

[Titolo](#) || Fuori dallo schermo

[Autore](#) || Studio Azzurro

[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](#) ||

Fuori dallo schermo

di *Studio Azzurro*

Chi ricerca con il video e in genere con i nuovi mezzi di comunicazione artistica ha talvolta l'impressione di affrontare ambiti e instaurare collaborazioni quanto mai svariati, lontani e scollegati tra loro. Potrebbe addirittura sembrare a prima vista, un viaggio senza una rotta definita, senza un traguardo finale: un approdare continuo e diversificato che può sembrare solo frutto di occasioni esterne, di eventi imprescindibili, che portandoti qua e là depistano la tua presunta integrità.

Sarà per la natura stessa di questi strumenti, sarà per le condizioni assai speciali che ci impone la nostra epoca, ma questo sembra diventato quasi un metodo, arduo da sostenere, se, ad un certo punto, non si delineasse improvvisamente un insperato filo interiore che attraversando tutto ciò traccia un percorso di esperienza e di senso inimmaginabile sino a poco prima.

In uno di questi attraversamenti, Studio Azzurro si trova ad avere a che fare anche con il teatro. L'occasione è fortuita e sollecitata dall'incontro con Giorgio Barberio Corsetti e la sua compagnia. Sino a quel punto, infatti, il nostro interesse si era stabilizzato (con qualche puntata nel cinema) sulle video ambientazioni che, semplificando, affrontano quella parte del linguaggio video che stabilisce un rapporto con lo spazio e con l'ambiente. È lì infatti che si produce una trasformazione fondamentale, dalle caratteristiche tanto nuove quanto poco considerate.

Solitamente infatti si pensa al video soprattutto in relazione a ciò che avviene "nello schermo": come mezzo che produce sostanzialmente immagini. Di conseguenza lo si valuta spesso come esperienza di velocità, di sinteticità, di molteplicità, di fantasmagoria, aderendo a uno stereotipo pretestuoso e superficiale. Più raramente lo si considera per quel che produce dilatandosi "fuori dallo schermo". Questo mezzo non impedisce infatti allo spettatore durante la fruizione di dialogare con lo spazio circostante, non lo costringe ad annullarsi, dal punto di vista fisico, nel buio e nel silenzio della sala, come avviene in una sala cinematografica, ma si prolunga al di fuori, ricomponendo significativamente quella separazione tra realtà e immaginazione che è una delle caratteristiche della nostra epoca.

Del resto è stata la televisione stessa (come parte considerevole dell'esperienza video) a suggerire la direzione di questa indagine: nelle nostre case di volta in volta essa dilata la nostra visione, irrompe nell'ambiente determinando il colore, l'atmosfera, con una elasticità che coniuga facilmente i due fattori. E non si può non considerare che nello stesso spazio convivono i nostri gesti, le nostre azioni, i nostri percorsi quotidiani, ma anch'essi in sottile relazione con ciò che accade dentro lo schermo, sino a raggiungere in casi esasperati una completa specularità.

Nelle videoinstallazioni di Studio Azzurro l'interazione con l'ambiente diventa quindi il presupposto programmatico della ricerca. I monitor si inseriscono in uno spazio, ma al tempo stesso lo ricreano in virtù della loro presenza oggettiva. In molte installazioni è presente anche un minimo aspetto drammaturgico: assai semplice, per esempio, nelle azioni "sportive" del *Nuotatore* (1984) e nelle *Storie per corse* (1985-86); più articolato in *Sipario* (1985) e *Vedute* (1985).

