di Carlisle Floyd. È un'opera americana sull'oppressione della Chiesa nei confronti delle donne. Guardando indietro, mi rendo conto che stavo esplorando tecniche e curiosità che mi hanno accompagnato per tutta la mia carriera.

Per quella produzione ho scelto di non mettere in scena immagini o pezzi architettonici che rappresentassero la chiesa. Ho invece creato una goccia traslucida che scendeva dalla griglia e poi scendeva in picchiata in avanti. Si trattava di un dipinto astratto composto da intensi verdi e blu e aveva un aspetto poetico e bellissimo, che rispecchiava la musica. Con l'illuminazione, la goccia poteva anche apparire minacciosa. Ho messo la forma di un campanile di una chiesa sul palco della goccia e l'abbiamo illuminata con un'ombra tale che il pubblico non vedeva mai una croce, ma era sempre in agguato nell'ombra. Avvicinavamo o allontanavamo il piano della chiesa dalla goccia in modo che la forma del campanile diventasse più o meno nitida. Questo ha permesso al pubblico di vedere l'opera come un commento sulla natura inquietante delle istituzioni che cercano di controllare le persone. Poiché non era fisicamente presente in modo reale, ed entrava e usciva dalla messa a fuoco, l'opera è diventata un commento sulle strutture di potere che controllano gli individui. Stavo esplorando l'idea di qualcosa che si nasconde nell'ombra e che nessuno dirà che è ingiusto perché fa parte del tessuto culturale.

Questo progetto si riferisce a qualcosa che mi sforzo di fare nel mio lavoro, cioè rendere il disegno profondamente specifico per l'opera teatrale e anche risonante con idee più grandi o temi più ampi. Mi interessa creare qualcosa di più iconografico. Come può essere specifico per la storia e anche per una persona seduta nel pubblico che ha vissuto un'esperienza simile nella sua cultura o nella sua vita?

Susannah è stato un progetto che ha segnato l'inizio della mia esplorazione delle idee di translucenza e astrazione e del gioco di scala per creare metafore visive che prendono vita sul palco. Per me la metafora non è sempre qualcosa che voglio che il pubblico veda o capisca dal momento in cui entra nello spazio. È qualcosa di cui voglio che si rendano conto nel corso della produzione. Mi interessa la temporalità di questo aspetto.

Un altro progetto che è stato per me una pietra di paragone è stata una produzione de *La Traviata* con il regista Jeffrey Buchman. Parlando della mia filosofia progettuale, ho detto che mi sforzo di elevare e portare in superficie le storie non raccontate di persone emarginate e di estirpare e smascherare le forze patriarcali e oppressive che dominano molti testi classici del canone. Sono in grado di sollevare queste storie attraverso la progettazione di una particolare opera teatrale o lirica che si concentra sulla prospettiva di un personaggio. Nella mia produzione de *La Traviata* alla Indiana Jacobs School of Music, ho usato l'immagine di una scatola d'ombra per sottolineare il modo in cui le cortigiane nel XVIII secolo erano venerate per la loro bellezza e spesso lasciate senza un soldo a morire da sole una volta che il loro aspetto era svanito. Scegliendo di concentrare

l'opera sulla prospettiva di Violetta, siamo stati in grado di creare la metafora di una farfalla soffocata all'interno di una scatola d'ombra per sottolineare questa pratica patriarcale. Pareti di vetro aleggiano intorno al palcoscenico per tutta l'opera e, nella scena finale della morte, una scatola di vetro letterale fatta di pareti di sei metri racchiudeva Violetta mentre moriva. Un enorme paio di ali di farfalla è apparso dietro di lei dall'oscurità durante gli accordi finali. La scatola d'ombra della farfalla rappresentava il desiderio della nostra cultura di oggettivare le donne e di contenerle fino a soffocarle e a farle morire.

Il mio lavoro in teatro mi permette di entrare in contatto con drammaturghi viventi e di realizzare opere che incontrano il favore del pubblico moderno. Molti dei progetti da cui sono attratta pongono domande difficili sulla razza, sul genere e su altre voci emarginate. Mentre il design per il teatro negli Stati Uniti tende a essere più realistico e meno espressivo, io porto la mia estetica anche in questi lavori. Ricordo sempre ai miei studenti una citazione tratta dall'influente libro di Robert Edmund Jones sul design teatrale: "Non c'è più ragione che una stanza sul palcoscenico sia una riproduzione di una stanza reale, che un attore che recita la parte di Napoleone sia Napoleone, o che l'attore che interpreta la Morte nella vecchia commedia morale sia effettivamente morto".

