

[Titolo](#) | Drammaturgia ed elettronica. Spazio, tempo, attore

[Autore](#) | Giorgio Barberio Corsetti

[Pubblicato](#) | Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, *La camera astratta, tre spettacoli tra teatro e video*, Ubulibri, Milano 1988

[Diritti](#) | © Tutti i diritti riservati.

[Numero pagine](#) | pag 1 di 2

[Archivio](#) |

[Lingua](#) | ITA

[DOI](#) |

## **Drammaturgia ed elettronica. Spazio, tempo, attore**

di *Giorgio Barberio Corsetti*

Quando inizio a costruire uno spettacolo parto da una necessità che è assolutamente personale e non ideologica: semplicemente devo fare lo spettacolo, qualcosa che sta quasi al di sopra di me.

Ci sono degli elementi che devono venire fuori, hanno una loro urgenza, una loro necessità e che entrano in contatto e in rapporto con un sistema di pensiero, che viene dopo, come seconda istanza rispetto alla pura e semplice necessità di fare lo spettacolo. La mia è una posizione di *autore*, nel senso che dall'inizio alla fine costruisco lo spettacolo come voglio io, su un terreno che scelgo e che mi appartiene.

Quello che posso offrire è un punto di vista, una posizione, come i punti di vista eccentrici con cui i pittori manieristi guardavano il mondo: il mio punto di vista è ironico e distaccato. Negli spettacoli realizzati con Studio Azzurro l'idea era di usare i mezzi elettronici per denunciarne l'invasione e nello stesso tempo per rendere al massimo la consapevolezza della loro presenza: il mezzo televisivo come invadenza, come privazione, come esclusione e nello stesso tempo come possibilità di linguaggio, per esplorare le sue potenzialità.

### Lo spazio

Lo spazio *al di là* è fuori dai margini dell'inquadratura del boccascena, è l'aperto, è l'oltre dell'orizzonte, è tutto quello che non si può vedere.

Lo spazio *al di là* è uno spazio che sfugge alle leggi euclidee, è uno spazio in cui il tempo si deforma e ritorna, riportando sulla scena una dimensione dinamica.

Lo spazio dei frattali, di ciò che cresce e filtra, è il sovvertimento dello spazio prospettico rettilineo convenzionale e della "camera oscura", con il corredo di definizioni simboliche delle strutture del reale. È uno spazio dinamico, come lo zoom di una telecamera che scopre ogni volta un dettaglio invisibile. È lo spazio delle forme della natura.

Nel lavoro fatto con Studio Azzurro utilizzando monitor e attori dal vivo, la doppia rappresentazione, il set e il palcoscenico, il passaggio dall'uno all'altro, determinano uno sguardo agghiacciante sul *fuori da qui* così come viene rappresentato oggi, con tutta la sua violenza simbolica.

Non è un gioco da illusionisti, ma la restituzione di una trasparenza analitica, di una lontananza incolumabile tra immagine e presenza, così come si configura nella iconologia contemporanea. È l'al di là che c'è in ogni cosa, nel televisore, che vomita continuamente immagini che escono anche fuori dall'inquadratura, spaventosamente.

Guardando una inquadratura televisiva viene sempre voglia di dilatarla, aprirla ai lati, sapere cosa c'è oltre. È un problema di informazione, di realtà che è fuori dai margini. Questa esclusione è la prima cosa che si percepisce in un lavoro come *La camera astratta*. È l'esclusione di ciò che non si può vedere, perché è fuori dall'inquadratura, non è compreso nella finestra-monitor. Di fatto *La camera astratta* è uno spettacolo che si classifica per esclusioni. Da qui il senso di inquietudine che comunica.

Lo spazio non è dato come compreso, è sempre ritagliato da un mondo più vasto, che è qui, ma non è visibile, ne è ritagliata una parte. Questi procedimenti di esclusione vogliono determinare una attenzione su ciò che non si vede.

### Il tempo

Il tempo è corroso, divorato dagli sbalzi tra immagini video e accadimenti insieme, immagini video che sono consumate in diretta, una diretta che non si conosce, forse avvertita inconsapevolmente, una diretta che introduce un dubbio sulla presenza e sulla contemporaneità. Il tempo a volte si blocca e a volte procede, si fa dilatare dal video o scuotere dalle azioni ripetitive e variabili degli attori. È il tempo di un istante dilatato all'infinito.

### L'attore

La domanda fondamentale dell'essere sulla scena ha bisogno di un riconoscimento immediato, di un appoggio che è lo sguardo, l'orecchio che percepisce i rumori, la luce che dal palco rimbalza nel golfo mistico, facendo brillare gli occhi puntati. La percezione di essere visti si muove dentro un unico senso. È il senso dello sguardo dello spettatore che poggia sulla scena, crea un ponte, un appoggio più o meno affidabile per l'attuarsi dell'attore. Sul set invece si vive un doppio senso. C'è una esclusione totale, una lontananza incolumabile, anche se tutto avviene a un passo di distanza. Neanche le grida riescono a colmarla, anche se arrivano i rumori dal palco. Anche se in platea arrivano i suoni del set non amplificati.

