

[Titolo](#) || Lo spazio interiore

[Autore](#) || Valentina Valentini

[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 3

[Archivio](#) ||

[Lingua](#) || ITA

[DOI](#) ||

## Lo spazio interiore

di Valentina Valentini

Il viaggiatore e il paesaggio.

*Prologo* e *La camera astratta* sviluppano il motivo del paesaggio che è alle origini del pensiero moderno: l'autore come colui che sta a guardare e racconta ciò che vede.

Questi spettacoli sono animati dallo sguardo di un osservatore che ha trasfigurato il suo "guardare" nello "stare in ascolto", il cui paesaggio è diventato un luogo di visione, dove reale e immaginario si fondono. Con *La camera astratta* (1987) il tema del viaggio si è qualificato sotto una nuova forma: esplorazione di uno spazio mentale, illimitato come lo spazio del pensiero. È avvenuto il passaggio dallo spazio fisico a uno spazio dai confini indefiniti.

Nel *Ladro di anime* (1984) "lo spazio quotidiano diventava uno spazio mitico. Lo spettacolo, corrispondeva a un viaggio, uno sprofondamento nel regno dei morti, come se tutti i palazzi e le case non fossero altro che un 'enorme necropoli". *Diario segreto contraffatto* (1986): "anche questo un viaggio, uno spostamento dalla natura alla città, che piano piano si vede sorgere dai prati della periferia, la città dei padri, dove c'è una vita sotterranea che si sente pulsare sotto il selciato" (Giorgio Barberio Corsetti, 1987).

Con *Prologo* si era scoperta una finestra da cui guardare in un luogo dove interno ed esterno coincidevano, in cui l'esterno risuonava come luogo della soggettività e del pensiero solitario. La mano che appariva sui monitor, che non riusciva a scrivere sul quaderno, aveva incominciato a perimetrare i nuovi confini dello spazio di scrittura, un luogo di contemplazione, spazio immaginato all'interno di quella nuova stanza chiusa che è la camera del pensiero, progettata e realizzata dai sofisticati congegni elettronici. Questa stanza è abitata da una nuova figura di viaggiatore, l'esploratore mentale, sedentario ma non immobile, che compie rapidi e veloci passaggi.

Con *Prologo* si era scoperta la possibilità di affidarsi a una voce intima e nascosta, a un io autobiografico che scriveva sulle pagine di un diario le sensazioni suscitate dal paesaggio interiore.

La "finestra occhio", apertasi con *Prologo*, lasciava vedere questo nuovo paesaggio in cui l'esterno esisteva solo in quanto nominato, percepito, evocato dalla voce del solitario narratore, che interveniva a tratti, senza volto. Era iniziato un viaggio in un altro territorio dove si incontrano altri compagni di viaggio: la tradizione lirico-scientifica di Valéry, per esempio, che nel suo primo *Journal de bord*, disegnava una camera spoglia e impersonale come il luogo in cui si forma il suo sistema di pensiero, il suo processo astratto di conoscenza e di spoliazione ascetica. Nella camera lo scrittore fabbricava il proprio tempo, i nomi nuovi delle cose: "Edifice psychique, vas clos, une petite boite", dove quello che ci sta dentro è più grande dello spazio fisico che lo contiene. Con questi spettacoli ci troviamo fuori da riferimenti noti: la voce del soggetto, o la mano di colui che scrive il diario, non corrisponde alla prima persona del narratore. La somiglianza intima con la voce del Malte Laurids Brigge di Rilke vi risuona, confermando quella memoria poetica con l'autore che si interrogava su come ribaltare il mondo nella coscienza senza per questo inabissarlo negli inferi.

Nella lettura dell'Orfeo di Rilke, a sua volta Blanchot così interpreta il senso della speculazione: "Non potrebbe esserci un punto in cui lo spazio sia contemporaneamente intimità ed esteriorità, uno spazio che all'esterno sia già intimità spirituale; un'intimità che in noi sia la realtà del fuori, tale che noi saremmo in noi stessi al di fuori, nell'intimità e nell'ampiezza intima di questo esterno?".

Il soggetto, la voce che parla.

Il narratore di *Prologo* registra sulle pagine di un diario i paesaggi che osserva, è colui che sta alla finestra a guardare, che ha desideri di onnipotenza, come quelli di dare corpo ai fantasmi della sua mente, ma si ferma a interrogarsi: "possiedo io la forza, di domare la materia?". La voce del soggetto invisibile che abita *La camera astratta*, esprime con le parole e con le azioni l'inafferrabilità di governare il proprio io come unità di pensiero e azione, soffre di alexia, agrafia, afasia, ha problemi con la funzione predicativa, con la correlazione volontaria e con la rappresentazione simbolica di pensiero-azione.