Una produzione esemplificativa di questo periodo che ha contribuito a far progredire la mia estetica è stato il mio progetto per *A Midsummer Night's Dream* al South Coast Repertory, diretto dal compianto Mark Rucker. È stato un progetto che mi ha permesso di attingere alle ricerche sul Rinascimento fatte durante il mio progetto di tesi alla Wesleyan University. Il regista mi ha chiesto di creare un mondo in cui le fate potessero avere un aspetto riciclato.

Attraverso le mie ricerche, ho scoperto che le persone nel Rinascimento credevano nelle fate e pensavano che fossero responsabili degli incidenti quotidiani o degli oggetti smarriti. Ho progettato un mondo fatato dominato da tutti gli oggetti rubati dai mortali, o dagli oggetti che i mortali avevano smarrito. Le fate erano artiste e creavano arte e magia con la spazzatura dei mortali. Al contrario, i mortali si preoccupavano eccessivamente delle dimensioni e della qualità ornamentale di ogni cosa. La prima scena dell'opera era caratterizzata da un intero palcoscenico di tessuto bianco drappeggiato con un divano lungo venticinque piedi, allestito come una conferenza stampa reale. Abbiamo visto giornalisti scattare foto ai Reali mentre la scena procedeva. Per il cambio di scena nella foresta, il tessuto è stato staccato e risucchiato in un buco nel pavimento, rivelando la foresta delle fate, dominata da pareti di legno ricoperte di muschio lavorato. Per l'ingresso della regina delle fate, una sezione rotonda della parete è volata via rivelando un lampadario fatto di centinaia di lampadine, scartate dai mortali e rese magiche dalle fate. Il pavimento presentava un percorso fatto di cassette che si aprivano e si trasformavano in sedili. Erano anche i luoghi in cui le fate nascondevano gli oggetti strappati ai mortali durante la messa in scena dello spettacolo. Anche i figuranti meccanici erano collezionisti, ma non erano eleganti come le fate. Sono entrati in scena guidando un enorme camion trainato da due motociclette e da una vasca da bagno. Il camion era decorato con bottiglie di vino e oggetti trovati; le scale erano fatte di cassette. Per la scena finale dello spettacolo, sono apparsi degli ombrelli con delle lampadine all'interno, che sono diventati le decorazioni per il matrimonio.

La produzione ha davvero colpito le platee, il che, per me, è stata la testimonianza del fatto che il pubblico spesso vuole vedere Shakespeare in un contesto moderno. Attraverso la scenografia sono in grado di distillare i temi e le immagini chiave di un'opera in modi accessibili, astratti, epici ed emozionanti. Spesso mi chiedo se le immagini che mettiamo in scena possano avere qualcosa di democratizzante. Chi non ha mai visto o letto un'opera di Shakespeare potrebbe entrare in uno spazio non comprendendo il linguaggio o la storia come altre persone che hanno avuto il privilegio

di studiare l'opera. Il design può colmare questo divario? Esiste un livello di comprensione che il design può rendere possibile? Può contribuire a colmare il divario per rendere il teatro e l'opera più accessibili al pubblico?

L'empatia è molto importante per il lavoro che svolgo in teatro. Quando cerco le immagini o le metafore che voglio esplorare, lo vedo come un processo che cerca di capire come gli altri potrebbero sperimentare qualcosa. Non si tratta solo di ciò che mi piace e di ciò che ritengo interessante e bello. Cosa ne penserà un pubblico eterogeneo? Sento che questo fa parte della mia responsabilità. Come posso creare un lavoro che risuoni con l'umanità, con la nostra comunità? Sono domande molto importanti per il mio percorso.

Isaiah: Da quali tipi di progetti sei particolarmente attratta? Come scegli i progetti da disegnare?

Cameron: Ci sono diverse ragioni per cui scelgo i progetti che faccio. A volte voglio lavorare con un collaboratore particolare, un regista o un designer specifico, che si lega al progetto. A volte il pezzo in sé è di particolare interesse per me. Può trattarsi di un'opera come *La Traviata* o la *Carmen* che è molto conosciuta e amata, e mi interessa scavare in essa ed esplorare il motivo per cui c'è un'ossessione nel raccontare la storia. Che cosa ci spinge a vedere queste storie ripetutamente? Come posso offrire un nuovo modo di guardare l'opera? Potrei scegliere qualcosa perché è impegnativo. Oppure può trattarsi di una compagnia o di un drammaturgo che mi entusiasma.

