

Titolo || Studio Azzurro: reinventare il medium teatro  
Autore || Valentina Valentini  
Pubblicato || Noemi Pittaluga e Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Teatro*, Contrasto, 2012  
Diritti || © Tutti i diritti riservati.  
Numero pagine || pag 1 di 7  
Lingua || ITA  
DOI ||

## Studio Azzurro: reinventare il medium teatro

di Valentina Valentini

Quando, si chiedeva Thomas Kuhn (1978), una comunità scientifica decide di abbandonare il modo tradizionale di concepire il mondo e adottare un nuovo paradigma? E cosa l'adozione di tale paradigma comporta, come singolo individuo e come società, fermo restando che "Ciò che uno vede, dipende sia da ciò a cui si guarda, sia anche da ciò che la sua precedente esperienza visivo-concettuale gli ha insegnato a vedere"<sup>1</sup>?

Il lavoro di Studio Azzurro si legge all'interno dei nuovi paradigmi connessi al mutamento che la scienza, le nuove tecnologie, l'estetica vanno elaborando a partire dagli ultimi tre decenni del XX secolo e oltre.

La produzione di spettacoli - musicali, teatrali, di danza (al di là delle fragili ripartizioni settoriali), che qua prendiamo in considerazione, per quanto implicata nella complessiva e articolata produzione del gruppo (video, film, spettacoli, libri, installazioni multimedia e interattive, performance, "musei di narrazione"), merita un'analisi specifica e pone domande puntuali: l'uso di dispositivi tecnologici ha narcotizzato o amplificato la dimensione teatrale, o meglio una drammaturgia che ha come dispositivo costruttivo le nuove tecnologie è stata in grado di reinventare il medium teatro? E come si riconfigura, quali tratti assume questa reinvenzione del medium, se è di questo che si tratta?

Gli anni Novanta del secolo scorso hanno prodotto contemporaneamente una presa di distanza dal teatro come genere artistico e spettacolare e, contemporaneamente, una estensione del tratto della coincidenza fra produzione e fruizione fuori dal territorio del teatro: da un lato si mette da parte la specificità di genere dello spettacolo teatrale e dall'altro si dilata oltre il teatro il suo tratto evenemenziale.

Nei gruppi di teatro dell'ultima generazione, la intermedialità è struttura costruttiva, nel senso che modella gli spettacoli e fornisce un apparato, ma non una specificità di genere, per cui al rifiuto del termine e del ruolo di *actor*, da parte della generazione degli anni Novanta, si aggiunge un sentimento di insofferenza nei confronti del termine *teatro*. "Fortunatamente, noi non facciamo teatro. E non lo dico perché va di moda, ma per enfatizzare il fatto che per noi è impossibile restringere il nostro lavoro all'interno dei confini tracciati da quella parola; abbiamo scelto di riferire il nostro lavoro alla performance, che è un termine ben più generale che sottolinea la componente di azione dal vivo, il fatto che l'arte si produce di fronte a un pubblico"<sup>2</sup>.

In una epoca in cui ciascun medium, non solo il teatro, va perdendo i tratti distintivi in quanto passa attraverso il dispositivo omogeneizzante delle tecnologie digitali, si producono forme ibride, né una cosa né l'altra, né cinema né teatro (il *live film*), né film, né installazione (il cinema espositivo), sia dal vivo che riprodotto (i *live media*), *fuori sincrono* (Foster) e *re-mediazioni* (Bolter e Grusin), ovvero un medium vecchio trova scampo assumendo l'aspetto di un medium nuovo (la fotografia si camuffa da cinema e il teatro da televisione)<sup>3</sup>.

Bonnie Marranca ha coniato il termine *mediaturgy* che sostituisce al più antico *dramaturgy*, a indicare lo spostamento avvenuto dal dramma ai media tecnologici: "mediaturgy, which situates media as the center of study, though I am acutely aware of the tension between these two terms"<sup>4</sup>.

L'intento di questo saggio è quello di individuare le figure di una drammaturgia mediatica che emergono analizzando gli spettacoli di Studio Azzurro nel contesto della produzione coeva internazionale.

### *Estensione del visibile*

Il dispositivo elettronico/digitale fornisce allo spettacolo teatrale un'estensione del territorio del visibile, una stratificazione sensoriale ottenuta aggiungendo altre scene, altri corpi, altri spazi, dettagli, altrimenti invisibili.

In *The Cenci* (Studio Azzurro, 1997) agli attori presenti in scena si aggiungono altri personaggi in immagine con effetto di presenza: mani che raccontano con i loro gesti la storia d'amore tra Beatrice e Orsino di fronte ad uno specchio d'acqua, mani che stendono, stirano, strappano il lenzuolo di Cenci, le mani degli ospiti del banchetto, mani che apparecchiano e sprecchiano, creando una indiscernibilità fra corpo vivo e corpo virtuale. Nella scena del banchetto le immagini prolungano il

<sup>1</sup> Thomas Kuhn, *La struttura delle rivoluzioni scientifiche*, Einaudi, Torino, 1978, p. 141.

<sup>2</sup> Il Big Art Group viene fondato da Caden Manson a New York nel 1999. I loro spettacoli ripropongono i film di serie B con la parodia dei programmi televisivi di successo, come *Saturday Night Live* e *Mad TV*. Cfr. Riccardo Fazi, "Il territorio dell' indesiderabile. Intervista a Jemma Nelson del Big Art Group", in *Biblioteca teatrale, Il teatro di fine Millennio* (a cura di Valentina Valentini), nn.74-76, 2005 p. 242.

<sup>3</sup> Cfr. David Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione tra media vecchi e nuovi*, Guerini studio, Milano, 2002 e Hal Foster, *Design & Crime*, Postmedia, Milano, 2003, pp. 127-128.

<sup>4</sup> Cfr. Bonnie Marranca, "Performance as Design, The Mediaturgy of John Jerurun's *Firewall*", *PAJ* n. 96, 2010 p.16. The Builders Association, con *Continuous City* (2008), coinvolge cento studenti che vivono nelle periferie dei centri urbani, ai quali viene chiesto di definire cosa sia una città, utilizzando foto, materiale video e filmico trovato (*found footage*), discutendo attraverso un blog. Il progetto in corso d'opera ha prodotto, oltre allo spettacolo, una mostra multimediale e un sito che si è arricchito degli apporti degli abitanti di ogni città dove lo spettacolo ha avuto luogo. Il sito web, Zubu, è un *social network*, nel senso che le persone della zona delle città coinvolte vi scaricano documenti che diventano parte dello spettacolo che cambia in ogni luogo, simile a un *karaoke*, fatto con discorsi anziché con canzoni.

