

[Titolo](#) || Segnali Lucenti. Tracciati della ricerca multimediale di Studio Azzurro.

[Autore](#) || Vittorio Fagone

[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](#) ||

## **Segnali lucenti. Tracciati della ricerca multimediale di Studio Azzurro.**

di *Vittorio Fagone*

Sono circa trent'anni che la ricerca video, su diverse linee, saggia le possibilità di stabilire un originale linguaggio espressivo utilizzando il medium dell'audiovisuale elettronico. Oggi questa ricerca merita di essere considerata nei suoi differenti aspetti.

Il primo è la relazione tra il video, manifestazione contemporanea di un'attitudine sperimentale vivacissima rivolta al trattamento di ogni immagine automatica che nel corso di questo secolo ha vantaggiosamente attraversato la fotografia e il cinema, e la televisione, convenzione e istituzione ancorata a modelli universali ma poveri sul piano di una interna e specifica definizione strutturante. Nella prima fase della ricerca videografica, il nuovo mezzo elettronico viene esplorato nella sua qualità di strumento capace di costruire un tipo di immagine - se si riguardano gli interventi di Nam June Paik e di Wulf Vostell nei primi anni Sessanta, il termine esplorazione deve intendersi in senso letterale - che ha un'inedita densità orientata, in una sorta di contrapposizione dichiarata, *contro* le altre immagini, banali e massificanti, della televisione.

Nella seconda fase delimitabile agli anni Settanta, il video adatta una sua ragionata retorica dell'immagine elettronica alle espansioni immateriali delle arti visuali (è il momento dell'arte concettuale, minimalista, dei comportamenti della body art e della performance). In tale fase è indagata con particolare intensità la complessa dimensione temporale che il nuovo mezzo mette in campo (Dan Graham scopre la virtualità illusoria del tempo in una serie di opere video di impianto rigoroso). È interessante registrare come non poche di queste analisi coinvolgono la televisione, l'ambiguità del suo "tempo reale", la possibilità degli slittamenti continui tra visioni specchiate e curve memorie.

Alla svolta degli anni Ottanta, l'impulso della ricerca video come espansione dell'area delle arti visuali viene ad esaurirsi, sotto la pressione del ritorno delle immagini "materiali" del nuovo espressionismo. La sperimentazione videografica tuttavia non si arresta, anzi sembra liberata da una dipendenza obbligatoria (nel senso della ripetizione di stereotipi e modelli destinati inevitabilmente a una rapida obsolescenza). Il video degli anni Ottanta guarda con curiosità, non più con avversione, alle peculiarità, manifestatesi attraverso l'uso della televisione, dell'immagine elettronica: il posizionamento del suono, sempre dominante nel nuovo apparato audiovisuale, rispetto all'immagine, sfrutta la possibilità di "contagio" tra area performativa e area convenzionale delle "arti belle" stabilendo un va e vieni creativo con l'alone marginale della nuova comunicazione televisiva (le sigle, gli spot, i clip). Gli autori video solo raramente hanno attraversato le tre fasi della ricerca così delineate. Più spesso, essi appartengono, e illuminano ognuno di questi momenti. Nel panorama internazionale la posizione di Studio Azzurro può essere correttamente intesa solo se si tiene conto che l'effettivo avvio nella ricerca video del gruppo milanese si ha negli anni Ottanta, nel contesto di uno scenario che ha motivazioni, influenze e obiettivi ben diversi da quelli che si erano dati i primi "esploratori" dell'imprevedibile Continente Elettronico.

La storia di Studio Azzurro è lineare e può facilmente essere riassunta.

Essa rivela una consonanza acuta con alcuni dei grandi temi del nostro tempo veloce ed appare definibile dentro due indicazioni fondamentali: costruire una ragionata critica del sistema, e dei sistemi di comunicazione; sperimentare una nuova pratica creativa di questi sistemi. Le strategie di tale pratica, realmente "alternativa", vanno variando, o piuttosto aggustandosi, nel corso degli anni. Può essere utile individuarne stagioni e mutazioni.

Ho sempre considerato un dato formativo di singolare importanza l'esperienza, nel clima di effervescenze socio-culturali degli anni Settanta, compiuta dagli artisti di Studio Azzurro con la sigla di Laboratorio di Comunicazione Militante. Questa formazione, tra le più rappresentative della scena artistica emergente a Milano negli anni Settanta, ha dedicato un lungo lavoro di analisi alla esplorazione di meccanismi di raffreddamento e riscaldamento delle comunicazioni di massa, così come utilizzati negli anni della diffusione esplosiva della televisione in Italia. Telegiornali, immagini della grande informazione vengono a questo punto letteralmente disinnescati della loro carica di persuasione tanto implicita quanto sostanzialmente oppressiva.

