

Titolo || [senza titolo]

Autore || Paolo Rosa

Pubblicato || Andrea Balzola e Franco Prono, *La nuova scena elettronica*, Rosenberg & Sellier, Torino, 1994

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 1 di 4

Lingua || ITA

DOI ||

[senza titolo]

di Paolo Rosa

Studio Azzurro è nato come punto di incontro di persone dotate di esperienze che arrivavano da campi differenti, anche se omogenee dal punto di vista creativo. Leonardo Sangiorgi ha un suo percorso di grafica e utilizzazione del computer; Fabio Cirifino ha un percorso legato all'esperienza della fotografia; io ho alle spalle esperienze nelle arti visive tradizionali, con risvolti politicizzati negli anni Settanta. Inizialmente realizzavo opere di impronta quasi scultorea, poi nel 1974 ho formato il gruppo *Laboratorio di Comunicazione Militante*, con cui ho elaborato un'analisi delle deformazioni e distorsioni delle informazioni compiute dal cosiddetto potere. Ne uscì una mostra impostata sulle fotografie con cui carabinieri e poliziotti documentavano gli eventi criminali: somigliavano a nature morte e tali le proponevamo al pubblico, anche se erano in realtà *nature di morte*. Questa mostra fu realizzata ad Alessandria con presentazione di Umberto Eco, e due volte a Milano, istituendo sempre uno stretto rapporto didattico con le scuole.

Un paio di anni più tardi, dopo aver partecipato alla Biennale dedicata al tema *Arte e società*, abbiamo deciso, anche sulla spinta culturale politicizzata di quegli anni, di occupare una chiesa, San Carpofo a Brera, rimasta chiusa per cinquant'anni e in totale stato d'abbandono, per gestire in quel luogo uno spazio di cultura molto legato all'esperienza giovanile, dei baraccati, degli operai. Cercavamo di aprire uno spazio di confronto dialettico da parte nostra e anche di possibilità di intervento da parte loro. L'operazione ha funzionato per due anni e mezzo, poi ne siamo usciti esausti perché la fatica personale era enorme e non avevamo nessun finanziamento. Ho quindi iniziato a spostare gli interessi su esperienze nell'ambito del video e del cinema.

Nel 1980 ho diretto un film, *Facce di festa*, che era una specie di grande performance dentro una festa (organizzata appositamente), con il fine di analizzare il comportamento della nostra generazione. Una generazione che allora stava subendo una profonda evoluzione, da una situazione di grande impegno politico ad una che vedeva la riappropriazione del proprio corpo e del proprio benessere. Abbiamo messo una macchina da presa nel bagno, un'altra nella cucina della casa che ci ospitava, ed abbiamo impostato quasi un'indagine antropologica, riprendendo i momenti di relativa intimità di alcune persone, a margine di un fenomeno collettivo come una festa. Poi abbiamo creato in cantina una specie di *laboratorio comportamentale*: portavamo lì alcuni degli invitati e facevamo loro delle domande completamente *spiazzanti*. Quello che ci interessava era provocare una gestualità ed espressioni che fossero fuori dagli stereotipi e comunicassero in qualche modo lo stato di una generazione. In questa esperienza ho lavorato molto con Fabio e con Leonardo, così, una volta sciolto il Laboratorio, nel 1982 sono confluito in *Studio Azzurro*, uno studio fotografico di cui Fabio faceva già parte, ma fino ad allora non operante in campo video-cinematografico.

La sperimentazione video è iniziata in maniera casuale, in seguito alla richiesta degli architetti del gruppo *Memphis* di fare una presentazione di loro oggetti in maniera non consueta. Abbiamo pensato al video perché ci sembrava uno strumento molto malleabile, disponibile ad essere manipolato quasi come i materiali plastici che usa lo scultore, anche se esso è del tutto immateriale. È stata un'esperienza molto interessante: ne venne fuori *Luci di inganni*, una videoinstallazione (anche se allora non sapevamo che si chiamasse così). Proponevamo un dialogo tra il dentro e il fuori dello schermo, tra gli oggetti e la loro rappresentazione: ogni schermo era abbinato a un oggetto e di conseguenza questo aveva un suo replicante elettronico che subiva una serie di trasformazioni.

