

Titolo || Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro

Autore || Valentina Valentini; Paolo Rosa

Pubblicato || «Biblioteca teatrale», n° 91-92, luglio-dicembre 2009, Bulzoni editore, Roma

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 1 di 8

Lingua || ITA

DOI ||

Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro

di *Valentina Valentini; Paolo Rosa*

La regia investe il processo di composizione di uno spettacolo e quindi il problema di chi sia il suo autore. Nel caso di Studio Azzurro c'è una produzione che va dagli spettacoli di danza, a quelli teatrali, alle installazioni, ai film, ai video etc. Analizziamo allora la funzione compositiva e autoriale partendo da una installazione e passando poi a uno spettacolo teatrale e alla tua esperienza di regista cinematografico. Proviamo a definire il paradigma della regia articolando le diverse esperienze nelle loro differenze.

La definizione di regia nasce da discipline come quelle del cinema e del teatro che hanno una forte radice collaborativa. Quando dirigi un film o uno spettacolo devi metterti in relazione con tutte le persone che offrono dei contributi, a volte importanti, alla tua funzione. Pensiamo al rapporto che si stabilisce con il direttore della fotografia, con un attore o con uno sceneggiatore. Pur assumendo la responsabilità di mantenere il controllo di un'operazione occorre, allo stesso tempo, essere in grado di lasciar fluire molto liberamente le energie creative di ciascuno senza comprimere forze così determinanti a un tuo esclusivo servizio.

Per uno spettacolo teatrale o un film, parlare di regia è fisiologico: è una definizione di tradizione. In un'installazione usare il termine regia è più singolare e insolito poiché si manifesta in un ambito, quello dell'arte, dove solitamente ci si appella all'autore e all'artista. Tuttavia la definizione di regia esprime un'attitudine vicina all'idea, a me cara, di artista "plurale". Cioè trasporta l'idea dell'artista singolo, unico artefice del processo artistico e unico depositario dei percorsi di senso, nella direzione di autore come figura espansa, individualità che riceve, che è attiva, che traduce, che interpreta e ritrasmette un'informazione il cui fine è di collegarsi con altre entità. In più, nel mio caso, devo confrontarmi anche con un nome collettivo, una pratica collaborativa che è quella di Studio Azzurro. Abbiamo sempre sostenuto, in questi quasi trent'anni della nostra storia, che era giusto anteporre questo *sovrannome* ai differenti ruoli, così da esprimere un clima creativo debitore di tanti e diversificati contributi. Nonostante l'intervento, in alcuni casi decisivo, di un singolo apporto "autoriale", questa intenzione non è mai mutata. Tutt'al più, quando si ha l'esigenza di declinare meglio le funzioni all'interno di un singolo lavoro, è preferibile farlo in seconda battuta. E in questo caso ciascuna persona assume la denominazione che sembra più appropriata rispetto alla funzione che ricopre. Personalmente utilizzo il termine regia perché mi pare più adatto alla veste di coordinamento artistico che normalmente svolgo. Lavorando in un gruppo, la prima necessità è quella di condividere una progettazione con altri. Posso avere io l'idea, posso sviluppare i primi passi del progetto, ma immediatamente devo mettermi nell'attitudine di condividere il percorso con gli altri relazionandolo a questa atmosfera creativa che è propria di Studio Azzurro.

Hai sempre usato questo termine "regia" o è un'innovazione degli ultimi dieci anni?

Dopo il primissimo periodo in cui firmavamo solo "Studio Azzurro", senza indicare le funzioni di ciascuno di noi, abbiamo cercato, anche su mia pressione, un modo per riconoscere i contributi personali, affinché fossero meno anonimi, per non frustrare la dimensione di diversità che c'è anche all'interno dello studio e trasformarla in ricchezza condivisa. Abbiamo quindi deciso di elencare tutte le funzioni. Da allora, ad esempio, ho sempre firmato la regia e Fabio [Cirifino, *NdR*] sempre la fotografia. Anche se magari lui ha fatto molto più che la fotografia.

In uno spettacolo teatrale come La camera astratta leggiamo nei credits: regia video di Paolo Rosa e regia teatrale di Giorgio Barberio Corsetti. È rimasta anche nei successivi spettacoli questa doppia regia?

No, perché in quel caso era un compromesso che non aveva rappresentato bene l'origine di quel processo, di quello spettacolo. Perché è vero che Giorgio portava all'interno della nostra collaborazione un'enorme esperienza teatrale e io quella video, ma la confluenza è stata molto intrecciata, e io sono intervenuto molto nella sua competenza, anche con il mio sguardo di inesperienza, così come lui è entrato nella mia. Successivamente negli spettacoli non abbiamo più indicato questa distinzione perché sembrava una forzatura che ci riportava a ruoli tradizionali, come quello di scenografo o video-maker al servizio del regista. Nei lavori comuni i contributi avevano un'ottica drammaturgica complessiva, prima ancora che delle specificità disciplinari.

Prima dicevi che, definendo il tuo ruolo come regia, intendevi sottolineare l'aspetto di collaborazione progettuale piuttosto che quello autoriale. Se pensi al cinema d'autore e anche al teatro d'autore (quello in cui il regista è un autore di scrittura di scena) non c'è questa divaricazione tra regia e autorialità.

Mi rendo conto che devo inserire questo discorso in una considerazione più ampia che riguarda il nostro percorso artistico. In generale la direzione che abbiamo intrapreso è quella di passare da una dimensione di opera chiusa a un'idea di opera processuale che si apre al contributo di molti. Non a caso infatti, quindici anni fa, abbiamo iniziato la ricerca sull'interattività che ha significato stabilire una condizione di dialogo molto accentuata che non è possibile far convivere con un'idea arroccata d'autore. È un atteggiamento che attinge a una cultura relazionale e impedisce di riconoscersi in una figura totalmente chiusa, autoriale. Mi riconosco maggiormente nella veste di iniziatore dei processi che condivido con gli altri. Credo che in questo momento storico la dimensione relazionale sia centrale perché significa ricostruire un tessuto che si è fortemente lacerato e, dal punto di vista dell'arte, credo possa dare un contributo a riprogettare un pensiero capace di uscire dalla retorica dell'autoreferenziale.

Titolo || Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro

Autore || Valentina Valentini; Paolo Rosa

Pubblicato || «Biblioteca teatrale», n° 91-92, luglio-dicembre 2009, Bulzoni editore, Roma

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 2 di 8

Lingua || ITA

DOI ||

Pensavo a Robert Wilson quando ti ho parlato della figura dell'autore. Wilson è un regista autoriale perché controlla tutto il processo di produzione, per ottenere un risultato in cui egli stesso si riconosce in quanto autore nonostante non lavori da solo. In questo senso parlavo d'autore.