È un'esperienza, quella compiuta dal Laboratorio di Comunicazione Militante, dalla quale deriva una consapevolezza critica dei nuovi mezzi di comunicazione e insieme una sorprendente capacità tecnica di utilizzazione di questi sulla base di una vettorialità di massima efficacia ottenuta con l'impiego di segni (figure) minimi.

L'accostamento di Studio Azzurro al video tiene conto della esperienza accumulata negli anni Settanta e affronta il campo della ricerca videografica in una prospettiva va complessa e lungo direttrici diverse. Studio Azzurro ha anche un altro polo formativo che non può essere trascurato: la frequenza attiva con le forme avanzate di un cinema sperimentale e innovativo che esalta più che i valori di narrazione le complessioni stranianti di una visione lucida e nello stesso tempo allarmata. Studio Azzurro non produce tapes sperimentali, se non raramente e di corta durata; usa il video piuttosto nella direzione di una possibilità di contagio tra ambiente e liquidità della nuova immagine elettronica.

Il risultato è sempre una apparenza lucidamente esplicitata e tuttavia distante dentro la mobile dinamica della iterazione di segnali brevi ma nettamente influenti e percepibili.

Strategia primaria degli interventi di Studio Azzurro è una sorta di "raffreddamento" della tecnologia di cui il video negli

[Titolo](#) || Segnali Lucenti. Tracciati della ricerca multimediale di Studio Azzurro.

[Autore](#) || Vittorio Fagone

[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](#) ||

anni Settanta aveva invece tentato parossistiche intensificazioni, oltre che creative distorsioni. Il raffreddamento della tecnologia significa nello stesso tempo l'individuazione di momenti minimali di presentazione dell'immagine e l'esaltazione dei valori di superficie di questa, per cui lo schermo dei monitor viene agito non come una scatola con una sua profondità prospettica quanto piuttosto come una superficie trascorrente e debordante verso altre superfici omologhe e comunque distinte. Da qui il carattere di una nitidezza dell'immagine video rapidamente trascorrente, imprevedibile, nelle sue accumulazioni lineari, nelle improvvise e brevi cesure ed eclissi. L'immagine del video degli anni Settanta è in genere una immagine primaria o povera, specchiata. Il video che Studio Azzurro realizza negli anni Ottanta è molto spesso invece affidato a un'immagine sofisticata o ironicamente compiuta e specchiante.

Altro carattere è l'ambiguo dilagamento dell'immagine video nell'ambiente. Il dilagamento è progettato e scandito da orientamenti del tempo, individuati attraverso un suono che pur accennando a una iterata ritmicità resta sempre affidato a una struttura minimale.

Rispetto alla grande comunicazione televisiva, la ricerca videografica di Studio Azzurro appare più definita nei suoi dettagli strutturanti, ma anche priva di ogni effusione ridondante di ogni slargato alone. Il punto più interessante di questa operatività è la complessione di un'immagine minima, come si è detto, ma anche carica di un regime di dirette e mediate risposte più ammiccanti che allusive e, in ogni caso, immediatamente spiazzanti.

La fisicità abitata dalle installazioni e dalle scene di Studio Azzurro è subito netta e riconoscibile, virtuale, totalmente immateriale. Studio Azzurro mette in campo immagini nette e però imprevedibili e scivolose, immagini dotate di rapida evidenza e in istantanea fuga verso orizzonti obliqui e inattesi.

Queste figure vivono una vicinanza stretta con gli oggetti ed è una vicinanza spesso addirittura fisica, con la cultura attuale che ha voluto portarsi ai confini, e anche oltre, di una modernità irragionevolmente ostinata a difendere le proprie e, presunte, "razionali" certezze. Anche per questo il video freddo, ironico e lucente di Studio Azzurro vive una stretta aderenza con le tensioni immaginative e critiche del tempo presente.

Il distanziamento dal campo convenzionale delle arti visuali non è dato solo, a questo punto, dalla scelta del mezzo linguistico e tecnico, ma da un assetto originalmente diverso di modelli rappresentativi prima che di strategie operanti.

Ancora un altro elemento di portata decisiva nel tracciato di ricerca di Studio Azzurro è l'incontro con l'aria attiva della performatività teatrale. In un gioco di veloci slittamenti e scambi, Studio Azzurro costruisce scenari immateriali e riflettenti macchine di scena, capovolgendo molte volte il confine delle distanze e degli accostamenti.

Della consapevolezza critica di questa linea d'intervento si può essere certi così come della puntuale coincidenza di momenti narrativi, francamente descrittivi, di presentazione delle immagini con quelli immediatamente attivi e percepibili di espressione.

