

[Titolo](#) || Camera astratta  
[Autore](#) || Antonio Caronia  
[Pubblicato](#) || «Video Magazine», settembre 1987, pag. 85  
[Diritti](#) || © Tutti i diritti riservati.  
[Numero pagine](#) || pag 1 di 2  
[Archivio](#) ||  
[Lingua](#) || ITA  
[DOI](#) ||

Barberio Corsetti e Studio Azzurro hanno realizzato un'opera basata sull'interazione tra il monitor e il corpo dell'attore. Dietro le quinte le telecamere in diretta riprendono gli attori.

## Camera astratta

di Antonio Caronia

Per un aspetto il titolo è fuorviante: *Camera astratta*, può far pensare a uno spettacolo basato su immagini svincolate da ogni referente, costruite e montate in base a una logica di pura associazione. Ma non è così. L'intenzione di Giorgio Barberio Corsetti e Studio Azzurro (un regista della nuova generazione teatrale e un gruppo video; ancora una volta insieme) è stata invece quella di restituire una verità interiore, lo spaccato di una attività mentale, un lavoro su materiali psichici. Sono materiali che non si presentano in modo immediato, ma filtrati attraverso una memoria attenta, impressionata dall'emulsione del quotidiano e capace di rimontare i suoi contenuti secondo una logica che appare tanto fluida quanto ineluttabile. Non dobbiamo quindi aspettarci una "storia", neppure in senso molto traslato, come nel precedente lavoro di Corsetti, *Diario segreto contraffatto*, ma neppure una serie di quadri e immagini arbitrarie.

### Monitor in movimento

*Camera astratta* è un'opera fra le più interessanti del nuovo teatro, e senz'altro è fino adesso la prova più convincente di interazione fra il corpo dell'attore e il monitor. L'inizio disegna già la temperatura e il ritmo dello spettacolo: nel buio più assoluto un monitor mostra l'immagine di una camminata, lenta e regolare, su un terreno sassoso. La camera inquadra solo i piedi e li segue, inesorabile. Poi l'immagine comincia a avvicinarsi e allontanarsi in modo ipnotico e imprevedibile, e non riusciamo a capire se il suo ingrandirsi e rimpicciolirsi sia il frutto del movimento di macchina incorporato nel nastro o del movimento del monitor, che poco a poco col rischiararsi aurorale del palcoscenico, vediamo oscillare. La musica, cadenzata, ripetitiva e suggestiva (Daniel Bacalov, compositore da sempre associato ai lavori di Barberio Corsetti, questa volta ha lavorato con Piero Milesi) ha cominciato a scandire il ritmo, e per tutto lo spettacolo fornirà il tessuto connettivo, segnando i momenti di maggiore tensione e il loro improvviso sciogliersi. Su questa musica - quasi sempre dolce, ma a volte secca e battagliera - si dipana l'azione scenica: sei attori (Philippe Barbut, Massimo Borriello, Anna Paola Bacalov, Benedetto Fanna, Irene Graziali, Giovanna Nazzaro) camminano, si incontrano, affidano i loro rapporti a brevi interazioni, alcune mute, altre giocate su battute stereotipe, prese di peso dal linguaggio quotidiano e rese drammatiche o grottesche dalla combinazione con i gesti degli attori. Questi gesti e movimenti convivono con le immagini di dodici monitor, disposti in fila orizzontale sul fondo della scena, e di altri due sistemati su altrettante gigantesche "balance". Sui primi appaiono gli stessi attori striscianti o i loro piedi che camminano, le loro figure che scivolano improvvisamente a terra con effetto esilarante (eppure, man mano che il gioco si ripete, non senza destare una certa inquietudine). Tutto lo spettacolo, peraltro, è giocato sul filo del passaggio mutevole da una felice e allegra ironia a una dimensione che può addirittura far pensare a un teatro della crudeltà. Quando questa soglia è varcata (e quasi sempre lo è in virtù della ripetizione del gesto e della situazione) l'effetto è fortemente drammatico. C'è una scena, verso la fine, in cui uno degli attori gira per il palco, complimentato da tutti gli altri con frasi banali, e la sua unica risposta consiste nel colpirli e farli cadere, uno ad uno, finché essi non si rialzano continuando a ripetergli le loro frasi stereotipe. La risata non va oltre la seconda o terza ripetizione del gioco. Uno dei punti più drammatici e coinvolgenti è l'apparizione in video di un'attrice, completamente immersa in una vasca d'acqua, che a tratti solleva la testa per urlare le sue battute e immergersi poi ancora di colpo. Ai due monitor sistemati sulle balance è invece affidato il compito di fornire delle possibili guide per l'attraversamento dello spettacolo. A volte essi introducono direttamente il tema della sequenza appena vista o di quella che si va a svolgere (il tema è spesso uno dei quattro elementi: oltre all'acqua, come abbiamo già visto, la terra, in forma di sassi e pietre, e l'aria, che compare come fumo in una bellissima sequenza affidata ai due monitor mobili); altre volte incorniciano il volto dello stesso Barberio Corsetti, una specie di "io narrante" che, imprigionato dentro il quadro, grida la difficoltà di vivere tra la tensione del ricordo e dell'oblio.