Il teatro come ambito nel quale sconfinare

In *Vedute*, a cui hanno collaborato per la parte recitativa Giorgio Barberio Corsetti e alcuni suoi attori, si affrontava già, seppure in maniera molto istintiva e poco programmata, il rapporto tra corpo degli attori e monitor. I corpi si muovevano dentro lo schermo e poi idealmente ne uscivano e attraversavano una stanza. Già in questa videoinstallazione era dunque presente in embrione l'idea che gli attori potessero materializzarsi dentro lo schermo e poi uscirne fuori: giocare su questa doppia valenza, dal vivo e in immagine, era già un aspetto non secondario. Quando facemmo le riprese, ci divertimmo molto con Giorgio a giocare con un fondale di chroma-key, un fondale assolutamente neutro, per trovare i movimenti degli attori e i movimenti della camera, lasciando libero l'attore di giocare con una zoomata, con lo spazio dello schermo, mentre la partitura composta per l'installazione prevedeva solo che l'attore si affacciasse nello schermo e poi ne uscisse. *Vedute* ha significato soprattutto una ricerca particolare sul mezzo video.

Oltre agli elementi di spazialità e svolgimento sequenziale delle immagini attraverso i monitor, un altro elemento teatrale che ci ha creato problemi è l'aspetto di macchinaria delle videoinstallazioni. In questo caso l'apparato non è semplicemente tecnica scenografica, ma qualcosa di più: vive in un modo decisamente più organico. La macchinaria teatrale vera e propria, tutta la parte meccanica che affianca quella elettronica, è un elemento indissolubile del nostro lavoro con le videoinstallazioni, ed è presente in modo completamente diverso rispetto a un programma televisivo. Nelle videoinstallazioni c'è una componente fisica tridimensionale: un televisore pesa comunque 40 chilogrammi, è una presenza, ha un suo rilievo, per cui trattarlo, farlo muovere richiede una serie di cure e di attenzioni. Questo aspetto "teatrale" si ritrova anche nella pratica fotografica di Studio Azzurro. Qualche anno fa, si rilevava la differenza tra le nostre immagini fotografiche e quelle di Occhio Magico (uno studio fotografico di Milano). Occhio Magico operava soprattutto nella fase che in video si chiama "post-produzione": interveniva sulle fotografie, le graffiava, le ritoccava, le assemblava. Noi invece praticavamo una sorta di *teatralizzazione* davanti all'obiettivo: la fotografia era semplicemente il risultato di tutto quello che avveniva *davanti* all'obiettivo. Per costruire una fotografia c'era una ritualità, a volte esasperata, che richiedeva ore, se non giorni, di lavoro con pose lunghissime e con effetti di movimento dal vivo. Si costruiva una sorta di piccolo teatrino, con macchinari, carrucole, piani inclinati, fili tesi, per ottenere alla fine un senso di movimento delle immagini, attraverso una serie di esposizioni, come se si aprisse e chiudesse l'occhio.

[Titolo](#) || Fuori dallo schermo

[Autore](#) || Studio Azzurro

[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](#) ||

Per realizzare le fotografie per Palazzo Fortuny - la serie intitolata *Spazi Costruiti e Spazi Riportati* - abbiamo impiegato sei giorni, con pose di due ore per ognuno degli elementi in movimento che componevano ciascuna immagine. Questa ricerca si è sviluppata nel rapporto con l'ambiente, attraverso le videoinstallazioni che abbiamo chiamato dall'inizio video ambientazioni, cercando di evidenziare con questo termine non solo la relazione con lo spazio, ma il dialogo tra uno spazio e gli elementi messi in gioco, superando la dimensione puramente scenografica. Il teatro era già presente in embrione, come ambito nel quale sconfinare, del quale interessarci per uno sviluppo naturale della ricerca nella videoinstallazione. Era inevitabile pensare al teatro anche come luogo dove continuare a sviluppare la pratica della narrazione, da svolgere attraverso i monitor, il rapporto fra lo spazio e chi lo fruisce, lo spettatore o l'attore. *Prologo* è stata l'opportunità che ci ha permesso di verificare e di mettere a punto queste idee, da cui è emerso quel filo interiore che allinea questo interesse all'interno del nostro specifico percorso. Questo nuovo campo di ricerca ci ha imposto di precisare alcuni punti di partenza, delle ipotesi di sviluppo. I monitor hanno una funzione drammaturgica propria, si muovono come gli attori, devono potersi esprimere come un corpo animato, devono confrontare alla pari il loro potenziale iper reale con la fisicità del personaggio che recita, sino a mescolare le due cose, sino a confonderle. Tutto ciò richiama immagini letterarie come i cyborg, i replicanti, ma con una presenza più familiare e solo apparentemente più rassicurante.