Non ho nulla da eccepire su Wilson, ha fatto cose grandi, ma avendo anche collaborato con lui e avendolo visto all'opera non penso di condividere le sue modalità. Riproduce degli schemi che sono quelli tradizionali del regista autore che controlla tutto per arrivare a un'opera finita. Io invece non tendo mai a un'opera finita, piuttosto a un'opera che ha una dimensione evolutiva e progressiva. Una visione in divenire, aperta in modo che venga portata avanti, stratificata e integrata. Questa è una visione dell'arte diversa, con una dimensione rituale accentuata, per certi versi simile a quella delle sue origini: un processo comunitario e condiviso, non espressione di un unico intellettuale che sancisce la sua verità. Oggi abbiamo bisogno di meno rivelazioni e di più azioni. Occorre attivare momenti collettivi in controtendenza all'individualismo e alla solitudine dilagante. Ecco perché guardo con molta attenzione a certe forme d'espressione arcaica, la dimensione di feticcio ad esempio, quando cioè una comunità trasforma un oggetto realizzato da qualcuno in una cosa in cui riconoscersi collettivamente, intervenendo, partecipando a una stratificazione. L'inserimento rituale di un chiodo, di un osso, di una perlina o di un budello attorcigliato, produce una trasformazione che è capace di mantenere, nella nuova forma, la forza della sua origine e in più l'energia della partecipazione.

Questo succede con tutte le opere che appartengono a una cultura orale che sono frutto di una stratificazione di apporti nel tempo. Anche le opere consegnate alla tradizione letteraria che si pensano "immodificabili, in realtà cambiano in rapporto ai modi diversi di ricezione sia nello spazio che nel tempo"

Sì, per me si tratta di un progetto culturale, non dell'effetto di una tradizione o di patine temporali. Si tratta di una modalità che agisce in relazione a un momento storico come questo, in cui c'è una necessità e un'urgenza di ritrovare una dimensione di condivisione e di relazione che è andata quasi persa. Questa mi sembra un'ipotesi che cerco di praticare con un forte segno politico e che raccoglie anche quegli impulsi che mi arrivano da alcuni aspetti di una cultura tecnologica, per certi versi, sorprendente. La cultura della rete, ad esempio, è una cultura di condivisione, di *open source*, non una cultura di diritto d'autore e di *copyright*. È un dono, un'offerta della tua conoscenza, della tua intelligenza messe in rete con tante altre. E questa è la deriva in cui mi riconosco.

Quindi sei d'accordo con Bertolt Brecht secondo cui la specializzazione attuale del lavoro ha trasformato il concetto di creatività, per cui l'atto creativo è diventato un processo collettivo inteso come un continuum avente carattere dialettico?

Credo che sia così e lo manifesto soprattutto negli ultimi lavori che abbiamo fatto. La serie *Portatori di storie*, nella quale ritrovo un entusiasmo che è proprio di questa dimensione partecipativa, parte anche dal processo progettuale dove, per tornare al discorso iniziale, è evidente che esiste un coordinamento e una regia sviluppati, fin da subito, in una forte dimensione collettiva di condivisione.

Condivisione con chi?

Con altre fonti progettuali e con il territorio: il che significa andare in un posto, lavorare con una determinata comunità, saperla ascoltare e proporre un lavoro in cui essa si riconosce. È in questa linea che ci stiamo muovendo, infatti gli ultimi interventi li abbiamo realizzati in tre continenti diversi. Il primo a Casablanca, in Marocco, all'interno di un workshop, è stato un abbozzo di questa che non oserei più neanche chiamare *opera*, ma semmai *operazione*. L'abbiamo realizzata attraverso un workshop con dodici giovani artisti marocchini con i quali, in soli otto giorni, abbiamo sviluppato tutte le fasi di lavorazione: la progettazione, le riprese, il montaggio, tutta la parte videografica, il software interattivo, l'installazione e la presentazione finale. Un lavoro complesso che aveva come principio espressivo l'andare per strada a cercare dei personaggi, chiedendo loro alcune cose precise. E poi prendere la persona ed estraniarla su un set con l'uso del blue screen in una camminata di dodici metri. Il risultato è una sfilata di personaggi che il pubblico può fermare con una mano e interpellare. Li fermi, come per chiedere un'informazione: in questo caso, si girano verso di te raccontandoti qualcosa. Diversamente non li trattieni e loro se ne vanno. I personaggi ti offrono un'indicazione, un piccolo input per raggiungere un luogo, il cui senso viene chiarito attraverso un'altra postazione. Si crea così una lettura originale di quel territorio che emerge dalle storie raccontate.

La cosa che ci ha colpito in queste diverse occasioni a Casablanca, a Santa Fè nel New Messico, in Cile e in Italia a Potenza, è come la comunità si riconosca in questa dinamica e ritualizzi la propria presenza con questa singolare conoscenza del suo territorio.

Negli anni Settanta questo tipo di lavoro si chiamava scrittura collettiva o, in ambito anglo-americano, community work, un'esperienza che personalmente ho realizzato all'interno di un progetto elaborato con Giuseppe Bartolucci e il Teatro Scuola del Teatro di Roma, in cui la borgata, attraverso il comitato di quartiere, la sezione di partito, la scuola, diventavano portatori della propria storia, raccontata attraverso vari media, come il video, le drammatizzazioni, i racconti orali e le rappresentazioni grafico-pittoriche. Alla borgata veniva restituita, da protagonista, il suo vissuto attraverso un processo di lavoro collettivo che trovava una sintesi espressiva in cui il gruppo si riconosceva. In quelle fasi di lavoro, molteplici e differenti e conflittuali racconti nascevano, portando a un confronto tra micro-storia e macro-storia.

Infatti la radice di questo "pensiero dell'arte" è propria degli anni Settanta.

Titolo || Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro

Autore || Valentina Valentini; Paolo Rosa

Pubblicato || «Biblioteca teatrale», n° 91-92, luglio-dicembre 2009, Bulzoni editore, Roma

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 3 di 8

Lingua || ITA

DOI ||

Se si rileggesse l'esperienza di quegli anni, fuori dal cappello di una cultura post-modernista che subito dopo l'ha sepolta, si capirebbe che c'è un legame fortissimo tra il sentimento, lo slancio, l'attitudine di quel periodo e ciò di cui si ha bisogno adesso. Lo evidenzia anche la fortissima incrinatura manifestata dal sistema dell'arte contemporanea, che si propone come sistema chiuso e specialistico e che viaggia nelle astrazioni delle dinamiche economiche. C'è la necessità di riportare l'esperienza dell'arte con i piedi per terra. E quando dico piedi per terra lo intendo fisicamente: cioè nel territorio, tra le persone. Si tratta dunque di ritrovare in essa un senso proprio, tra i gesti delle persone e non nelle alchimie da laboratorio, per confrontarsi con le comunità attraverso il dialogo recuperando una funzione di coesione identitaria anche attraverso il rito.