Da questa prima esperienza sono uscite due indicazioni per noi fondamentali. La prima era il tema dello spazio: la videoinstallazione creava un percorso all'interno di un luogo che lo spettatore poteva percorrere nelle direzioni e nel tempo che preferiva. In secondo luogo, l'idea del dialogo tra ciò che è contenuto nello schermo e ciò che è fuori dallo schermo, era l'inizio del discorso sulla virtualità che stiamo ancora portando avanti a tutt'oggi. Ciò era già in un certo senso un embrione di rappresentazione teatrale, dove gli spettatori non erano seduti secondo le regole tradizionali, ma percorrevano lo spazio scenico. Ci interessava confrontarci non con spettatori passivi, ma con *visionari* disponibili ad entrare in una dimensione narrativa. Nelle videoinstallazioni successive abbiamo sviluppato molto il livello narrativo, cercando di generare materiali di cui lo *spettatore* fosse invitato a *rimontarne* i singoli elementi.

Culmine di questo percorso è stato *Il nuotatore*, una videoinstallazione che abbiamo realizzato a Venezia piazzando una vera piscina, insieme a vari monitor, all'interno di Palazzo Fortuny. Con sorpresa abbiamo visto che il nostro lavoro attirava moltissima gente la quale sostava a lungo, gratificata da un'atmosfera *coinvolgente*: luci azzurre, musica, il rumore dell'acqua, l'immagine video del nuotatore. Il pubblico era inoltre catturato da una *perfida trappola* da noi stessi preparata: l'immagine del nuotatore attraversava una serie di monitor al confine tra aria e acqua, ma in qualcuno di questi, ogni tanto, appariva un piccolo accadimento (come la caduta di un'ancora). I visitatori subivano allora una sorta di *ricatto* perché aspettavano di vedere ulteriori accadimenti per capire quale associazione logica ci fosse tra di loro. Essa era assolutamente inesistente. Cento di questi piccoli frammenti narrativi della durata di uno o due secondi si susseguivano per più di un'ora senza nessun nesso concettuale o formale tra di loro. Lo spettatore si trovava dunque sollecitato ad immaginarsi il racconto, anzi si trovava *dentro* il racconto non preordinato.

Abbiamo cercato di sviluppare tutto ciò in una videoinstallazione successiva, *Vedute*, realizzata con la collaborazione di Giorgio Barberia Corsetti, dando al lavoro una forte connotazione teatrale. È stata un'impresa molto grossa dal punto di vista dell'allestimento, ma sfortunata, perché rimase aperta un solo giorno per ragioni di sicurezza del museo Fortuny. Con Giorgio ed altri attori della sua compagnia abbiamo sperimentato in questa occasione vari modi in cui si può utilizzare lo spazio virtuale, costruendo piccole azioni davanti alla telecamera, utilizzando il video come uno spazio che non ha dimensione.

Titolo || [senza titolo]

Autore || Paolo Rosa

Pubblicato || Andrea Balzola e Franco Prono, *La nuova scena elettronica*, Rosenberg & Sellier, Torino, 1994

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 2 di 4

Lingua || ITA

DOI ||

Il mio primo incontro con Giorgio risale a qualche tempo prima: quando cercavo un protagonista per un film su un ex manicomio criminale. Cercavo un attore *non tradizionale* che avesse esperienza di teatro nei gruppi più significativi di quegli anni, come i Magazzini Criminali e Gaia Scienza, che stavano rivoluzionando le convenzioni recitative e drammaturgiche del teatro. Su consiglio di Franco Bolelli ho preso contatto con Giorgio Barberio Corsetti che stava però per partire per gli Stati Uniti e sarebbe tornato pochissimi giorni prima dell'inizio delle riprese del film. Non lo conoscevo di persona, l'avevo visto solo in fotografia, ma già parlandogli per telefono, pensai che si potesse costruire un rapporto di lavoro molto interessante. Così ho visto l'attore protagonista del mio film sei ore prima di dare il primo ciak! È stata un'esperienza assai bella, lui ha recitato in maniera molto intensa e nel modo in cui io volevo, cioè con una forte connotazione metafisica e non naturalistica. Tutto si è svolto in un'atmosfera particolare: in un manicomio e in un luogo eccezionale come Volterra, e da qui è nato un ottimo rapporto di lavoro e umano.