La lunga serie di videoambientazioni, installazioni e videosculture di Studio Azzurro inizia con *Luci di inganni* (1982), in cui l'ambiguità dei nuovi oggetti postmoderni del Gruppo Memphis trova nel video rispecchiamenti ironici, ambigui, ma anche rivelatori. Nella stessa direzione di una specchiata evidenza data ad immagini contemporanee tanto vivaci, quanto effimere, si può leggere *Clessidre*, un'installazione presentata come un momento di forte polarità visiva nelle manifestazioni della Moda di Palazzo Pitti del 1983. Ancora questa prossimità con le immagini fuggevoli ed eleganti del mondo effimero della moda è ribadita nelle *Due piramidi* (1984), assemblaggi geometrici a piramide rovesciata, in cui si svolgono azioni velocemente trascorrenti. In tutti questi casi, va detto, non c'è mai una diretta enfasi del "nuovo" oggetto, ma piuttosto un contrappunto leggero come per una improvvisa illuminazione, un flash, sopra memorie e associazioni prossime e nascoste.

Più francamente in una direzione di libera e determinata creazione artistica sono realizzate le due installazioni a Palazzo Fortuny, *Quattro immagini con interferenze video* (1983) in cui il rapporto strettissimo tra fotografia e video viene analizzato nei suoi scarti produttivi e illuminanti, e il *Nuotatore* (1984) complessa ambientazione che fa espliciti molti dei termini di ricerca di Studio Azzurro. In un grande ambiente sotterraneo in cui è stata ricostruita una piscina, una luce azzurra e un suono iterativo che filtra dai muri circondando lo spettatore obbligato a seguire su 24 monitor il va e vieni in stancabile di un nuotatore che attraversa i diversi schermi in successione. L'azione ripetuta senza tregua, e per questo inquietante, è interrotta dallo scivolare, dall'alto verso il basso, di oggetti banali e consueti, ma non per questo non allarmanti. Lo spettatore coinvolto dal la luce soffusa e continua, dal movimento dell'immagine in sequenza è tuttavia di continuo ricondotto al gioco di questi minimi segnali.

Nel 1985 Studio Azzurro, insieme all'architetto Achille Castiglioni, realizza un'enorme macchina luminosa in espansione per l'esposizione "Intel" che affida la propria suggestione alla capacità di fornire una luminosità ordinata e dilagante entro il percorso di 72 monitor come attraverso una serie di anelli di luce concatenati.

È a questo punto che inizia la esplorazione da parte di Studio Azzurro dello spazio teatrale e della possibilità di una scena elettronica che avrà il suo momento più felice nell'incontro con Giorgio Barberio Corsetti. In questo anno infatti il gruppo milanese realizza un *Sipario elettronico* per il Teatro Stabile di Torino all'interno delle manifestazioni della rassegna multimediale "Machina".

Installazioni di particolare impegno, anche per la complessione multimediale che implicano, sono *Storie per corse e Vedute* (1985) realizzate rispettivamente per lo Spazio Multimediale di Volterra e per Palazzo Fortuny a Venezia. In *Storie per*

Titolo || Segnali Lucenti. Tracciati della ricerca multimediale di Studio Azzurro.

Autore || Vittorio Fagone

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 ||

*corse* il parossistico sforzo di un corridore porta a una sorta di accelerazione di tutte le immagini e dei manufatti che la realtà di Volterra, più che la sua stratificata e profonda memoria storica, propongono. Lo spettatore condotto con naturalezza in un percorso affollato di rilucenti richiami, viene sollecitato a riconoscere segni e suoni dell'ambiente dentro immagini oscillanti e però continue, confrontate con una memoria (di paesaggi, di oggetti e di architetture) densa e intricata.

In *Vedute*, che segna l'avvio della collaborazione con Giorgio Barberio Corsetti, una serie circolare di monitor propone la sequenza di piccoli accadimenti paradossali che intrecciano un oblungo, percorso narrativo, senza soluzione finale, tra ambigue e mobili visioni di interni di Palazzo Fortuny e una serie di riprese in tempo reale della città di Venezia, colta non nella sua evidenza clamorosa, ma nei luoghi dove si moltiplicano i percorsi quotidiani e consueti. L'azione paradossale dell'attore diventa in questo modo rottura liberatoria di schemi chiusi e tramite di un senso obliquo, di brusche apparizioni e sottrazioni, di ricomposizioni imprevedibili e, senza debordamenti, favolose. La gravità contraddetta che caratterizza tanta parte del lavoro teatrale di Giorgio Barberio Corsetti, trova uno specchio coerente, ma solo omologo nella luce oscillante dei monitor di Studio Azzurro.

