

Titolo || La camera Astratta

Autore || Anna Maria Sapienza

Pubblicato || Anna Maria Sapienza, *La tecnologia nella sperimentazione teatrale italiana degli anni ottanta. Tre esempi*, Istituto Universitario Orientale, 1992.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 1 di 6

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

## La camera astratta

di Anna Maria Sapienza

### *Lo spettacolo*

L'opera più significativa della collaborazione tra le due formazioni è senza dubbio *La camera astratta*<sup>1</sup> realizzata per la rassegna Documenta 8, di Kassel nel 1987, dove ha ottenuto larghi consensi, nonché vincitrice del premio UBU 1988 per il teatro di ricerca.

Costato oltre duecento milioni, lo spettacolo presenta una maggiore complessità tecnologica e utilizza ardite soluzioni elettroniche che fondono l'immagine trasmessa e l'azione dal vivo in realizzazioni visive di estrema leggerezza ed efficacia. Il ritmo che in *Prologo* era scandito dai passaggi bruschi fra due polarità (l'energia dei corpi plastici e la loro rarefazione sugli schermi), nella *Camera astratta* è più fluido e armonico. È il frutto di un desiderio di recuperare la forma del racconto attraverso una direzione più precisa, che prevede alcuni aspetti di verosimiglianza recitativa e una maggiore partecipazione dei monitor come elementi attivi nello sviluppo della storia.

L'evoluzione ortogonale di *Prologo*, espressa scenicamente mediante i movimenti dei monitor sul suolo, nella *Camera astratta* si sviluppa in una dimensione più aerea che sfrutta tutte le possibili soluzioni di sospensione degli schermi nel vuoto. Questa dimensione è comunque accennata in *Prologo!* dove si è già riscontrata la presenza di un video legato ad un filo che ondeggia nell'aria.

Sul piano contenutistico *La camera astratta* è lo spazio mentale di un soggetto che, durante una passeggiata, si lascia sommergere dalle sensazioni, le ossessioni, i ricordi, le Immagini. Gli attori in scena si pongono nella coscienza del soggetto come il riflesso dei rapporti interpersonali.

Sul piano visivo, invece, lo spettacolo narra la storia di una linea che si divide in segmenti e *poi* in punti che si perdono nello spazio, raccontando parallelamente, lungo una linea temporale (che corrisponde alla durata dello spettacolo) segmenti di storia che si svolgono in un momento.<sup>2</sup>

### *La scena*

Lo spazio utilizzato per la rappresentazione della *Camera astratta* è, anche in questo caso, allestito in modo che vi siano due ambienti di azione: uno visibile (nel quale agiscono attori e monitor) e uno nascosto (costituito dal set di ripresa), separati da un doppio telo nero. Il doppio telo è necessario per mantenere nascosto il set quando gli attori passano direttamente da questo alla scena (l'"anticamera" formata dai due teli fa sì che il pubblico non possa scorgere il set quando gli attori sollevano il telo immediatamente dietro i monitor di fondo).

Il complesso apparato tecnico prevede due videoregistratori e quattordici telecamere nella parte occupata dal set di ripresa, più una batteria di venti monitor che si compone ed agisce nello spazio della scena. Nove di questi monitor sono sistemati in orizzontale in fondo alla scena; altri sei sono disposti in due pile verticali, ognuna di tre monitor, sistemate ai due lati della scena, in diagonale; i rimanenti appaiono di volta in volta alcuni su bilancieri, qualche altro sospeso ad un filo, qualche altro ancora incastrato in un cerchio di legno che ruota (fig. n.15).

Per coordinare tutto ciò, Studio Azzurro si è rivolto ad un ingegnere elettronico che ha elaborato un prototipo di computer, che in pratica è un quadro-incroci, del tutto automatico, di segnali video con quattrocento possibilità di combinazioni.<sup>3</sup>

All'inizio dello spettacolo, unici oggetti di scena sono i monitor e un bilanciere equilibrato su un perno che sporge dal telo nero di fondo fisso per tutta la rappresentazione. Altri oggetti appariranno nel corso dello spettacolo: delle pietre, un altro bilanciere (questa volta spinto invisibilmente dalle quinte e appoggiato su un televisore dietro al quale si nasconde una telecamera), una ruota di legno nel cui centro è incastrato uno schermo, ecc... Tuttavia nulla di ciò appare come un vero e proprio elemento scenografico, per cui la scena, nonostante l'ingresso di qualche oggetto, resta comunque astratta.

Due pannelli scorrevoli di legno leggerissimo sono sistemati su binari in avanscena e sono destinati a restare quasi sempre ai lati dello spazio d'azione, ma solo in alcuni momenti vengono utilizzati come sipario rigido.

