

Titolo || Le scene virtuali di Studio Azzurro da Prologo a Galileo

Autore || Andrea Balzola

Pubblicato || Bruno Di Marino, *Tracce, sguardi e altri pensieri*, in *Studio Azzurro. Video ambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, Feltrinelli, 2007.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 1 di 3

Lingua || ITA

DOI ||

## Le scene virtuali di Studio Azzurro da Prologo a Galileo

di Andrea Balzola

Studio Azzurro inizia la sua avventura teatrale alla fine del 1985 (Teatro La Piramide di Roma) con la video-performance *Prologo a diario segreto contraffatto* realizzata in collaborazione con Giorgio Barberio Corsetti e la compagnia La Gaia Scienza. Questa convergenza di esperienze e di visioni artistiche (avviata lo stesso anno nel film *Nanof* e nella videoambientazione *Vedute*) si rivela particolarmente feconda e segna una svolta nella ricerca teatrale italiana degli anni ottanta, introducendo un'inedita drammaturgia che incrocia scena e set, corpo reale e corpo virtuale, linguaggio video e performativo. Se in quegli anni, sulla scia del Teatro Immagine di Memè Perlini, della nuova scrittura scenica teorizzata da Giuseppe Bartolucci e Carmelo Bene e delle sperimentazioni metalinguistiche di Carlo Quartucci, il teatro di ricerca cercava nel cinema e nel nuovo linguaggio video nuove forme espressive, Studio Azzurro e Corsetti riescono a cogliere più precocemente di tutti una possibile e originale modalità d'integrazione tra azione teatrale e immagine video, inventando la "doppia scena"<sup>1</sup>. In *Prologo* allestiscono sulla scena un set televisivo non visibile al pubblico, dove gli attori sono inizialmente imprigionati: i loro corpi e i loro movimenti sono ripresi da dodici telecamere disposte su quattro file verticali e sono visibili in diretta al pubblico soltanto attraverso i dodici monitor collegati alle telecamere (più altri tre dislocati sul palco). Quando in seguito gli attori si liberano dalla loro "prigione" elettronica e invadono la scena con una corporeità dionisiaca, gli spettatori vedono sorprendentemente materializzarsi il loro corpo virtuale elettronico. Dall'evento dell'interazione diretta - e *in diretta* - tra il corpo dell'attore e lo spazio virtuale del video scaturisce non soltanto un'inedita idea scenica ma anche una nuova esperienza percettiva per lo spettatore (un tema che diventerà centrale nelle opere di Studio Azzurro e che culminerà negli ambienti sensibili interattivi degli anni novanta). L'intreccio fra spazio virtuale e corpo reale viene elaborato nella successiva performance *Correva come un lungo segno bianco* (con quaranta monitor, tre telecamere in diretta, cinque attori e un cantante, 1986), dove un lungo sentiero di monitor imprigiona l'immagine di un'Euridice contemporanea che un Orfeo in carne e ossa cerca di ritrovare e di riabbracciare, percorrendo gli schermi con tutto il corpo. Nella successiva *Camera astratta* (Documenta Kassel, 1987) la struttura della doppia scena si evolve ulteriormente, e i monitor (sui quali appare il corpo intero o frammentato degli attori) diventano soggetti attivi e dinamici, come dei veri e propri interpreti, che percorrono lo spazio su binari e oscillano su pedane sospese. Nell'idea degli autori, *La camera astratta* è la mente stessa e gli eventi dello spettacolo sono come le emanazioni-manifestazioni degli istanti-pensiero che attraversano quella scena interiore.

Dopo il sodalizio con Corsetti, Studio Azzurro prosegue la sua esplorazione "di frontiera" mediante nuove messinscena videoteatrali come *Delfi* (1990-1994) e una serie di opere di confine tra musica-danza-teatro-video, frutto della collaborazione con il compositore Giorgio Battistelli e originali coreografi (Sieni, Castello, Kurz).

*Delfi* si ispira a un testo del poeta greco Ritsos che descrive l'amarezza di un moderno cicerone per l'insensibilità dei turisti che visitano le divine bellezze di Delfi. Un solo attore-cicerone (Moni Ovadia) recita il suo monologo tra i calchi dell'olimpico scultoreo, ma la scena è buia e visibile al pubblico solo attraverso due grandi monitor collocati in prosenio come due grandi occhi artificiali, collegati allo sguardo epifanico delle telecamere a raggi infrarossi che "vedono" al buio. La telecamera a raggi infrarossi, creata per scopi scientifici e militari, diventa qui pregnante metafora di una facoltà visionaria in grado di bucare la cecità dello sguardo massificato dai media e dal turismo organizzato, illuminando il buio di una vista ordinaria che consuma senza apprendere<sup>2</sup>.