La seconda tappa del mio lavoro con Giorgio è stata la videoinstallazione (*Vedute*) di cui ho già detto, nella terza è stato lui a propormi di fare un piccolo *pre-spettacolo* al Teatro La Piramide. Così abbiamo messo in piedi *Prologo a diario segreto contraffatto*, che abbiamo realizzato come esperimento, senza che io pensassi di iniziare un'attività teatrale. Quando abbiamo finito il lavoro, ci siamo resi conto di aver fatto un prodotto strano e pieno di fascino, perché il continuo dialogo tra il dentro e il fuori, tra gli attori ed i televisori, evidenziava un gioco estremamente interessante. Gli spettatori, poi, uscivano dallo spettacolo con una leggera distorsione percettiva, determinata dall'oscillazione tra il corpo dell'immagine e l'immagine del corpo. Da questa esperienza sono poi derivate quelle successive, come *La camera astratta*, che ci fu commissionata da Documenta per l'inaugurazione della manifestazione.

Nella *Camera astratta* i televisori mostravano ciò che accadeva dietro alle quinte. Ciò smentiva che l'immagine fosse necessariamente una mediazione dell'esperienza. Intendo parlare non solo dell'immagine di un attore o di un oggetto, ma anche dell'immagine dello spazio, perché sia in *Prologo*, sia nella *Camera astratta uno degli elementi espressivi più importanti era dato proprio* dalla creazione di uno spazio senza dimensione, assolutamente illogico, non misurabile con i canoni della prospettiva tradizionale. Era questo uno spazio virtuale ove avvenivano cose molto simili a quelle che avvenivano sul palcoscenico: l'obiettivo era quello di affermare che tutta questa artificiosità era equivalente alla realtà, aveva lo stesso valore e doveva essere letta con gli stessi criteri.

Con Corsetti abbiamo sempre cercato di costruire il lavoro insieme. Già con *Prologo*, non volevamo creare una videoinstallazione intorno alla quale Giorgio e gli altri attori costruissero delle azioni, ma inventare dei televisori che si comportassero come degli interpreti. Così sistemammo una serie di binari che permettessero a questi oggetti luminosi di muoversi nello spazio come attori. Nelle videoinstallazioni è lo spettatore che dinamizza lo spazio muovendosi, ma il televisore è fermo; qui l'idea era diversa, perché era l'idea di una vera e propria drammaturgia. Non volevamo portare il video in scena, ma creare una videoscena. Inoltre era anche importante l'uso che facevamo della *diretta*: c'era infatti un doppio palcoscenico, quello dove avvenivano gli eventi che si potevano vedere direttamente e quello, non visibile dal pubblico, dove avvenivano altri eventi in spazi virtuali, davanti all'occhio delle telecamere.

Oltre alle opere create con Barberio Corsetti, Studio Azzurro ha percorso anche in altre occasioni i confini dello spazio teatrale. Cito due delle nostre ultime realizzazioni: *Il combattimento di Ettore e Achille* e *Kepler's Traum*. Il primo di questi spettacoli è costituito da due video i quali rappresentano due punti di vista che osservano l'episodio omerico. Talvolta le due diverse immagini coincidono, talvolta si dissociano e si scambiano tra di loro, definendo lo spazio scenico nel quale esse interagiscono. Con questo lavoro, tra l'altro, abbiamo anche cercato di trovare un nuovo ambito distributivo ai prodotti video: *Combattimento* non viene noleggiato per proiezioni episodiche, per un consumo pari a quello di altri video, ma è inseparabile dall'evento *scenico* che esso stesso costituisce.

L'esperienza di *Kepler's Traum* è nata da una proposta fattaci dal maestro Battistelli: un'opera lirica da mettere in scena con una piccola orchestra. Il *libretto* è ricavato da un racconto giovanile di Keplero che si inserisce nell'atmosfera di Inquisizione post-copernicana. Keplero era un copernicano convinto e per poter parlare del cosmo liberamente senza incorrere nei rigori delle autorità, mascherò da sogno il suo testo. Immaginò di addormentarsi e di sognare di essere sulla Luna e di lì osservare il moto di tutti i pianeti. Mi sembrava uno spunto molto bello. Vedere la Terra dalla Luna. Oggi non è più necessario andare sulla Luna per vedere come è fatta la Terra: ci sono cinque o seimila satelliti in orbita. Perché non vedere tramite l'occhio di uno di questi? E allora abbiamo usato un'immagine del nostro pianeta mandata *in diretta* da un satellite meteorologico come base dello spettacolo. Questo moderno mappamondo non è più fatto di linee; colori, nomi, lettere, ma è fatto di pixel, e così rende perfettamente come è il pianeta oggi, cioè un pianeta ridisegnato dall'uomo, artificiale. Mi interessava fare proprio un discorso sull'artificialità; il passaggio dalla dimensione naturale alla dimensione artificiale non voleva però assumere un valore solamente negativo: credo infatti che il problema di oggi non sia quello di combattere l'artificiale, o la tecnologia che in fondo ne è espressione, ma quello di saperli gestire. La messinscena era tutta fatta di elementi legati alla visione: c'era un grande schermo alto 4 metri e lungo 12, curvo a semicerchio, su cui si muovevano le immagini di 2 videoproiettori, uno davanti e l'altro dietro, per cui c'era interazione tra di loro. Poi scendeva ogni tanto dall'alto uno schermo centrale. L'orchestra era scomposta in tre tronconi, uno davanti al palcoscenico e due sulla scena, dove si muoveva l'attore recitante, mentre due cantanti rimanevano fermi ai lati.