Nel caso dell'esperienza di scrittura collettiva, teorizzata e sperimentata con Giuseppe Bartolucci (di cui si trova traccia nella rivista "Teatrotre. Scrittura scenica"), non si cercava una dimensione rituale, era un'esperienza più critica che ritualistica, non c'era dissolvimento del singolo nel gruppo, ma identificazione, consapevolezza e contraddizioni. Il momento collettivo del processo di lavoro e delle forme comunicative, non produceva un superamento della propria coscienza nel rituale.

A differenza degli anni Settanta, oggi non c'è un background ideologico che alimenta una coscienza critica, né uno slancio utopico che ci fa sbilanciare verso l'idea che tutti possono essere artisti. Oggi abbiamo una consapevolezza diversa. Tutti abbiamo delle risorse profonde, immaginative ed espressive, che dobbiamo tirar fuori, ma sappiamo che la loro messa in forma, il trasformare questo nel loro valore culturale e collettivo, è opera di alcuni personaggi che hanno gli strumenti per farlo e le possibilità di attivare i necessari momenti d'incontro.

Non tutti possono essere artisti, ma chiunque abbia qualcosa da esprimere può farlo grazie a un processo che porti a un momento di sintesi, senza il quale non esiste il momento di identità, di riconoscimento e di rilancio critico.

Ritornando alla figura del feticcio, va detto che non nasce da un pezzo di legno qualsiasi, ma si modella su una statua, su una testa, su una figura simbolica, su una maternità, su qualcosa che ha una radice culturale, che arriva dalla tradizione e che manifesta un'origine.

La figura del sacerdote o dello sciamano è una figura importantissima. C'è sempre un perno attorno a cui ruota l'evento. Dico questo, perché il lavoro di alcuni gruppi di teatro, come i Rimini Protokoll che tra gli anni Novanta e Duemila hanno scoperto il lavoro di comunità, è chiamato lavoro post-registico in contrapposizione al lavoro di regia. Siamo oggi quindi in un'epoca post-registica?

Post-registico nel senso che demolisce la figura autoriale così come oggi è concepita e la rigenera nel dialogo con la comunità. Ma dove si esprime la figura autoriale, a questo punto? Sta nel percorso compiuto, nell'insieme di tutti i passaggi, quelli giusti e quelli sbagliati, nelle conseguenze che si sono generate e negli elementi da cui trae, con una sintesi, l'intenzione e la direzione.

Eugenio Barba dice, riprendendolo da Grotowski, che il regista è uno spettatore e, nel lavoro che fa con gli attori, mette insieme i segni lasciati dalle loro improvvisazioni: stimola cioè un processo interno, individuale e di gruppo, mettendo insieme le tracce che lo colpiscono attraverso un montaggio. Cambiano i soggetti, ma il procedimento è simile.

Ho raccontato più volte come, in una delle prime installazioni interattive a Lucca (*Totale di una battaglia*), abbia avuto una rivelazione: gli spettatori che, chiamati ad attivare i sensori che regolavano il processo interattivo attraverso un suono, un grido, un battito di mani, si esibirono in una imprevedibile risposta. Una performance vocale che sembrava quasi prescindere dalle modalità di funzionamento del dispositivo, un botta e risposta in crescendo di straordinaria efficacia. Come uno spettatore io guardavo gli spettatori stessi trasformarsi in attori. Questa trasmutazione da autore dell'opera a spettatore dei miei spettatori mi ha suggerito come valutare, da un punto di vista estetico, questi lavori interattivi non tanto nelle caratteristiche dell'opera realizzata, ma soprattutto nelle conseguenze che essa ha generato, quindi nelle reazioni, nel modo di esprimersi con comportamenti e gesti che non erano programmati e pertanto imprevedibili.

Un'opera produce sempre qualcosa in chi ne fruisce, rimane nella mente dello spettatore lasciando tracce non visibili; nel caso delle opere interattive, produce una reazione fisica che si manifesta in un comportamento visibile. La reazione c'è in entrambi i casi..

Naturalmente sto parlando proprio di reazioni fisiche, comportamentali, che assumono un valore espressivo ed estetico in senso artistico ma diventano anche valore esperienziale forte, proprio perché generate da un fattore fisico di prossimità e non di distanza dalla cosa. Inoltre non sottovaluterei l'assunzione di responsabilità nel fare un gesto. L'agire comporta un coinvolgimento diretto, porta lo spettatore ad intervenire, rompendo la distanza a volte rassicurante dello sguardo. In un'epoca poi dove lo spettatore è sempre più deresponsabilizzato nel suo assistere allo spettacolo del mondo, quasi anestetizzato di fronte al caleidoscopio mediatico, l'invitarlo a compiere anche un gesto molto semplice ha un forte valore simbolico.

La cosa interessante da indagare è l'iscrizione dello spettatore nell'opera, come viene investito da essa e cosa essa gli richieda, sia che le azioni fisiche vadano al di là dei gesti previsti nelle opere interattive di Studio Azzurro, sia che siano incluse in essa. Sto pensando al lavoro di Bill Viola. Alcune sue installazioni (ad esempio Catherine's Room e The Crossing)

Titolo || Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro

Autore || Valentina Valentini; Paolo Rosa

Pubblicato || «Biblioteca teatrale», n° 91-92, luglio-dicembre 2009, Bulzoni editore, Roma

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 4 di 8

Lingua || ITA

DOI ||

mettono in crisi l'enciclopedia dello spettatore, lo disorientano, nel senso che non sa come guardare un'opera in cui la proiezione scorre, spazialmente e temporalmente, in orizzontale e in verticale in modo simultaneo su due diverse superfici.

Il modo in cui si interpella lo spettatore è il momento politico dell'opera e si può articolare in vari modi, a patto che sia uno sguardo responsabile.

Sì, però nella nostra ricerca c'è anche un salto linguistico, di strumenti, di canali comunicativi e di paradigmi estetici: noi abbiamo bisogno del gesto dello spettatore, non basta più il lato percettivo legato alle forme tradizionali della visione. Questi strumenti ci sono precipitati addosso portando delle conseguenze che occorre saper leggere criticamente e che bisogna anche saper sfruttare. Cerchiamo di produrre degli scarti che portino a un coinvolgimento dello spettatore attraverso un'esperienza concreta, toccata letteralmente con mano. Nel caso dei *Portatori di storie*, che hai citato, il gesto di fermare una figura proiettata a grandezza naturale, che ti passa davanti, significa manifestare un atto fortemente relazionale; trattenerla significa che ti sta parlando, significa stabilire volontariamente un contatto diretto e duraturo e significa voler assumere la narrazione che ti viene proposta. Portare questo scarto nella dimensione attiva, cioè del fare qualcosa, crea una condizione esperienziale molto più intensa che spesso rimane nella memoria. Per esempio in *Tavoli*, un ambiente sensibile di quindici anni fa, lo spettatore che esperienza faceva quando, per attivarne il movimento, metteva la mano sul corpo/immagine della signora grassa distesa sul tavolo? Cosa toccava? L'idea di morbidezza di corpo o durezza del legno del tavolo? Una sovrapposizione controversa di sensazioni che era fisica, prodotta attraverso la mano, non solo con la testa. Questo tipo di esperienze, che l'interattività consente, sviluppate in un certo modo, attraverso quelle che abbiamo definito interfacce naturali, creano le condizioni per un coinvolgimento diretto dello spettatore, una complicità dovuta al suo uscire da tale veste. Un salto che apre a prospettive straordinariamente fertili che si allontanano però dalla matrice, certamente poetica, ma più tradizionalista, che si trova nell'opera di Bill Viola.