Titolo || Studio Azzurro: reinventare il medium teatro  
Autore || Valentina Valentini  
Pubblicato || Noemi Pittaluga e Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Teatro*, Contrasto, 2012  
Diritti || © Tutti i diritti riservati.  
Numero pagine || pag 2 di 7  
Lingua || ITA  
DOI ||

tavolo, l'oggetto reale, creando un effetto tipo *trompe-l'oeil*, producono azioni in simultanea a quelle degli interpreti dal vivo e compongono spazi tridimensionali, luoghi fra loro comunicanti, come in un monitor video sezionato dallo *squeeze* in orizzontale e verticale. *Kepler's Traum* (Studio Azzurro, 1990), grazie a un collegamento con il satellite artificiale Meteosat che riproduce l'immagine della Terra vista dallo spazio, ha inglobato nella sua struttura narrativa un occhio esterno al nostro pianeta attraverso cui è possibile, auto-osservarsi, in contemporanea all'esecuzione dello spettacolo.

In *Endstation America* (2002), lo spettacolo che Franz Castorf ha realizzato a partire da *Un tram che si chiama desiderio* di Tennessee Williams, il dispositivo costruttivo è la compenetrazione fra spazio scenico del teatro (con la sua concretezza, evidenza e realtà di luogo praticato in cui prendono vita le azioni dei performer) e spazi virtuali (immagini che si addensano e incastrano a formare un iperspazio ramificato). Come l'immagine elettronica, fatta di finestre che sezionano lo schermo in più parti, sovrimpressioni e trasparenze che lasciano vedere dentro l'immagine, così lo spazio del teatro – grazie alle telecamere che riprendono azioni che non sono eseguite davanti al pubblico, ma in un *backstage* non visibile – si moltiplica, si movimenta a vista, senza cambi di scena<sup>5</sup>.

In *Eraritjaritjaka* (2004, testo di Elias Canetti), Heiner Goebbels simula la diretta per prolungare illusoriamente lo spettacolo oltre il teatro: cosa fa un attore quando lo spettacolo è finito? Lo spettacolo dal vivo a un certo punto viene sostituito da uno spettacolo audiovisuale che sembra la ripresa in tempo reale dell'azione del performer che prima abbiamo visto in scena, direttamente in azione e poi in immagine lo seguiamo in strada, all'uscita del teatro, lo vediamo scomparire in un taxi e lo ritroviamo nell'intimità della sua dimora, intento a eseguire azioni quotidiane.

Le tecnologie creano più luoghi, simultaneamente, congiungono l'interno con l'esterno, pubblico e privato, individuale e collettivo.

### *Liveness e riproducibilità*

I dispositivi tecnologici hanno creato dei teatri-mondo virtuali in cui l'immagine ha un corpo, non è mera riproduzione di un oggetto reale, ma corpo plastico-vivente in quanto si dilata nello spazio, manipola il tempo, trasforma la materia. Nel 1985, in riferimento a *Prologo a diario segreto contraffatto*, osservavo che le tecnologie elettroniche offrivano alla scena teatrale nuovi modelli di codificazione, basati sull'integrazione, sulla simultaneità, sulla manipolazione cromatica e sonora: "Fluidità, instabilità sono i tratti di una nuova scrittura scenica che tende verso una reintegrazione e fusione di tempo e spazio, ambiente-scena e azione-corpo, animato e inanimato, elementi astratti e figurativi. Il dispositivo elettronico non è più il medium che agisce come protesi del corpo per meglio guardare il mondo, né l'io che guarda se stesso. Nella trasparenza e non nell'autoriflessività, sta la novità dello spettacolo che ci invita a considerare la tecnologia non come una estensione dei nostri corpi, qualcosa di esterno a noi, ma come energia che trasforma la materia"<sup>6</sup>. Didier Plassard, analizzando i due spettacoli nati dalla collaborazione fra il collettivo di produzione multimediale e il gruppo teatrale, scrive: "L'introduction de l'image vidéo sur la scène n'entraîne donc pas une réduction de l'effet de théâtralité puisque au contraire ce dernier, entendu comme double registre de présence (de l'acteur et du personnage, de la scène et du lieu dramatique), gagne jusqu'à l'appareillage électronique"<sup>7</sup>. Il dato rivoluzionario che sia *Prologo* che *La camera astratta* indicavano era il rovesciamento di un paradigma: le tecnologie audio-visuali elettroniche non riconducono alla riproducibilità, quanto enfatizzano l'evenemenzialità, il tratto specifico dello spettacolo teatrale. "La televisione aveva cercato di trasportare il palcoscenico nello studio televisivo, perdendo il rapporto attore-spettatore e la dimensione dell'evento. Il teatro elettronico agisce in senso opposto, portando lo studio televisivo sul palcoscenico, utilizzando il dispositivo elettronico per riconquistare l'immediatezza fra azione reale e sua trasposizione su monitor. Fra video e teatro si è raggiunto un accordo che privilegia l'evento, in funzione della presenza dell'attore"<sup>8</sup>.

La portata "rivoluzionaria", nella prospettiva di Thomas Kuhn- di questi spettacoli è stata, al loro apparire, evidenziata - e nello stesso tempo dimenticata -: le nuove tecnologie non lavorano né contro il corpo, né contro l'attore, né contro lo

<sup>5</sup> Osserva Raymond Bellour a proposito di questo spettacolo e dell'installazione di Pipilotti Rist *Suburb Brain*: "[...] on voit se préfigurer aussi bien, à travers le double rituel social du théâtre et du musée, ce qui serait leur parfait opposé complémentaire: le devenir-cinéma dans la maison comme quatrième mur de la chambre ou du living room, avec la fin asymptotique de la salle. Enfin, on ne manque pas d'être frappé par la dimension de 'cinéma muet' ou de 'pré-cinéma' qui se profile, d'une façon ou d'une autre, dans ces oeuvres dont les ressorts technologiques les plus avancés se situent d'emblée après le cinéma, bien au-delà de lui". Raymond Bellour, conferenza "Le cinéma, seul/Multiples cinémas", Roma, Università La Sapienza, 23 Marzo 2004.

<sup>6</sup> Valentina Valentini, "Prologo elettronico. Fluidità e trasparenza" in Studio Azzurro - Giorgio Barberio Corsetti, *La camera astratta, tre spettacoli fra teatro e video* (a cura di Valentina Valentini), Ubilibri, Milano, 1988, p. 19.

