

Titolo || La camera astratta

Autore || Esther Musatti

Pubblicato || «l'ARCA, la rivista internazionale di architettura, design e comunicazione visiva», luglio-agosto 1988, pag. 82

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 1 di 2

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

La camera astratta

di Esther Musatti

Le cosiddette "nuove tecnologie" sono ormai entrate a far parte della realtà contemporanea nelle sue espressioni più diversificate tanto da saturare, spesso, i nostri sensi e le nostre risposte agli stimoli che questi nuovi mezzi ci offrono. In realtà la nostra "assuefazione" è data più dall'abitudine ad un uso scontato che dall'esaurimento del loro potenziale di espressività.

Le eccezioni, anche se poche, dimostrano quanto valga la pena affrontare il rischio di percorsi poco frequentati nel proporre una sperimentazione rigorosa, come accade nell'opera video *La camera astratta* (e precedentemente in *Prologo* e in *Correva come un lungo segno bianco*) che ha debuttato a Documenta 8 di Kassel e che unisce la poetica teatrale di Giorgio Barberio Corsetti con la ricerca artistica di Studio Azzurro nel campo dell'immagine elettronica e cinematografica.

25 monitor si compongono e scompongono nello spazio scenico (sovrapponendosi *uno* all'altro, rotolando sul palcoscenico od allineandosi sul fondo) intersecando i movimenti degli attori e seguendo, spesso, traiettorie imprevedibili (come il bilanciamento dei sassi riflessi nei televisori con alcuni personaggi) che sembrano sfidare la tecnologia stessa, dandoci l'impressione di non aver più niente a che fare con essa, catturati, come siamo, nella loro sfera magica.

Infatti, se da una parte i monitor in movimento suggeriscono l'idea di una costruzione scenica ben definita, dall'altra i frammenti di realtà che gli stessi televisori ci restituiscono sfondono ogni possibile limite della scena come fossero finestre aperte su altri livelli di realtà.

L'uso calibrato e sapiente di questi "sfondamenti" fa sì che si creino piani diversi d'interazione con quanto è rappresentato, permettendo non solo vari livelli di fruizione ma anche il materializzarsi di spazi diversi che esulano da quello prettamente "scenico".

L'immagine elettronica rivela qui il potere che ha di dilatare enormemente lo spazio circostante (oppure di restringerlo, trasformarlo) e di mettersi in rapporto dialettico con gli oggetti e le persone che la circondano in quanto diviene elemento necessario e funzionale e non meramente decorativo o teso ad una spettacolarità fine a se stessa (come accade in molte esperienze contemporanee dove l'immagine elettronica non ha continuità con quanto la circonda e rimane una banale immagine bidimensionale proiettata su uno schermo).

Nello spettacolo *La camera astratta* il video, pur continuando ad essere anche oggetto scenico, si pone sullo stesso piano dell'attore, di cui proietta spesso immagini frammentate che acquistano una valenza differente, più intima, più onirica e con cui si rapporta su un piano evocativo (riflettendo delle immagini che fanno da "texture" alle parole, ai gesti degli attori) o di completa autonomia espressiva.

Molte di quelle che potrebbero sembrare immagini preregistrate sono in realtà la "diretta" di un'altra scena che si svolge contemporaneamente a quella visibile al pubblico. Si tratta di un set allestito dietro le quinte dove telecamere giostrate in modo originale sembrano selezionare la scena (gli attori si muovono tra elementi primari come l'acqua, le pietre, il fuoco, i rami ecc.) restituendo al pubblico solo dei frammenti. Gli attori, come alcuni oggetti, entrano ed escono dai televisori, quasi fossero privi di matericità, in un alternarsi suggestivo di immagini simulate e di immagini reali. E sebbene tra questi "doppi" con cui si confronta lo spettatore e la realtà dietro le quinte ci sia solo lo scarto di un diaframma, il loro potere espressivo è più rigoroso, come se le immagini restituite dai monitor riuscissero a raggiungere lo spettatore in modo più diretto, più immediato.