Questo in rapporto alle installazioni; invece, rispetto agli spettacoli teatrali, l'interattività come si sviluppa?

Prima alludevo al post-cinema, per analogia mi verrebbe da parlare di post-teatro. È chiaro che in tutto quello che ho portato come esempio finora c'è una teatralizzazione fortissima. Il gesto, il comportamento, il rito sono componenti proprie del teatro che è uno spettacolo dal vivo affidato all'interpretazione degli spettatori, ma anche nelle opere interattive non vengono tradite le caratteristiche artistiche e sociali storicamente appartenenti al teatro. 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. Cosa c'è di differente rispetto al teatro? Solo l'idea convenzionale della distanza tra palcoscenico e platea? O l'idea di una drammaturgia costruita a priori? Credo che le esperienze sperimentali degli anni Settanta e Ottanta abbiano dimostrato ampiamente che il teatro è anche altro. E penso che ciò che sviluppiamo possa essere definito tale.

Puoi fare un esempio?

Dal punto di vista dell'interattività questa è la forma più avanzata e soddisfacente che abbiamo trovato. Come dicevo: c'è fisicità, c'è rito, c'è anche narrazione, che si sviluppa in modo non lineare. Altre nostre esperienze fatte fino ad ora si mantengono su un filo più convenzionale. Abbiamo sperimentato varie modalità: ad esempio, nello spettacolo *The Cenci*, presentato a Londra nel 1997, avevamo approntato un sistema interattivo usato dall'attore secondo una certa sequenza. Ma soprattutto, finita la rappresentazione e usciti gli attori, il pubblico era invitato a praticare lo stage e ad abitare casa Cenci richiamando, in modo interattivo, alcune situazioni viste in precedenza. Lo spettatore poteva calpestare, toccare, cambiare le scene, vivere questa situazione come se potesse appropriarsi dell'ultima parte dello spettacolo. In *Galileo all'Inferno*, altro lavoro più recente, 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. È stata una sperimentazione interessante, che si è avvicinata ad altre forme sperimentali di tipo installativo, in cui tuttavia l'interattività non riguardava il pubblico. Il pubblico invece è stato coinvolto in alcuni spettacoli recenti, rappresentati in varie città, che hanno recuperato una teatralità legata all'idea del cantastorie. *Nodi del Mediterraneo* è uno spettacolo live con due musicisti (Alberto Morelli e Tommaso Leddi) che accompagnano i miei commenti sul Mediterraneo con strumenti singolari, ricavati da oggetti ritrovati sulla riva del mare. I racconti sono contrappuntati da una cinquantina di video, girati in varie parti di quest'area geografica, che vengono attivati. Sono materiali brevissimi ma molto efficaci nel descrivere gestualità legate al *saper fare* di questo bacino sociale e culturale che è contraddittorio ma che è anche un serbatoio di tradizioni comuni. Dietro alle mie spalle, come fa un cantastorie appunto, vengono proiettate le icone di tutti questi video che io attivo uno alla volta coinvolgendo direttamente lo spettatore nella scelta. Sono tre esempi di modi diversi per applicare un processo interattivo in scena. Tre narrazioni differenti che si affiancano all'esperienza, anche teatralmente più innovativa, dei nostri *ambienti sensibili*.

E riguardo alla parola come elemento comunicativo-espressivo? C'è poca parola nel vostro lavoro, non avete mai sentito il bisogno di usare la parola scritta insieme alle immagini?

No, non è così, anzi ultimamente con il ciclo *Portatori di storie* la parola è l'asse portante del lavoro. È una parola che non deriva da un testo scritto, ma si valorizza in una dimensione di oralità che è più congeniale a quelle forme di narrazione non lineare che maggiormente utilizziamo. Ciascuna di queste opere si basa su oltre un centinaio di racconti, commenti, ricordi di persone che vivono in un determinato luogo: è una frammentazione che compone il tessuto dentro il quale agisce e si inserisce

Titolo || Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro

Autore || Valentina Valentini; Paolo Rosa

Pubblicato || «Biblioteca teatrale», n° 91-92, luglio-dicembre 2009, Bulzoni editore, Roma

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 5 di 8

Lingua || ITA

DOI ||

la dinamica interattiva. Del resto ho sempre avuto una particolare predilezione per le narrazioni aperte e ho sempre pensato, sin dai tempi de *Il Nuotatore*, che fossero la base per ricostruire una modalità di racconto del mondo contemporaneo. E non è un caso che i testi che abbiamo usato in alcune occasioni siano quasi sempre particolari: provengono dalla neuroscienza, come Alexander Lurija per *Il Mnemonista*, dal mondo della follia, come *Nanof* che scrive sul muro del manicomio, o l'immaginario filmico delirante scritto da Sergio Leone per *Vedute – quel tale non sta mai fermo*.

Ad un certo punto hai incontrato Samuel Beckett.

Beckett è importante perché mi propone sempre il suo silenzio. È vero che scrive parole, ma la sua vera scrittura è la parte di vuoto silenzioso che sta tra le parole. È come se usasse la scrittura non per rivelare, ma viceversa per riportare una scena, un accadimento nel buio, e riporli nell'invisibile. Restituisce al racconto il suo mistero, la profondità in cui si forma. È una dinamica di straordinario interesse in quest'epoca dominata e invasa da racconti di superficie e banalità: Beckett ci nutre di questi vuoti. Quando abbiamo messo in scena *Neither* al teatro dell'opera di Stoccarda, il suo testo, se letto e interpretato nel modo convenzionale, per noi sarebbe stato praticamente una pagina bianca, è teoricamente irrapresentabile. Non c'è nessuna indicazione scenica, non c'è soggetto, non sai chi sta parlando, non sai nemmeno bene cosa stia dicendo. Se però si riesce ad avvicinare il testo in un altro modo, subito emergono i vuoti, i silenzi come elementi espressivi e il vero testo si genera nelle oscillazioni tra il dentro e il fuori, tra luce e ombra. Non sono parole letterarie, ma vuoti e silenzi: materia organica che Beckett è riuscito a collocare tra le parole. Il nostro progetto di messa in scena è partito proprio dal palcoscenico, enorme e totalmente vuoto, da cui affiorano brevi sequenze proiettate, qua e là, come squarci di un mondo beckettiano, di immagini ricorrenti, di rapide apparizioni e di tracce imprigionate nelle tavole del palcoscenico. Tutto ciò in contrappunto con un'orchestra formata da circa cento musicisti e un soprano: un grande pieno fatto sparire rigorosamente nella buca per mantenere il palco libero. È stata una scelta difficile, dura, specie per chi usa un linguaggio multimediale che tende a riempire e a esagerare, ma siamo stati ripagati da un'esperienza bellissima e dà una risposta di pubblico molto gratificante.