<sup>7</sup> "Parmi les multiples jeux de l'interprète vivant avec l'image électronique, qui constituent l'axe central des actions scéniques dans *Prologo* et *La camera astratta*, beaucoup induisent, comme celui qui vient d'être décrit, un processus de fictionnalisation de l'outil vidéo: soit que l'écran se transforme en une simple vitre transparente (fenêtre ou paroi d'aquarium, contre laquelle on se cogne, qu'on explore des mains, ou qu'on frotte pour la nettoyer), soit que le moniteur devienne littéralement un cube, avec ses dimensions concrètes, ses frontières solides, empilable sur d'autres cubes, capable par exemple d'emprisonner un acteur" Didier Plassard, "Dioptrique des corps dans l'espace électronique - Sur quelques mises en scène de Giorgio Barberio Corsetti" in *Les écrans sur la scène: tentations et résistances de la scène face aux images*, a cura di Béatrice Picon-Vallin, Ed. L'Age d'Homme, Losanna, 1998, pp. 149 - 156.

<sup>8</sup> Valentina Valentini, "Prologo elettronico. Fluidità e trasparenza", *cit.*, p. 18.

Titolo || Studio Azzurro: reinventare il medium teatro  
Autore || Valentina Valentini  
Pubblicato || Noemi Pittaluga e Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Teatro*, Contrasto, 2012  
Diritti || © Tutti i diritti riservati.  
Numero pagine || pag 3 di 7  
Lingua || ITA  
DOI ||

spettacolo teatrale, anzi dilatano i confini dello spazio scenico (davanti e dietro, dentro e fuori i monitor), trasformano i codici (l'inanimato diventa animato), scompongono l'organismo in segmenti, come era già avvenuta con le video-performance di body art (Acconci, Nauman, Campus...) che avevano trattato il corpo come materia plastica.

Nei mondi virtuali creati dalle nuove tecnologie si incontrano senza opporsi oggetto e soggetto e si producono interazioni che sfuggono alle dicotomie: i corpi virtuali sono corpi-immagini, sono sia oggetti che eventi. L'opera d'arte interattiva, non è riproducibile in quanto la sua *fruizione-produzione* la costituisce come opera virtuale che è un oggetto-evento di cui si accentua la dimensione patica e panica, perché lo spettatore-performer fa corpo con l'opera<sup>9</sup>. La dicotomia fra virtuale e reale cade: "La virtualizzazione non è una derealizzazione (la trasformazione di una realtà in un insieme di possibili), ma un cambiamento di identità, uno spostamento del centro di gravità ontologico dell'oggetto in questione [...] La virtualizzazione è uno dei vettori più importanti della creazione di realtà"<sup>10</sup>. Tale assunto lo troviamo inscritto nella drammaturgia di spettacoli recenti che mostrano come non ci sia frattura fra tangibile e intangibile, virtuale e reale. Esempio in questa prospettiva il lavoro dell'artista giapponese Hiroaki Umeda in cui la sofisticata ricerca audiovisuale di Rioji Ikeda si innesta con quella del coreografo Saburo Teshigawara, oltrepassandole entrambe. Nello spettacolo *While Going to a Condition* (2002) le immagini sono proiettate su due schermi di grandi dimensioni - unico elemento che segna lo spazio scenico insieme a quattro fonti di luce posizionate ai quattro lati che deformano il corpo del performer. Il suono è sincronizzato con le immagini, entrambi materia, onde di buio e di luce, di silenzio e di suono di intensità e volume elevato, e questi elementi compongono la coreografia dello spettacolo, senza gerarchie fra corpo umano, corpo sonoro e corpo cromatico-luminoso. La drammaturgia dello spettacolo lavora sull'interazione fra queste differenti materie espressive che modificano il loro stato: da tridimensionali a bidimensionali, da corpo a ombra, a immagine a corpo luminoso.

In *Bestiale improvviso sovrapposizione di stato* (Santasangre, 2011), la qualità viva di una lastra di ghiaccio che si scioglie, modella la scena omogeneamente nella direzione di una assimilazione delle diverse materie espressive (luce, suono, corpi) che non ne cancella le eterogeneità: corpi-suono, corpi-luce, corpi-performer. In questi passaggi di stato, avviene una trasformazione che tende a scoprire altre qualità che non quelle originarie e specifiche. In *Bestiale improvviso...* si rendono indiscernibili l'organico e il sintetico nel senso che si è oltrepassata la contrapposizione in direzione di una integrazione per cui lo spazio illusorio è omogeneo con lo spazio concreto.

### *Tangibilità dell'immateriale*

I teatri -mondo creati da Studio Azzurro sono animati e abitati da corpi luminosi-cromatici per cui, al di là delle immagini che mostra, il dispositivo elettronico/digitale costruisce una coreografia luminosa, energia allo stato puro. In *Neither* (Studio Azzurro, 2004), "nel preludio, il vero protagonista è la luce. È lei, nella prima parte, a generare le immagini, a creare sotto i nostri occhi quel mondo - oscillante tra self e unself, tra inner e outer shadow- che nella seconda parte cancellerà. [...]"<sup>11</sup>. Nello spettacolo l'intensità dei toni aumenta progressivamente raggiungendo un livello eccessivo che provoca fastidio nello spettatore. La voce acuta dell'interprete, Petra Hoffmann, incorporea e de-personalizzata, rispecchia le premesse dell'opera: «l'assenza [e la] mancanza di un Personaggio, di un Protagonista, di un Soggetto»<sup>12</sup>.

In *Wer möchte wohl Kaspar Hauser sein?* (Studio Azzurro, 2000) il buio è la dimora di Kaspar, attraversata da luci fosforescenti fino a quando il mondo irrompe come luce, una piuma volteggiata nell'aria, figure colorate prendono forma dalla luce e Kaspar scopre i colori, i sapori, gli odori. Non solo immagini, ma coreografie luminose e cromatiche capaci di trasportare in uno spazio interiore, in una dimensione mentale. In *The Cenci*, tramite anche la partitura sonora, si ricreano le visioni soggettive che appartengono alla psicologia e alle angosce dei personaggi, alla loro dimensione onirica e nevrotica<sup>13</sup>. Lo spazio sonoro ingloba lo spettatore intensificando la dimensione collettiva della fruizione e contribuisce a magnificare la percezione sensoriale rispetto a quella ottica: avvolge spazialmente lo spettatore e lo trasporta nei luoghi raffigurati. L'interscambiabilità fra sonoro e visuale costruisce la terza dimensione dell'immagine, le restituisce fisicità e capacità di dialogare con l'ambiente e attribuisce concretezza e spessore alle immagini, le spazializza attraverso la dislocazione delle fonti di emissione e captazione del suono<sup>14</sup>.