Come negli spettacoli precedentemente trattati, molte situazioni nascono e iniziano dal set e si materializzano

---

<sup>1</sup> *La camera astratta*. Opera video progettata e realizzata da Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti. Interpreti: Anna Paola Bacalov, Giorgio Barberio Corsetti, Philippe Barbut, Massimo Borriello, Benedetto Fanna, Irene Grazioli, Giovanna Nazzaro. Soggetto di Paolo Rosa, Giorgio Barberio Corsetti e Lara Fremder. Costumi di Stefania Sordillo. Consulenza tecnica per le apparecchiature video: Marco Berardinelli. Allestimento scenografico: Temospazi Roma. Direttore di scena: Mariano Lucci. Tecnici video: Mario Coccimiglio e Flavio Zennaro. Luci: Luca Storari e Alberto Chinigò. Direzione video: Fabio Cirifino, Paola Rosa e Leonardo Sangiorgi. Direzione teatrale: Giorgio Barberio Corsetti. Organizzazione: Marilisa Amante. Prodotto dal CRi-Centro di Ricerca per il Teatro e dalla Compagnia Teatrale di Giorgio Barberio Corsetti. Kassel, *Documenta 8*, Salzmannfabrik, 13 Giugno 1987. Milano, Teatro dell'Arte, 18 Giugno 1987.

<sup>2</sup> Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, *op. cit.*, pag. 74.

<sup>3</sup> Questo congegno è stato però sostituito in diverse occasioni con computer più semplici, perché si è rivelato impreciso.

Titolo || La camera Astratta

Autore || Anna Maria Sapienza

Pubblicato || Anna Maria Sapienza, *La tecnologia nella sperimentazione teatrale italiana degli anni ottanta. Tre esempi*, Istituto Universitario Orientale, 1992.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 2 di 6

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

nell'orizzonte degli schermi televisivi che si dividono, o si allontanano a gruppi, comandati elettricamente.<sup>4</sup>

Il pubblico è sistemato di fronte alla scena svolgendo, questa volta, una precisa funzione spaziale: occupare la quarta parete della “camera astratta”.

#### *Il testo e l'azione*

Il testo dello spettacolo non fa riferimento a nessuna opera e a nessun autore. Le parole che si odono nel corso delle azioni, anche se sono pronunciate da più personaggi, in scena e nei monitor, appartengono alla *voce* del soggetto ipotetico che abita la camera astratta.

Non è possibile individuare un filo conduttore dell'intero testo, in quanto vi è una suddivisione in otto brani ed un finale, che appaiono indipendenti, e corrispondono agli eventi che si susseguono sulla scena. Anche la struttura grammaticale e sintattica si allinea con lo stile dell'azione: frasi spezzate; assenza di periodi lunghi; impossibilità di trovare un continuum logico tra un brano e l'altro; significati indefiniti nell'articolazione di ogni frase.

In questo modo il soggetto pensante, che è il protagonista di quanto avviene sulla scena, esprime non solo con le azioni, ma anche con le parole, l'impossibilità di governare il proprio io come unità: soffre di alessia, agrafia, afasia e non riesce a dare una correlazione volontaria all'equazione pensiero-azione.<sup>5</sup>

I brani che costituiscono il testo verbale sono intitolati: *prologo* (e si tratta dell'azione senza parole di un attore che dà inizio allo spettacolo misurando la camera astratta); *astrazione*; *pietre*; *acqua*; *il bosco, i rami*; *le scritte*; *la luce*; *il vento, la memoria*; *il vuoto*; *finale*.

Nel testo il titolo di ogni sezione è per la prima volta provvisto anche di didascalie, che sono da un lato di ordine tecnico e riguardano posizioni e movimenti di monitor ed attori, dall'altro di ordine “emotivo”, costituiscono cioè una guida ai significati che si vogliono esprimere.<sup>6</sup>

Lo spettacolo si colloca dunque in una fase linguistica più matura, dove il rapporto pensiero-parola-azione è reso inscindibile. Proprio per la volontà di recuperare la forma narrativa, il linguaggio verbale adoperato deve porsi sul piano degli altri linguaggi necessari al soggetto per raccontarsi (visivo, sonoro).