Imprigionata nel monitor che rotola, "la testa gira"; tutto è troppo veloce e la durata di contemplazione è sottratta; c'è il vento che trasporta le cose in luoghi dove si confondono e vengono cancellate; e l'acqua dove Anna Paola rischia di essere sommersa. E ci sono anche i sassi messi in bocca che impediscono di rispondere alle domande, i sassi che buttati via fanno sentire più leggeri. C'è sempre qualcuno in scena che cerca un contatto con l'altro, qualcuno che scappa, che non si lascia afferrare: "tu parli, io penso ad altro", tu parli, io non riesco ad ascoltare; qualcuno che si perde: qualcosa che oppone resistenza allo scivolare via, come i sassi ai piedi di Philippe. Nella *Camera astratta* il tema conduttore è l'interrogazione sulla capacità di passare dal gesto al pensiero e dal pensiero alla parola, sulla possibilità di riannodare i fili spezzati di un soggetto che si manca. L'interrogazione riguarda in assoluto il sistema logico-verbale-motorio, ma non si tratta della denuncia di una perdita del soggetto. Il polo pensiero-parola detta e parola scritta costituiscono il nucleo drammatico dell'opera, vissuta con una tragicità dissimulata dal polo dell'energia degli attori che con corse, percorsi, camminate, scivolamenti, salti, scalate rendono in equivalenza organica situazioni e percorsi mentali e verbali.

La paura metafisica concerne il bloccare il trascorrere del senso, la paura di cadere nella costellazione del fisso, di perdere la levità di un soggetto che si dà come condizionalità nell'opera.

[Titolo](#) || Lo spazio interiore

[Autore](#) || Valentina Valentini

[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 3

[Archivio](#) ||

[Lingua](#) || ITA

[DOI](#) ||

Questi spettacoli mostrano che quanto annunciato da Malte ha avuto compimento: "Per qualche tempo ancora, io desidero poter scrivere tutto ciò e testimoniare. Ma verrà il giorno in cui la mia mano mi sarà distante, e quando) e ordinerò di scrivere, tratterò delle parole cui non avrò consentito". E la situazione che sia *Prologo* che *La camera astratta* presentano: sentirsi traditi dai segni della scrittura e dai segni verbali, non governare le proprie azioni verso uno scopo, essere soggetti a scivolamenti e cadute continue.

E infatti il nucleo drammatico è quello di un soggetto che tenta di costruire il suo spazio, un nuovo edificatore che sperimenta la magia delle parole: è sufficiente nominare il mondo per possederlo? Guariti dalla malattia dell'afasia, *La camera astratta* testimonia che bisogna però imparare a esercitare ex novo le facoltà di parlare, nominare, pensare, ricordare, costruire un nuovo mondo, a partire da una condizione di purezza. In questa impresa il dispositivo video ha funzionato come schermo di protezione, come una scatola in cui nascondersi, raccogliersi e ascoltarsi, diventare voce che parla di sé in tono intimo e lirico.

L'astrazione.

In *Prologo a diario segreto contraffatto*, i due elementi primari della rappresentazione teatrale, l'attore e lo spazio, davano vita a una polarità tra spazio reale e virtuale, immagine e corpo. Qui l'attore era contemporaneamente elemento del luogo scenico, mediato in immagine dalle pareti dei monitor e agente di una storia possibile, con un suo esito finale.

Il ritmo di *Prologo* è scandito dai passaggi bruschi fra due polarità, l'esplosione di energia dei corpi in scena e la rarefazione. Nella *Camera astratta* c'è un ritmo più fluido e armonico, fra attori e monitor, corpi e immagine, tempi reali e tempi video, l'energia è più sostenuta e regolata.

La tendenza di Studio Azzurro a liberare i monitor dal loro peso specifico per trattarli come corpi animati, aveva individuato - come idea primitiva per *La camera astratta* - nelle "bilance" un dispositivo ordinatore a livello spaziale e concettuale. Questa figura, nel processo di costruzione dello spettacolo, ha perso la sua centralità di congegno scenico, per assumerne una più rilevante: ha conformato il ritmo dello spettacolo come alternanza - irregolare - di momenti di espulsione (sulla scena) e - momenti di immissione (il set), di piano e forte. Se *Prologo* era una composizione "a trame grosse", *La camera astratta* è un "montaggio polifonico" (Ejzenstejn), dove nel primo c'è scarto e cambiamento repentino, nel secondo c'è fusione, un ritmo trattenuto ed espanso nello stesso tempo, un'energia aggrumata. Il mentale come dimensione fisica dell'intimità più profonda", è come una cortina, un'ombra soffusa che grava sulla scena, togliendo ai corpi la loro attualità, avvolgendoli in un velo senza tempo, come se assistessimo a una scena che si ripete da sempre, come un incubo. Il profumo dello spettacolo è quello di un sogno che viene marcato come quotidiano, dentro il visibile, non nel regno del visionario.