La collaborazione con il compositore Battistelli prende avvio con *Il combattimento di Ettore e Achille* (1989), un video-spettacolo di danza, coreografie di Virgilio Sieni, che sdoppia su due schermi l'azione teatrale dei due danzatori rivali. *Kepler's Traum* (1990) è una trasposizione musicale-teatrale della descrizione che il grande astronomo Keplero fece dell'orbita ellittica dei pianeti mediante la simulazione di un sogno nel quale egli osserva la Terra dalla Luna. Studio Azzurro interpreta e attualizza questa visione utilizzando in scena degli schermi mobili e curvi che ricevono immagini della Terra in diretta dai satelliti. In *The Cenci* (1997, da Artaud) e in *Giacomo mio, salviamoci!* (1998, testi ed epistolari di e su Giacomo Leopardi, a cura di Vittorio Sermonti), l'intera scena praticabile si trasforma in un ambiente virtuale parzialmente interattivo, dove i personaggi con le loro azioni, gesti e suoni, provocano eventi visivi e sonori (video-proiettati): in *The Cenci* su una scena a croce, simbolo chiave della tragica vicenda, appaiono e scompaiono banchetti, soglie e oggetti virtuali, in *Giacomo mio...* un conferenziere (Umberto Orsini) racconta una biografia poetico-esistenziale di Leopardi, attorno a un tavolino che si estende progressivamente all'intera platea e che diventa schermo dell'universo immaginario del poeta. Questi ambienti virtuali rimangono attivi anche dopo lo spettacolo per ricevere un'"invasione di campo" del pubblico che li esplora in prima persona.

In mezzo alla scena di *Il fuoco, l'acqua e l'ombra* (1998, ispirato al regista russo Tarkovskij, in collaborazione con il coreografo Roberto Castello) è sospesa una pedana mobile, come una zattera che naviga nel buio in un mondo in eclissi. Su questo spazio ristretto, instabile e invalicabile agiscono quattro danzatori-naufraghi che interagiscono con le immagini virtuali videoproiettate sulla pedana. I corpi dei danzatori sono in balia di elementi naturali (aria, fuoco, acqua, terra) virtuali, ma non meno travolgenti. In totale diciotto scene nelle quali la regia di Rosa e la coreografia di Castello elaborano frammenti e motivi

<sup>1</sup> Cfr. Andrea Balzola e Franco Prono, *La nuova scena elettronica. Il video e la ricerca teatrale in Italia*, Rosenberg & Sellier, Torino 1994.

<sup>2</sup> Cfr. la mia recensione *La prospettiva virtuale* (su *Delfi*), "Tv & TV", novembre 1992.

Titolo || Le scene virtuali di Studio Azzurro da Prologo a Galileo

Autore || Andrea Balzola

Pubblicato || Bruno Di Marino, *Tracce, sguardi e altri pensieri*, in *Studio Azzurro. Video ambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, Feltrinelli, 2007.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 2 di 3

Lingua || ITA

DOI ||

tarkovskiani, costruendo un intenso tappeto visivo e visionario di micronarrazioni simboliche<sup>3</sup>.

Nel 2004 l'ente lirico Staatsoper di Stoccarda commissiona a Studio Azzurro la messinscena dell'opera musicale contemporanea *Neither* (1976) di Morton Feldman con un breve, densissimo testo di Samuel Beckett che è come un concentrato della sua poetica. Morton Feldman, compositore statunitense dell'avanguardia postbellica, ispirato dall'insegnamento di Cage e prematuramente scomparso nel 1987, è uno dei maggiori innovatori della notazione musicale contemporanea. Le sue partiture mirano a un'assoluta essenzialità e a una rarefazione metafisica che ben si coniuga con la spietata spogliazione della scrittura beckettiana. La difficoltà è dunque la sfida principale è quella di mettere in scena il "non io" del testo, l'assenza di un soggetto grammaticale: come dare figura all'infigurabile, al non soggettivabile? Scrive Paolo Rosa: "Il testo è una sorta di resoconto intorno allo stare al mondo non di questo o di quell'individuo, ma dell'uomo in generale, dell'esserci. A descriverlo è una voce che non parla in prima, né in seconda, né in terza persona. Si trattava per noi di restituire a *Neither* il suo carattere astratto, di neutralizzare la presenza dell'interprete, di evitare che occupasse la posizione centrale di un personaggio, di un soggetto 'lirico'. Per questo abbiamo deciso di non collocare la cantante sul palcoscenico, ma di farla affiorare dalla buca dell'orchestra"<sup>4</sup>

