

[Titolo](#) | L'invenzione della doppia scena

[Autore](#) | Studio Azzurro

[Pubblicato](#) | Valentina Valentini, (a cura di), *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995

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

[Numero pagine](#) | pag 1 di 2

[Archivio](#) |

[Lingua](#) | ITA

[DOI](#) |

## L'invenzione della doppia scena

di *Studio Azzurro*

In Italia, intorno ai primi anni Ottanta, uno degli ambiti culturali più vitale e propositivo è stato sicuramente quello legato all'esperienza del "nuovo teatro", in particolare Magazzini Criminali, Falso Movimento, La Gaia Scienza. Chi, come noi, aveva in precedenza seguito con passione le vicende del Living Theatre e delle altre avanguardie anni Sessanta/Settanta non poteva non essere colpito dalla carica energetica di questa maniera di interpretare la scena con trasgressione, invenzione, esuberanza. Interessava il modo di ridefinire la presenza e l'espressività del corpo, la cura verso l'esperienza figurativa, ma colpiva anche l'attenzione allo scenario moderno e tecnologico.

Non si può celare l'attrazione che questa sperimentazione produsse nei nostri confronti, chiaramente manifestata nel film *Nanof*, dove coinvolgemmo senza incertezze Giorgio Barberio Corsetti, e successivamente nella video ambientazione *Vedute*, dove allargammo l'incontro a tutta la sua compagnia, La Gaia Scienza.

Se nella prima esperienza ciò che interessava era l'approccio interpretativo metafisico ed estraniato, che pensavamo difficile da proporre ad un attore di scuola cinematografica italiana, nella seconda abbiamo fatto leva sulla sensibilità verso i nuovi linguaggi tecnologici, sperimentando lo spazio astratto del chroma-key, le fughe a prospettive dello zoom, la dimensione virtuale degli schermi.

Proprio questa seconda elaborazione, condotta con grande coinvolgimento delle persone e disponibilità ad intrecciare le competenze, ci portava, come in una morbida dissolvenza incrociata, ad approdare in una sponda segnatamente teatrale. La nostra scelta di approfondire la ricerca sulle ambientazioni video, del resto, portava già in sé una scelta di teatralizzazione dello scenario e degli oggetti presenti; mancava solo la presenza teatralizzante dei corpi (le performance di Storie percorse sono successive).

L'esigenza di confrontare il nostro mondo con quello del teatro è assecondata dalla naturalezza con cui questo processo avviene, ma è anche sollecitata dalla pressante tentazione di mescolare due esperienze che appartengono a differenti universi. Da una parte il teatro con tutta la fisicità che esprime il suo spazio, la densità che richiama il suo odore, l'emozione che procura il trovarsi a vivere qualcosa con il pubblico, qualcosa che l'imprevisto, la casualità, lo stato d'animo rende differente di volta in volta; e poi il muoversi dei corpi e la percezione della loro fatica, i cigolii e i traballii dei marchingegni che si spostano. Una precarietà in cui tutto avviene e che restituisce qualcosa in più sotto l'aspetto umano. In questo si esaspera il confronto con i linguaggi tecnologici che richiamano ad un'esperienza immateriale, ad un flusso artificiale inodore ed insapore; linguaggi che si esprimono con tempi differenziati, sovrapposti, registrati o istantanei, da spazi prossimi o lontanissimi, rappresentati o evocati. Potenziali corpi replicati, cyborg in presa diretta ecc.

In sostanza il nostro nuovo mondo, travolto e trasformato dall'impeto tecnologico che si scontra o incontra con il vecchio, rassicurante, toccabile, vedibile.

Si potrà preferire l'uno o l'altro, la materia all'immateria, l'uomo alla macchina. Si potrà giudicare con più favore questo o quello, ma tutti dovremo prendere atto che questo intreccio è lo stato delle cose e in esso dobbiamo imparare a muoverci. E quale occasione allora più favorevole che sperimentare l'incontro dei due differenti universi in questo "laboratorio" già attrezzato?

Questo nuovo campo di ricerca ci impone di precisare alcuni punti di partenza. Le prime intenzioni più chiaramente individuate sono che i monitor devono avere una funzione drammaturgica propria, muoversi nello spazio della scena come "attori", esprimersi come un corpo animato; poter confrontare la loro essenza iperreale con la fisicità del personaggio che recita e reagire istantaneamente all'imprevisto o al dialogo imposto dalla scrittura. Inoltre devono avere la possibilità, allargando o moltiplicando gli schermi, di creare pareti, fessure, sfondamenti, di prolungare i limiti spaziali travalicando le modalità di rappresentazione prospettica per evocare dimensioni originali e imprevedibili; e poi, con la loro presenza luminosa che viola il buio della scena, i video devono rendere trasparente il pensiero e dare forma all'invisibile, richiamare la memoria e alludere al futuro trascinandoci attraverso il tempo.