<sup>9</sup> Cfr. Roberto Diodato, *Estetica del virtuale*, Mondadori, Milano, 2005.

<sup>10</sup> Pierre Levy, *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano, 1997, pp. 8-9.

<sup>11</sup> Studio Azzurro, *Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, a cura di Bruno Di Marino, Feltrinelli, 2007, p. 178.

<sup>12</sup> Studio Azzurro, *Immagini vive*, Electa, Milano, 2006<sup>2</sup>, p. 202.

<sup>13</sup> Cfr. Giorgio Battistelli, *Immagini di personaggi che diventano suoni*, intervista a cura di Noemi Pittaluga, pp. 128-141.

<sup>14</sup> Cfr. Noemi Pittaluga, scheda dello spettacolo, *ivi*, p. 193.

Essendo l'esperienza contemporanea progressivamente privata di fisicità e tattilità, diventando le azioni dei performer segnali instabili su schermi di proiezione, come controtendenza si impone una sonorità di forte impatto sensoriale. Il fenomeno dei vjing, miscelatori dal vivo di immagini e suoni, si rivolgono al corpo espropriato, privato dell'esperienza diretta di produrre i suoni, cercando di recuperare un impatto fisico tramite le vibrazioni sonore infrabasse (percepibili perfino dai sordi). Elevare la dimensione sensoriale e percettiva dello spettatore è il motivo per cui la musica elettronica live - *il laptop* - chiede aiuto alle immagini, e per compensare l'assenza del corpo, sia di quello del compositore che dello spettatore, campiona i suoni prodotti dal corpo mancante. Gli esperimenti di captazione del suono prodotto dal corpo in movimento dei performer (per mezzo di sensori collocati sul palcoscenico e sul corpo dei performer e a dei software) nell'ultimo decennio sono diventati una pratica diffusa che

Titolo || Studio Azzurro: reinventare il medium teatro  
Autore || Valentina Valentini  
Pubblicato || Noemi Pittaluga e Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Teatro*, Contrasto, 2012  
Diritti || © Tutti i diritti riservati.  
Numero pagine || pag 4 di 7  
Lingua || ITA  
DOI ||

### *Interattività: fare- condividere-sentire*

Studio Azzurro sperimenta una scrittura di scena basata su dispositivi costruttivi interattivi, approfondendo, con diverse modalità, la dimensione *live* dei programmi informatici, in sintonia con la ricerca avviata con *Prologo* e *La camera astratta*. Si tratta di un doppio binario: sono i performer in scena che producono in tempo reale alcune “azioni” dello spettacolo, attivando dispositivi informatici, e sono anche i fruitori che hanno la possibilità, alla fine della rappresentazione di sostituirsi agli attori e di *giocare* il proprio spettacolo.

Al termine dello spettacolo in *The Cenci*, la grande croce è a disposizione degli spettatori che si installano sul palcoscenico, andati via gli attori, e fanno esperienza dei meccanismi interattivi ri-attivando immagini e suoni dello spettacolo. Lo spettatore poteva calpestare, toccare, cambiare le scene, vivere questa situazione come se potesse appropriarsi dell’ultima parte dello spettacolo<sup>15</sup>.

In *Il fuoco, l’acqua e l’ombra. La danza della natura nelle immagini di Tarkovskij* (Studio Azzurro, 1998) lo spettatore viene fatto bersaglio di una serie di proiezioni, mentre in *Wer möchte wohl Kaspar Hauser sein?*, i raggi ad infrarosso inquadrano il volto in primo piano degli spettatori che, sono proiettati in scena.

In che direzione il dispositivo dell’interattività ha reinventato le strategie costruttive della partecipazione dello spettatore all’evento spettacolare? La sua trasformazione da fruitore contemplativo a performer, colui che compie delle azioni, è un ruolo acquisito nelle pratiche artistiche del secondo Novecento: sia con le installazioni a circuito chiuso (se il visitatore non attraversa il corridoio progettato da Bruce Nauman, l’installazione non si dà,), che con le performance di body art in cui si richiede allo spettatore di eseguire delle azioni. Il Living Theatre in *Paradise Now* chiedeva allo spettatore di lasciare la sua poltrona e trasferirsi sul palcoscenico insieme agli attori, di compiere un atto decisivo che avrebbe cambiato la sua vita, che significava l’adesione a un teatro-mondo.

A differenza delle installazioni interattive di Studio Azzurro, dove lo spettatore-visitatore mette in azione il dispositivo informatico con cui è costruita l’opera, negli spettacoli teatrali, il procedimento interattivo è stato sperimentato soprattutto in scena, con i performer. In *Wer möchte wohl Kaspar Hauser sein?* il protagonista in una fase dello spettacolo sale su una struttura basculante e utilizza un *data glove* (un guanto costellato di sensori) per trasferire le proiezioni da un supporto ad un altro, operazione che non si ripete allo stesso modo per ogni spettacolo. *Giacomo mio, salviamoci!* (Studio Azzurro, 1998) è una sorta di lezione, tenuta da Umberto Orsini, seduto a una scrivania che anatomizza quella che è stata la vita di Leopardi attraverso il testo di Sermonti. Ai lati del grande schermo-scrivania, musicisti e attore-narratore interagiscono con le immagini che, toccate dalle loro mani, producono suoni. In *Kepler’s Traum* l’orchestra è inserita, come elemento visivo alla fine dello spettacolo, perché Moni Ovadia riprende con una telecamera a mano i musicisti, la cui immagine viene proiettata in tempo reale sullo schermo collocato in fondo alla scena. In *Galileo (studi per l’Inferno)* (Studio Azzurro, 2006), i danzatori con i loro movimenti mettono in azione dei sensori che proiettano delle immagini: “Qui il rapporto fra coreografia e scena era palesemente più interattivo, nel senso che le misurazioni e le traiettorie delineate sul palcoscenico venivano determinate dal posizionamento dei vari danzatori, per cui gli scenari tracciati da tutti i percorsi coreografici mutavano in continuazione”<sup>16</sup>.