Il testo è stato elaborato e scritto mentre lo spettacolo prendeva corpo e il risultato finale è un sistema linguistico che, rispetto ai due spettacoli precedenti, appare completamente integrato con gli altri piani di espressione. Mentre, ad esempio, in *Prologo* e in *Correva* il testo è recitato solo da una voce fuori campo o da volti nei monitor, nella *Camera astratta* sono anche gli attori dal vivo a parlare, ad urlare, ad esprimersi sincronicamente sia con l'ausilio del movimento che della parola. Così nella *Camera astratta* è lasciato ampio spazio alla recitazione verbale utilizzata per esprimere ed indagare nei meandri della mente di cui si vogliono mettere a nudo le percezioni.

La successione degli avvenimenti essenziali dello spettacolo è scandita in vari momenti denominati, come da copione, a seconda della situazione che si vuole rendere.<sup>7</sup>

*Astrazione*. Dal primo teleschermo in alto della pila di tre monitor posta sulla destra in avanscena, viene trasmessa la registrazione di una passeggiata in un esterno di campagna:<sup>8</sup> piedi scalzi che avanzano su un percorso di sassi, mentre ai lati si intravede della vegetazione. Lungo la fila di nove monitor posti in orizzontale sul pavimento in fondo alla scena, una donna si trascina sull'addome attraversando i monitor, spingendo con le braccia una borsa piena di sassi.

Questa ripresa del set diventa un'azione dal vivo quando la stessa attrice, compiendo la medesima azione, entra in scena da una quinta strisciando e spingendo con le braccia la borsa di sassi lungo tutta la linea degli schermi, scomparendo poi dalla quinta opposta.

Contemporaneamente, da uno dei primi monitor della fila dei nove, a partire da sinistra, appare il volto di Barberio Corsetti che osserva tutta la scena con sguardo indagatore.

Tre attori al centro della scena si incatenano tra loro con le magliette che indossano.

Uno di loro gioca con un monitor sospeso ad un filo che, dondolando lentamente, assume periodicamente un'inclinazione in cui cattura il volto dell'osservatore (Barberio Corsetti). Il monitor viene quindi fatto roteare su sé stesso, velocemente, in modo che

---

<sup>4</sup> In quest'aspetto puramente tecnico è possibile constatare l'evoluzione strutturale dello spettacolo a partire dall'esperienza di *Prologo*, in cui i carrelli con i monitor sono azionati da funi tirate a mano. Il personale tecnico si è ovviamente ridotto passando da quindici a circa otto persone.

<sup>5</sup> Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, *op. cit.*, pag. 76.

<sup>6</sup> Ci si riferisce al testo pubblicato in Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, *op. cit.*, da pag. 96 a pag. 105.

<sup>7</sup> La documentazione visiva in possesso del gruppo è un video di soli 7'. La ricostruzione dell'azione teatrale, in queste pagine, viene condotta utilizzando oltre al video e alle recensioni critiche, il testo e la visione diretta dello spettacolo presentato al Teatro Nuovo di Napoli nell'Aprile del 1988.

<sup>8</sup> È sempre a questa registrazione, trasmessa dallo stesso monitor, che ci riferiremo in seguito nel corso della descrizione dello spettacolo, parlando dei diversi momenti della “passeggiata”.

Titolo || La camera Astratta

Autore || Anna Maria Sapienza

Pubblicato || Anna Maria Sapienza, *La tecnologia nella sperimentazione teatrale italiana degli anni ottanta. Tre esempi*, Istituto Universitario Orientale, 1992.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 3 di 6

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

il soggetto ripreso perda ogni riferimento spazio-temporale.<sup>9</sup>

*Pietre.* L'osservatore sorveglia con distacco, dal terzo monitor da sinistra dell'orizzonte video, l'aggressione di alcuni attori che dal vivo si scontrano sulla scena.

Nel frattempo la passeggiata incontra la pietra: sul bilanciere (già presente in scena dall'inizio dello spettacolo) un attore si equilibra tra un pietra vera e un monitor che trasmette la preregistrazione dello stesso soggetto (peso reale e sua immagine fittizia).

L'osservatore, dal suo monitor, dialoga con il volto di una donna imprigionato in un altro schermo dello stesso orizzonte video. I loro visi appaiono e scompaiono ad ogni frase pronunciata (l'azione è interamente ripresa dal set). Un'attrice, che regge a fatica la borsa dei sassi della prima scena, viene inseguita, sullo spazio scenico di fronte al pubblico, da tutti gli altri attori: perde le pietre, si rifiuta di parlare e scappa tra le quinte.

*Acqua.* Durante la passeggiata un bastone fruga nell'acqua alla ricerca di un sasso.