Sono costantemente interessata a riflettere sulle questioni sociali e a lavorare su produzioni che affrontino in modo diretto i temi del razzismo, del sessismo e del classismo. Le nuove opere teatrali e liriche spesso lo fanno. Mi piace lavorare con drammaturghi e compositori viventi. Essere la prima persona a progettare una nuova opera è davvero emozionante, perché si può contribuire a plasmare il modo in cui l'opera esce nel mondo.

Un progetto recente che riflette molti di questi interessi è stato il mio design per un'opera innovativa in prima mondiale che integra tecnologia, teatro immersivo, musica e video design. L'opera è ispirata all'opera di fantascienza *Rossum's Universal Robots* di Karel Čapek del 1920 (che ha introdotto la parola "robot" nella lingua inglese) ed è stata un'esperienza lirica immersiva molto apprezzata, con una tecnologia teatrale brevettata e progettata di recente.

R.U.R. A Torrent of Light della compositrice Nicole Lizée e dello scrittore Nicolas Billon affronta una delle questioni più affascinanti della nostra generazione, quella dell'etica dell'intelligenza artificiale. Questa produzione è una collisione dinamica e coinvolgente di opera, teatro fisico e spettacolo che si chiede: Siamo pronti a creare un'intelligenza che va ben oltre la nostra? L'opera è stata prodotta nel maggio 2022 alla Tapestry Opera di Toronto, uno dei principali produttori di opera contemporanea, diretta dal direttore artistico Michael Mori; partirà per un tour mondiale che inizierà con una produzione alla Vancouver Opera nel gennaio 2023.

Normalmente uno scenografo riceve l'opera da progettare dopo che è stata completata, senza offrire alcun contributo sulla musica e sul libretto. Rispecchiando la natura innovativa di quest'opera, il processo ha rovesciato la gerarchia creativa consolidata e i designer hanno lavorato con il compositore e il librettista per oltre un anno, progettando il mondo visivo mentre la musica veniva composta. Il risultato di questo tipo di collaborazione è una produzione veramente immersiva, in cui il mondo visivo e quello sonoro sono in profonda conversazione tra loro. Ho partecipato a due workshop a Toronto con l'intero cast e il team creativo, sentendo la musica suonata ed eseguita per la prima volta.

L'opera affronta temi e idee che sono al centro della mia pratica creativa. L'opera racconta la storia della coppia di potere Helena e Dom Kilner, fondatori dell'azienda tecnologica R.U.R. che domina

il mercato dei software per l'intelligenza artificiale e alimenta gli androidi, ormai diventati un'abitudine, che servono i loro proprietari umani. Mentre Dom continua a consolidare il potere di R.U.R. sul mercato, la ricerca di Helena porta a una scoperta dell'intelligenza artificiale che mette le loro visioni del futuro l'una contro l'altra.

A *Torrent of Light* è il racconto degli eventi che portano all'emancipazione dei robot e funge da mito della creazione, per così dire, raccontato dal punto di vista dei robot. Piuttosto che riprodurre la storia originale del 1920 e le sue datate imperfezioni, l'opera posiziona Helena come un'emancipatrice, e il libretto ha adattato l'opera originale di Čapek in un moderno pezzo di teatro musicale femminista. Per il design, ho diviso il mondo in diagonale. Ho creato il concetto che la pratica di Helena è profondamente ispirata al mondo vegetale vivente, mentre Dom è ossessionato dal potere e dal prestigio. Questo si riflette nel set attraverso il tappeto vivente di fiori rossi che ricopre lo studio di Helena, in contrasto con il mondo freddo, grigio e duro di Dom. La scenografia è stata progettata con spazi che consentono al video di emergere organicamente all'interno del set. Il cerchio centrale ha creato uno spazio negativo che ha centrato il video proiettato, ma ha anche fatto sì che le immagini sembrassero integrate nell'architettura anziché sovrapposte.

Negli ultimi dieci anni ho iniziato a esplorare la progettazione di proiezioni e video da integrare nelle mie scenografie. Il video rappresenta una delle tecnologie più eccitanti e all'avanguardia nel mondo del teatro, ma spesso viene utilizzato in modo eccessivo e diventa una stampella visiva per esprimere emozioni o trasmettere informazioni. Nei progetti di video design che ho intrapreso, ho esplorato il modo in cui il video può essere integrato in modo olistico, sorprendente e come strato aggiunto di texture concettuale.

Isaiah: Cosa ti stimola nel lavoro di collaborazione?

