

[Titolo](#) | Un attimo prima del gioco

[Autore](#) | Pietro Montani

[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 3

[Archivio](#) |

[Lingua](#) | ITA

[DOI](#) |

Un attimo prima del gioco

di *Pietro Montani*

1. Il dentro e il fuori

C'è qualcosa di enigmatico nel rapporto che la rappresentazione stabilisce col suo rappresentato: qualcosa su cui talvolta siamo sollecitati a riflettere anche se in genere siamo inclini a evitare questo genere di riflessioni per la buona ragione che fa parte di quel la medesima enigmaticità del rapporto il suo costituirsi e operare in modo irriflesso. L'enigma sta in questo: che la rappresentazione *istituisce* il suo rappresentato ma, al tempo stesso, richiede di pensarlo *fuori di sé* in quanto, appunto, è *qualcosa* che viene rappresentato. Ma dov'è questo fuori? E che cos'è questo qualcosa? Chi volesse un esempio di questo enigma pensi pure alla pipa di Magritte (che *non* è una pipa). Ma chi fosse poi indotto a chiedersi *com'è* che la pipa di Magritte sia un esempio di questo enigma, ecco che costui si sarebbe incautamente collocato nella condizione riflessiva in cui diventa possibile porre domande di questo tenore: perché la rappresentazione di una pipa legittima l'enunciato "Questa non è una pipa" con un'appropriatezza che non si saprebbe riconoscere, poniamo, nella rappresentazione di un sasso? A questo punto il problema è: questo genere di domande ai limiti dell'insensatezza fa parte o no del nostro comune avere a che fare con rappresentazioni? In altri termini: le situazioni in cui siamo sollecitati a riflettere sull'enigma della rappresentazione - che è essenzialmente il suo "fuori"- esemplificano o no qualcosa che accade anche continuamente e magari in modo determinante nel nostro irriflesso affidarci al rappresentare, nel nostro fiducioso consistere in essa?

Chi ponesse una tale domanda a un filosofo aggiornato (postheideggeriano e postwittgensteiniano) o a un semiologo smalzato (postgreimasiano) o in generale a un abitatore della postmodernità verrebbe immancabilmente guardato con aria di compatimento: e tuttavia questa è la domanda attorno a cui si è costituita la tradizione dell'avanguardia, grazie anche a un collegamento significativo - e che non sembra per nulla esaurito - con le trasformazioni operate dalle tecnologie "moderne" nel nostro rapporto col rappresentare: fotografia, cinema e, da ultimo, elettronica.

Nella tradizione dell'avanguardia - e ne darò tra poco un esempio saliente - emerge con forza questa idea: che la progressiva invadenza e pervasività delle tecnologie della rappresentazione non può non comportare un *nuovo modo* di riflettere sull'enigma in cui *già da sempre* ci troviamo se è vero che *già da sempre* disponiamo di un linguaggio, se è vero che *già da sempre* è solo dall'interno della rappresentazione che ci è dato di pensare (o desiderare o temere) qualcosa come un esterno: la realtà, le cose, il senso, le passioni, l'altro, il silenzio, il niente, la morte e tutto il resto.

Già da sempre, in modo (sempre) nuovo: qui passa il discrimine tra un modo di pensare *per* discontinuità e un modo di pensare *la* discontinuità. Nella fattispecie, che cosa c'è di nuovo nella tradizione dell'avanguardia rispetto al problema che *già da sempre* diversamente ci occupa? Si direbbe che l'avanguardia storica inaugura uno specifico atteggiamento riflessivo nel cui ambito assume rilievo il presupposto, in qualche misura heideggeriano, secondo cui quanto più pieno è il dispiegamento e il dominio della rappresentazione tanto più imminente si fa la pensabilità del suo esterno che, per il fatto di essere stato ormai totalmente occupato, è accaduto o va accadendo che si ricomponga in un altrove ai cui connotati ogni tanto qualcosa accenna. Ma dove si apre questo altrove? In uno spazio tutto saturato di rappresentazione è più che mai vero che proprio e solo *dentro* la rappresentazione si cercherà - perché è richiesto - il suo *fuori*.

