

[Titolo](#) | Il racconto sospeso

[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 1

[Archivio](#) |

[Lingua](#) | ITA

[DOI](#) |

Il racconto sospeso

di Studio Azzurro

La camera astratta ha voluto essere, anche per la dimensione produttiva dello spettacolo, qualcosa di diverso dal campo aperto di *Prologo*, sicuramente il suo superamento: con esso è emersa la nostra voglia di produrre qualcosa di più compiuto.

La camera astratta è stata una concentrazione di desideri: la voglia di recuperare un racconto e una direzione più programmata; alcuni aspetti di verosimiglianza recitativa; una maggiore liberazione del monitor dal suo peso specifico.

Mentre *Prologo* si sviluppava su linee ortogonali, e i monitor erano appoggiati per terra, *La camera astratta* voleva essere lo sviluppo di una dimensione appena accennata in quello spettacolo e rappresentata dal monitor sospeso in aria come un "pendolo". Il nucleo poetico del nuovo spettacolo nasceva infatti dal desiderio di sviluppare una dimensione di *ariosità*. Questa concezione è stata la materia dalla quale siamo partiti progettualmente, su cui abbiamo cominciato a organizzare il lavoro, integrando una serie di elementi che in quel momento stavano emergendo, compresi i brani letterari che Giorgio Barberio Corsetti portava come possibili riferimenti. Contemporaneamente, stavamo leggendo due libri che ci avevano aperto un orizzonte completamente diverso: *La memoria prodigiosa* di Lurija e *L'uomo che scambiò sua moglie per un cappello* di Oliver Sacks. Ci ha molto affascinato un passo dell'introduzione di Sacks dove dice pressappoco: "Non potrei fare un rendiconto dei casi scientifici che mi sono capitati, se non proponendoli come un racconto, perché se li trattassi come una materia scientifica, non avrebbero lo stesso valore e non riuscirei a esprimere il senso che questi casi clinici hanno avuto". Questa affermazione ci ha molto colpito per la necessità di trasferire una esperienza vincolata a codici scientifici in codici narrativi. Questo è stato il campo di partenza della *Camera astratta*, una base di idee e suggestioni ben affiatate. Poi è avvenuta una sorte di divaricazione, perché per molto tempo abbiamo lavorato separati, Giorgio a Roma e noi a Milano, cosa che ha fatto maturare due materiali diversi, che hanno stentato a trovare una compenetrazione al momento dell'allestimento, anche perché le strutture fisiche dello spettacolo, le bilance, erano difficilissime da gestire dal punto di vista dell'organizzazione dei tempi, degli incontri e degli spostamenti. Tant'è che alla fine "le bilance" come dispositivo fisico dello spettacolo hanno subito una sorta di arretramento. Questi elementi dovevano funzionare come punto di incontro, dare forma all'esigenza di leggerezza nei rapporti e a un loro travaso continuo.

Nella *Camera astratta* c'è l'immersione in una dimensione senza forza di gravità, tutto doveva essere molto più morbido, più intrecciato, più articolato, una cosa dentro l'altra, senza forti momenti di rottura.

Credo che sia stato un po' limitante ingabbiare *La camera astratta* in uno spettacolo "teatrale", perché la sua natura autentica è stata quella di un'esperienza di ricerca e di sperimentazione dove rimettere in gioco tutti i dati che avevamo acquisito sul campo della convergenza fra video e teatro, anche quelli di una appartenenza disciplinare. Da alcuni elementi che abbiamo raccolto ci sembra che il risultato originale di questo spettacolo sia quello di aver toccato la dimensione dell'immaginario, ancora molto inconscia, che appartiene all'epoca che stiamo vivendo: l'immaginario tecnologico che sta rivoluzionando la nostra testa senza che noi ne siamo consci. In questo senso è uno spettacolo molto fluido, perché lentamente deve trascinare, deve trasportare dentro una dimensione, quasi senza che lo spettatore se ne accorga. Questa esperienza è fenomenale perché ha toccato un ganglio vitale della immaginazione attuale, che è un'immaginazione costruita su immagini immateriali, su una realtà trasformata. Il ruolo dello spettatore è fondamentale nel nostro lavoro delle videoinstallazioni: il lavoro non è finito se non attraverso la composizione di tutte le immagini o suggestioni di chi osserva lo "spettacolo". Chi osserva è come se fosse risucchiato o attratto un po' ineluttabilmente da parte di tutto l'apparato, come un visionario si lascia attrarre perché è come se gli venisse affidato un compito, che è quello di completare il lavoro che ancora levita a mezz'aria, davanti ai suoi occhi. È così anche per il lavoro degli attori che non è di tipo interpretativo, non sono connotati come personaggi, e neanche sono degli attori di tipo cinematografico, in cui si individuano dei ruoli e si possono odiare o amare perché rappresentano dei simboli o dei modelli a cui aderire. Sono ancora una volta degli "agenti" in uno spazio mentale, cioè degli attori che possono essere *completati* e vissuti da parte degli spettatori, perché hanno la stessa valenza dello spazio. Gli attori in scena sono portatori di libertà, perché chi osserva può far aderire il proprio carattere, la propria vita vissuta e quindi completarli, come una fisionomia a cui lo spettatore dà le sue impronte, i suoi pensieri, le sue riflessioni più lontane.

Lo spazio introdotto dal dispositivo elettronico non è misurabile con i canoni tradizionali. Una delle inquadrature emerse dal lavoro di improvvisazione fatto con *Vedute*, è una sequenza lavorata con lo zoom - uno strumento di misurazione straordinario che il video in qualche misura ha diffuso - ed è la scena in cui Giorgio entra nel primissimo piano del televisore con un occhio, guarda in faccia lo spettatore, e mentre si affaccia lo zoom della macchina arretra di colpo, lo rimpicciolisce come per catturarlo, misurarlo e lui va fuori dal televisore. In questo movimento di macchina c'è una parte della filosofia dello spazio elettronico, che è vicinissimo e lontano, esce fuori e non si sa dove può condurre.

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