Cameron: La collaborazione è difficile ma anche profondamente gratificante. Mi considero un'artista visiva, quindi la collaborazione può essere un'esperienza profondamente vulnerabile per me. Se sei un pittore, dipingi e lo diffondi nel mondo, ma non devi consultarti con altre persone. Lo crei e poi lo metti in circolazione. Naturalmente, le cose più difficili della vita sono spesso anche le più gratificanti. Lo dico sempre a mia figlia quando è alle prese con qualcosa. Le cose che ci frustrano di più sono spesso quelle che ci fanno sentire più realizzati. Ci sono poche cose più eccitanti che trovare uno spirito affine in un progetto. Il momento in cui si inizia a parlare con qualcuno e si vede una luce di riconoscimento tra di voi, non c'è niente di più rinvigorente di quella sensazione di potenziale. Sapete che insieme farete qualcosa di straordinario.

Il teatro richiede che un gruppo di persone di talento si metta al tavolo con qualcosa in cui è profondamente coinvolto e trovi il modo di trasformarlo in qualcosa di coeso. Questo tira e molla richiede che si affronti il processo con umiltà. Bisogna avere sia umiltà che coraggio.

Ho vissuto alcune delle esperienze più profonde della mia vita lavorando in comunità con i collaboratori. Può essere complicato, però, in termini di chi ha potere o a chi viene dato potere nella conversazione.

Isaiah: In che modo l'essere donna in un settore dominato dagli uomini ha plasmato le tue idee sulla professione?

Cameron: Essere una donna in un settore dominato dagli uomini è stato un lungo viaggio. Le donne non sono state in grado di commettere errori, di crescere, di non conoscere nel modo in cui gli uomini sono in grado di fare. Questo non favorisce la creatività, la curiosità, il benessere o l'equità. Con l'avanzare dell'età, ho imparato come e quando occupare spazio nella stanza. Mi sta molto a cuore aiutare altre giovani donne e designer di colore ad avanzare nella loro carriera e fare

spazio per loro nella sala. Voglio contribuire a creare un teatro che sia accogliente per le persone che storicamente sono state lasciate ai margini.

Isaia: Qual è il rapporto tra la tua professione di scenografa e l'insegnamento: quali sono i modi in cui si sono arricchiti reciprocamente?

Cameron: Insegno perché voglio dare ai giovani l'esperienza che mi è stata offerta alla Wesleyan. Quando ero una studentessa le possibilità sembravano illimitate e voglio che i miei studenti sappiano come ci si sente. So che non sarei dove sono se non mi fossero state date quelle possibilità e quelle risorse per esplorare.

Fin dai tempi della Wesleyan, sapevo di voler insegnare a livello universitario in un ambiente di arti liberali. È per questo che insegno a Brandeis, in particolare. Mi piace portare i miei studenti negli spazi in cui lavoro e imparare come si sentono in quegli spazi. Stare in mezzo ai giovani e vederli navigare in molte delle idee e delle domande che anch'io ho negoziato durante importanti momenti di ispirazione e di scoperta arricchisce la mia vita e il mio lavoro. Quando vedi i loro occhi illuminarsi quando iniziano a capire il potere dell'immagine visiva o di una metafora visiva, o il modo in cui si può usare il teatro per il cambiamento sociale, è rinnovante. Imparo da loro tanto quanto loro imparano da me. Non è affatto una strada a senso unico. Ricevo da loro un nutrimento creativo che non credo provenga da nessun altro luogo del mio mondo.

Isaiah: Quali sono alcune delle cose che ti ispirano? In che modo il tuo lavoro di design riflette queste ispirazioni?

Cameron: Trovo ispirazione dalle belle arti teatrali o performative. Sono particolarmente attratta dalle opere site-specific o da quelle in cui il luogo ha una risonanza metaforica per l'arte. Due esempi che mi vengono in mente sono *A Subtlety di Kara Walker* (2014) e *Personnes* di Christian Boltanski per *Monumenta* (2010). Entrambe le opere hanno in comune l'attenzione alla materialità. Entrambi hanno sollevato la questione di come qualcosa diventi metafora e iconografia. Qual è il processo? Come si trasforma qualcosa da sedia, divano o maglietta in un'immagine che commuove le persone?