Proviamo, a rispondere alla domanda iniziale: la drammaturgia interattiva costruita grazie ai programmi informatici, più che narcotizzare o magnificare la dimensione performativa e teatrale dello spettacolo, trasforma la scena teatrale introducendo nuove materie espressive che sostituiscono quelle tradizionali – l’attore per esempio – svelando dimensioni performative inedite. In questo senso la *liveness* della scena teatrale non viene narcotizzata in sé, quanto trasferita ad altri agenti (la creazione di un sito web nello spettacolo di John Jesurun o le immagini in movimento create dalle azioni dei performer in una scena che è costruita con un *blue screen*): la presenza non appartiene più esclusivamente al performer, in quanto la qualità di *liveness* - il dal vivo - si è trasferita alle materie cromatiche, sonore, plastiche, visuali. Questo processo di trasformazione viene letto come desaturamento del ruolo dell’attore a favore di quello dello spettatore, quanto si tratta di una estensione della qualità live e performativa ad altre materie espressive<sup>17</sup>. C’è comunque un aspetto, evidente nel funzionamento delle

---

produce la spazializzazione sonora del movimento, in tempo reale la tridimensionalità del suono abbraccia lo spettatore insieme alla risonanza.

<sup>15</sup> Paolo Rosa in Valentina Valentini, “La vocazione plurale della regia. Conversazione con Paolo Rosa” in *Biblioteca Teatrale. I modi della regia nel nuovo Millennio*, nn. 91-92, luglio-dicembre 2009, p. 152.

<sup>16</sup> *Ivi*, p. 153.

<sup>17</sup> “Si parte dalla doppia scena dei primi lavori fatti con Corsetti, dove l’attore si confronta ed entra in concorrenza con il suo doppio ripreso in video, sente la concorrenza del proprio doppio virtuale e anche la scena reale sente la concorrenza della scena virtuale, per poi passare, con *Delfi*, a un luogo dove la scena è negata e anche il protagonista è negato, sono immersi nel buio, nella non visibilità, e diventano visibili soltanto attraverso gli occhi della tecnologia, cioè i raggi infrarossi delle telecamere. Quindi un attore che quasi si rende invisibile, sparisce dalla scena pur essendo fisicamente presente. Negli ultimi lavori l’attore addirittura scompare del tutto, non esiste più come in *Neither*, è una scena senza protagonista, senza attori, senza cantanti, il nulla in scena. C’è quindi una come costante del nostro lavoro, come se ci fosse la necessità non dico di far sparire gli attori, ma di pensare che quella presenza attoriale possa essere sostituita, si possa ribaltare in un’altra situazione in cui gli spettatori possono diventare attori”. *La scena digitale. Nel cannocchiale di Galileo la visione di un altro teatro*”, conversazione con Paolo Rosa di Andrea Balzola, *OFF* – quotidiano dello spettacolo – 31 gennaio 2007.

Titolo || Studio Azzurro: reinventare il medium teatro  
Autore || Valentina Valentini  
Pubblicato || Noemi Pittaluga e Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Teatro*, Contrasto, 2012  
Diritti || © Tutti i diritti riservati.  
Numero pagine || pag 5 di 7  
Lingua || ITA  
DOI ||

installazioni interattive, che è la dimensione collettiva del fruire come fare e condividere: “Anche se non ci sono attori, ma figure aleatorie proiettate su uno schermo o nello spazio, la fisicità irrinunciabile del teatro viene restituita dall’espressività delle reazioni e delle relazioni prodotte dagli spettatori [...]”<sup>18</sup>.

Per Studio Azzurro, l’istanza che presiede alla messa in opera di dispositivi interattivi, capaci di suscitare la partecipazione del fruitore alla costruzione dell’opera, in contrapposizione alle opere la cui fruizione non richiede un fare, è da intendersi come reazione all’anestetizzazione mediatica: la mediatizzazione del vissuto individuale e collettivo chiama alla condivisione e al fare attraverso un uso differente delle medesime tecnologie informatiche. Nel saggio che Silvana Borutti dedica alla questione dell’interattività a partire dal lavoro di Studio Azzurro, la studiosa sostiene che: “[...] l’arte contemporanea presentifica per costringere a sentire”<sup>19</sup> Favorisce cioè quel processo di estetizzazione delle esperienze artistiche, che passa per il sentire piuttosto che per il conoscere. Le tecnologie digitali producono un surplus di performatività, di presenza viva che va a sottrarre spazio ai processi cognitivi e simbolici: “L’opera diventa la sua esecuzione attuale, nell’azione presente”<sup>20</sup>. Allora questo bisogno di presenza e questo bisogno di reale si dà come ciò che non può essere simbolizzato, è una *liveness*, sostiene Silvana Borutti che meno si apparenta alla rappresentazione teatrale quanto a quella rituale, di cui enfatizza i tratti di esperienza condivisa, pubblica, di messa in gioco dello spettatore attraverso l’azione, che è un modo per rigenerare le forme di fruizione estetica. In sintesi, i dispositivi interattivi lavorano in direzione della sottrazione del lavoro compositivo che è proprio delle pratiche artistiche. “C’è evidentemente nell’arte contemporanea, uno slittamento del concetto di *poiesis*. L’arte contemporanea ci fa fare esperienze non tanto di opere, quanto di *azioni espositive* che sollecitano a partecipare all’opera come presenza senza rappresentazione, in una dimensione performativa che esige il consenso dei presenti e la condivisione nel presente”<sup>21</sup>.

Quello che viene esaltato dalla globalizzazione informatica non è la dimensione riproduttiva, musealizzante, quanto la sua apparizione e sparizione all’istante, il suo carattere performativo appunto: “la volontà di presenza senza rappresentazione”<sup>22</sup>.

Se l’opera assume i tratti del dispositivo – in cui esperienza e tempo diventano componenti testuali, privilegiare il processo comporta desautorare il ruolo e la funzione spettatoriale, l’attribuire allo spettatore un ruolo di co-produttore dell’opera e nel contempo, trasformare l’attività autoriale in un’attività di post-produzione (Bourriaud) ridefinendo sia il ruolo dell’autore che del fruitore.