L'occhio fisso della telecamera non dà nessun appoggio, anche sapendo che la propria immagine in quel momento è sulla scena, agisce, è là. Si è ciechi, ma di una cecità vischiosa e ottusa, una ottusità che coglie tutti gli organi. Si vive uno stato di scissione, il corpo è senza organi, risponde a leggi meccaniche di rapporti astratti con le telecamere in ripresa, non come la diretta televisiva da uno studio, perché comunque il pubblico, anche quello eventualmente presente a fare da sfondo non è lì, non è lì che si consuma l'atto.

Ma in una situazione come *La camera astratta*, per chi sta sul set, il pubblico è lì ma nello stesso tempo non c'è. La

[Titolo](#) || Drammaturgia ed elettronica. Spazio, tempo, attore

[Autore](#) || Giorgio Barberio Corsetti

[Pubblicato](#) || Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, *La camera astratta, tre spettacoli tra teatro e video*, Ubulibri, Milano 1988

[Diritti](#) || © Tutti i diritti riservati.

[Numero pagine](#) || pag 2 di 2

[Archivio](#) ||

[Lingua](#) || ITA

[DOI](#) ||

distanza di un passo, quello che compiono gli attori tra quinta del set e quinta del palco, è infinita.

Questa esclusione di un corpo privato degli organi presuppone un doppio senso, una capacità dell'attore di guardarsi da solo, di farsi spettatore di se stesso, esattamente ciò che in scena invece può bloccare definitivamente l'azione.

L'occhio va alla telecamera e ritorna su chi agisce. Non c'è spazio, non può percepire lo spazio intorno che la propria immagine sta abitando, l'immagine si muove meccanicamente e non appartiene a nessuno perché è prodotta da un corpo che non sa e non sente. È luminoso, è trasparente ma nello stesso tempo è cupo e vischioso. È tutto teso alla comunicazione, ma non sa e non può sapere letteralmente se questa avviene. Lancia segnali ma non ha mai risposta. È in questo isolamento che si consuma. *La camera astratta* è uno spettacolo in uno spazio mentale. Ciò che è fuori non si conosce, forse esiste ma è lontano. Il soggetto che pensa il pensiero nei suoi vari strati, nell'andare e venire dei rapporti con l'altro, e con gli altri, tenta continuamente questa comunicazione interrotta. Chi entra ed esce attraversa le diverse sedimentazioni, si inoltra in questo altrove del set così lontano, per poi riuscire in una zona presente, in cui gli organi funzionano, si rapportano, interpretano spazi e tempi, e agiscono con questi luminosi corpi di fantasmi, esclusi momentaneamente o per sempre. Il palco e il set sono come gradi diversi di coscienza e percezione. Il palco è vicino alle uscite, è vicino agli organi, al di fuori, anche se è ancora compreso all'interno. Il set è lontano, si inoltra, è in quella zona in cui la distanza, nonostante la prossimità, è incolmabile, come quando tutto ciò che accade si percepisce, sta di fronte agli occhi, si può toccare ma nello stesso tempo non si può raggiungere perché si è rinchiusi senza uscite. È la schizofrenia assoluta. Solo il suono, il risuonare della voce dentro la cassa toracica, restituisce un 'eco, un segno di un atto effettivo che corrisponde al respiro.

Attori e monitor contemporaneamente sulla scena, in un serrato confronto tra la realtà e la sua riproduzione elettronica: è stato questo lo spunto del rigoroso e inventivo percorso di ricerca tracciato da Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti in tre spettacoli: "Prologo a diario segreto contraffatto", "Correva come un lungo segno bianco" e "La camera astratta".

Il set e il palcoscenico, l'oggetto e l'immagine, lo schermo e i suoi confini, il corpo e il simulacro sono così diventati gli elementi di una efficace pratica espressiva, che è contemporaneamente riflessione teorica sui meccanismi della simulazione e della comunicazione.

"La camera astratta - tre spettacoli tra teatro e video" raccoglie l'accurata documentazione di questo esemplare percorso di sperimentazione: l'incontro tra due generi spettacolari che si fondono per dare vita a una nuova forma espressiva, con il suo linguaggio e le sue inedite possibilità, tra ardite soluzioni tecnologiche e l'immediatezza comunicativa dello spettacolo dal vivo.

Il volume, a cura di Valentina Valentini, ripercorre questa esperienza laboratoriale attraverso gli appunti registici, gli storyboard, le immagini e i testi degli spettacoli, i contributi critici di Pietro Montani e Vittorio Fagone.

Studio Azzurro, attivo a Milano nel settore audiovisivo, è da tempo impegnato con le sue videoinstallazioni e videoambientazioni nell'esplorazione del rapporto tra l'oggetto video e la realtà quotidiana.

Giorgio Barberio Corsetti, trentaseienne, è uno tra i più interessanti giovani registi italiani; prima con la Gaia Scienza e ora con la propria compagnia, ha saputo coniugare nei suoi spettacoli una personale esplorazione poetica alla contaminazione del teatro con altri linguaggi e esperienze.

Lire 23.000

CL 29-0081-5  
ISBN 88-7748-007-7

Studio Azzurro Giorgio Barberio Corsetti / La camera astratta

Ubulibri

Studio Azzurro  
Giorgio Barberio Corsetti

La camera astratta  
tre spettacoli tra teatro e video

Ubulibri