*Prologo* introduceva nel nuovo mondo della temporalità reversibile, della leggerezza e della trasparenza per penetrare nel quale l'attore si era a lungo addestrato. Addestrato a svuotarsi, a perdere la memoria, mutare le coordinate spazio-temporali: prima e poi, dentro e fuori, vicino e lontano, passato e presente. La nuova dimensione, marcata dal dispositivo, elettronico indicava che era possibile mettere sullo stesso piano la mente e il corpo, lasciare andare la voce di un pensiero che si fa materiale.

Nella *Camera astratta* non c'è piano di rappresentazione simbolica, tutto quello che si dice e si fa è, non rimanda ad altro, come nel pensiero infantile dove non c'è distinzione fra parole e cose, nominare e agire, camminare e parlare. Il pensiero è un'attività fisica: "ti pesa pensare?" e va appreso ed esercitato come un'attività corporale. C'è una equivalenza fra mondo delle cose e mondo del pensiero: le parole sono i sassi di cui ci si libera. I corpi sono equivalenti alle parole: si perdono, scivolano, aggrediscono, cercano il contatto. Tutto ciò che si dice è concreto, si fa, anche nella dissociazione fra dire e agire.

La tecnologia che questi due spettacoli dispiegano è strutturalmente integrata al processo di composizione dell'opera: non è espediente illusionistico o decorativo, ma sensibilità estetica che dimostra come, nella fase attuale, il dispositivo video sia non più solo una protesi del corpo, ma un'energia assorbita nei ritmi bio-psichici dell'attore e dello spettatore. Lo spettacolo infatti dà forma a un *immaginario vuoto*, mette in scena l'immaginario come forma e meccanismo.

È un ribaltamento significativo rispetto al citazionismo postmoderno, al recupero di forme e figure preesistenti, perché è un gesto di pulizia e di nitore nei confronti dell'immaginario di spiegato dal cinema, dal teatro, dalle arti visive, in anni recenti. È mettere in gioco la categoria della rappresentazione come attività che pone innanzi a sé il mondo in immagine, per "ricondurla al soggetto come al principio di ogni misura" (Martin Heidegger, 1968). Nella *Camera astratta* il soggetto (attore e spettatore) non è colui che rappresenta l'ente risolto in oggetto secondo i canoni dell'estetica moderna e postmoderna (dove il soggetto è assente e lascia signoreggiare solamente le cose). Qui gli oggetti sono spariti, così pure il mondo che li rappresenta raddoppiandoli, perché si di spiega "un'intimità più profonda".

*La camera astratta* impone uno spettatore che "non guarda a", ma "sta in". Chi sta a guardare rischia di non vedere nulla, perché l'opera non presenta luoghi, personaggi, sentimenti e di non riconoscere come disponibilità la possibilità, per lo spettatore ingenuo, di occupare il luogo vuoto che è lo spettacolo, dove anziché un contenitore di cose, trova l'aperto, il movimento. Protagonisti e azioni sono forme e figure astratte, dinamiche, percorsi, ritmi. E necessario balzare *dentro* lo spettacolo e adottare il suo respiro, fare esperienza di colui che guardando attentamente in là, si ritrova in qua, dove appunto il fuori è contemporaneamente il dentro.

Lo spettacolo parla il linguaggio della contemporaneità perché porta la composizione scenica sul piano di una nuova

Titolo || Lo spazio interiore

Autore || Valentina Valentini

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 3 di 3

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

*astrazione*, in un territorio che si colloca fra la ricerca delle avanguardie storiche (liberare il mezzo plastico dal suo referente sensibile) e la ricerca di concretezza delle neoavanguardie (dalla body art all'arte povera e concettuale degli anni Settanta). L'ideale di una plastica astratta come l'aveva concepita Mondrian, capace di rendere un'altra realtà, spirituale e mentale, trova piena attualizzazione. Il mentale, la voce interiore ha esistenza formale, non è più l'inespresso: il "dentro", "l'invisibile", profanato dai dispositivi tecnologici è diventato trasparente e visibile.

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

