

Titolo || Una vicinanza che è lontananza

Autore || Giorgio Barberio Corsetti

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 2

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

Una vicinanza che è lontananza

di Giorgio Barberio Corsetti

Prologo aveva un suo compimento nell'incontro di due mondi, e già in questo si conteneva e si contentava.

La camera astratta è uno spettacolo sperimentale per eccellenza, è veramente un grande esperimento, perché in chiusura di questo secolo, dopo tante esperienze, abbiamo tentato di raccontare un mondo. Nella *Camera astratta* non c'è soltanto l'aspetto linguistico, di cui parlare, ma è fondamentale anche la sua volontà di raccontare, che vuole essere contemporanea assolutamente, porsi sul piano di tante altre scritture che appartengono al cinema, alla letteratura, in cui effettivamente si racconta un soggetto.

Prologo invece usava dei materiali che facevano parte di un repertorio che è servito anche a un altro spettacolo, e che derivavano da alcuni stilemi ed elementi delle video ambientazioni di Studio Azzurro.

La camera astratta è uno spazio mentale, non rappresenta, è lo spazio mentale di un soggetto che non si conosce, non si vede mai, in cui si può riconoscere ognuno degli spettatori. Attraverso le percezioni che lo spettacolo fornisce allo spettatore si vivono incontri, relazioni, momenti, ricordi, accelerazioni, ritmi, suoni così come si agitano all'interno di una mente. Momenti che mantengono in sé una struttura mentale, come un percorso che passa attraverso le cellule cerebrali e restituisce tutto, in cui non c'è nessuna differenza tra ciò che avviene nell'immaginazione, nella memoria, e ciò che è percezione di qualcosa che sta davanti.

In questo spazio mentale anche le parole, le frasi, i sensi si trasformano e si combinano in modo che ognuno ha valore in quanto è rapportato a una struttura più complessiva, e lo spazio ha valore perché è uno spazio *al di là*, e lo spazio al di là, lo spazio che si vede attraverso i monitor, ha un senso proprio perché può essere raggiunto e abitato.

La camera astratta non considera lo spazio all'interno del televisore come spazio limitato, come spazio racchiuso nell'inquadratura, ma - e questo è un tratto che appartiene al lavoro di Studio Azzurro - lo spazio va assolutamente al di fuori, anzi, forse è più importante tutto ciò che non si vede di quello che si vede. Nelle installazioni dello Studio Azzurro, questo è un elemento strutturale e articolato, nel senso che i margini dei televisori vengono sempre rotti.

Nella *Camera astratta* ciò che conta non è tanto il gioco delle scatole e del passaggio da una scatola (monitor) all'altra, ma il fatto che si intuisce l'esistenza di qualcosa oltre i margini o tanto oltre che può addirittura finire sul palcoscenico.

Nella *Camera astratta* c'è un legame molto più forte tra il set e il palcoscenico, molto più diretto. In *Prologo* il rapporto tra il set e il palcoscenico era di carattere magico: gli attori in scena "apparivano", mentre nella *Camera astratta* "passano", c'è un passaggio continuo, oltre che in senso letterale, anche in senso metaforico. Nel passaggio che permette all'attore di andare dal set al palcoscenico, di passare attraverso la quinta nera, è contenuto un *balzo* di uno spazio infinito. È un salto da un mondo a un altro e questa trasformazione - proiezione è rapidissima, come rapido è l'affiorare, il venire alla superficie, alla coscienza, di tutti gli elementi che arrivano da altrove.

La camera astratta è una espansione della soggettività: lo spettacolo è un'unica soggettività dentro cui le cose avvengono. È come se lo spettacolo ipotizzasse un universo racchiuso dentro un unico soggetto. Nello spettacolo c'è uno slancio, un tentativo che non arriva mai a compimento, è troncato, non arriva mai a un oggetto, si ferma sulla soglia, nel momento in cui sta per entrare in contatto con una oggettività. Vi è un momento di dilatazione, di coscienza, che però si infrange in una perdita totale del soggetto che non si risolve, non trova l'altro. Nella *Camera astratta* c'è da una parte un senso di slancio, di tensione verso una comunicazione che non si realizza mai, dall'altra un fondo ironico, che corrisponde a uno sguardo distaccato sul mondo e che è in grado forse di agire, di compiere delle azioni proprio perché non ha nulla da perdere, non possiede niente perché non è attaccato a niente e quindi a quel punto può agire. E allora l'azione può anche essere un'azione felice, non necessariamente sofferente, anche se lo sguardo contiene della sofferenza. Tendo verso un'azione che in realtà sia piena di felicità, anche se si pone come sofferente sul nascere.

Mentre in *Prologo* non era ipotizzato un lontano e un vicino, era semplicemente un *là* e un *qua*, nella *Camera astratta* c'è come una lontananza e una vicinanza, c'è un movimento molto più forte, che si concretizza in una scena esemplare. È una scena venuta quasi da sé, non prevista: nel momento in cui abbiamo avuto il set dietro la scena e la fila di monitor davanti è stato spontaneo far marciare gli attori verso le telecamere e poi farli uscire fuori dai televisori. Questo movimento perpendicolare allo sguardo dello spettatore in *Prologo* era inconcepibile, mentre nella *Camera astratta* non c'è soluzione di continuità tra set e scena, oppure c'è una distanza incolmabile.

Tutto lo spettacolo è il risultato di una riflessione articolata, che ha portato elementi di complicazione, di sofisticatezza, di pensiero più complesso che hanno reso *La camera astratta* molto più difficile.

Prologo era un gesto di fusione, di alchimia, buttare nel crogiuolo due elementi diversi, senza sapere se si sarebbero fusi o sarebbero impazziti.

Nella *Camera* sapevamo già che potevano fondersi, allora abbiamo deciso progettualmente di scegliere la via del racconto.

Nella *Camera* i personaggi sono parti di uno stesso personaggio inconoscibile, che è il soggetto assente, un soggetto pensante che non c'è e che probabilmente è chiunque sta guardando lo spettacolo in quel momento, o vorrebbe essere chiunque. Questi personaggi sono tanti tasselli all'interno di uno spazio mentale, dove si leggono i caratteri delle varie persone, in funzione di

Titolo || Una vicinanza che è lontananza

Autore || Giorgio Barberio Corsetti

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 2

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

un'interpretazione tutta all'interno del soggetto, è come un gioco circolare tra soggetto e soggetto. Si è ipotizzato che *La camera astratta* potesse essere uno spettacolo il cui nucleo tematico in azione fosse il dispositivo mentale, uno spazio mentale in cui si sviluppano dei pensieri, delle immagini, dei ricordi, il cui soggetto è chi sta a guardare. In realtà si pone come qualcosa che non sta fuori, ma dentro, che non avviene di fronte, ma all'interno, non come sogno, come evocazione, ma come messa in moto di meccanismi e di funzioni.

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