Nei tre monitor centrali della linea video, è simulata una vasca, in diretta dal set, nella quale una donna è immersa e cerca di urlare (fig. n.13).<sup>10</sup> Sui rimanenti schermi, ai lati, appare un livello d'acqua più alto di quello della vasca. L'asimmetria è ottenuta trasmettendo su questi monitor immagini preregistrate. Gli attori si incontrano in progressione, scivolano via dallo spazio scenico visibile e passano nel retro set, dal quale sono riprese e trasmesse sui monitor di fondo le immagini dei loro passi.

Al loro riapparire in scena, alcuni attori sono bagnati.<sup>11</sup> Gli attori riprendono il percorso circolare dalla scena al set e viceversa, e ognuno pronuncia una sola veloce battuta.

*Il bosco, i rami.* Entra in scena un secondo bilanciante, spinto a braccia, invisibilmente, da una quinta. Il perno su cui poggia è costituito da un monitor. Dietro al monitor si nasconde una telecamera puntata verso la linea dei nove schermi di fondo che, nel frattempo, trasmettono le registrazioni di un bosco e i particolari di alcuni rami.

Durante la trasmissione, il monitor che regge il bilanciante funge da lente di ingrandimento perché riproduce un particolare del bosco, trasmesso dai monitor verso cui è puntato, ripreso e zoomato dalla telecamera sul suo retro.

Gli schermi trasmettono le immagini delle gambe degli attori, riprese dal set, che avanzano progressivamente verso la telecamera. Alla fine gli attori compaiono realmente rotolando sullo spazio scenico, dopo aver spezzato la fila dei monitor, dando così l'impressione di balzare direttamente fuori dagli schermi. Nei due gruppi di tre monitor sistemati a pila, è riprodotto un attore, quasi a grandezza naturale, che cammina alla stessa velocità del carrello che trasporta i monitor, in modo che la sua figura non esca mai dai bordi dei teleschermi.

*Le scritte.* Il sipario scorrevole si chiude, lasciando aperto solo uno spazio centrale dove il bilanciante è girato in modo da rivelare che sotto di esso è legato un attore. Questi viene schiacciato da un altro attore che cammina sulla tavola oscillante. I due appaiono in alternanza, a seconda del movimento del bilanciante, non riuscendo mai a vedersi ma solo a sentirsi.

Un'attrice entra dalla sinistra dell'avanscena e scrive col gesso lungo tutta la larghezza del sipario, alternandosi con le due mani senza mai guardare ciò che scrive.<sup>12</sup>

Il sipario si riapre. Dalla pila dei tre monitor sulla destra dell'avanscena appaiono alcune scritte veloci, mentre un attore fa roteare lungo il proscenio un televisore, incastrato in un cerchio di legno, che contiene l'immagine dell'osservatore che parla.

*La luce.* Alcune attrici danzano fuori dalle due pile di monitor con le immagini di altre attrici riprese dal set e imprigionate nei video: accarezzando il vuoto con fluide e sensuali movenze insinuandosi tra le luci dei teleschermi.

Gli uomini passano rumorosamente sulla scena: si prendono a schiaffi e, ritornando sul set dietro la scena, appaiono nei gruppi di monitor sovrapposti. Ciò avviene più volte secondo un'iterazione ciclica, in alternanza tra lo spazio visibile e non visibile.

*Il vento, la memoria.* La scena è vuota. Entra un attore che si arresta verso il centro dell'orizzonte dei video. Quando progressivamente entrano gli altri attori, questi prende a schiaffi chiunque gli rivolga la parola. L'azione diventa un moto vorticoso e alquanto violento: ogni attore fa il suo ingresso, ha una colluttazione con l'aggressore, sparisce da una quinta, passa nel set per poi riapparire in scena dalla quinta opposta. L'aggressore ad un tratto blocca l'azione ed urla da solo «nel vento» mentre sui monitor laterali appaiono le registrazioni di alcune scritte, colorate sul fondo nero, che testimoniano il linguaggio del vento. Esse scorrono velocemente tanto che non si riesce a leggere una frase per intero.<sup>13</sup>

<sup>9</sup> Il volto di Giorgio Barberio Corsetti è ripreso in diretta dal set attraverso una telecamera oscillante che si inclina parallelamente al televisore in scena perché è collocata sullo stesso asse. L'asse attraversa i due teli neri che separano i due spazi. Seguendo l'inclinazione della telecamera, provvista di una lancetta spia, Barberio Corsetti riesce a localizzare l'unico punto in cui il suo volto può essere ripreso e trasmesso in diretta sul monitor.

<sup>10</sup> La scena è ottenuta attraverso la ripresa in diretta di una vasca di plexiglas posta al centro del set di ripresa. L'immagine è resa in modo tale che sugli schermi in cui è riprodotta la vasca, non si vedano i suoi margini. Anche gli effetti sonori della scena sono prodotti interamente in diretta.