È come se il soggetto in scena diventasse non un personaggio ma un'azione: la ricerca di qualcosa di irrepresentabile, invisibile. E questa ricerca trova il suo "medium" nella luce. Il palcoscenico è vuoto, è la luce che lo riempie di presenze e azioni virtuali, facendosi generatrice di immagini, miraggi che evocano il mondo beckettiano: la sedia a dondolo, il topo, l'uccello in gabbia, l'uomo nel letto, i passi, le scale, l'albero, oggetti quotidiani... "Ciò che mettiamo in scena attraverso questi mezzi non sono simulazioni, immagini che rimandano a cose, bensì 'cose-immagine' dove al valore di rappresentazione si aggiunge e si evidenzia l'immagine in sé, la sua grammatica, la sua sostanza fisica fatta di trasformazione di forma, dilatazione di spazio, manipolazione del tempo. Immagini che vengono depositate sul palcoscenico così come affollano lo scenario della nostra quotidianità e si depositano nei nostri immaginari caratterizzando questa epoca." Questo incessante manifestarsi e dissolversi delle forme e delle figure dalla vacuità della scena non solo evoca una metafisica di radici orientali, sicuramente interiorizzata in Feldman dall'estetica musicale del suo maestro Cage e non estranea allo stesso Beckett, ma richiama una metafora del teatro, come non luogo, cornice di un vuoto che ospita le epifanie della manifestazione. Quale luogo è infatti "più irrepresentabile di uno spazio scenico: nessun luogo e infiniti potenziali luoghi tutti insieme".

Studio Azzurro ha sempre cercato, nella trasversalità delle sue opere fra arti visive elettroniche, cinema e teatro, una nuova modalità di narrazione visiva che procede per microeventi e microassociazioni, variabili in relazione all'attenzione e alla partecipazione emotiva, immaginaria e mentale dello spettatore. L'esempio più recente è lo spettacolo *Galileo (studi per l'inferno)* (2006), che nasce dalla collaborazione artistica con la coreografa Daniela Kurz e il Balletto dello Staatsoper di Norimberga (che ha già avuto un importante precedente con lo spettacolo di danza *Wer mochte wohl Kaspar Hauser sein*, del 2000, dove Studio Azzurro ha animato con il *data glove* la figura emblematica di un cavallo virtuale). Nel densissimo percorso intellettuale di Galileo, fondatore del metodo sperimentale e della scienza moderna, c'è anche un sorprendente, e poco noto, tentativo di coniugare il rigore matematico con l'immaginazione poetica e artistica. Infatti, nelle *Due lezioni all'Accademia fiorentina circa la figura, sito e grandezza dell'"Inferno" di Dante*, del 1588, Galilei ripercorre passo per passo il viaggio dantesco all'inferno cercando di dare una descrizione razionale, matematica e geometrica dei gironi infernali e dei demoni che li abitano, calcolando misure e proporzioni di quei luoghi, dei giganti e infine dello stesso Lucifero. Da questo intreccio fra arte e scienza, lo spettacolo prende spunto per realizzare un viaggio simbolico con i linguaggi contemporanei della danza e delle immagini interattive. L'uso dei dispositivi interattivi consente ai danzatori di trasformare la scena in tempo reale con i loro movimenti, superando la tradizionale separazione tra corpo e scenografia, e si connette profondamente con il principio di Galileo di una tecnologia che può estendere la dimensione percettiva dell'uomo, addirittura fino al punto di misurare un luogo "fantastico" e puramente immaginario come l'inferno di Dante. Lo spettacolo non è quindi un ritratto biografico, ma un itinerario visionario di Galileo all'inferno, raccontato con i "moti dei corpi" coreografati da Daniela Kurz, con le proiezioni mutanti e interattive di Studio Azzurro, con la collaborazione drammaturgica di Andrea Balzola, tutto musicato da Tommaso Leddi. La scena è concepita come un organismo metamorfico, dove, in un progressivo passaggio tra macrocosmo e microcosmo, i corpi dei danzatori sono come emanazioni del pensiero di Galileo e interagiscono con le videoproiezioni, disegnando una "cosmogonia antropomorfa"<sup>5</sup>.