2. Tra le pieghe dello spazio indecidibile: l'aperto

La camera astratta, sosterrò qui, si colloca a pieno titolo nella tradizione dell'avanguardia che si è appena sommariamente descritta. Ciò risulta chiaro, peraltro, dalla peculiare configurazione dello spazio scenico a cui lo spettacolo accorda in tutta evidenza il ruolo di generatore fondamentale dei suoi effetti di senso. Si tratta qui di una scena perimetrata da un fuori che non è un fuori, per cui capita continuamente che gli attori escano dallo spazio visivo per esservi subito reimmessi grazie alla batteria di monitor che occupa in parte il fondo nero della scena e le cui immagini restituiscono in tempo reale qualcosa che sta accadendo nel set sistemato dietro le quinte. Siamo dunque posti di fronte a uno spazio indecidibile, da cui si esce ma dentro cui comunque si resta: dove uscire e entrare sono, sì, "uscire" e "entrare", ma sono anche la stessa cosa.

Questo spazio indecidibile e generatore di effetti - effetti giocati anche ed essenzialmente sull'uscire e sull'entrare e sul loro essere la stessa cosa - riproduce e articola in un dispositivo scenico proprio quella condizione di dominio e pervasività della rappresentazione di cui abbiamo parlato: la rappresentazione ha saturato tutto lo spazio visibile e anche quello "invisibile". E nondimeno - o meglio: proprio in forza di ciò - *uno* dei temi espliciti della *Camera astratta* consiste nel mostrare che questo spazio è, appunto, uno spazio, cioè qualcosa che si può organizzare e differenziare e persino *forzare* nella sua regola costruttiva fondamentale. In altri termini, la forte consapevolezza riflessiva con cui viene qui assunto il paradigma dello spazio indecidibile (che è, ricordiamolo, la condizione "moderna" della rappresentazione), conduce, in un paio di momenti essenziali, a rompere in qualche modo (e vedremo poi come) la sua tirannia. Ma questa rottura, se davvero ha luogo, non gode dell'evidenza di un'interruzione perentoria: essa non fa irruzione, non ha natura puntuale, carico drammaturgico. Un po' come il "senso ottuso" di cui parlava Roland Barthes a proposito del cinema di Ejzenštejn piuttosto si diffraziona e si

Titolo || Un attimo prima del gioco

Autore || Pietro Montani

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 3

Archivio ||

Lingua || ITA

DOI ||

raccoglie per coalescenze fortuite là dove lo spazio indecidibile si increspa e, forse, accenna *non* ad un'uscita - che sarebbe, lo sappiamo, una trappola - ma ad un aperto, al *suo* aperto.

3. Il soggetto e il qualcosa

Per far apparire i due momenti salienti in cui mi sembra che il paradigma dello spazio indecidibile venga forzato dalla *Camera astratta* farò riferimento a un'esperienza decisiva dell'avanguardia storica nella quale è ad evidenza tematizzato - fino all'ossessione - lo stesso problema. Si tratta del cinema di Dziga Vertov e in particolare del suo film più importante, *L'uomo con la macchina da presa* del 1929.

Fermiamoci sulla sequenza iniziale del film che ha uno statuto dichiaratamente introduttivo.

Che cosa dice Vertov al suo spettatore con queste immagini introduttive? Essenzialmente due cose: *a.* che il film rappresenta qualcosa solo a condizione di esplicitare via via le istanze che intervengono nel processo enunciativo in cui si costituisce la rappresentazione; *b.* che il film rappresenta qualcosa solo a condizione di porre a confronto il rappresentato con il processo della rappresentazione che lo rende tale.

Quanto al primo aspetto, dunque, il film dichiara di voler giocare sul costituirsi della rappresentazione in dipendenza di una relazione intersoggettiva (come a dire: "Sono *io* che *ti* faccio vedere qualcosa così e così e te lo segnalo esplicitando tutti i luoghi in cui si costituisce un *io* e tutti quelli in cui si costituisce un *tu*"). La "modernità" e la lungimiranza di Vertov sono qui sotto gli occhi di ciascuno e non c'è bisogno di richiamarvi ulteriormente l'attenzione.

Quanto al secondo aspetto, il film dichiara di voler esibire - nell'unico modo ritenuto possibile - lo statuto del "qualcosa", del rappresentato, mostrandolo in un rapporto comparativo: da un lato una realtà costruita, dall'altro quella stessa realtà "sotto costruzione" (come dire: "Sono io che ti faccio vedere *qualcosa* - un bambino che ride - e ti segnalo, dall'interno della rappresentazione, a quali condizioni *questo* qualcosa si deve intendere come qualcosa di esterno, qualcosa che si lascia rappresentare").