<sup>11</sup> Prima di apparire in scena alcuni attori si immergono nella vasca di plexiglas, utilizzata nella scena precedente, che, nel frattempo, è stata spostata a lato del set fuori dal campo di ripresa.

<sup>12</sup> Le frasi scritte sono: «Finalmente chiaro. Più spazioso, più leggero. Qui guarda, qui dentro. Un po' alla volta. Mi apro. A volte limpido. A tratti opaco. Un attimo e di nuovo scivolo via». Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, *op. cit.*, pag. 101.

<sup>13</sup> La frase che scorre è: «Scivolo via velocemente trascinandomi tutto, parole, figure e momenti che scorrono leggermente sempre

Titolo | La camera Astratta

Autore | Anna Maria Sapienza

Pubblicato | Anna Maria Sapienza, *La tecnologia nella sperimentazione teatrale italiana degli anni ottanta. Tre esempi*, Istituto Universitario Orientale, 1992.

Diritti | © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine | pag 4 di 6

Archivio |

Lingua | ITA

DOI |

Ricominciano altri passaggi frenetici attraverso la scena: convulsamente riappaiono i personaggi, si scontrano, tentano di comunicare. Al termine di quest'azione, uno degli attori attraversa la scena con alcune pietre legate ai piedi per far fronte alla forza del vento.<sup>14</sup>

*Il vuoto.* La camera è vuota. Gli attori di volta in volta si incontrano sulla scena e si perdono accennando principi di conversazioni che non hanno seguito.

I monitor trasmettono profili di volti che accennano a parlare, poi si spengono.

La passeggiata sui sassi riappare sullo stesso monitor e si allontana all'infinito.

Tutte le azioni sono accompagnate da una musica, la cui costruzione si sviluppa sull'oscillazione dei gesti, dei segni e delle cifre dello spettacolo.

Le due componenti base sono i rumori della natura: il vento, l'acqua agitata da un bastone, i sassi che cadono.

#### *La poesia dell'elettronica*

Momento culminante della ricerca condotta da Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, *La camera astratta* rappresenta la vera maturazione di tutto il percorso di ricerca di nuove forme espressive in ambito teatrale, già a partire dal progetto di base.

Mentre i precedenti spettacoli sono stati creati separatamente dai due gruppi che poi hanno fuso il loro lavoro pochi giorni prima del debutto, *La camera astratta* è stato sviluppato attraverso un comune percorso di collaborazione. Nei nove mesi di preparazione le due équipes hanno lavorato insieme (anche se il periodo effettivo di prova con le due formazioni al completo è durato un mese e mezzo), intervenendo nei reciproci campi, dando vita ad un prodotto che testimonia la sintesi dell'esperienza acquisita durante le prime due tappe.

Già dalla locandina si può constatare la completa collaborazione. Membri di entrambi i gruppi compaiono come autori del soggetto, delle musiche e del testo. Il lavoro è stato concepito come un work in progress, dove la divisione registica, quella teatrale e quella video, è stata più flessibile rispetto a quella operata in precedenza.

Da una serie di frammenti (scritti, idee, bozzetti, ecc.) posseduti dagli autori del soggetto, si è sviluppata l'idea di creare e rappresentare una materia potenzialmente esplosiva nella mente di un individuo nell'arco di un istante. Da questo nucleo le due formazioni si sono impegnate ad elaborare insieme un percorso artistico, utilizzando i rispettivi strumenti a disposizione.

Con *Prologo* si era operato un gesto «alchemico», un esperimento che vedeva come cavie due elementi diversi tra di loro e mai combinati prima. Con *La camera astratta*, invece, grazie alla certezza della loro possibilità di fusione, è stato possibile dare una direzione precisa allo spettacolo a partire dalla sua genesi. Già dal progetto, infatti, è stata scelta la via del racconto concretizzata nelle varie parti che compongono lo spettacolo: nel testo (attraverso il taglio didascalico del copione e lo spazio lasciato alla recitazione dal vivo); nel video (mediante la iterazione della passeggiata che diventa il leit motif dell'azione); nella scena (con le infinite possibilità di intendere e trattare il monitor).

Oggetto del racconto è il tema del viaggio (in diversa misura espresso anche nelle precedenti video opere) che si qualifica come esplorazione di uno spazio mentale: il passaggio da uno spazio fisico ad uno spazio dai confini indefiniti. Per rendere ciò Giorgio Barberio Corsetti e Studio Azzurro sono riusciti a conferire un ritmo ancora più fluido e morbido alle componenti fisiche e tecniche che costituiscono lo spettacolo.