### *Il live tecnologico: real time film*

Non forse ingiustificatamente, negli Stati Uniti, a partire dagli anni Novanta che segnano la cosiddetta rivoluzione digitale, si è acceso un dibattito sulla relazione dicotomica o meno, fra le arti performative –effimere - e le arti mediatiche. Al centro di tale dibattito sta la relazione/tensione fra *embodiment* e *recordings*, nel tentativo di ridefinire cosa sia la performance: la presenza come assenza secondo la formula di Peggy Phelan, ciò che avviene attraverso la sparizione<sup>23</sup>. Numerosi sono gli studiosi, nel contesto dei Performance Studies, che hanno affrontato questo tema, da Diane Taylor, *The Archive and The Repertoire* (2003) a Rebecca Schneider, *Performance Remains* (2001) a Philip Auslander, *Liveness, Performance in Mediatized Culture* (1999). Abbiamo fin qui sostenuto che le tecnologie digitali producano *liveness* oltre che riproducibilità e persistenza. Internet, i siti web, i social network, per quanto archiviabili in memorie digitali, sono processi live, scambi comunicativi in tempo reale. Le conseguenze di tale rivoluzione tecnologica sono ancora non solo insondate ma neanche comprese. Philip Auslander critica la tradizionale opposizione fra le due categorie (*live* e *recorded*), *live vs* rappresentazione, *reale vs* artificiale e le idee di chi (come Peggy Phelan) considera la performance come estranea alla società mediatica in cui si produce. Philip Auslander invita a considerare le modellizzazioni mediatiche delle live performance: “[...] Live performance have become mediatized in Jameson’s sense, they have been forced by economic reality to acknowledge their status as media within a mediatic system that includes the mass media and information technologies”<sup>24</sup>.

Tale assunto trova numerose verifiche in ambito teatrale dove si assiste all’importazione nella scrittura scenica dello spettacolo teatrale di figure proprie del cinema: i tagli di montaggio - che si producono attraverso il semplice espediente di illuminare alternativamente gli ambienti per indicare quello in cui si svolge la scena -, le figure del *decoupage* cinematografico classico, il campo e controcampo, le dissolvenze, i mascherini etc.<sup>25</sup>. Si configurano un cinema deflagrato

<sup>18</sup> Paolo Rosa in Valentina Valentini, *La vocazione plurale della regia. Conversazione con Paolo Rosa, cit.*, p.152. Questo tipo di interattività che chiama lo spettatore a condividere la costruzione dell’opera, è assente nel lavoro delle formazioni teatrali più giovani come santasangre, nanou, Umeda, Sakamoto, orthographe che ricollocano lo spettatore a una distanza frontale. “Si enfatizza invece proprio una contemplazione silenziosa, cinematografica, in cui la scena si dà come schermo da osservare” osserva Matteo Antonaci con il quale ho discusso questi temi. (M. Antonaci a V. Valentini, email del 13 aprile 2012).

<sup>19</sup> Silvana Borutti, “Divenire figura. Le immagini fra memoria, desiderio e sublime” in (a cura di Daniele Guastini, Dario Cecchi, Alessandra Campo), *Alla fine delle cose. Contributi a una storia critica delle immagini*, Usher Arte, Firenze, 2011, pp. 205 -217.

<sup>20</sup> *Ivi*, p. 215.

<sup>21</sup> *Ivi*, p. 216.

<sup>22</sup> *Ivi*, p. 217.

<sup>23</sup> Peggy Phelan, “Ontology of Performance: representation without reproduction”, in *Unmarked. The Politics of Performance*, Routledge, Londra, 1993, pp. 146-167.

<sup>24</sup> Philip Auslander, *Liveness. Performance in mediatized culture*, Routledge, London and New York, 2008, p. 5.

<sup>25</sup> Con questo procedimento il controcampo si realizza invertendo velocemente le posizioni degli attori che si trovano a destra e a

fuori dallo schermo, reinventato sul palcoscenico teatrale in una sorta di spazializzazione dei suoi codici. Altro dato rilevante in questo terreno di incroci e re-mediazioni è che i codici migrano da una forma espressiva a un'altra (tv, cinema, video, web...). Trasportato sul palcoscenico, il dispositivo cinematografico si trasforma in un *live film* o *real time film* (secondo la fortunata definizione del Big Art Group): né cinema, né teatro, performance dal vivo restituita in immagine, un'immagine che non è stata lavorata altrove e fissata (sulla pellicola, in elettronica/digitale), ma che viene composta – mixata in tempo reale, nella diretta di ripresa e montaggio. Il palcoscenico, in questo caso, è un set cinematografico che mantiene però il *qui e ora* del teatro, la coincidenza di produzione e comunicazione: un ibrido che è indice dell'oltrepassamento delle convenzioni disciplinari, del totale rimescolamento delle tradizionali categorie estetiche di ciascun mezzo espressivo. Il *real time film* è dunque un film che si fa dal vivo, sul palcoscenico, come l'evento performativo, qualcosa che non è né performance, né film, ma tiene dell'una e dell'altro, reinventando la grammatica e la sintassi del film fuori dalle sue norme, componendosi come sequenza audiovisiva che si produce in tempo reale con i performer sul palcoscenico che vengono ripresi e contemporaneamente proiettati su uno schermo, montati in flussi di immagini.

Il dispositivo del fare un film in tempo reale funziona come destrutturazione della messa in scena, importa le convenzioni del linguaggio del cinema: voci fuori campo, tagli, dissolvenze incrociate, effetti tendina, sequenze accostate insieme seguendo una logica di montaggio in cui i passaggi da un episodio all'altro sono pensati come veri e propri 'racordi' che lo sguardo dello spettatore, come l'occhio mobile della macchina da presa, deve ricostruire seguendo da una stanza all'altra (ovvero da un lato all'altro del palcoscenico) i personaggi<sup>26</sup>.

*Firefall* (John Jesurun, 2009) è uno spettacolo la cui drammaturgia è costruita sull'uso di Internet dal vivo: due videoproiettori e una telecamera, un grande schermo diviso in quattro sezioni, dove vengono proiettate contemporaneamente immagini – sia preregistrate che riprese dal vivo – e quattro computer manovrati da quattro performer, che già prima dell'inizio dello spettacolo comunicano fra di loro inviandosi email, chattando, navigando, salvando documenti. Creare un flusso di immagini tratte dal web è l'azione dei performer che prende presenza sullo schermo e si modifica a ogni spettacolo. Lo *screen* funziona come se fosse un personaggio, nel senso che ciascun performer mette in scena ciò che compie via computer. Il suo processo compositivo è una forma di *cut-up* letterario "now digitized into live collage"<sup>27</sup> senza una partitura prefissata.

