

[Titolo](#) || Studio Azzurro: una giornata a Videoland

[Autore](#) || Ugo Ronfani

[Pubblicato](#) || «Il Giorno», 24 giugno 1987, pag. 21

[Diritti](#) || © Tutti i diritti riservati.

[Numero pagine](#) || pag 1 di 1

[Archivio](#) ||

[Lingua](#) || ITA

[DOI](#) ||

Molto interessante al Crt lo sperimentale «La camera astratta»

Studio Azzurro: una giornata al Videoland

di *Ugo Ronfani*

Milano, 24 giugno.

LA CAMERA ASTRATTA, di Giorgio Barberio Corsetti e Studio Azzurro. Opera-video, realizzata con tecnica mista che impiega attori, telecamere e monitor, ed utilizza due spazi scenici: uno anteriore, per azioni «dal vivo», e uno posteriore, invisibile al pubblico, con interventi attoriali restituiti dai monitor. Soggetto: Paolo Rosa e G. Barberio Corsetti; musiche (efficaci, bene eseguite): Daniel Bacalov e Piero Milesi. Direzione teatrale (prevalentemente mimica): G. Barberio Corsetti. Direzione video (molto accorta): Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi. Attori (dotati di qualità mimiche e acrobatiche, brave soprattutto le donne): Philippe Barbaut, Massimo Borriello, Anna Paolo Bacalov, G. Barberio Corsetti, Benedetto Fanna, Irene Grazioli, Giovanna Nazzato. Al Crt, fino al 28. Pubblico fortissimo, interessato, plaudente.

La Camera astratta è un importante punto di arrivo della ricerca di un teatro *altro* che va conducendo Giorgio Barberio Corsetti, uno dei leader dell'Off, fondatore una dozzina di anni fa della Gaia Scienza e impegnato, stavolta in un'esperienza di «opera-video» con il gruppo milanese Studio Azzurro.

La struttura dello spettacolo - spiegano gli autori - è geometrico-astratta, riducibile a una linea che si divide prima in segmenti e poi in punti nello spazio. Fuori dallo schema, noi abbiamo sul monitor in apertura e in chiusura, come *leit-motiv*, l'immagine di un camminante che, a piedi nudi, percorre il greto sassoso di un fiume. Ecco poi - nel dentro-fuori fra la scena e batterie di monitor che si spostano in tutte le direzioni, rotolano, stanno in bilico su assi a bilancia - i segmenti: sequenze in cui i «protagonisti» possono essere pietre, acqua, alberi o semplicemente luce.

In questa cornice, ecco, irrompono caldi e anzi roventi spezzoni di antropologia metropolitana. Tre ragazzi e tre ragazze (gli attori non «inscatolati» nei monitor) vivono avventure tipiche delle bande giovanili delle grandi città: s'incontrano, fanno amicizia, si cazzottano. Frammenti di una quotidianità che Corsetti affronta - ci è parso - con un *humour* alla Zavattini, utilizzando volentieri *gag* del cinema muto, come tuffi involontari e scivoloni a catena. E poi questi «segmenti» di vissuto, anonimi e banali, diventano - anche per la loro insistita ripetitività - sensazioni, ricordi e ossessioni, come punti in sospensione nell'algida, astratta luminosità di quei monitor ballerini. Lo spazio scenico diventa allora spazio mentale, dove ogni spettatore può inscrivere i suoi fantasmi.

Abbiamo fin qui seguito, parafrasandole le «istruzioni per l'uso» del Crt consegnate col biglietto d'ingresso, ma la spiegazione più convincente dello spettacolo, per noi, non è strutturale. Saremo dei *Naif*, ma noi ci siamo goduti lo spettacolo proprio come saggio, anzitutto, di una nuova antropologia metropolitana, per «i sussurri e le grida» delle bande giovanili che esso esprime. Ovviamente, il risultato è tanto più persuasivo in quanto Corsetti e *l'équipe* dello *Studio Azzurro* usano la telecamera come Godard o Astruc, loro «antenati», usavano la *caméra stylo*, per fare del «cinema verità». L'aspetto davvero interessante della ricerca è nel fare del voyeurismo televisivo intono alla ritualità quotidiana dei «figli del video», della generazione che vive nel reale la finzione della tv.

Ci ha colpito, anche l'analogia del lavoro di Corsetti e C. con quello di Kantor, il cui ultimo spettacolo abbiamo appena veduto al *Litta*: ma mentre la «macchina della verità» del teatro è dal maestro polacco costruita «all'analitica», con materiali poveri, i giovani ricercatori della *Camera astratta* si servono delle risorse più avanzate della video-elettronica.

Spettacolo onirico in apparenza, questa metafora esistenziale dell'oggi svuotata di messaggi, proposta come spettacolo, dà conto piuttosto di quella «perdita di realtà» caratteristica dell'era televisiva. Parafrasando Godard, lo spettacolo potrebbe intitolarsi anche *Una giornata a Videoville*. O a *Videoland*, con riferimento a *Disneyland* naturalmente: perché la trama narrativa è lucida, giocosa; ragazzi e ragazze volano nello spazio, assieme ai «monitor delle meraviglie», come gli elefantini rosa delle nostre giocose letture infantili. Mentre i frammenti della realtà - le pietre, le piante, i volti e le anatomie umane - diventano, nei monitor, fossili e reperti di un mondo perduto. Tanto che suscita stupore, alla fine, il ritorno della parola umana.