Il primo passo è stato quello di liberare in misura crescente i monitor della loro corposità trattandoli come soggetti pensanti. Al fine di ottenere questo risultato l'espedito più immediato è stato quello delle bilance che hanno permesso di far entrare i monitor in gioco con la forza di gravità.

Procedendo su questa linea la tecnologia ha completato l'opera. La concezione del dispositivo elettronico come integrazione strutturale del processo di composizione dell'opera, lontano da ogni carattere puramente decorativistico, è maturata al punto da rendere il video una vera e propria energia da utilizzare e assorbire sia da parte dello spettatore che dell'attore. Esso aderisce e si assimila ai movimenti non solo del corpo ma anche della mente della figura umana, amplificandola nel primo caso, rendendola visibile nel secondo. Grazie alla trasparenza del mezzo televisivo, l'intangibile mondo interiore prende forma: ciò avviene in maniera naturale se si pone sullo stesso piano pensiero e parola, permettendo che la mente si faccia corpo (nella fattispecie corpo elettronico) e possa essere teatralmente rappresentata.

I continui passaggi tra il dentro e il fuori dell'opera, morbidi e impercettibili, si svolgono quasi all'insaputa dello spettatore del quale viene sollecitata, con soluzioni sceniche talvolta esilaranti, la dimensione dell'immaginario tecnologico, il richiamo è ad una forma di assuefazione verso la tecnologia imperante in quasi tutte le attività della società contemporanea, radicata in modo da essere trasferita nelle sfere più riposte del nostro inconscio e diventata, quindi, parte della nostra facoltà di elaborazione mentale.

Denunciare l'invasione di questo strumento nella maniera ironica della citazione diretta, rende al massimo la consapevolezza della sua presenza, esorcizzandola facendone un uso estremo. In questo senso il mezzo televisivo da strumento di invadenza improvvisamente si impone nel teatro in qualità di elemento linguistico.

---

di passaggio, di continuo», Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, *op. cit.*, pp. 103-104.

<sup>14</sup> Sul resto dello spettacolo a questo punto la didascalia dice «perdita della memoria». Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, *op. cit.*, pag. 104.

Titolo || La camera Astratta

Autore || Anna Maria Sapienza

Pubblicato || Anna Maria Sapienza, *La tecnologia nella sperimentazione teatrale italiana degli anni ottanta. Tre esempi*, Istituto Universitario Orientale, 1992.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 5 di 6

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

L'equilibrio e la leggerezza che ostentano le immagini testimoniano che il rigore tecnico e scientifico delle macchine necessarie per realizzarle, è messo al servizio di una liricità di base che domina sulle altre componenti. Il risultato ottenuto dimostra la possibilità di raggiungere un tipo di poesia che attraverso l'elettronica stabilisca un equilibrio che riduca i rischi di un asservimento stilistico al medium scelto. La ricerca condotta in questo nuovo orizzonte artistico, individua le nuove cifre di un'elaborazione poetica attraverso la scomposizione dell'opera teatrale propriamente intesa. L'analisi delle varie componenti che formano lo spettacolo, considerate nell'ottica di una rielaborazione tecnologica, nella *Camera astratta* ci introducono in una dimensione, senz'altro più esasperata, già annunciata in *Prologo*: sentirsi traditi dai segni verbali, avvertire l'impossibilità e la confusione nel governare le proprie azioni verso uno scopo e, per questo, essere soggetti a scivolamenti e cadute. La sovrapposizione scenica dei gesti alle parole, delle scritte alle visioni, delle registrazioni alle riprese in diretta, sono gli espedienti tecnici per comunicare l'esigenza di imparare ex novo le facoltà elementari del parlare, del pensare, del costruire il teatro partendo da una condizione di purezza e di azzeramento. In questo senso il monitor si presenta come la mente sgombra dai suoi concetti, come un foglio bianco da riempire di segni significanti.

Tutto ciò è reso scenicamente in un modo assai più elastico nel rapporto dinamico tra set e palcoscenico: mentre ad esempio in *Prologo* gli attori «appaiono» nella *Camera astratta* «passano». Inoltre, l'aspetto contenutistico del racconto, in certa misura anche un poi cervelotico (lo slancio titanico verso una comunicazione che fatica a realizzarsi), è attutito da un atteggiamento divertito e distaccato verso il contenuto stesso. Tale posizione di distanza si visualizza, per colui che assiste allo spettacolo, attraverso lo sguardo dell'osservatore (Barberio Corsetti stesso) che appare e scompare dai monitor, vigile e distante, nel corso di tutta l'azione.