L'altro passo verso una compenetrazione di ragioni comunicative ed espressive di questa singolare collaborazione è *Prologo a diario segreto contraffatto*, dello stesso anno, presentato al Teatro La Piramide di Roma. In questo lavoro si ha una sorta di sprofondamento tra la vitalità della presenza dell'attore e l'immaterialità del rinvio dell'immagine dello stesso attore che trova ad un tempo distanza ed evidenza, un ambiguo raddoppiamento che è insieme slargamento di ogni gestualità chiusa, di ogni azione.

Anche qui la dinamica dei monitor che ricompongono il corpo dell'attore e la sua azione, viene ad urtare il limite fisico della scena e dà una diversa presenza a ogni segmento performativo.

Altro dato interessante di *Prologo* è la commistione tra percorsi predisposti (di visione e di azione) e improvvise possibilità di catturare gesti, avvenimenti, segni, nella immediatezza del tempo reale. Un tempo continuo, ma non a specchio. Ancora un altro momento della collaborazione tra Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti è *Correva come un lungo segno bianco*, realizzato nel 1986 nella suggestiva atmosfera notturna di Villa Medici a Roma. Tracciati terreni di immagini video trascorrenti e veloci, allargano uno scenario naturale dai confini ambigui. In questo, l'improvvisa rivelazione di oggetti - segno vale come un incaglio percettivo che si rivela allarmato termine o biforcazione di un sentiero imprevedibile. I percorsi a ritroso di Orfeo in questo modo diventano difficili, ma anche conseguenti: una processione di passi continuamente interrotti su un sentiero veloce e sfuggente. Nel 1986 vengono ancora realizzate due altre varianti di *Storie per corse*: ad Amsterdam al "Time Based Arts Summer Festival" e al "Festival Arte Elettronica" di Camerino. Anche qui l'ordinamento di una immagine veloce e sequenziale nel tempo non si condensa per improvvise accelerazioni, ma scandisce evidenze frazionate che raggiungono una sintesi complessa per la quale l'implicazione dell'ambiente fisico con le sue connotazioni spaziali, è fondamentale.

Ognuno di questi luoghi diventa teatro naturale di eventi minimi, ma nettamente riconoscibili.

Anche nelle installazioni realizzate nel 1987 a Palazzo Fortuny a Venezia e nell'ex convento di Santa Scolastica a Bari, *Tracce di sguardi profondi*, l'esplorazione dello spazio ambientale vale a isolare una camera illusoria e immateriale che di questo risulta modello ed emblema lucido in cui tuttavia è fondamentale la registrazione del trascorrere del tempo, segnato dalla presenza attiva dello spettatore.

Si può riassumere il percorso di questa ricerca dentro tre parametri: percezione acuta dello spazio ambientale esplorato attraverso la telecamera e ricondotto a una totalità nuova nella stessa misura fredda e allarmata; scansione del tempo di cui è possibile isolare elementi senza restare vincolati a una continuità amorfa e avvolgente; messa all'erta dalla percezione dello spettatore, obbligato a riconoscere, non un ordine, ma una possibile inedita misura dello spazio e del tempo di relazione. L'operatività di Studio Azzurro impegna in tale strategia un gioco preordinato di spostamenti e adeguamenti che ha continue autocorrezioni nell'ironia fredda che ne muove motivazioni e visioni.

L'opera più significativa della collaborazione tra Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti è *La camera astratta*, realizzata per "Documenta 8" di Kassel nel 1987.

*La camera astratta* è un luogo che nega la propria fisicità e temporalità dentro un complesso apparato di scena totalmente affidato alla complessione dell'immagine elettronica. Gesti, movimenti, avvii di dialogo, azioni corrono come su percorsi circolari verso una ripetizione che ogni volta scopre non identità, ma nuovi sensi possibili. Il gioco dei distanziamenti tra virtualità dell'immagine e presenza moltiplica i meccanismi della ripetizione differente, crea distanze che possono essere attraversate ma dalle quali si è anche attraversati. La ricerca di un senso compiuto che l'azione trova per una brusca apertura non fa che rinviare a tutti i momenti e ai processi che hanno negato di stanza tra realtà e virtualità dell'immagine. Labirintico percorso dell'immaginazione, *La camera astratta* affida all'assenza di gravità che la pervade una possibilità di liberazione dai vincoli del corpo al gesto, una rivolta contro il tempo chiuso all'iterazione del movimento, un senso ai rispecchiamenti obliqui tra le cose, i corpi e le immagini. La suggestione di un movimento ossessivo e senza un traguardo, ma lucidamente consapevole, ne fanno anche una metafora lucente dei tanti vitali itinerari erratici tra le circostanze e le figure della quotidianità contemporanea.



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

