

Il valore poietico del corpo nel videoteatro di Studio Azzurro

Chiara Borgonovo
(Università Vita-Salute San Raffaele di Milano)
c.borgonovo2@studenti.unisr.it

Articolo sottoposto a *double blind peer review*

Title: The Poietic Value of the Body in Studio Azzurro's Video Theatre

Abstract: The paper explores the poietic value of the body in the work of Studio Azzurro, a Milanese artist collective emerged in Italy in the early 1980s. It investigates the convergence of technology, the human body, and theatrical expression, focusing on the use of video as an integrated dramaturgical element, from early video-environments to the collaboration with actor and director Giorgio Barberio Corsetti. Through a detailed analysis of *Prologo a diario segreto contraffatto* (1985) the paper discusses the transformation of video into a dynamic space that intersects and overlaps with the physical realm. This interplay of bodily and electronic images exemplifies the dissolution of boundaries between viewer and technological medium, reality, and the space of thought. Drawing upon Heidegger's notion of technology as a mode of revealing, the paper underscores Studio Azzurro's pioneering role in the invention of video theatre, where the body acts as a catalyst, uncovering the poetic essence of technology.

Keywords: performance; video art; media art; materiality; real-virtual continuum.

*Che ha da fare l'essenza della tecnica con il disvelamento?
Rispondiamo: tutto.*

Martin Heidegger, *La questione della tecnica*

1. *Corpo, spazio, drammaturgia*

Il percorso di Studio Azzurro prende le mosse all'inizio degli anni Ottanta a partire dalla confluenza di diversi interessi di ricerca, quali cinema, fotografia e arti visive, incarnati dai suoi fondatori e primi animatori, Paolo Rosa, Fabio Cirifino e Leonardo Sangiorgi¹.

¹ Nato dal convergere di diverse esperienze e vocazioni, da sempre Studio Azzurro si concepisce come un «laboratorio di ricerca artistica». A questo proposito, si veda la Biografia del collettivo,

Il gruppo articola la propria poetica all'insegna di una comune vocazione per l'esplorazione del potenziale espressivo dei nuovi linguaggi mediali e, tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta, arriva a concepire il rapporto con il dispositivo tecnologico in modo del tutto inedito rispetto alle coeve esperienze artistiche. A partire dalle prime sperimentazioni con il video, il *medium* tecnologico è inteso da Studio Azzurro come un'entità stratificata e complessa, da decostruire nei suoi elementi sintattici minimali prima ancora di poterne approfondire la dimensione poetica.

In questo senso, quella abbracciata dal collettivo milanese è una visione del rapporto con la tecnologia che ne supera la mera concezione strumentale per iscriversi piuttosto in un orizzonte generativo, *poetico-poietico*, che guarda ai dispositivi nel senso della *techne* (τέχνη), ovvero di un fare o un sapere artigianale e artistico inteso in primo luogo come un «modo del conoscere»². Nel complesso e controverso pensiero di Martin Heidegger sulla questione della tecnica, emerge, tra varie considerazioni critiche, una specifica valenza conoscitiva della tecnica, intesa come *techne*, assimilata all'idea di *poiesis* (ποίησις) e identificata come forma primaria di avvicinamento alla verità metafisica, l'*aletheia* (ἀλήθεια), letteralmente non-nascondimento, rivelazione. Secondo il filosofo tedesco, ciò che si rivela come immediatamente presente in questo processo di disvelamento sono innanzitutto i corpi con la loro fisicità: è interessante notare che proprio in questo senso va l'attività di Studio Azzurro, nella ricerca di una verità che si svela a partire dalla materialità del corpo e dalla sua relazione con l'ambiente³.

Sin dalle prime installazioni video concepite da Studio Azzurro, infatti, lo spazio interno allo schermo si proietta verso l'esterno per abitare il mondo sensibile del corpo e generare un coinvolgimento sensoriale e immaginativo del fruitore, all'insegna di una dinamica performativa che diventa ben presto la cifra distintiva del lavoro del collettivo⁴.

pubblicata sul sito web dello studio: <https://www.studioazzurro.com/biografia/> (ultima consultazione 20 dicembre 2023). Ispirandosi al modello della bottega rinascimentale, Studio Azzurro si oppone programmaticamente all'ideale individualista dell'artista come "genio" isolato, per coltivare una vocazione plurale e pluralista, aperta alle sollecitazioni e collaborazioni esterne.

² M. Heidegger, *Corpo e Spazio. Osservazioni su arte-scultura-spazio*, a cura di F. Bolino e H. Heidegger, Il melangolo, Genova 2004, pp. 25-27. Il testo di *Corpo e Spazio* consiste nella trascrizione di una conferenza tenuta da Martin Heidegger il 3 ottobre 1964 in occasione della mostra personale dello scultore berlinese Bernhard Heiliger presso la galleria *im Erker* a St. Gallen.