Chiunque abbia visto *L'uomo con la macchina da presa* non può non aver colto la consonanza profonda che lega il film di Vertov (e il problema che vi si materializza) con alcuni procedimenti costruttivi peculiari della *Camera astratta*: di più, con i procedimenti costruttivi che generano i contenuti dello spettacolo e spesso li costituiscono immediatamente. Penso in particolare alla sequenza paradigmatica del dondamento del sasso nello spazio della scena con il sasso nello spazio del monitor: figura metaforica assai felice (non a caso più volte riutilizzata con altri protagonisti e per altri effetti di senso) di un confronto che va fatto ma che non gode di alcuna garanzia di legittimità; bilanciamento che segnala un'equivalenza e insieme una dispartezza, una coappartenenza a *quello* spazio (dove avviene il confronto) e a un *altro* spazio (che ha reso possibile il confronto ma anche la sua illegittimità, il suo carattere aleatorio).

Ma qui, più delle analogie ci interessano le differenze. Vale a dire: ci interessa partire da ciò che *L'uomo con la macchina da presa* e *La camera astratta* condividono, in quanto appartengono alla stessa tradizione, per far vedere, su questa base, in che cosa lo spettacolo di Barberio Corsetti e Studio Azzurro contribuisce ad articolare quella tradizione attestandone la vitalità.

Sono in gioco, come abbiamo appena visto, due momenti complementari: la dipendenza della rappresentazione nei confronti di un'istanza intersoggettiva che funge da criterio d'ordine nella disperazione dello spazio indecidibile e lo statuto della fonte enigmatica e inattuabile, ma anche disponibile, generosa, del rappresentare. Il soggetto e il qualcosa: bisognerà capire quale rapporto ancora li unisca perché è lì che, già da sempre e ogni volta di nuovo, si accenna all'aperto (e ora all'aperto di uno spazio claustrofobico e totalmente saturato di rappresentazione).

4. Con l'altro, che non è solo un tu, c'è qualcosa da condividere, volendo

Che cosa condivido con te? Tutte le cose che accadono nel discorso regolato dalla reciprocità. Ma non c'è ancora qualcosa che potremmo voler condividere nell'accoglienza asimmetrica dell'altro che tu sei (che non sei solo il *tu* che devo darti) in me?

In fondo, *La camera astratta* racconta una storia molto semplice: uno che pensa, riflette, parla con se stesso, con le sue parti frammentate, con altri che si incrociano e si saldano a queste parti o rifluiscono in lui, dentro e fuori, in vestendo e disinvestendo memorie, residui, precipitati, voci, impurità del pensiero. Nel mio pensiero c'è un sasso che non deve nulla al mio pensiero: è la durezza di un sasso. È la tenerezza di un corpo che non deve nulla al mio pensiero, in cui si trova come un soprassalto, una rigatura sulla seta dello schermo, acida urticazione magnetica, tenero limpido corpo di donna immerso nell'acqua. Uno può dirsi o rappresentarsi cose del genere: è ciò che vediamo nella *Camera astratta*.

Catturato all'inizio in *questo* ruolo discorsivo (è la prima scena), qualcuno è messo - dentro e fuori non si sa, ma è lo stesso, come sappiamo - nella condizione di giocare la parte, a tutti nota e misteriosissima, di soggetto di un tale discorso.

Ma che soggetto è questo? È un "io", un'istanza di integrazione, un punto di fuoco mobile, una funzione dialogica reversibile, un principio di coerenza testuale? E ingenua questa domanda? Ma siamo davvero disposti a credere che si possa

[Titolo](#) || Un attimo prima del gioco

[Autore](#) || Pietro Montani

[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 3 di 3

[Archivio](#) ||

[Lingua](#) || ITA

[DOI](#) ||

rinunciare a un pensiero della soggettività? *La camera astratta* dice chiaramente di no - e in ciò sta il suo collegamento con la tradizione riflessiva dell'avanguardia. Ma anche, nel mettere in scena questa domanda, *La camera astratta* istituisce la sua originale *Verwindung*, il suo ri-pensamento di questo pensiero (insomma, il suo mettersi dentro e fuori rispetto a una tradizione che così viene riarticolata).