I monitor non devono essere componenti decorative e scenografiche; possono anche diventarlo, ma all'interno di una funzione prevalentemente spaziale. Bisogna sfruttare le possibilità, allargando e moltiplicando il proprio schermo, di creare pareti, fessure, sfondamenti, di violare con la loro luminosità il buio della scena, di prolungare i limiti spaziali travalicando le modalità di rappresentazione prospettica evocando così dimensioni originali e non prevedibili.

La diretta

Per valorizzare questi due aspetti si è ricostruito un set dietro le quinte, nel quale utilizzando svariate telecamere si restituiscono in tempo reale le immagini inquadrare; così facendo, il continuo ruotare degli attori dentro e fuori dallo schermo può far slittare la percezione dello spettatore confondendo i due aspetti e trascinandoli progressivamente in una atmosfera tutta mentale. La diretta con la sua immediatezza richiede una costruzione che assomiglia molto a quella teatrale, inoltre restituisce una immagine lineare, semplice e densa di significativi imprevisti.

Altro elemento irrinunciabile della ricerca è la semplicità (inversamente proporzionale alla complessità per raggiungerla): la semplicità delle inquadrature in diretta, l'uso di immagini semplici nelle parti preregistrate, ma anche la semplicità del racconto come le pagine di diario *Prologo* e l'istante di una camminata in *Camera astratta*. Ma la tecnologia è tutt'altro che semplice, tende a mostrare le sue molteplici possibilità, rende seducenti i messaggi che l'attraversano trascinandoli in una vacuità finalizzata alla propria esibizione: per questo è necessario comprimere la sua potenzialità d'effetto e di spettacolarità.

Se di fatto non è possibile annullare del tutto la sua dirompenza, occorre finalizzarla come componente inestinguibile di una sintassi, senza che diventi racconto.

Questo è il piccolo patrimonio con cui abbiamo avviato la nostra ricerca teatrale. Ad esso vanno aggiunte sia l'intenzione di ritrovare strumenti e linguaggi appropriati a raccontare una sfuggente e complessa realtà nella cui trasformazione grande rilievo hanno proprio la tecnologia e l'immagine elettronica, sia la voglia di affrontare, in modo impegnato, questo territorio caldo, di fronte a una superficialità operativa e critica. *La camera astratta* infatti ha avuto una sconcertante interpretazione, nella chiave di un utilizzo del video, fantasmagorico e spettacolare. Qualcuno ha scritto: "La magnifica elaborazione dei funamboli video". Ma se avessimo voluto veramente sorprendere, avremmo avuto ben altri mezzi per farlo. In effetti le immagini sono di una estrema semplicità. La cosa che può veramente meravigliare è il fatto che una pietra, che ha una sua fisicità e una sua pesantezza, improvvisamente diventa leggerissima, sparisce e ricompare. È questa trasformazione dell'identità dell'oggetto l'essenza del lavoro video: il resto sono immagini semplicissime.

Questi intenti si sono confrontati con l'esperienza di Giorgio Barberio Corsetti, con il quale abbiamo trovato, pur partendo da ambiti differenti, intense affinità che ci hanno portato a realizzare le opere-video *Prologo*, *Correva come un lungo segno bianco*, *La camera astratta*.

Attraverso questi lavori è cresciuta la possibilità di trovare altri riferimenti, nuovi punti su cui tracciare la rotta citata all'inizio. E se infine sono più i presupposti che i risultati a evidenziarsi è perché questa esperienza ci appare tanto vitale e in divenire che risulterebbe presuntuoso mettere in mostra punti di arrivo.

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