³ *Ibidem*. Rievocando il significato aristotelico di *ποίησις* come sinonimo di arte, Heidegger osserva come: «Da *ποίησις* proviene la nostra parola *Poesie*, poesia. Ogni arte è, nel modo che le è proprio, poesia» (*Ivi*, p. 37). In questo senso, Heidegger connota l'essenza dell'arte come fondamentalmente poietica, legata all'atto di svelare, ovvero di "portare fuori da sé". Pare molto significativo sottolineare che tale essenza rivelatrice e generatrice di nuove esperienze propria dell'arte sia descritta in termini molto simili a quelli dello svelamento heideggeriano nel saggio-manifesto di Paolo Rosa e Andrea Balzola, intitolato *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica* (Feltrinelli, Milano 2011).

⁴ D. Cavallo, *Il videoperformer*, in *Mutazioni elettroniche: le immagini di Studio Azzurro*, a cura di D. De Gaetano, Universale/Cinema 12, Mediateca del Cinema Indipendente Italiano, Torino-Lindau 1995, p. 61.

In *Luci di inganni* (1982), ufficialmente il primo progetto dello studio ideato su proposta di Ettore Sottsass, undici oggetti della collezione Memphis sono presentati grazie alle interferenze immaginifiche di altrettanti televisori a essi accostati⁵. I video trasmessi da ciascun monitor veicolano immagini pensate per dialogare con i singoli oggetti, bucando metaforicamente il confine dello schermo per popolare lo spazio tridimensionale in un gioco di continue variazioni⁶.

Questa particolare vocazione allo “scorniciamento”, che porta le immagini elettroniche a varcare la soglia dei monitor, conferisce ai primi lavori dello studio una specifica valenza ambientale, che porta gli artisti a coniare un lessico specifico per connotare le proprie operazioni: al termine “videoinstallazione” Studio Azzurro preferisce la definizione di “videoambientazione” o “videoambiente”⁷. A differenza dell’installazione, infatti, il videoambiente non si pone mai come una monade isolata nello spazio, ma è esso stesso generatore di una spazialità che corre dentro e fuori lo schermo, rompendo idealmente la barriera tra «reale e immaginario»⁸.

Nella videoambientazione «gli schermi galleggiano in uno spazio, che è un po’ scenario ricostruito e un po’ interno vero di edificio; dove si muove non più il pubblico, ma il visionario; dove la narrazione non è messa in scena, ma messa nello spazio»⁹. Uscendo da un’ottica propriamente cinematografica, Studio Azzurro crea un «cinema ambient»¹⁰ che rompe qualsiasi atteggiamento di passività fruitiva per riattivare lo sguardo di un pubblico di visionari, quasi degli *Einbilder* flusseriani, nel senso di soggetti attivamente partecipi del processo immaginifico¹¹.

⁵ Il Gruppo Memphis o Memphis Milano è lo studio collettivo di design fondato da Ettore Sottsass con Martine Bedin, Aldo Cibic, Michele De Lucchi, Natalie Du Pasquier, Matto Thun, e George Sowden. Lo studio è attivo tra il 1981 e il 1987 e a esso si associano numerosi architetti e designer, tra cui Andrea Branzi, Shiro Kuramata, Marco Zanini, Peter Shire, Gerard Taylor, Masanori Umeda, Arquitectonica, Michael Graves, Hans Holleim, Arata Isozaki e Javier Mariscal. A questo proposito si veda <https://memphis.it/it/storia/> (ultima consultazione 20 dicembre 2023).

⁶ Il videoambiente *Luci di inganni*, presentato per la prima volta nel 1982 presso lo showroom ARC-74 di Milano, è stato ripresentato – in forma rivisitata – nell’ambito di due recenti mostre: *Enlightened* (Milano, Galleria Memphis Milano, 13-23 aprile 2023) e *Arte e design. Design è arte* (Gallarate, MAGA, 13 ottobre 2024-2 marzo 2025). Su *Luci di Inganni* e l’orientamento della ricerca artistica di Studio Azzurro nei primi anni Ottanta si vedano: V. Fagone, Studio Azzurro, P. Gordon, *Il Nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)*, Centro di documentazione di Palazzo Fortuny, Venezia 1984; *Studio azzurro: percorsi tra video, cinema e teatro*, a cura di P. Rosa e V. Valentini, Electa, Milano 1995, in particolare *La scoperta degli inganni*, pp. 19-26; De Gaetano, *Mutazioni elettroniche*, cit., pp. 124-126.

⁷ A proposito del tema dello scorniciamento si veda A. Pinotti, *Alla soglia dell’immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino 2021.

⁸ *Studio Azzurro: percorsi*, cit., p. 47.