Quest'opera lirica non è che il culmine di un rapporto molto stretto che abbiamo sempre avuto con la musica. Per *Il nuotatore* abbiamo collaborato con Peter Gordon, poi abbiamo lavorato a lungo con Piero Milesi cercando di stringere con lui un rapporto intenso anche sul piano progettuale. Successivamente è giunto l'incontro con Battistelli, un musicista che viene dalla scuola bussottiana e da esperienze performative che determinano in lui grande attenzione per la messinscena. Con lui si è

Titolo || [senza titolo]

Autore || Paolo Rosa

Pubblicato || Andrea Balzola e Franco Prono, *La nuova scena elettronica*, Rosenberg & Sellier, Torino, 1994

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 3 di 4

Lingua || ITA

DOI ||

istituito un rapporto di collaborazione e di amicizia che non è soltanto professionale. Così è avvenuto anche con Giorgio Barberio Corsetti. Per me è importante lavorare con una persona a cui sono legato da amicizia, mentre non mi interessa l'ottimo professionista che mi è lontano. Dice giustamente Storaro che la pellicola viene impressionata due volte, la prima dalla luce della scena che si sta riprendendo, la seconda dall'energia che c'è in chi sta riprendendo la scena stessa: alla fine del film si vede se qualcosa di invisibile, non registrato visivamente, ha dato un segno in più all'opera. Io cerco sempre di lavorare insieme a persone con le quali posso cercare di suscitare il *segno in più*. Forse è solo questo che mi interessa.

In generale penso che il sonoro sia di primaria importanza in un prodotto video, più che in un film. Mi sembra che il suono nel video supplisca quello che nel cinema è l'ambiente buio che tiene lo spettatore legato ad una realtà immaginaria. Il video è più dispersivo perché lo spettatore si può muovere nell'ambiente come vuole. Ciò che può tenerlo in costante collegamento è il suono, una sorta di prolungamento del video.

Ho sempre provato interesse nel confrontarmi con il teatro, una disciplina che ha una tradizione ed una storia straordinarie, che è caratterizzato dalla fisicità dell'attore, dall'istantaneità dell'evento, dalla matericità, dal rumore, dal suono reale. È senza dubbio stimolante confrontare tutto ciò con un altro linguaggio (quello del video) che è tipico degli strumenti tecnologici e della realtà che stiamo vivendo e che è totalmente di segno opposto perché è portatore di immaterialità, fluidificazione delle cose, assenza di corpo, ipertemporalità (non più lì in quel momento, ma prima, dopo, in modo accelerato o rallentato), spazialità virtuale (senza dimensioni fisiche né rispetto per le leggi prospettiche). Mi interessa accostare questi due elementi, il teatro e il video, perché sono sicuro che se non perdo di vista la grande tradizione culturale del teatro e riesco anche a prendere in considerazione la rivoluzione dei linguaggi operata dalla tecnologia, potrò penetrare in un campo di indagine nuovissimo e inesplorato tenendomi però ancorato saldamente agli strumenti culturali che storicamente mi appartengono. Il video è uno degli strumenti migliori per indagare di che cosa è fatta oggi la realtà; se il teatro non è solamente un fatto museale, ma ha tuttora una funzione attuale, deve fare i conti con ciò che sta avvenendo.

Io lavoro quindi in un settore trasversale che confina con il teatro, con il cinema, e non è solamente *video*. Non so bene se compio esperienze di videoteatro o di videocinema o di qualcos'altro, non so bene se il mio campo di attività esiste già oppure se è ancora tutto da inventare. Non mi pongo insomma il problema se quello che faccio sia videoteatro in senso stretto. So solo che l'esperienza del teatro mi è arrivata naturalmente, senza cercarla, e la sto portando avanti con altrettanta naturalezza, senza considerarmi un *teatrante*. Mi interessa molto.