Gli autori, inseriti nella dimensione contemporanea che tende ad evitare la contrapposizione tra immagini e reale, trasformando la prima in un'immagine che si dà da sé, che dissolve l'originale stesso, vanno oltre diventando interpreti dell'esigenza crescente di dare spazio fisico all'immaginario non più visto come antagonista del reale.

Si crea, così, una dimensione dove i confini tra finzione e realtà si perdono o non interessano più, dove lo spazio visivo non è più riconducibile a riferimenti noti (quali la prospettiva, la separazione tra interno ed esterno ecc.) ma fluttua in una realtà non ben definibile, dove lo spazio dell'immaginario si configura con una propria realtà formale. Uno spazio fatto di libere associazioni di pensiero, di riassetto degli stimoli visivi e sonori, come se il palcoscenico diventasse un reticolo di centri nervosi che arriva agli attori ed agli stessi spettatori.

Binari praticamente invisibili, imbragature ingegnose, strutture costruite artigianalmente, costituiscono l'impalcatura che fa da supporto ad un uso anomalo dell'immagine elettronica tesa al limite delle proprie possibilità espressive, possibilità che, per altro, la ricerca artistica di Studio Azzurro da anni tende a sviscerare in modo rigoroso in campi diversi, dalla videoinstallazione al cinema e, negli ultimi anni, anche al teatro, nell'incontro stimolante con il gruppo teatrale di Giorgio Barberio Corsetti.

L'esigenza di dare vita a nuovi spazi, nuovi racconti è sempre stata una costante fin dalle prime videoinstallazioni a Palazzo Fortuny (dal *Nuotatore* a *Vedute*) dove il video era posto in continuo rapporto con lo spazio circostante che trasformava (e a sua volta, ne era trasformato) inserendo piccoli elementi narrativi, frammenti di realtà, particolari architettonici in modo da proiettare il visitatore in uno spazio ed un tempo che acquistavano una valenza nuova.

Vedute (Palazzo Fortuny, Venezia 1985) è il lavoro che più fa presagire la futura esperienza in campo teatrale. Una struttura narrativa precisa, se pur minima, un uso del video sempre più consapevole delle sue possibilità di intervento sullo spazio e sul tempo, il consolidarsi di affinità artistiche con Giorgio Barberio Corsetti e la sua compagnia (interpreti degli

Titolo || La camera astratta

Autore || Esther Musatti

Pubblicato || «l'ARCA, la rivista internazionale di architettura, design e comunicazione visiva», luglio-agosto 1988, pag. 82

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 2 di 2

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

accadimenti minimi che attraversano i 12 monitor posti a semicerchio in una delle sale del palazzo).

I monitor collegati a telecamere di controllo (spesso in movimento) diventano occhi proiettati verso l'esterno: immagini in bianco e nero di una Venezia quasi irreali attraversata dal colore degli attori che appaiono e scompaiono (in chroma key) da un televisore all'altro.

Un uso del bianco e nero e del colore che suggerisce contemporaneità di azione e realtà che, pur intersecandosi, rimangono in una dimensione spazio-temporale diversa.

Dallo spettacolo *La camera astratta*, presentato a Milano l'estate scorsa al Teatro dell'Arte e successivamente a Roma, al Teatro Ateneo, Studio Azzurro ha tratto un video che pur rimanendo un documento interessante dello spettacolo, si presenta come un'opera autonoma, con una propria struttura poetica e narrativa. Ritroviamo qui un uso suggestivo del bianco e nero e del colore, per sottolineare una simultaneità di azione in spazi diversi, (si svelano le scene dietro le quinte restituite in un bianco e nero attraversato dal colore) delle scelte di ripresa e di montaggio precise: un percorso di immagini che fa rivisitare degli accadimenti e, allo stesso tempo, ne propone altri suggerendo nuovi spazi e nuovi racconti.

L'ARCA

