Titolo || Videotramiti per la quarta dimensione
Autore || Oliviero Ponte di Pino
Pubblicato || «il Manifesto», 25 giugno 1987, pag. 16
Diritti || © Tutti i diritti riservati.
Numero pagine || pag 1 di 1
Archivio ||
Lingua|| ITA
DOI ||

Videotramiti per la quarta dimensione

Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti portano lo spazio del monitor sulla scena della loro "Camera astratta"

di Oliviero Ponte di Pino

Reduce dal successo di «Dokumenta 8» è approdato a Milano il nuovo lavoro di Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, *La camera astratta*. Due gruppi impegnati nella ricerca sui mezzi espressivi – il primo sul fronte del video, il secondo su quello del teatro – confrontano le loro esperienze, in un intreccio raffinato e innovativo che è insieme una riflessione sui media e un tentativo di rinnovare il linguaggio dello spettacolo.

Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti proseguono così nella loro ricerca comune e parallela. Il gruppo di giovani videomaker milanesi continua il lavoro sull'habitat del video, considerato quindi come «televisore»: un oggetto di serie inserito nella quotidianità, e non un semplice schermo da riempire di immagini, di cui è necessario quindi verificare le possibilità d'azione trasferendolo su una scena teatrale.

Giorgio Barberio Corsetti e i suoi sei giovani attori (Philippe Barbut, Massimo Borriello, Anna Paola Bacalov, Benedetto Fanna, Irene Grazioli e Giovanna Nazzaro) hanno accolto nel loro spazio inventivo e animato questo elemento estraneo, inserendolo con naturalezza nel loro universo poetico e spettacolare.

La nuova tappa di una collaborazione che ha già al suo attivo *Prologo a Diario segreto contraffatto* e *Correva come un lungo segno bianco* porta l'ambivalente titolo *La camera astratta*.

Lo spunto narrativo è lo spaccato di un immaginario e labirintico ambiente mentale, durante una camminata all'aria aperta: un intreccio di immagini e visioni, proiezioni e fantasticherie. L'esile aneddoto offre, in pratica, soprattutto lo spunto per una raffinata esercitazione sul rapporto tra teatro e video, in cui non mancano punte di virtuosismo tecnologico, con effetti di sorprendente complessità. Il palcoscenico è continuamente attraversato dalle vitalistiche e ironiche presenze degli interpreti, e sfondato verso una palpabile quarta dimensione spaziotemporale dalle «finestre» di venticinque monitor.

Nell'epoca della riproducibilità tecnica del reale, *La camera astratta* porta in scena e verifica nella pratica proprio questa possibilità di duplicazione con i suoi paradossali effetti di pseudo verità. I monitor trasmettono infatti – grazie al coordinamento di un apposito computer collegato a videoregistratori e videocamere – sia le immagini riprese in tempo reale nel retropalco che quelle collezionate in precedenza in esterni, raddoppiando la scena teatrale in un evidente «effetto diretta». Ma la proiettano contemporaneamente nell'immaginario mantenendo l'astratta segmentazione imposta dall'inquadratura alla realtà. L'incontro tra video e teatro fa infatti contemporaneamente slittare l'effetto dell'uno e dell'altro: i monitor, accostati in segmenti e colonne, ricompongono l'immagine frammentata dell'inquadratura e rimandano oltre il limite del visibile; nello stesso istante, con la possibilità di muoversi e attraversare lo spazio, di mostrare immagini diverse (il volto di un attore, oggetti naturali come sassi, acqua, vapore, legna) i video acquisiscono insieme lo spessore di veri e propri personaggi, mentre la dimensione teatrale della compagnia di Giorgio Barberio Corsetti trova nuove prospettive: il corpo (sul cui libero gioco è basata la poetica del gruppo) perde la sua integrità, sezionato e scomposto dal video. Allo stesso modo, contagiato dal mezzo, il corpo finisce per venire risucchiato nella materia impalpabile e alonata di cui sono fatti i suoi simulacri elettronici. Per ora la nuova dimensione proiettata dal video nella scena teatrale – o meglio *fuori* dalla scena teatrale, oltre la «quinta parete» del reale – resta soprattutto la base per costruire un inedito linguaggio, che amplia le possibilità dei due mezzi.

Per quanto riguarda *La camera astratta*, il tema dell'incomunicabilità, e quello della indefinibilità e indicibilità del reale e dell'immaginario, cari a Giorgio Barberio Corsetti, misurandosi con il video, trovano soprattutto una nuova formulazione: ma dai primi passi di questa interessante e godibile sperimentazione si intravvede la possibilità di un successivo approfondimento tematico e poetico.

ROCKOCO'

Stan Campbell fa il solista

THRILLER Hammett narratore cinico e morale

L'istinto della caccia di Dashieli Hammett Omnibus Galli Mondado 1987 pp. 801, L. 20.000

di Gianni Canova

Videotramiti per la quarta dimensione

Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti portano lo spazio del monitor sulla scena della loro "Camera astratta"

Reduce dal successo di «Documenta 8» è approdato a Milano il nuovo lavoro di Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, *La camera astratta*. Due gruppi impegnati nella ricerca sui mezzi espressivi — il primo sul fronte del video, il secondo su quello dei teatro — confrontano le loro esperienze, in un intreccio raffinato e innovativo che è insieme uma riflessione sui media e un tentativo di rinnovare il linguaggio dello spettacolo.

CONVEGNI

Sherlock è vivo. Il fantasma è Conan Doyle



dal 1º luglio in edicola

di Erasmo D'Angelis

LIRE

Mappa, regione per regione di spiagge e città d'arre con tutti i campeggi, gli ostelli, le agenzie di autostop. Presentato da Luigi Pintor con i «consigli» di Stefano Benni

EDIZ.DE.ILMANFES