Paradossalmente per chi, come noi, usa la luce come elemento della sua scrittura creativa è il buio spesso a essere protagonista. Un po' come il ricorrere del silenzio nelle parole di Beckett. C'è un altro spettacolo che posso citare e che è stato centrato sull'assenza di visibilità: *Delfi*, tratto da un testo poetico di Yannis Ritsos. La scelta di fondo è stata di presentare un palcoscenico immerso totalmente nel buio. Questo nascondeva una scena fittamente popolata di statue di gesso e colonne bianche che evocavano il sito archeologico in cui era ambientato il monologo. Nella scena recitava, sempre al buio, Moni Ovadia. Solo due telecamere agli infrarossi riuscivano a perforare questa cortina d'invisibilità e a restituire agli spettatori, attraverso due monitor, parte di ciò che avveniva sulla scena. Le camere si muovevano sinchronicamente come due occhi e, al di là dei piccoli frammenti che riuscivano ad inquadrare, ci invitavano a immaginare l'insieme della scena o ciò che faceva il personaggio nel momento in cui veniva preso dall'inquadratura. Era il buio il protagonista dell'opera e le voci che provenivano da esso, e i rumori degli inciampi e degli urti delle cose che cadevano e si spezzavano erano la traccia narrativa che alimentava la messa in scena. Il testo segna l'esperienza dentro un'assenza di immagine.

Oltre al testo di Ritsos, ci sono altri testi letterari che ti hanno "illuminato"?

Quando lavoravo a *Il combattimento di Ettore e Achille*, insieme al compositore Giorgio Battistelli, c'è stato un passo dell'*Iliade* che è stato per me folgorante e mi ha fornito la chiave d'accesso alla messa in scena. Studiando e ristiudando l'episodio del momento in cui i due eroi combattono, fuori dalle mura di Troia, il duello definitivo, mi resi conto che a un certo punto della narrazione viene introdotto un cambiamento del punto di vista, dall'esterno all'interno delle mura di Troia, nella casa dove c'è Andromaca, la moglie di Ettore, che con trepidazione segue il duello ascoltando i suoni e capendo da essi cosa sta accadendo. Lei attorniata dalle sue ancelle è vestita di tutto punto, quasi come una sposa, sente i rumori che arrivano da fuori e a un certo punto percepisce che è arrivato il momento tragico per Ettore. Allora, Omero rende in maniera geniale lo stato d'animo dell'eroe descrivendo la sua perdita di sensi, il suo crollare a terra e il suo corpo che pare smaterializzarsi liberandosi da tutti i decori e da tutti i monili che lo impreziosivano. Come se non possedesse più il corpo a trattenerli, gli anelli rotolano via, i nastri si sciolgono e i ricordi di una vita felice si dissolvono. Questo è un passaggio con una forza poetica assoluta in cui non puoi e non serve distinguere il confine tra immagine, parola e suono.

Come si sviluppa la funzione drammaturgia del suono?

Abbiamo collaborato e collaboriamo con molti musicisti e compositori. Abbiamo attraversato il minimalismo ambient di Brian Eno e di Peter Gordon, quello classico di Michael Nyman e Milesi e siamo passati dal contemporaneo di Giorgio Battistelli, di Luca Francesconi e di Ivan Fedele. Abbiamo lavorato su opere di Luciano Berio, Morton Feldman, Nicola Sciarrino e tanti altri, e spesso con Alberto Morelli, Stefano Scarani e Tommaso Leddi. Abbiamo imparato molto da loro, tuttavia un passaggio chiave è nato da un esperimento sonoro che abbiamo fatto noi stessi nell'installazione *Il giardino delle cose*. Registrando i suoni prodotti dalla moltitudine d'oggetti rappresentati nell'opera, abbiamo preso coscienza di come il mondo musicale si potesse generare dall'interno stesso dell'opera, di come potesse prendere forma dalle sue componenti e di quanto diventasse importante per lo sviluppo drammaturgico. Non che non ne fossimo già consapevoli prima, ma lo facevamo attraverso l'esperienza e il valore di un musicista. Farne esperienza direttamente è stata un'altra cosa. L'installazione che ho citato, del 1992, è stata fondamentale, tra le altre cose, anche per questo motivo. Da lì in poi, con l'inizio delle opere interattive e degli ambienti sensibili, i suoni concreti, i rumori rielaborati e la colonna degli effetti divengono elementi insostituibili proprio per assecondare le necessità di una partitura aperta e ricomponibile anche dal caso.

Titolo || Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro

Autore || Valentina Valentini; Paolo Rosa

Pubblicato || «Biblioteca teatrale», n° 91-92, luglio-dicembre 2009, Bulzoni editore, Roma

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 6 di 8

Lingua || ITA

DOI ||

E quindi con Il Giardino delle cose è come se voi aveste scoperto la necessità che l'immagine diventasse un'immagine-sonora?

Diciamo che abbiamo valorizzato tutta la materia sonora scaturita dalla genesi dell'immagine che si trasforma in immagine-suono, in immagine-cosa. Nella serie di *Portatori di storie*, ad esempio, non ci siamo posti il problema della musica perché essa scaturisce intrinsecamente dai suoni e dalla voce delle persone che cantano e che suonano. Così il paesaggio sonoro nasce dallo stesso materiale che abbiamo girato.

La dimensione temporale (un modo di raccontare, far succedere qualcosa, dilatare la durata) è cambiata nei vostri lavori in rapporto alla percezione dello spettatore con le installazioni interattive?