Da questi esempi se ne deduce che ciascun medium reinventa se stesso dal momento che si sovrappongono e si integrano. A tale proposito Francesco Casetti osserva: "La rivoluzione digitale porta i media a sovrapporsi e integrarsi [...] Il risultato è che i media non si identificano più con un supporto o con una tecnologia propria, così come non si identificano più con una serie di prodotti costruiti in accordo con questa tecnologia... I media sono rimasti senza un proprio medium [...]. Cosa dà loro una identità tale da poter sopravvivere alla morte del loro stesso dispositivo tecnologico?"<sup>28</sup>.

La risposta è che il cinema va aldilà del suo specifico tecnologico, decaduto il quale sopravvive. Nel momento della loro obsolescenza, ciascun medium rinasce nel nuovo panorama mediatico.

### *Lavoro collettivo*

A cosa ascrivere l'enfasi, la diffusione di una pratica di lavoro collettivo nella produzione artistica contemporanea, condivisa (l'autore come produttore) e partecipata, ovvero prodotta con apporti non specialistici da persone non addestrate ai ruoli che sono chiamate a ricoprire. E' il caso degli abitanti anziani di Wuppertal nello spettacolo *Kontakthof del Tanztheater* di Pina Bausch, del testimone *expert* dei Rimini Protokol), come anche del semplice spettatore convocato in *Oh Calcutta!* dei Rimini Protokol. Per Nicolas Bourriaud, le nuove tecnologie hanno prodotto una caduta dei confini fra produttore e fruitore: "Il produttore è solo un trasmettitore per il produttore che segue e ogni artista ormai cresce in un network di forme contigue che si accavallano all'infinito"<sup>29</sup>.

La questione del processo per cui lo spettatore diventa autore, implicata dalle nuove tecnologie:" non è tanto, come sostiene Fabrizio Desideri, di una progressiva estensione al soggetto comune delle qualità del genio artistico"<sup>30</sup>, quanto, al contrario, l'artista è diventato soggetto comune per cui il suo ruolo è più potente delle sue attualizzazioni artistiche.

---

sinistra; il taglio al nero è un cartoncino posto improvvisamente davanti agli obiettivi; per lo zoom basta avvicinare o allontanare il volto alla camera: per ottenere alcuni effetti speciali, allontanare dall'obiettivo rapidamente una fotografia (che può raffigurare una macchina che corre veloce sulla corsia sbagliata o la testa appena mozzata dell'ennesima vittima del serial killer). Il trucco di fondo che permette la funzionalità del meccanismo è costituito dal fatto che le tre aree di spazio che vengono riprese dalle camere non sono del tutto perfettamente contigue: uno spazio di circa un metro le separa l'una dall'altra: un altrove invisibile, un vuoto, uno scarto, sfruttando il quale gli attori possono compiere azioni fondamentali senza che le loro azioni vengano riprese e quindi proiettate. (Cfr. tesi di Riccardo Fazi, *Recovering the Satellites-Drammaturgie e spettacoli nordamericani alla fine del XX secolo: Lepage, De Lillo, Big Art Group*, Università, Sapienza, Roma, aa 2002-03).

<sup>26</sup> Cfr. Valentina Valentini, Il cap. *I Dispositivi mediatici*, in *Mondi, corpi, materie*, Mondadori, Milano, pp. 69-78.

<sup>27</sup> Cfr. Bonnie Marranca, "Performance as Design. The Mediaturgy of John Jesurun's Firewall", *cit.*, p.17.

<sup>28</sup> Francesco Casetti, "I media nella condizione post-mediale", in (a cura di Daniele. Guastini, Dario. Cecchi, Alessandra. Campo), *Alla fine delle cose. Contributi a una storia critica delle immagini*, Usher Arte, Firenze, 2011, p.162.

<sup>29</sup> Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia, Milano, 2004, p. 36.

<sup>30</sup> Fabrizio Desideri, *Il fantasma dell'opera*, Il Melangolo, Genova, 2002, p. 142.

Titolo || Studio Azzurro: reinventare il medium teatro  
Autore || Valentina Valentini  
Pubblicato || Noemi Pittaluga e Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Teatro*, Contrasto, 2012  
Diritti || © Tutti i diritti riservati.  
Numero pagine || pag 7 di 7  
Lingua || ITA  
DOI ||

*Sensitive City* (Studio Azzurro, 2010) è una installazione interattiva che mette in movimento delle storie di individui appartenenti a una città, raccolte da Studio Azzurro attraverso un lavoro sul campo, come degli antropologi muniti di strumenti di registrazione che entrano in contatto con sconosciuti mondi. Il ruolo del collettivo come autore-produttore è quello di sollecitare e raccogliere-documentare le storie e riorganizzarle in modo che la città in cui si compie l'indagine possa essere raccontata attraverso i vissuti di alcuni suoi abitanti: "Figure in grandezza naturale sono i portatori di storie proiettabili e attivabili attraverso tecnologie interattive che divengono punti attivi di un sistema reticolare su cui centrare il dispositivo narrativo. Ciascun "portatore di storie" potrà essere interpellato, durante il suo camminare, solo se il visitatore lo fermerà con la propria mano. In tal caso egli si volterà verso di lui e inizierà il proprio racconto che durerà per tutto il tempo in cui la mano resterà ferma sulla superficie della proiezione"<sup>31</sup>.

Processo di produzione collettivo, indagine sociale come fonte di ispirazione, materiali, temi attinti in contesti definiti geograficamente e socialmente (zona/e emarginate della/e città), ma anche nello spazio senza confini del web. Tali procedure che coinvolgono una autorialità collettiva e non specificamente "artistica", modificano sostanzialmente la natura dell'oggetto spettacolo o installazione interattiva. Negli spettacoli presentati in luoghi teatrali o anche fuori, dei Rimini Protokol, i performer sono sostituiti dalle persone reali capaci di raccontare, testimoniare il tema scelto, riducendo al minimo gli apparati di rappresentazione.