Il dispositivo che poteva mettere in moto tutte queste intenzioni era la costruzione di una doppia scena. Una parte visibile agli spettatori ed una occultata. Nella scena visibile — una scatola nera praticamente priva di elementi scenografici — erano installati i monitor e i meccanismi che servivano a muoverli fisicamente (i carrelli, i binari, i pendoli di *Prologo*; i carrelli, i bilancieri di *La camera astratta*); nella scena nascosta al pubblico erano installate le numerose telecamere che inquadravano come tasselli di un mosaico uno spazio praticabile e la regia dove si governava la diretta che collegava telecamere a monitor. Gli attori dovevano entrare e uscire da questi due spazi, praticare il palcoscenico grande del teatro e subito dopo quello minuscolo ma infinito dell'occhio della telecamera; dovevano con il proprio movimento, la propria espressività, divenire l'elemento dinamico che rimescolava la diversa natura delle due scene.

Con questa dote ambiziosa e con una buona dose di disegni ci avventuriamo a Roma nel 1985 per dare avvio alla prima esperienza realizzativa che prende il nome giustappunto di *Prologo*. Anzi *Prologo a Diario segreto contraffatto*. Giorgio Barberio Corsetti e la sua compagnia, quasi a ricambiare i precedenti coinvolgimenti in *Nanof* e in *Vedute*, ci avevano invitato a un'escursione nel proprio territorio: realizzare in pochissimo tempo, mettendo insieme le nostre due esperienze, i nostri

[Titolo](#) | L'invenzione della doppia scena

[Autore](#) | Studio Azzurro

[Pubblicato](#) | Valentina Valentini, (a cura di), *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995

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

[Numero pagine](#) | pag 2 di 2

[Archivio](#) |

[Lingua](#) | ITA

[DOI](#) |

materiali, uno spettacolo di circa un'ora che doveva prefigurarsi come un prologo, un po' strano, ad un progetto di lavoro per la stagione successiva denominato appunto *Diario segreto contraffatto*.

Una settimana di tempo per allestire, provare, andare in scena. Un rischio consapevole che trovava però da subito una giusta inclinazione nella felice coincidenza di molti dei materiali preparati in precedenza separatamente. Ma che soprattutto trovava una felice sintonia progettuale, un'affinità che ci portava a costruire, in teatro, una esperienza non di "interferenza" o di "contaminazione", come si usava dire allora, ma di perfetta "simbiosi". Il teatro fa spesso pesare la sua storia infinita e severa, il video è uno strumento giovane e famelico, ed è facile che si stabilisca tra i due un rapporto di superficialità o di prevaricazione. Ma credo che il punto di forza del lavoro fatto con Giorgio sia stato proprio l'aver ribaltato questi possibili atteggiamenti. Il dato sorprendente e positivo conseguito è stato che non solo la nostra energia risultava molto congrua al lavoro che si stava facendo, ma trovava una nuova origine, attingeva ad una nuova fonte, dal momento che non ci siamo rifugiati ciascuno nei piaceri delle proprie scoperte individuali. Le scoperte e le sorprese avvenivano in un campo che non apparteneva esclusivamente né al teatro né all'immagine elettronica, ma in una zona franca, libera, estendibile a qualsiasi altra confluenza e disciplina che ne volesse fare Uso. La stessa atmosfera che ci porta a realizzare con Giorgio Barberio Corsetti gli altri due spettacoli: *Correva come un lungo segno bianco* e *La camera astratta*.

Il primo, modellato sulla straordinaria cornice di villa Medici, aveva le caratteristiche di un evento ambientale che si esauriva nel corso di due repliche effettuate nella stessa serata e che per i giorni successivi sedimentava, come traccia di ciò che era avvenuto, una videoinstallazione. L'opera, realizzata utilizzando una cinquantina di monitor attraversava diagonalmente un fitto bosco di bambù, che diveniva per l'occasione palcoscenico, contenitore, sipario, quinta, per mettere in scena la vicenda di Orfeo ed Euridice. Nella performance gli attori si rincorrevano tra le canne, emergevano dalla terra, scivolavano dall'alto dei bambù, tessevano questo spazio naturale sino a trovare il modo di risalire dall'interno questo lungo segno composto dai monitor. E il percorso che scende verso Euridice e dà accesso, violandola con la propria luminosità, all'oscurità degli inferi.