È cambiata certamente, tuttavia è stata ampiamente preparata da tutta la ricerca precedente che riguarda le videoambientazioni. In quei casi il tempo si relaziona fortemente con lo spazio e muta radicalmente la condizione narrativa. Aver dato importanza al concetto d'ambiente come elemento intrinseco dell'opera nel senso che tu spettatore non sei più di fronte a un'opera, ci sei dentro, significava permettere l'evolversi di una dimensione temporale, plasmata direttamente dallo spettatore all'interno di una serie di accadimenti che si susseguivano in concatenazioni sempre differenti. Era il periodo in cui pensavamo al *loop*, a segmenti narrativi video brevissimi e ripetuti, come elemento principale dello sviluppo temporale. La concatenazione dei *loop* agiva in modo sempre differente, dentro un ambiente particolarmente significativo, inducendo lo spettatore a comporre percettivamente la sua storia, invitandolo a farne in qualche modo parte. In pratica si offriva una scatola di montaggio con diverse soluzioni, all'interno di un'atmosfera forte da un punto di vista scenico e spaziale come nei due videoambienti *Il Nuotatore* e *Vedute* del 1984 e 1985. In questi casi il tempo è relativo al tuo coinvolgimento nella storia, al tuo "starci dentro", al tuo essere avvolto da un mondo puntiforme costituito da *loop* che si ripetono. Il fine è quello di trasformare la condizione del pubblico da una semplice situazione spettatoriale a una visionaria. Infatti gli interlocutori che ci siamo immaginati sono persone disponibili a immergersi in modo visionario dentro narrazioni inconcluse. I cento frammenti casuali attraversati dal nuotatore o le dodici immagini in diretta provenienti dalle camere di controllo di *Vedute* non raccontavano di per sé nulla di particolare. Tuttavia l'intensità partecipativa che le immagini dell'installazione richiedevano al visitatore per essere messe in associazione tra loro e per essere coniugate con le atmosfere dell'ambiente interno che le custodivano generava, in quel preciso istante, una storia in cui il fruitore era direttamente coinvolto. I sottotitoli che usavamo – *Il nuotatore, va troppo spesso ad Heidelberg* e *Vedute, quel tale non sta mai fermo* – erano di per sé una dichiarazione d'intenti che la nostra ricerca si voleva confrontare con una componente narrativa che ritenevamo centrale. Una narrazione che aveva necessità di trasformazioni potenti per essere in grado di raccontare il mondo complesso e inquietante che ci trovavamo intorno. Una narrazione che faceva leva su molteplici sensorialità per affrontare l'articolato e indistinguibile panorama della realtà. Ecco perché non era utile, né possibile, una narrazione lineare e ci appariva molto più efficace la dimensione frammentaria, instabile e partecipata dell'"opera aperta".

In tutto questo, sino al 1994 le nostre esperienze, che pur avevano accorciato la distanza tra opera e spettatore, facevano leva ancora su una dimensione percettiva parziale. Permettevano di entrare dentro la narrazione ma senza "toccarla", senza, cioè, poter mutare il flusso degli eventi e senza avvalersi di un'esperienza fisica forte e diretta di quel mondo. *Toccare* è stata la parola chiave che ci ha permesso di transitare nel mondo dell'interattività. La condizione, se posso permettermi una semplificazione, non era più quella di offrire una scatola di montaggio narrativa da combinare nel tempo voluto, ma di far entrare lo spettatore in un ambiente "sensibile" in cui scoprire, per curiosità, le molteplici cose che ne svelavano la natura. È come entrare in casa di qualcuno con l'abitante che dorme. La curiosità ti spinge a frugare nei cassetti della sua storia con la pressione che il proprietario si possa svegliare da un momento all'altro. Un ambiente da agire, da toccare dunque, ma che può reagire in modo inaspettato. Dal punto di vista narrativo si genera, rispetto alle prime esperienze citate, un tempo drammaturgico determinato dalla possibilità che possa accadere da un momento all'altro qualcosa di cui sei responsabile. È stato un passaggio per me formidabile, perché risponde a quel concetto di "scolpire il tempo" con cui Tarkovskij definisce il cinema. Ma in questo caso non è il regista che lo modella, è lo spettatore direttamente, che diviene appunto "responsabile" del suo tempo. Questa è una delle condizioni principali tra le tante che costituiscono queste opere esperienziali come *Tavoli*, *Coro*, *Totale di una battaglia*, realizzate tra il 1994 e il 1996.

Forse ora è più chiaro perché utilizzo la definizione di regista – riprendendo le parole condivise con Andrea Balzola. Nella progettazione diventa centrale l'idea drammaturgica che deve essere capace di disegnare una mappa di embrioni narrativi e di percorsi possibili. La genesi creativa parte dalla messa a punto di una partitura di relazioni tra i linguaggi, l'opera, gli autori e i suoi visitatori. Un'idea drammaturgica che però, diversamente dai modelli tradizionali, non precede più l'evento ma procede con esso, lo pilota e ne è a sua volta pilotato. Vengono scoperte pienamente le possibilità creative e di senso attraverso la performance collettiva del pubblico.

Oggi, nella terza fase del nostro percorso, stiamo cercando di sfruttare il potenziale partecipativo intrinseco nelle tecnologie interattive. I materiali narrativi possono essere determinati dallo spettatore stesso, in modo diretto, nel senso che questi materiali possono essere ripresi, registrati o introdotti dalle persone con le loro scelte rispetto all'opera-processo con cui si relazionano, o in modo indiretto, utilizzando i metadati delle tracce e delle percorrenze generati dalle azioni interattive e memorizzati dalla memoria del sistema.

Questa è per noi una ricerca complessa che deve evitare i tranelli insidiosi di un orizzonte interattivo che mostra delle sfumature particolarmente inquietanti da un punto di vista sociale. È una ricerca infatti che ci ha proiettato direttamente nel

Titolo || Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro
Autore || Valentina Valentini; Paolo Rosa
Pubblicato || «Biblioteca teatrale», n° 91-92, luglio-dicembre 2009, Bulzoni editore, Roma
Diritti || © Tutti i diritti riservati.
Numero pagine || pag 7 di 8
Lingua || ITA
DOI ||

territorio sociale e documentale, come attestano le ultime nostre esperienze di *Portatori di storie* e dell'attività museale che, per noi, sta prendendo sempre più importanza come esperienza artistica.

Il processo di produzione del vostro lavoro, nei vari formati che assume, videomonocanale, film, installazione, progetto scientifico (come l'allestimento del Museo della mente a Santa Maria della Pietà, ex ospedale psichiatrico di Roma), forma e sedimenta una sorta di archivio da cui attingere per riassemblare e far rinascere nuove opere in diversi formati? Ad esempio, inizialmente Mediterraneo è stata un'installazione, poi diventa uno spettacolo di cantastorie. C'è una modalità di riuso del materiale?

Certamente. Questo è sempre avvenuto. I *videoambienti* e, ancor più, gli *ambienti sensibili* hanno una forte relazione con lo spazio che li ospita. Ogni volta che vengono riproposti occorre rigenerare il dialogo con l'ambiente e magari anche le modalità di relazione con il territorio. Diverso è fare una cosa in Cina piuttosto che in Marocco o negli U.S.A. Del resto se pretendi di invitare uno spettatore "dentro" un'opera, è chiaro che devi creare delle condizioni perché questo avvenga. Il fruitore deve potersi riconoscere nell'ambiente attraverso una narrazione aperta e processuale. L'opera che può essere "toccabile" e non "intoccabile" tende a trasformarsi in relazione ad altri elementi dal carattere partecipativo. Differentemente dal concetto di *Post-production* di Nicolas Bourriaud, in cui la figura dell'artista si rimodella su quelle del deejay e del programmatore che utilizza materiale culturale preesistente, proveniente tanto dalle opere di altri artisti quanto dal mondo della comunicazione e dal sistema dei media, queste trasformazioni sono il frutto di una ritualità partecipativa e di rispetto per il luogo fisico che ci ospita. Ci sono delle installazioni che hanno subito cambiamenti sostanziali nel loro manifestarsi.