La Walker ha creato un'enorme sfinge di 30 metri fatta di zucchero che ha esposto nella fabbrica *Domino Sugar* di Brooklyn. L'abilità di fare una cosa del genere è notevole. La Walker ha studiato la storia dello zucchero, il lavoro degli schiavi e lo sfruttamento necessario per la sua produzione. La sfinge aveva caratteristiche esagerate e stereotipate degli afroamericani e provocava il pubblico a confrontarsi sia con il suo potere che con i propri presupposti razzisti. Statue più piccole di bambini neri fatte di zucchero abitavano lo spazio e si scioglievano nel corso della mostra. Sono sempre interessato alla materialità dell'oggetto. Quali storie possono raccontarci gli oggetti e perché alcuni di essi sono immediatamente iconografici?

Come Walker, anche Boltanski è attratto dalla reale materialità degli oggetti. *Personnes* di Boltanski per *Monumenta* era un progetto composto da un enorme mucchio di vecchi abiti alto diversi piani all'interno di un enorme spazio aperto simile a un magazzino. Una gru industriale rossa scendeva e prendeva un singolo capo di abbigliamento, lo sollevava e lo lasciava cadere di nuovo nel mucchio. Intorno alla pila, separati da percorsi pedonali, c'erano molti quadrati di vestiti a terra. Erano come accampamenti piatti di vestiti illuminati con lampade fluorescenti. Si sentivano i battiti del cuore mentre ci si muoveva nello spazio. In quest'opera Boltanski prendeva in considerazione il genocidio. Mi affascina il modo in cui ogni capo d'abbigliamento viene percepito come un'unica anima. Come fa un oggetto a passare da qualcosa di banale a qualcosa di profondamente significativo?

Nel progetto di Boltanski, la maglietta si è trasformata da maglietta a rappresentante dell'anima, di un individuo, di una persona. E nel contesto della pila più grande, è diventata rappresentativa della perdita dell'individualità.

Questi sono ottimi esempi di dove trovo l'ispirazione. Penso al mio lavoro come a un'installazione che prende vita quando è abitata dagli artisti. Mi sforzo di fare in modo che il mio lavoro abbia qualcosa di inaspettato e di inevitabile. Voglio che il mio lavoro sia inaspettato in un modo che sia sorprendente e stupefacente, ma che sia anche del tutto giusto. Voglio che il mio lavoro vi tolga un po' il fiato. In teatro si parla spesso di un buon lavoro di design che diventa invisibile. Voglio che i miei progetti comunichino qualcosa di difficile da comunicare. Mi interessa capire come le metafore visive che creo possano collegarsi a questa idea di stupore e di inevitabilità, racchiudendo al contempo i temi e le idee della storia.

Isaia: In che modo il design e il pensiero visivo possono aiutare ad affrontare alcune delle sfide del mondo del teatro e dell'opera nel ventunesimo secolo?

Cameron: Uno dei grandi problemi del mondo del teatro e dell'opera è la mancanza di accessibilità. Mi riferisco all'accessibilità finanziaria, ma anche a quella emotiva delle persone che non si sentono a proprio agio o che subiscono razzismo, sessismo o altre forme di discriminazione in questi spazi.

Il teatro non sembra essere intessuto nel tessuto della cultura americana come lo è in molte altre culture. Credo che questo sia legato a molte delle sfide che la professione sta affrontando negli Stati Uniti. Penso che il design e il pensiero visivo possano offrire l'opportunità di creare linguaggi che, si spera, possano raggiungere le persone in un modo che possa essere democratizzante. La metafora visiva può attraversare i confini di esperienze di vita, background e culture diverse e accogliere le persone? L'artista Fred Wilson è noto per essere entrato in musei prevalentemente bianchi e, come dice ironicamente, per averli "esorcizzati" dal loro passato razzista e colonialista lavorando con le loro collezioni e creando installazioni che le commentano. Forse in futuro la scenografia potrà fare lo stesso per il teatro americano. È possibile farlo portando al contempo bellezza e stupore nel mondo.

Come l'albero maestro che trafigge il cuore della nave di *Simon Boccanegra* e le crepe nelle pareti che circondano il mio progetto per *The Niceties*, il mio lavoro cerca di illuminare l'esperienza umana attraverso immagini e metafore che risuonano con qualcosa di profondo dentro di noi. Quando vediamo qualcosa che ci commuove attraverso l'evocazione anziché la descrizione letterale - specialmente sulla scala epica dell'opera - che si tratti di una luce che trapassa una foglia verde brillante, di binari del treno che si snodano attraverso un paesaggio vuoto o di una farfalla appuntata all'interno di una scatola, questa sensazione rappresenta un'apertura, una piccola finestra di connessione e la profonda possibilità di un cambiamento.

© SCSA The Scenographer Open Stage 2023.