### Il tempo reale

Il raddoppiamento dell'attore sul video, in teatro, non è una assoluta novità, e non è tipico del solo teatro di ricerca italiano. Ma *Camera astratta* si differenzia nettamente da altri esperimenti analoghi perché fa un uso molto limitato del nastro preregistrato. La gran parte delle azioni degli attori in video sono infatti riprese e mandate sullo schermo in tempo reale. Il palcoscenico in realtà è sdoppiato: c'è una parte visibile, accessibile allo spettatore direttamente, e un set nascosto dietro le quinte, sul quale gli attori si muovono ripresi da telecamere collegate direttamente con i monitor in scena. Un programma computerizzato (che deve essere gestito però anch'esso in tempo reale) consente di distribuire l'immagine di una singola telecamera a diversi monitor successivamente. Questa architettura dello spettacolo determina in modo fondamentale il rapporto fra prestazione dell'attore "dal vivo" e in video. La tensione del palcoscenico viene infatti restituita immutata anche nel mezzo elettronico, e il relativo "raffreddamento" che esso determina è dovuto nella sua interezza al mezzo, e non a un congelamento della performance dell'attore eseguita una volta per tutte e ripetuta, sera dopo sera, in un nastro imm modificabile. Anche l'effetto del corpo che scivola da un monitor all'altro (una modalità che Studio Azzurro aveva realizzato fin dal 1984 con

[Titolo](#) || Camera astratta  
[Autore](#) || Antonio Caronia  
[Pubblicato](#) || «Video Magazine», settembre 1987, pag. 85  
[Diritti](#) || © Tutti i diritti riservati.  
[Numero pagine](#) || pag 2 di 2  
[Archivio](#) ||  
[Lingua](#) || ITA  
[DOI](#) ||

la sua installazione *Il nuotatore*, e che rappresenta una delle costanti espressive di questo gruppo) viene questa volta realizzata non grazie a uno slittamento programmato dei tempi in uno o più nastri preregistrati, ma mediante l'effetto delle telecamere nel cui raggio d'azione l'attore entra successivamente il gioco di specchi tra il corpo reale e il corpo monitorizzato acquista in questo modo un grado di libertà in più.

### **Gioco di riflessi**

Quando, in un'altra tra le scene più intense, vediamo dapprima gli attori sui monitor strisciare in un canneto, e poi saltar fuori in carne e ossa, raggomitolati, da Un varco aperto nella fila dei televisori, non sono dei corpi artificialmente contratti che irrompono sulla scena, ma dei corpi che restituiscono come delle molle la stessa energia che abbiamo visto trattenuta sugli schermi un istante prima. Con questa audace operazione - rinunciare alla facile "preprogrammazione" degli effetti video, e giocare anche l'elettronica sui tempi vivi e imprevedibili del lavoro d'attore, sul tempo squisitamente teatrale - Giorgio Barberio Corsetti e Studio Azzurro confermano una consonanza felicissima di poetiche e di capacità di lavoro coordinato. n sottile gioco di riflessi e l'immediata capacità di divisione e consonanza dei ruoli fra Barberio Corsetti, Paolo Rosa e Fabio Cirifino di Studio Azzurro, gli attori e i tecnici, nel "set nascosto" in cui tutto sembra così precario eppure tutto al momento opportuno si connette e si incastra, non testimoniano soltanto di un affiatamento tecnico: ci dicono di un incontro di idee, di un accordo di progetti che aprono una via molto promettente al "contagio" di forme espressive nello spettacolo degli ultimi anni Ottanta.

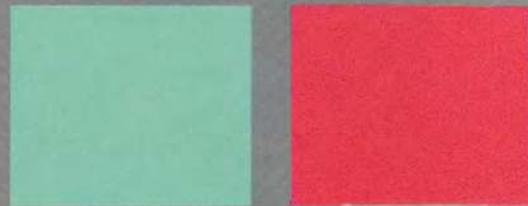
Un contagio che trova nell'elettronica non tanto una nuova, ennesima macchina delle meraviglie, ma un materiale adatto alla sensibilità contemporanea. L'aspirazione alla leggerezza, alla vittoria sulla forza di gravità che ha sempre caratterizzato il lavoro di Barberio Corsetti, e la fascinazione per il movimento sfuggente, l'attrazione per la catastrofe perennemente rinviata che sono tipiche di Studio Azzurro, trovano nel video una sintesi ancora instabile, ma ricca di promesse.

1E.23375

# VIDEO

## MAGAZZINE

**VIDEOTECA  
PIU' RICCA!**



**NUOVI  
TITOLI:**

•IL NOME  
DELLA  
ROSA



**SPECIALE  
TEST  
NASTRI**



•ALIENS  
•BOGART  
COLLECTION

**I FILM  
PIU'  
VISTI  
IN TV**



**PUBLIMEDIA  
EDITRICE**



**PROVE  
MIXER  
MONTAGGIO  
FACILE**