C'è un'affinità anche con la pratica teatrale. Uno spettacolo è materia vivente, non puoi congelarlo in un'unica formula. Uno dei motivi del distacco con Giorgio Barberio Corsetti credo sia stata determinata dalla mia manifesta delusione quando, dopo l'esperienza di Kassel e di Milano, la *Camera Astratta* si è trasformata in uno spettacolo concepito come un orologio. Capisco che rispondeva anche a una necessità organizzativa, ma lo sentivo sfigurato, come se avesse perduto la patina di imprevedibilità che in alcuni passaggi permetteva sviluppi sempre differenti. Per me è essenziale l'idea di un organismo che continuamente si evolve. Tornando alle installazioni prendiamo come esempio *Dove va tutta sta gente?*, un lavoro che è stato presentato in tanti modi diversi. Il materiale di base è costante, ma a seconda del luogo, dell'occasione, degli interlocutori e persino dell'economia si è modificato. La prima versione era molto complessa e interattiva con l'uso di tre *sliding doors*, poi l'abbiamo ripresentata su dei grandi vetri, allestiti in interno su varie vetrine e sulle finestre delle facciate di vari teatri e, in ultimo, l'abbiamo proiettata sui palazzi. Ora si trova depositata, come opera permanente (nonostante qualche suo clone continui a circolare), al *Museo della mente* perché ci sembrava la cosa più giusta. Rimane permanente in un museo ma dopo aver avuto questa lunga e intensa vita che, in qualche modo, ne ha segnato le trasformazioni.

A differenza di quello che accade oggi, dove un'opera, saltando, spesso, tutto il processo vitale, viene pensata subito per collocarsi in un museo d'arte contemporanea e quindi nasce per morire immediatamente in un mausoleo, noi siamo interessati alla sua vita, al suo entrare in contatto con le persone e a instaurare percorsi relazionali che portano a una trasformazione a opera delle persone. Tutto ciò sarà ancora più accentuato nel momento in cui tecnologie e dispositivi che hanno questa vocazione saranno messi a punto. Già in questa direzione abbiamo fatto alcune esperienze molto significative.

A seconda della diversità dei formati (film, teatro musicale, danza...) il processo di produzione, nel gruppo cambia?

Tecnicamente cambia qualcosa, senza dubbio. Abbiamo maturato in tanti anni di attività e di frequentazione di discipline diverse, spesso praticando i loro confini, una naturalezza che ci permette di spaziare tra tecniche e ambiti differenti. Senza cambiare maschera, ma conservando una coerenza di discorso e di poetica. Abituarsi alle differenze aiuta ad arricchirsi nel travaso che fai da una all'altra. In questi ultimi anni abbiamo avuto varie occasioni per incontrarci con discipline scientifiche, storiche e filosofiche attraverso cui sono maturate riflessioni più fertili di quanto normalmente mi sia capitato nell'ambiente dell'arte. Tra tutte queste differenze si riescono a trovare linee di uguali preoccupazioni, di simili soluzioni, di pensieri in sintonia. Segni di una mutazione così ampia e radicale che investe tutti i punti di vista. Egualmente per l'uso dei linguaggi questa trasversalità può divenire ricchezza se si riesce a superare l'equivoco che essa sia solo sintomo di massima libertà e non di estrema responsabilità, se questi percorsi hanno un senso che li accomuna. Allora l'approccio progettuale e organizzativo non cambierà in modo rilevante, sia che si tratti di un'opera, di un museo tematico, di un libro, un film o uno spettacolo. Nella polifonia estrema della nostra epoca, la regia, simile a una direzione d'orchestra, è indispensabile purché mostri la sua vocazione plurale e sappia costruire un'atmosfera generativa comune e capace di iscrivere nei lavori prodotti, seppur diversi, una sottile scrittura invisibile che li rende efficaci emotivamente. Storaro, in una sua dichiarazione, rivelava come la pellicola secondo lui si imprimeva due volte: la prima con la luce, la seconda con il clima umano ed emotivo che si riscontra in un dato momento tra tutti i partecipanti alle riprese.

Per la progettazione e l'ideazione di un'opera, tu parti da disegni e schizzi che usi nel processo compositivo?

Sì, fa parte della mia formazione, perché il disegno è il primo atto di un pensiero che si concretizza, la sua prima uscita. Lo schizzo è quindi la genesi di un embrione che mostra tutta la sua tenera incompiutezza e la sua fragilità. In questo il disegno progettuale, che non vuole essere descrittivo, diviene una cosa in sé capace di mostrare, per me, un'irresistibile bellezza e una formidabile capacità comunicativa nel momento in cui diviene pubblico e incontra gli altri incominciando la sua vita di progetto. Lavorando in una sorta di piccola comunità, come è Studio Azzurro, il disegno è diventato anche una lingua. Per raccontare una cosa, se faccio un disegno ci impiego dieci secondi, se devo spiegarla a parole, dopo due ore non sono sicuro

Titolo || Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro

Autore || Valentina Valentini; Paolo Rosa

Pubblicato || «Biblioteca teatrale», n° 91-92, luglio-dicembre 2009, Bulzoni editore, Roma

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 8 di 8

Lingua || ITA

DOI ||

che la persona con la quale sto parlando abbia capito. Il disegno è diventato una sorta di linguaggio interno in cui si trasferiscono sensazioni ancora informi e incompiute. Spesso quando lavori in gruppo hai bisogno di trasferire qualcosa che non sai ancora dire, che non sai ancora mettere a fuoco. Il disegno è uno strumento straordinariamente utile.

Il disegno è il primo momento di confronto e di progettualità, cosa fa seguito a questa fase nel processo produttivo?

Nello Studio si lavora contemporaneamente a più progetti, quindi come si procede? Si lasciano delle tracce, quasi sempre disegni, che aleggiano come in sospensione. A un certo punto qualcuno interviene e ne modifica la traiettoria. Per me, lasciare in sospensione un progetto è anche un modo per liberarmi il pensiero, di fargli fare un passo ulteriore. Si lanciano dei semi e non si pretende che subito diventino una pianta, lasci che il tempo di crescita passi e crei una distanza opportuna in modo che questo piccolo seme possa cominciare a relazionarsi con gli altri e a nutrirsi di altre sostanze per cominciare a diventare grande. È un modo per attivare una progettazione che, sin dall'inizio, deve essere condivisa.

Si verifica uno scarto forte tra la tua idea e quello che diventa la sua realizzazione passando per il collettivo? È come se l'apporto degli altri ti portasse da tutt'altra parte o trovi sempre un processo di decantazione dell'idea?