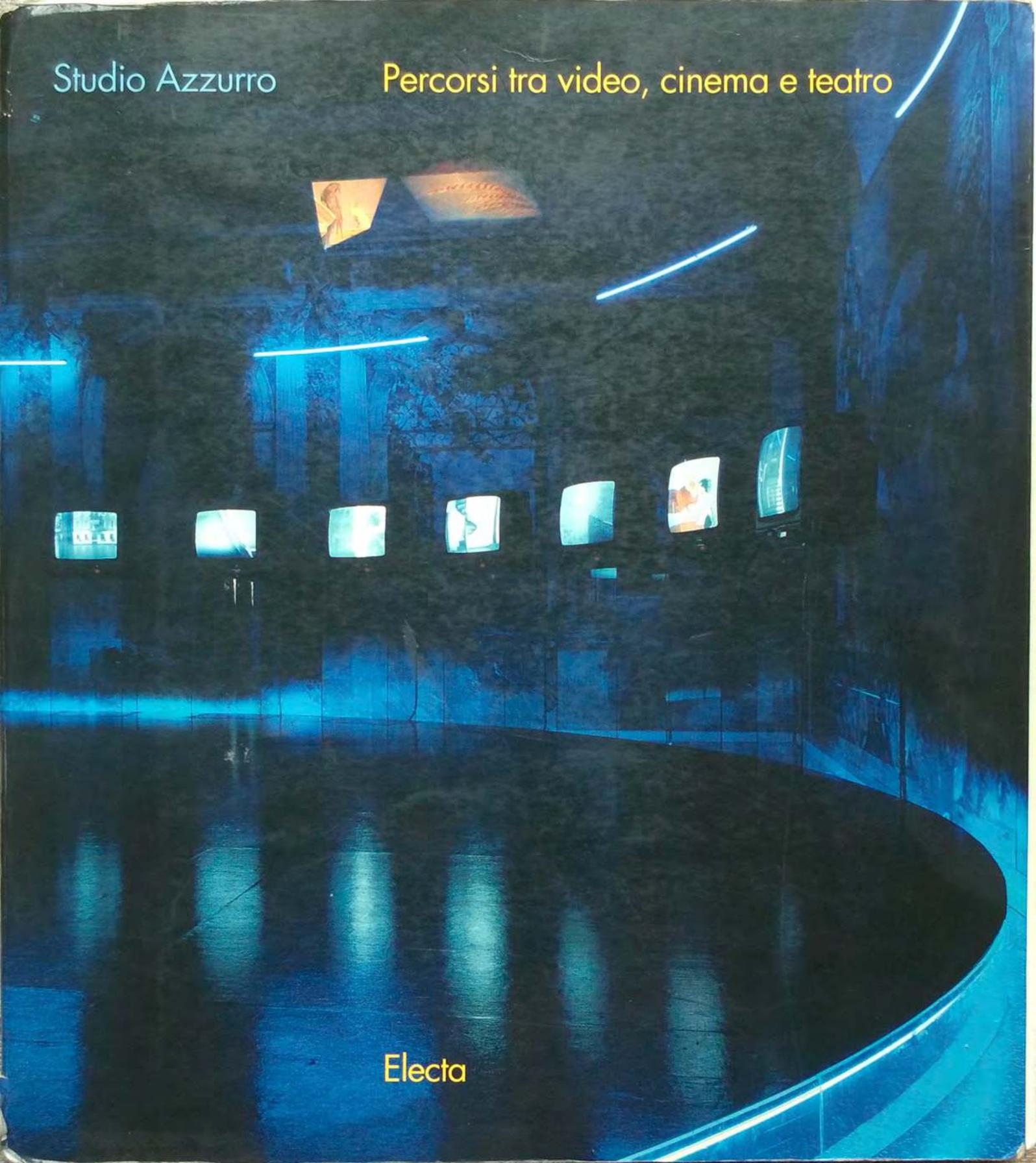
*La camera astratta* ha una gestazione più lunga, il progetto viene discusso accuratamente. È difficile mettere insieme la quantità di dati raccolti nelle precedenti esperienze, le nuove esigenze di sperimentazione, la voglia di usare la parola in scena, di intrecciare maggiormente la parte musicale, la volontà di delineare maggiormente un filo narrativo. A quel punto la nostra testa è piena di pensieri. Cominciano ad emergere, nella progettazione, organismi e monitor che volteggiano nello spazio, corpi in assenza di gravità, spazi che si moltiplicano, parole che scorrono. Elementi che mano a mano si compongono, si fanno voce interiore, io narrante, divengono "testa piena di pensieri". Questo era ciò che cercavamo. Raccontare un istante e l'intrecciarsi di figure, episodi, suoni che si accavallano in quella dimensione interiore. Dare visibilità a quella camera astratta che ci sta dentro e che si è enormemente dilatata per l'affollarsi di informazioni, spesso inutili e prive di una esperienza diretta. Un "immaginario scarico" ci venne di definirlo in un'altra occasione.

*La camera astratta* ha avuto una sua vita fortunata e lunga nonostante la complessità della messa in scena. Dalla prima rappresentazione a Documenta Kassel, a Milano, Berlino, Leningrado e a molte altre città sino a Tokio, ultimo palcoscenico della sua avventura, abbiamo avuto una straordinaria e affettuosa risposta del pubblico. E si sa quanto il pubblico sia quella componente che completa particolarmente l'esperienza teatrale.

Ma più che il riconoscimento formale, l'applauso quindi, ciò che maggiormente colpiva e in fondo gratificava era il commento di numerose persone che ci confidavano di aver avuto bisogno di un po' di tempo e di un certo sforzo al termine dello spettacolo per ricondursi alla realtà. L'oscillazione forzata a cui li avevamo sottoposti con questo gioco continuo di uscite e di entrate tra monitor e scena aveva toccato qualcosa nella loro sensibilità, forse aveva spostato qualcosa nella loro camera astratta.

Studio Azzurro

Percorsi tra video, cinema e teatro



Electa