In *Oh Calcutta!* (2005) la regia si dava come organizzazione di un percorso che lo spettatore doveva compiere, anziché seduto in poltrona, percorrendo a piedi un tragitto, ascoltando in cuffia una trasmissione audio in cui notizie storiche e di attualità si mescolano con istruzioni sul percorso da compiere. In *Black Tie* (2008), la testimone, performer, *expert* Miriam Yuhn Mins Stein che racconta la sua storia di bambina sud-coreana adottata da una famiglia tedesca, segue una partitura in cui ricostruisce con documenti la ricerca che lei stessa ha compiuto per risalire alla sua identità. La drammaturgia dello spettacolo è costruita in modo tale che le immagini che compaiono sugli schermi collocati in alto rispetto alla testimone, frontale allo spettatore, illustrino e commentino il suo racconto, autenticandolo. Si tratta di notizie estratte da banche dati via Internet, foto di famiglia digitalizzate, giornali, un *data glove* che permette di rimuovere dallo schermo le immagini mediante un guanto: si offre allo spettatore una quantità di informazioni catturate da fonti diverse, riproponendo sul palcoscenico l'esperienza quotidiana mediatizzata. Se sia il palcoscenico a valorizzare il documento, estraendolo dal piccolo schermo del computer e inserendolo in un *frame* teatrale scarno e essenziale, o viceversa se sia il *reality trend* dei media digitali a reinventare un modo nuovo di far funzionare la scena teatrale, è una questione interessante. È chiaro che la modellizzazione televisiva dello spettacolo teatrale sia funzionale a una reinvenzione del teatro in una dimensione antispettacolare e antirappresentativa, che è quella che abbiamo già verificato a proposito della "volontà di presenza senza rappresentazione" come effetto delle tecnologie informatiche.<sup>32</sup>

La perlustrazione effettuata a partire dalla produzione di Studio Azzurro per il teatro ci ha permesso di portare a emersione alcune figure che si producono dalle interferenze fra nuove tecnologie e arti performative. Il rovesciamento della polarità oppositiva fra *liveness* e riproducibilità, fra virtuale e reale, organico e sintetico ha prodotto nuove figure, come il *real time film*; lo scambio fra materie espressive, per cui l'intangibile si trasforma in tangibile; l'estensione del visibile che produce uno spazio ramificato, in cui la *liveness* si prolunga nel *recorded* rendendoli indiscernibili, il livellamento dei ruoli fra performer e spettatore, che tende ad azzerare la composizione e la rappresentazione dell'opera a favore di un fare che magnifica la percezione sensoriale. E' indubbio che queste figure di una drammaturgia mediatica siano espressione di una trasformazione del medium teatro che ha messo da parte alcune sue marche di genere per lasciarsi modellizzare dai nuovi apparati informatici. Ciò comporta la necessità di ridefinire termini, concetti e figure in cui questi precipitano a partire da quello di *liveness*.

<sup>31</sup> Paolo Rosa, "Sensitive City," in Studio Azzurro, *Sensitive City. La città dei portatori di storie*, Scalpendi, Milano, 2010, p. 11.

<sup>32</sup> Strano fenomeno: alle origini della televisione, negli anni cinquanta, uno studioso acuto come Mario Apollonio *assimilava la televisione* "[...] a un teatro premoderno in cui vigono i valori di partecipazione liturgica della comunità all'evento." Caratteristica del nuovo medium, si ritrovava proprio nell'essere diretta testimonianza, per cui non avrebbe dovuto nascondere la verità – il rapporto diretto e immediato con le cose – sotto la superficie vistosa dell'immagine, identificata dallo studioso con la regia. Cfr. Mario Apollonio, "La mediazione drammaturgica", vol. I e "Problemi di regia televisiva", vol. II in AA. VV. *La regia*, ERI, Roma, 1955. Cfr. Heiner Goebbels, "Call Cutta, Quello che non vediamo ci attrae, Quattro tesi su *Call Cutta dei Rimini Protokol*", in *Biblioteca Teatrale, I modi della regia nel nuovo Millennio*, nn. 91-92, luglio-dicembre 2009, pp. 291-303.

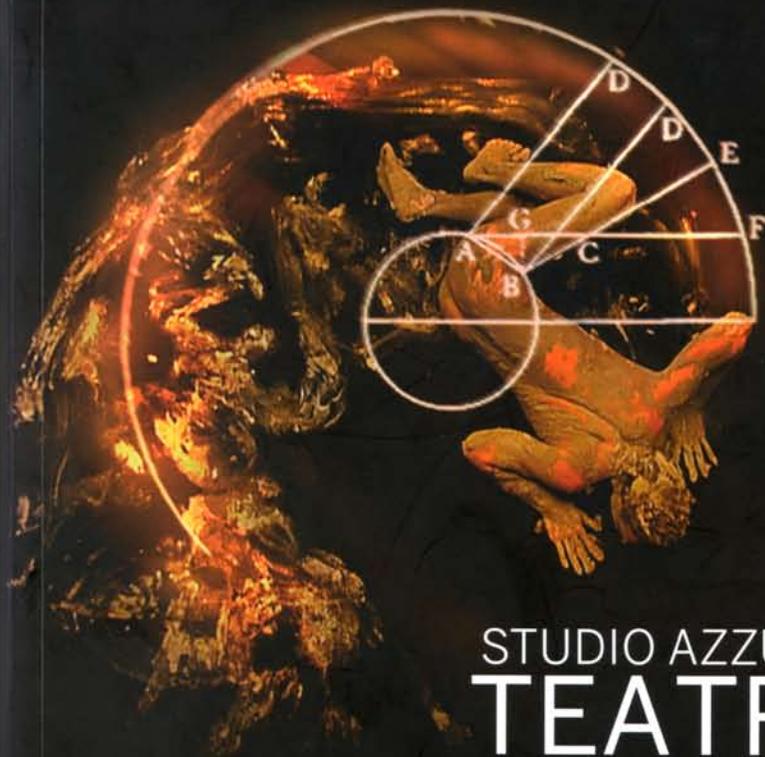
Il lavoro di Studio Azzurro si legge all'interno dei nuovi paradigmi connessi al mutamento che la scienza, le nuove tecnologie, l'estetica vanno elaborando a partire dagli ultimi tre decenni del XX secolo e oltre. Il libro analizza gli spettacoli musicali, teatrali, di danza del gruppo, parte significativa della articolata produzione in cui il lavoro di Studio Azzurro in questi trenta anni si è dispiegato.

All'interno del volume una rigorosa ricostruzione degli spettacoli basata sui documenti conservati negli archivi di Studio Azzurro (schizzi, storyboard, testi, immagini fotografiche, recensioni, locandine) e sulla memoria diretta degli autori.

Molte domande attraversano i testi, in particolare: l'uso di dispositivi tecnologici ha narcotizzato o amplificato la dimensione teatrale? Una drammaturgia che ha come dispositivo costruttivo le nuove tecnologie è stata in grado di reinventare il medium teatro?

STUDIO AZZURRO

TEATRO



# STUDIO AZZURRO TEATRO

a cura di Noemi Pittaluga e Valentina Valentini

contrasto

contrasto

€35,00

ISBN 978-88-6965-351-3