La riprova della positività di un percorso creativo sta proprio nella misura del trasformarsi vicendevolmente. Cambio io e cambia il percorso, reciprocamente. Non posso pensare a un progetto interamente prefigurato il cui unico fine è quello di essere realizzato. Il progetto è una valigia, ti prepari a un viaggio ma il viaggio deve essere compiuto. Nella parte progettuale devo preparare il bagaglio, devo sapere cosa mettere dentro, immaginare che cosa mi potrà essere utile, ma non lo posso confondere con l'imprevedibilità dell'avventura fisica che mi proporrà cose inimmaginabili. Mi aspetto proprio che dalla percorrenza fisica avvenga la trasformazione, mia e dell'opera. Alla fine, se il progetto culturale, se l'intenzione erano validi, ritroverai tutte le corrispondenze, anche rispetto all'intuizione originaria, con in più l'arricchimento dell'esperienza diretta.

C'è da aggiungere inoltre che la nostra attività è molto complessa ed è difficile poterla controllare in tutte le sue parti. Devi delegare alcuni aspetti, fossero anche solamente quelli tecnici. Non c'è più quell'afflato fisico del "creare", quell'atto così personale e intimo che ha dovuto prendere un'altra forma, che risiede nella bellezza dell'esplosivo, del procedere pubblico, nell'aprirsi ad altri punti di vista e nell'uscire un poco da sé. E assicuro che tutto ciò non è meno coinvolgente e bello. È solo diverso.

Il discorso del processo drammaturgico e della regia si manifesta in modo ancora più evidente nelle progettazioni museali che stiamo conducendo in questi ultimi dieci, quindici anni. Nel percorso che abbiamo fatto, siamo passati dal pensare i Musei come veicoli di un'arte applicata (fai delle sperimentazioni e poi le applichi a questi contesti puramente funzionali) a considerarli come degli ambiti che non solo hanno notevolmente contribuito a creare il nostro percorso sperimentale, ma ne fanno totalmente parte. L'attenzione territoriale che stiamo sviluppando negli ultimi anni deriva principalmente da queste esperienze che abbiamo realizzato sul campo (il Museo della Resistenza a Fosdinovo, quello della cultura occitana nel Forte di Vinadio, il progetto per il Riwaya Bethelam Museum in Palestina e altri) e dall'incontro con centinaia di persone, con i loro racconti, le loro storie e le loro emozioni. Abbiamo fatto un lavoro con le comunità, con le tradizioni, con la memoria. Ricerche portate avanti sempre con degli specialisti: antropologi, storici, archeologi, psichiatri. Così si è messo a punto il passaggio dall'idea di *museo di collezione* a quella di *museo di narrazione*, sfruttando le possibilità di un linguaggio e di una cultura multimediale che favorisce lo sviluppo drammaturgico spazio-temporale all'interno degli ambienti museali. Un linguaggio che può raccontare recuperando in modo efficace anche le fonti orali all'interno di uno spazio partecipato e di socialità, capace di sfruttare appieno le potenzialità dell'interattività e della rete investendo le componenti emotive ed esperienziali. Concepire un Museo è come progettare un affresco perché ha la stessa condizione di committenza, gli stessi vincoli tematici e scientifici e le medesime finalità di apprendimento e di relazione territoriale. Inoltre la condizione immersiva e ambientale è spiccatamente narrativa. Considero tali vincoli un'opportunità di scambio i cui paletti costituiscono regole di confronto stimolanti, quanto i presupposti estetici, ben più severi, che pare abbiano generato i capolavori della nostra storia dell'arte. Preferisco misurarmi con alcune regole chiare piuttosto che pensare di operare in una libertà tanto assoluta quanto illusoria. In più ho la sensazione di fare qualcosa che immediatamente influisce nel sociale, crea dialogo con pubblici diversi e inoltre prefigura un canale di veicolazione e di produzione dell'arte inatteso e del tutto estraneo alla circuitazione canonica del museo o galleria di arte contemporanea. In fondo un artista, un regista – a questo punto le denominazioni possono essere le più svariate – non solo deve fare opere d'arte ma anche, suggerisce Jacques Derrida, costituire nuovi paradigmi per comprendere gli aspetti innovativi e di cambiamento contenuti in esse e proporre nuove modalità di veicolazione e di dialogo con le persone.

Roma, 18 febbraio 2009

Trascrizione di Noemi Pittaluga

BT
91-92
2009

BIBLIOTECA TEATRALE

BULZONI

BIBLIOTECA TEATRALE

Rivista trimestrale di studi e ricerche sullo spettacolo

NUOVA SERIE



I MODI DELLA REGIA NEL NUOVO MILLENNIO

Aleksandra Jovičević, Annalisa Sacchi / *Presentazione* □ Aleksandra Jovičević / *Nuove prassi della regia nel teatro contemporaneo e nelle arti performative. Estetica o freudiana* □ Valentina Valentini / *La regia nel secondo Novecento: aporie e discontinuità* □ Annalisa Sacchi / *Spettacolo modello e spettatore qualsiasi. Per una politica dell'anonimato nel teatro di regia contemporanea* □ Aleksandra Jovičević / *A Museum for Our Perceptions. Conversations with Heiner Goebbels* □ Annalisa Sacchi / *«Estetica e tutto»*. Conversazione con Romeo Castellucci □ Annalisa Sacchi / *«It'll Be Your Mirror»* □ Valentina Valentini / *La vocazione plurale della regia. Conversazione con Paolo Rosa* □ Marco Pustianaz / *Essere regista significa non essere parte dello spettacolo. Intervista a Tim Etchells (Porced Entertainment)* □ Tim Etchells / *Unprevedibile* □ Tiago Bartolomeu Costa / *La danza, il teatro e l'intelligenza della materia. Intervista a João Fiadeiro* □ Valentina Valentini / *Sulla drammaturgia delle installazioni multimediali. Conversazione con Bill Viola* □ Annalisa Sacchi / *L'iper-reale e l'emozione. Conversazione con Alvis Hermanis* □ Ursi Borer / *Jérôme Bel: un'intervista* □ Jean-Paul Marguier / *Sul motivo. Studio su ricerche del Théâtre du Radeau* □ Armando Menicacci / *La costruzione della molteplicità. Conversazione con Rachid Ouramdane* □ Giorgio Barberio Corsetti / *«Il teatro oggi ha a che fare con l'ignoto»* □ Heiner Goebbels / *Quello che non vediamo ci attrae. Quattro testi su Call Cuna in the Box dei Rimini Protokoll* □ Antonino Pinlo / *«Campone in scena» e come stare dentro una partitura musicale. Intervista a Cesare Ronconi* □ Ana Vujanović / *Il teatro community-specific di Arpad Schilling e del gruppo Kestakoe: è veramente ancora teatro?* □ Francesca Magnini / *Inside Movement Knowledge - Lab*4. Un laboratorio di ricerca per la registrazione e la trasmissione della coreografia contemporanea*

BT 91-92 luglio-dicembre 2009

BULZONI EDITORE



BULZONI EDITORE
Via dei Libani 14 - 00185 Roma

IT ISSN 0045-1959

€ 25,00