Di fondamentale importanza è il ruolo dello spettatore che non “guarda a” ma “sta in”.<sup>15</sup> È importante la sua posizione di protagonista nello spettacolo, il suo vivere come realtà l'astrazione della scena. La volontà di raccontare una soggettività si estende in modo che il fruitore vi si riconosca, o almeno possa individuarvi dei tratti propri. È permesso tracciare, infatti, la storia di un soggetto pensante che riflette, discorre con sé stesso, con le sue parti frammentate e con i personaggi che gli si pongono di fronte.

La volontà di sperimentare le vecchie forme di narrazione con possibili varianti che, nella fattispecie, sono in prima istanza di ordine tecnologico, fa in modo che spazio, tempo e attore perdano i loro parametri fissi e si estendano oltre i margini che li definiscono. Lo spazio è fuori dai bordi dell'inquadratura del boccascena, è tutto ciò che non si vede, fugge dalle leggi euclidee rendendosi parte dinamica che di volta in volta riporta sulla scena un dettaglio invisibile; è come ritagliato da un mondo più vasto, per cui richiama l'attenzione su ciò che non si vede piuttosto che su quanto è manifesto e, attraverso l'allestimento delle due aree di rappresentazione (quella scenica e quella di ripresa) si cerca di colmare la distanza esistente tra immagine e presenza.

Il tempo della *Camera astratta* è corroso, frammentato dai continui sbalzi tra immagini video e accadimenti reali. Non è presente un tempo cronologico che governi gli avvenimenti, ma “il tempo di un istante dilatato all'infinito”.<sup>16</sup> L'attore è come scisso, posto di fronte al pubblico e di fronte a sé stesso attraverso la telecamera che lo riproduce nel medesimo istante in cui agisce. Nella *Camera astratta* il dialogo tra attore e macchina da presa è molto più presente e amalgamato rispetto alle due precedenti opere e si palesano dei vantaggiosi rapporti di interazione tra telecamere e interpreti. I monitor riescono a vivere come organismi attivi grazie agli attori, che li rendono parti vive della rappresentazione, mentre a questi è consentito lavorare sui tratti più impercettibili della loro espressività grazie all'inquadratura in diretta dei particolari in primo piano.

Questo è forse il vantaggio fondamentale sul piano pratico offerto dall'elettronica, che ha vinto la diffidenza degli attori nel misurarsi con essa sul piano teatrale. Tutto quanto si sarebbe potuto esprimere verbalmente in uno spettacolo, lascia il posto alle immagini, dimostrando che al raziocinio narrativo può sostituirsi l'astrazione, una modalità rappresentativa che cede all'immagine la cui continuità è garantita dai monitor che fanno del pensiero un elemento tangibile.<sup>17</sup>

«L'ideale», afferma il commento sul programma di sala, «di una plastica astratta come l'aveva concepita Mondrian, capace di rendere un'altra realtà, spirituale e mentale, la voce interiore, ha un'esistenza formale, non è più l'inespresso. L'invisibile profanato dai dispositivi tecnologici è diventato trasparente e visibile».

#### *Rassegna stampa*

Copiosa è la rassegna stampa della *Camera astratta*, da più parti individuata come culmine della ricerca sui linguaggi misti e in particolare sull'elettronica del teatro.

Sulla scia dell'attenzione destata dai due precedenti spettacoli nei quali Barberio Corsetti si è affiancato a Studio Azzurro, la stampa ha indagato più a fondo sui vari aspetti del problema.

Si possono individuare alcuni atteggiamenti fondamentali assunti dai critici.

<sup>15</sup> Secondo quanto è espresso nelle note di presentazione dello spettacolo nel programma di sala.

<sup>16</sup> Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, *op. cit.*, pag. 12.

<sup>17</sup> «(. . . ) Un meccanismo che cerca di mantenere l'immediatezza della percezione, proprio perché l'immagine elettronica si occupa e dà corpo alla percezione». Maria Novella De Luca, *L'arte di narrare percezioni*, Videoart, 16 Dicembre 1987.