Lo sguardo umano che si sofferma a studiare la natura e l'universo scopre in essi anche lo specchio macrocosmico della condizione umana. E la conoscenza, come qualcuno più tardi avrebbe suggerito, non serve soltanto a descrivere il mondo, ma anche a trasformarlo. Il fulcro dello spettacolo diventa questo rapporto indissolubile tra conoscenza del mondo ed evoluzione dell'uomo, che si configura nell'intreccio dinamico tra corpo reale e scena virtuale (videoproiezioni interattive), frutto di un percorso che caratterizza la ventennale ricerca espressiva di Studio Azzurro nelle arti visive e nel teatro. Un percorso che attraversa la scena teatrale trasformandola in un laboratorio di sperimentazione di nuove relazioni tra corpo performativo, immaginario e pubblico, che quindi non si limita (come gran parte dell'uso scenico attuale delle videoproiezioni) a usare la dimensione visiva in modo scenografico, ma crea una nuova drammaturgia dell'interattività, immersiva e sinestetica, che

<sup>3</sup> Cfr. la mia recensione *Il fuoco, l'acqua e l'ombra*, "Sipario", aprile 2000.

<sup>4</sup> Cfr. intervista a Paolo Rosa, in Andrea Balzola, *Né l'uno né l'altro, l'immagine tra parola e suono*, www.ateatro.it, n. 83, 2005.

<sup>5</sup> Cfr. *Galileo all'inferno*, il nuovo spettacolo di studio Azzurro a berga, www.ateatro.it, n. 96, 2006.

Titolo || Le scene virtuali di Studio Azzurro da Prologo a Galileo

Autore || Andrea Balzola

Pubblicato || Bruno Di Marino, *Tracce, sguardi e altri pensieri*, in *Studio Azzurro. Video ambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, Feltrinelli, 2007.

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 3 di 3

Lingua || ITA

DOI ||

abbraccia e incrocia in modo originale ma fluido, non artificioso, il campo delle arti visive multimediali con quello delle arti sceniche e con quello dei grandi temi etico-sociali nella nostra epoca tecnologica<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Cfr. i miei saggi: *Per una nuova drammaturgia interattiva e sinestetica*, in catalogo Riccione Tt.Vv., 1999; *Riflessi delle scene elettroniche*, in Bruno Di Marino e Lara Nicoli (a cura di), *Elettroshock. 30 anni di video in Italia*, Castelvechi, Roma 2001; *Videodrammaturgie: dal videoteatro/videodanza alla drammaturgia multimediale in Italia*, in Emanuele Quinz (a cura di), *Digital Performance*, Anomalie digital arts 2, Paris 2002; *L'ipertesto va in tecnoscena*, in "Hystrio", ottobre-dicembre 2003; *Videoscenario. Teatro e video in Italia tra gli anni Ottanta e Novanta*, catalogo Invideo, Milano 2003; *Verso una drammaturgia multimediale*, in Andrea Balzola e Anna Maria Monteverdi, *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.

**Libro** *Tracce, sguardi e altri pensieri*, a cura di Bruno Di Marino.  
**Book** *Clues, views and other thoughts*, edited by Bruno Di Marino.

Chi, magari passando distrattamente per un museo, ha visto un'opera di Studio Azzurro, la ricorda per sempre. È una strana emozione: quel leviatano che chiamiamo "tecnologia" per la prima volta palpita, reagisce, smette di sovrastarci per farsi provocare. Non meno minaccioso magari, ma parlante. Studio Azzurro è un collettivo di artisti italiani. Da 25 anni i loro lavori sono esposti e premiati nei musei di tutto il mondo.

Il doppio DVD contiene una selezione di video che documentano 60 opere di Studio Azzurro durante più di vent'anni di attività. Sono frammenti, memorie di opere che per le loro caratteristiche, videoinstallazioni, spettacoli, opere musicali, ambienti interattivi e film, non è facile ritrovare allestite in modo permanente. Anzi, per loro natura e per volontà, esse scompaiono e riappaiono solo secondo le necessità e le condizioni. I DVD sono accompagnati da un libro novità con testi critici, una conversazione con Paolo Rosa, le schede complete dei lavori presenti in video, disegni e fotografie.