Mi sembra comunque che il termine *video*, così come viene utilizzato in genere, mi stia molto stretto. Non vedo perché io debba essere relegato in un ambito che non rappresenta da solo ciò che a me interessa, cioè il mondo dei linguaggi tecnologici. Penso di appartenere ad un gruppo sparuto di ricercatori fuori ancora da un riconoscimento istituzionale, che non hanno sovvenzioni, che lavorano in modo indipendente tra le pieghe di varie possibilità di intervento, occupandosi dell'evoluzione di quei linguaggi tecnologici che hanno dato uno sconvolgimento epocale alla nostra storia. Il mio settore operativo potrebbe dirsi quello della realtà virtuale.

Per me lavorare con il *video* significa spaziare in un campo molto vasto: il video, insomma, potrebbe costituire il primo embrione di una forma espressiva totale, propria di un'epoca totalmente nuova. Penso che l'epoca in cui viviamo abbia visto una grossa trasformazione della realtà mai avvenuta precedentemente. Forse il video è il primo mezzo che parla di questa trasformazione, per cui non ha un corrispettivo nei mezzi espressivi precedenti, benché sia da loro derivato. Metaforicamente, si potrebbe definire il video come la trasformazione della materia in energia attraverso la luce.

Si parla oggi molto di virtualità, alludendo alla computer grafica, alle simulazioni, alle immagini di sintesi, ai *guanti sensori* che danno l'illusione di entrare in uno spazio virtuale e di manovrarlo. Ma questa è solo la punta di un iceberg, l'aspetto più evidente di una realtà molto diffusa. Il discorso sul virtuale è a livello quotidiano, perché noi viviamo in un mondo profondamente virtualizzato. Tutto il mondo è stato ridisegnato, è artificiale; molti dei materiali che usiamo sono totalmente sintetici; l'immaginario dei bambini è ormai fortemente toccato dalle esperienze virtuali, da un fiume di immagini offerte prevalentemente dalla televisione. Queste immagini sono senza concretezza: la tv è unica mediazione di qualsiasi esperienza. Penso che sia nostro compito (qui mi riallaccio all'esperienza politica di cui parlavo prima) e nostro dovere trovare il modo di *ribaltare* questo linguaggio tecnologico e commerciale (spesso, non dimentichiamolo, di derivazione militare), dandogli forma poetica e comunicativa. Questo è il nostro tentativo.

In questi giorni, ad esempio, stiamo facendo un'esperienza con gli infrarossi: questo non significa solo voler alludere a certe tecnologie o a soluzioni elettroniche d'avanguardia. Gli infrarossi rispondono bene, infatti, alla mia ricerca sui confini della visibilità. Con telecamere sensibili al calore sto riprendendo in modo molto ravvicinato degli oggetti freddi che non si vedono. Invece le mani di una persona sono calde e quindi vengono *lette* come silhouettes bianche su fondo nero; esse prendono l'oggetto, lo toccano e così il calore si trasferisce dalle mani all'oggetto, il quale viene manipolato, *formato*, reso *immagine*. Questa esperienza è molto importante per me, perché riesco a costruire un'immagine in modo tattile, non *fotografando* l'esistente.

Con la tecnologia degli infrarossi un anno fa ho realizzato anche *Delfi*, uno spettacolo molto piccolo e molto povero, nato con una produzione di soli 10 milioni e con un solo attore. Il sottotitolo lo definisce *studio per voce, video, suono e buio*. Il testo da cui siamo partiti è un poemetto di Ritzos che parla di un custode delle rovine di Delfi che alla fine della giornata, dopo aver accompagnato masse di turisti, chiusi i cancelli, allontanatisi i pullman, si confida con un proprio giovane collaboratore facendo uno sfogo sull'incapacità di vedere di queste persone che non solo mettono lattine di Coca Cola sulle statue, ma non riescono a cogliere dentro il biancore di esse la grande sensibilità e l'evocazione quasi divina che le anima. «Non riescono a cogliere» - dice un passaggio - «Come dietro il pannello di pietra di una statua ci sia un ginocchio che

Titolo || [senza titolo]

Autore || Paolo Rosa

Pubblicato || Andrea Balzola e Franco Prono, *La nuova scena elettronica*, Rosenberg & Sellier, Torino, 1994

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 4 di 4

Lingua || ITA

DOI ||

palpita». Ad un certo punto il custode dice: «mi immagino che dentro le macchine fotografiche dei turisti, invece che brillare la luce che imprime la pellicola, si diffonda un saggio buio». Mi sono domandato come si poteva mettere in scena una cosa di questo genere, se non valorizzando appunto la non capacità di vedere delle persone. Ho pensato allora che l'unica possibilità era quella di usare il buio.