Titolo || La camera Astratta

Autore || Anna Maria Sapienza

Pubblicato || Anna Maria Sapienza, *La tecnologia nella sperimentazione teatrale italiana degli anni ottanta. Tre esempi*, Istituto Universitario Orientale, 1992.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 6 di 6

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

Uno di questi predilige l'aspetto ironico verso la televisione e la funzione voyeristica del suo spettatore: «L'aspetto davvero interessante della ricerca», scrive Ugo Ronfani, «è nel fare del voyerismo televisivo intorno alla ritualità quotidiana dei “figli del video”, della generazione che vive nel reale la finzione della televisione».<sup>18</sup> E aggiunge Giulio Baffi sul Giornale di Napoli: «Altro che spettatore voyer, non c'è buco di serratura che tenga davanti ad un video, è come una grande finestra spalancata dietro cui nulla ci è dato di celare».<sup>19</sup>

La maggior parte dei critici giudica completamente matura e realizzata la creazione di un nuovo linguaggio scenico al di là dell'aspetto puramente visivo ed invadente della videoinstallazione. Sia che si parli di narrazione o semplicemente di estetica, *La camera astratta* viene in diversi casi indicata come una nuova soluzione di racconto e come traguardo raggiunto sul terreno di multimedialità che apre il discorso sulle possibilità offerte dal mezzo elettronico. Osserva Furia Berti sul *Giorno*: «Uno spettacolo dove il video non è più usato come semplice forma scenografica, ma diventa una chiave narrativa e si ritaglia uno spazio importante nel racconto».<sup>20</sup>

Angelo D'Alessandro definisce *La camera astratta* «Uno spettacolo da non perdere per tutti coloro che lavorano nella direzione della multimedialità. Un'occasione anche per discutere se e come le nuove tecnologie elettroniche abbiano determinato una diversa rappresentazione dello spazio e del tempo in teatro e quindi una nuova dimensione estetica».<sup>21</sup> E analogamente Oliviero Ponte di Pino scrive sul *Manifesto*: «Il tema dell'incomunicabilità, e quello della indefinibilità e indecidibilità del reale e dell'immaginario, cari a Barberio Corsetti, misurandosi con il video, trovano soprattutto una nuova formulazione».<sup>22</sup>

Ma una parte della critica continua a mostrare, anche di fronte alle soluzioni della *Camera astratta*, il suo scetticismo verso l'uso della macchina elettronica a teatro. Gli scritti che ostentano delle forti resistenze sulla presenza del dispositivo video in scena a scapito dell'attore appaiono tuttavia un po' superficiali come approccio semantico, non focalizzando nessun altro valore al di là di quello estetico.

Più valido, invece, il giudizio di chi avverte nella perfezione di come è concepito e organizzato lo spazio il rischio di un pregio esclusivamente decorativistico da attribuire al monitor e alla modalità di funzionamento prevista per esso. Osserva Paolo Petroni sul *Corriere della Sera*: «Di gioco alla fine si tratta, di divertimento fine a sé stesso, in cui la tecnica si mostra nelle proprie possibilità, senza che lo spettacolo riesca a decollare, a trovare un modo drammatico su cui ruotare e prendere forma».<sup>23</sup> E ancora Enrico Fiore sul *Mattino*: «Indubbe certo appaiono la perfezione tecnica e stilistica dell'allestimento e l'efficacia della prova fornita dagli attori. Ma il tutto lascia, comunque, l'impressione di una ricerca sviscerata solo in chiave estetica».<sup>24</sup> Infine anche Maria Grazia Gregori nel suo articolo *Straniamento ed acqua vera* avverte un rischio di vanità nella superficie delle immagini: «Su tutto trionfa una concezione spaziale concentrazionaria. La scatola televisiva, infatti, sembra divorare lo spazio del teatro. (...) Ma questo scambio non è esente dal pericoloso bisogno di belle immagini, più che di immagini significanti».<sup>25</sup>

---

<sup>18</sup> Ugo Ronfani, *Studio Azzurro: una giornata ti Videoland*, *Il Giorno*, 24 Giugno 1987.

<sup>19</sup> Giulio Baffi, *Magiche sequenze in video dal set della memoria*, *Il Giornale di Napoli*, 23 Aprile 1988.

<sup>20</sup> Furia Berti, *L'attore e il suo replicante video*, *Il Giorno*, 19 Giugno 1987.

<sup>21</sup> Angelo D'Alessandro. *La camera astratta*, Grafo, Gennaio 1988.

<sup>22</sup> Oliviero Ponte di Pino, *Videotramiti per la quarta dimensione*, *Il Manifesto*, 25 Giugno 1987.

<sup>23</sup> Paolo Ferroni, *Misurando i deserti campi*, *Corriere della Sera*, 3 Dicembre 1987.

<sup>24</sup> Enrico Fiore, *Corpi da TV*, *Il Mattino*, 23 Aprile 1988.

<sup>25</sup> Maria Grazia Gregori, *Straniamento e acqua vera*, *L'Unità*, 17 Maggio 1987.

*Annamaria Sapienza*

*La tecnologia nella sperimentazione  
teatrale italiana  
degli anni ottanta  
Tre esempi*