*Studio Azzurro is a collective of Italian artists. Over the last 25 years their work has been shown and awarded countless prizes throughout the world.*

*The double DVD contains a selection of videos that document 60 works created by Studio Azzurro. They are video installations, live shows, musicals, interactive environments and films. A unique selection of memories and fragments, to reconstruct what is unlikely to encounter as permanent works. Studio Azzurro's creations naturally and wilfully disappear and reappear according to necessity and when conditions dictate it. The DVDs come complete with a new book featuring critical essays, a conversation with Paolo Rosa, the descriptions of the works documented, drawings and photographs.*

DVD FEATURES

|  |  |
|--|--|
| GENERALI<br>GENERAL INFORMATION                    | DISCO 1 TITOLO ORIGINALE: Videoambienti - DURATA: 113' - PRODUZIONE: Italia - ANNO: 2007<br>DISCO 2 TITOLO ORIGINALE: Ambienti sensibili - DURATA: 110' - PRODUZIONE: Italia - ANNO: 2007<br>DISC 1 ORIGINAL TITLE: Video Environments - Length: 113' - PRODUCTION: Italy - YEAR: 2007<br>DISC 2 ORIGINAL TITLE: Sensitive Environments - Length: 110' - PRODUCTION: Italy - YEAR: 2007                                      |
| SPECIFICHE<br>TECNICHE<br>TECHNICAL SPECIFICATIONS | DISCO 1 FORMATO VIDEO: 4/3 - AUDIO: Originale Italiano stereo - SOTTOTITOLI: Inglese - TIPO DVD: Dvd 9<br>DISCO 2 FORMATO VIDEO: 4/3 - AUDIO: Originale Italiano stereo - SOTTOTITOLI: Inglese - TIPO DVD: Dvd 9<br>DISC 1 VIDEO FORMAT: 4/3 - AUDIO: Original Italian stereo - SUBTITLES: English - VIDEO TYPE: Dvd 9<br>DISC 2 VIDEO FORMAT: 4/3 - AUDIO: Original Italian stereo - SUBTITLES: English - VIDEO TYPE: Dvd 9 |



STUDIO AZZURRO

VIDEOAMBIENTI, AMBIENTI SENSIBILI / VIDEO ENVIRONMENTS, SENSITIVE ENVIRONMENTS

e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica / and other experiences in art, film, theatre and music

di/by E. CIRIFINO PAOLO ROSA STEFANO ROVEDA LEONARDO SANGIORGI A cura di/Edited by PAOLO ROSA e/and E. CIRIFINO

Prodotto da/Produced by DANIELE MAGGIORI e/and RENÉ R. BUNKE per/for Studio Azzurro Produzioni srl

Produzione e copertina/Executive producer DELPHINE TONGLET Adattamento documentazione video/Adaptation of video documentation MARA COLOMBO

Adattamento audio/Sound adaptation TOMMASO LEDDI Collaborazione alla grafica/Assistance with graphics MARCELO ARTERIO e/and GIULIA GUARNIERI

www.studioazzurro.com www.realcinema.it

Cover design  
ufficio grafico Feltrinelli

VERSIONE  
PER LA VENDITA

STUDIO AZZURRO

Eskimos

Feltrinelli

FILM PER TUTTI  
Prodotto e distribuito  
esclusivamente per uso  
domestico

DVD E LIBRO INDIVISIBILI  
DVD AND BOOK MAY NOT BE SOLD SEPARATELY

ISBN 978-88-07-74028-2



9 788807 740282

QUESTO DVD PUÒ ESSERE VENDUTO A PRIVATI  
ESCLUSIVAMENTE PER USO DOMESTICO  
È ESPRESSAMENTE VIETATO IL SUB-NOLEGGIO

La proiezione di questo video è riservata al solo utilizzo  
privato. Sono assolutamente vietate le norme puntuali  
a norma di legge la duplicazione e l'utilizzo per la visione  
in pubblico e la diffusione sui canali internet  
in quanto costituiscono violazione dei diritti di copyright.  
Distribuito da Giugliano Feltrinelli Editore Srl  
Via Andegari, 6 - Milano - Tel. 02725721