Il buio è già stato usato in teatro anche in senso provocatorio, non permettendo al pubblico di vedere; ma non era questa la direzione in cui mi volevo muovere. Non volevo essere provocatorio, mi interessava invece realizzare un buio intenso, forte, dove si potesse sollecitare il proprio immaginario. Ho fatto uso allora degli strumenti forniti dalla tecnologia: due camere agli infrarossi che riescono a leggere attraverso una frequenza che non è quella della luce, e quindi riescono a percepire il buio. Queste due macchine trasmettono le immagini a due televisori che stanno sul proscenio e- come occhi sintetici- restituiscono una sorta di visione di questo buio che lo spettatore vive in tutta la sua fisicità. I suoi occhi non vedono più da soli, egli percepisce che avviene qualcosa attraverso altri sensi perché sente rumori e capisce che il buio sulla scena è pieno di presenze. Ha davanti due occhi elettronici attraverso cui può vedere parte di ciò che c'è nel buio. Le due telecamere hanno movimenti molto simili a quelli degli occhi umani: panoramiche lente e sincronizzate tra loro, mentre i due grandi televisori restituiscono la visione delle statue che sono nel buio. Un attore si muove sul proscenio' dove è visibile, oppure nel buio dove anche lui viene visto solo dalle telecamere. Due mesi dopo che abbiamo fatto la prima rappresentazione di *Delfi* al Teatro Due di Parma, è scoppiata la guerra del Golfo. Lo sguardo più intenso e più drammatico in televisione era proprio quello delle telecamere agli infrarossi. La stessa tecnologia, dunque, può essere utilizzata per i fini più diversi: per quanto mi riguarda, se il risultato del mio lavoro in *Delfi* fosse soltanto quello di «mettere in scena» l'elettronica, avrei fallito in pieno; se invece, come spero, attraverso essa fossi riuscito a rendere la fisicità del buio, avrei raggiunto il mio obiettivo.

Anche in questo caso, come sempre, la mia intenzione non era quella di fare una ricerca sullo spettacolo, ma semmai di mettere in scena lo spettacolo della ricerca. Credo che la cosa più interessante per chi si occupa di comunicazione e di espressione sia offrire al pubblico una materia ricca di sentimenti, entusiasmi, depressioni, fatiche, difficoltà, senza che nessuno di questi sentimenti sia citato. Tutto ciò per me costituisce *poesia*. Lo Zen dice proprio questo: la poesia non descrive i sentimenti, li rivela.

Che cosa succede quando l'arte più antica, il teatro, si incontra con l'arte più nuova, l'audiovisivo elettronico? A partire dagli anni settanta, sull'onda internazionale di una fervida sperimentazione artistica, i più originali registi teatrali italiani hanno rivoluzionato la televisione e il video. La nuova scena è diventata elettronica e il video, irrompendo negli allestimenti teatrali, ha contribuito alla trasformazione dell'idea di messinscena: una stagione d'oro, durata fino alla prima metà degli anni ottanta. Esplorando il territorio di frontiera tra video, arti visive e teatro, il volume raccoglie testimonianze dirette di protagonisti - Eduardo e Luca De Filippo, Strehler, Ronconi, Bene, Quartucci, Corsetti, Martone, Tiezzi, Studio Azzurro - e interventi di studiosi attenti a nuovo teatro televisivo, video-teatro e video-danza. L'indagine dimostra che molti aspetti di quella ricerca multimediale hanno anticipato l'attuale rivoluzione tecnologica dei linguaggi.

CAMPIONE
GRATUITO

L. 39.000
€ 20,14
(iva inclusa)

isbn 88-7011-571-2

inclusa

Rosenberg & Sellier teatro/spettacolo

Rosenberg & Sellier

Rosenberg & Sellier teatro/spettacolo



6 Balzola, Prono, La nuova scena elettronica

Andrea Balzola, Franco Prono

LA NUOVA SCENA ELETTRONICA

Il video e la ricerca teatrale in Italia