Allora: che genere di figura della soggettività è in gioco in questo dirsi o rappresentarsi impurità del senso, ruoli fungibili, andirivieni delle voci, durezza e morbidezze di cose e di corpi come se fossero davvero le cose e i corpi - il reticolo elettronico, la luce, la buia refrattaria cosa che sono? Certo, è una soggettività sfaldata, policentrica, diffusa. Ma è soprattutto, mi pare, una soggettività che accenna, nei singoli casi, a un luogo di costituzione che vuol essere lasciato in condizioni di inadempienza perché vuol essere, radicalmente, un luogo di accoglimento. Detto in modo più semplice: è come se l'atto che istituisce il soggetto come un "io" di fronte a un "tu" sia sempre sul punto di compiersi e venga sempre lasciato esattamente in quel punto, per il fatto che non interessa questo compiersi ma interessa indicare che cosa c'è nel luogo in cui ciò *potrebbe* accadere.

E che cosa c'è in quel luogo? Non c'è il senso che andiamo fatalmente a condividere, tu ed io, che ci costituiamo e ci riconosciamo in questo accordo su cui si fa il nostro discorso e tutte le cose che accadono nel nostro discorso regolato dalle infinite strategie della reciprocità e dalle in finite modulazioni di quelle stesse povere cose. C'è invece, semplicemente, qualcosa che potrebbe dar luogo a un con-senso (a un sentire insieme la sensatezza di ciò che ci pone in relazione) se non fosse, se non dovesse restare, se non volessimo che restasse in quell'accoglimento che non è ancora un senso, che non ha ancora la forza fatale (ma l'avrà) della sua contingenza.

Nello spazio indecidibile totalmente saturato di rappresentazione, qui dove tu ed io con mille giochi condividiamo lo smarrimento dei corpi e delle cose e le mille pattuizioni con cui li recuperiamo all'esperienza, qui è anche posta in un'aperta condizionalità l'esperienza dell'accogli mento del possibile, cioè dell'altro che potrebbe, volendo, condividere con me qualcosa - un corpo, un sasso, un albero - con il dono del consenso.

Così, nella *Camera astratta*, il luogo in cui sta sempre per costituirsi una relazione intersoggettiva che viene sempre disattesa, è lo stesso luogo in cui potrebbe accadere una simile libera, volontaria esperienza di consenso: *prima del gioco* in cui io (spettacolo) e tu (spettatore) conveniamo sul fatto che la materialità, l'opacità, il pensatore, la corporeità possono emergere solo dal confronto con la leggerezza incorporea e trasparente della rappresentazione, un attimo prima di questo gioco noi stiamo semplicemente lasciando sussistere l'aperta condizionalità della sua fragilissima regola: che un sasso, un albero, un corpo sarebbero davvero lì, oltre e dentro la rappresentazione.

Nota. Questa lettura un po' inattuale - la filosofia e il teatro sembrano oggi concordare in questo: che è tornata loro la voglia di raccontare storie, il che non si avvantaggerebbe del disagio della riflessività - deve indicare ora i debiti dello sguardo che l'ha guidata, vale a dire i limiti e le eccedenze dell'interpretazione proposta. Di Magritte e di Heidegger, di Barthes, di Ejzenstejn e di Vertov si accenna o si dice nel testo. Il concetto di riflessività va guardato sullo sfondo di un ripensamento radicale dell'estetica operato di recente da Emilio Garroni. Il rapporto tra la consensualità (l'aver del senso in comune) e la soggettività deriva da Kant, ma anche da ciò che va accadendo da alcuni anni ai margini dell'ermeneutica: ho in mente Ricoeur, ma soprattutto - e il debito qui è massiccio quanto evidente - Lévinas. Con il termine "gioca" si rimanda, ovviamente, a Wittgenstein. Infine, credo che nell'ultimo libro di Aldo Gargani, così terribile e così innocente, si veda quant'è poco vero che la riflessività ci distanzi dal dire ciò che va detto, dal raccontare e rappresentare ciò che va raccontato e rappresentato. E anche: quanto siamo bisognosi, quanto siamo impreparati a dire, a raccontare che cosa succede *un attimo prima del gioco*.

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