THIS DVD MAY ONLY BE SOLD TO PRIVATE PURCHASERS  
AND EXCLUSIVELY FOR DOMESTIC USE  
SUB RENTAL IS EXPRESSLY FORBIDDEN

This video is published exclusively for private use. Its  
duplication and/or use for public viewing or cable/satellite  
broadcast are absolutely forbidden and punishable by  
law as they constitute a violation of copyright.  
Distributed by Giugliano Feltrinelli Editore Srl  
Via Andegari, 6 - Milan - Tel. 02725721

euro 21,90



STUDIO AZZURRO

Feltrinelli Real Cinema



STUDIO AZZURRO

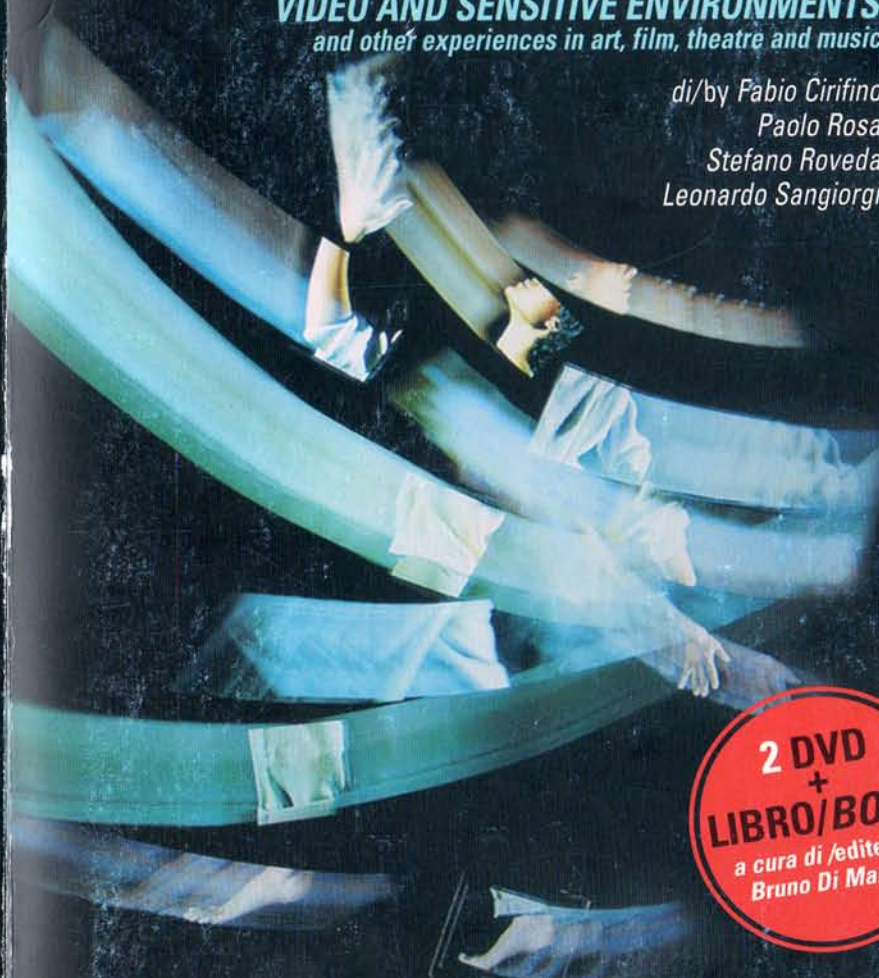
VIDEOAMBIENTI, AMBIENTI SENSIBILI  
VIDEO AND SENSITIVE ENVIRONMENTS

# STUDIO AZZURRO

VIDEOAMBIENTI, AMBIENTI SENSIBILI  
e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica

VIDEO AND SENSITIVE ENVIRONMENTS  
and other experiences in art, film, theatre and music

di/by Fabio Cirifino  
Paolo Rosa  
Stefano Roveda  
Leonardo Sangiorgi



2 DVD  
+  
LIBRO/BOOK  
a cura di /edited by  
Bruno Di Marino

STUDIO AZZURRO



STUDIO AZZURRO

Feltrinelli *Real Cinema*



TRACCE, SGUARDI E ALTRI PENSIERI  
CLUES, VIEWS AND OTHER THOUGHTS

# TRACCE, SGUARDI E ALTRI PENSIERI CLUES, VIEWS AND OTHER THOUGHTS

a curadi / edited by Bruno Di Marino

Questo allegato è indivisibile dal dvd *STUDIO AZZURRO* e non è in vendita separatamente  
*DVD and book may not be sold separately*

STUDIO  
AZZURRO