⁹ *Ivi*, pp. 47-48.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ *Ibidem*. Nell’edizione italiana V. Flusser, *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Fazi Editore, Roma 2009, il termine tedesco «Einbilder», utilizzato dal filosofo Vilém Flusser in riferimento ai produttori di immagini tecniche, è tradotto letteralmente come «uniformatori». Tuttavia, molto più efficace è la traduzione come «envisioners» proposta nell’edizione in lingua inglese, V. Flusser, *Into the Universe of Technical Images*, Electronic Me-

I primi videoambienti contemplanò aspetti drammaturgici finalizzati alla costruzione di un universo teatrale fatto di immagini che travalicano i confini del monitor alla ricerca di un contatto con lo sguardo incarnato del fruitore, con la sua corporeità¹². Tale elemento diventa fondamento programmatico della ricerca di Studio Azzurro, che si propone di ricomporre «quella separazione tra realtà e immaginazione che è una delle caratteristiche della nostra epoca»¹³.

La volontà di ricucire l'apparente frattura tra ambiente e corpo, scena e azione, rappresenta del resto un elemento centrale nel teatro di ricerca dei primi anni Ottanta, che – come ricorda Valentina Valentini in un saggio scritto alla fine del decennio – vuole perseguire l'ideale superamento dei limiti del palcoscenico teorizzato da Sergej Ejzenstejn per «collegare l'uomo e il suo ambiente in un'unica complessa visione»¹⁴. In questo intento rientra anche l'exasperazione della corporeità, che aveva caratterizzato la recitazione teatrale dagli anni Settanta in stretta connessione con i coevi sviluppi della *bodyart*, e che successivamente arriva a confrontarsi con il dispositivo tecnologico e la sua capacità di farsi produttore di rappresentazioni¹⁵.

Sulla base di questa vicinanza tra videoarte e teatro, fondata su un comune intento programmatico di superamento dei limiti imposti ora dallo schermo ora dal palcoscenico, la vicenda di Studio Azzurro si trova a convergere con quella dell'attore e regista Giorgio Barberio Corsetti e della sua compagnia teatrale. Dopo lo scioglimento de *La Gaia Scienza*, la compagnia post-avanguardista fondata nel 1975 insieme a Marco Solari e Alessandra Vanzi, Barberio Corsetti porta avanti una linea di ricerca che pone particolare enfasi sulla costruzione di uno spazio dinamico, nel quale ogni necessità di rappresentazione è soppiantata dalla presenza viva e palpitante del corpo sulla scena¹⁶.

In questo senso, la collaborazione con Studio Azzurro nasce e si sviluppa in modo molto naturale, innescando quella che gli artisti stessi hanno definito una «perfetta simbiosi»¹⁷, indicativa della vocazione interdisciplinare del collettivo milanese.

dations, v. 32, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011, che ben rispetta il significato del verbo «(sich) einbilden», ovvero «immaginare».

¹² D. De Gaetano, *Mutazioni elettroniche*, cit., p. 61.

¹³ Studio Azzurro, *Fuori dallo schermo*, in Studio Azzurro e Giorgio Barberio Corsetti, *La camera astratta: tre spettacoli tra teatro e video*, Ubulibri, Milano 1988, p. 7.

¹⁴ V. Valentini, *Prologo elettronico: fluidità e trasparenza*, in Studio Azzurro e G. Barberio Corsetti, *La camera astratta*, cit., p. 17.

¹⁵ A questo proposito si veda C. Vincentini, *Storia della recitazione teatrale. Dal mondo antico alla scena digitale*, Marsilio, Venezia 2023, pp. 644-652.

¹⁶ «È importante considerare il nostro modo di usare il corpo, perché corrisponde a un modo di stare dentro e fuori, che fa parte della tradizione del lavoro della Gaia Scienza prima e del mio dopo. È un modo di esserci e nello stesso tempo di lasciarsi andare, di tenere ma di non concludere mai, di non fermare mai il senso, di lasciarlo correre; compiere un gesto che è di danza e nello stesso tempo un gesto recitato, un movimento che porta un senso, che però non viene mai fermato e definito. È un senso forte perché contiene l'emozione, però non vuole esprimere quel segno per portare quel significato, semplicemente si pone come senso, come andamento», G. Barberio Corsetti, *Attraverso il mare di ghiaccio*, in Studio Azzurro e G. Barberio Corsetti, *La camera astratta*, cit., p. 21.

¹⁷ *Studio Azzurro: percorsi*, cit., p. 57.

In un momento di fondamentale ridefinizione dell'immagine, si apre così la pionieristica stagione del videoteatro con cui Studio Azzurro sperimenta l'ibridazione di due ambiti di ricerca che sino ad allora correvano paralleli. Ciò che ne scaturisce è un universo di immagini in movimento, a metà strada tra il cinematografico e il performativo, dove la materialità dei corpi – umani e macchinici – assume una fondamentale valenza poetica in quanto catalizzatrice e attivatrice di esperienze¹⁸.

2. *L'invenzione della doppia scena: mondo esteriore, spazio interiore*

Nel 1985, dopo alcune iniziali collaborazioni con Giorgio Barberio Corsetti prima, per il film *L'osservatorio nucleare del Signor Nanof* (1985), e con gli attori de La Gaia Scienza poi, per il videoambiente *Vedute – Quel tale non sta mai fermo* (Venezia, Palazzo Fortuny 1985), l'esperienza del videoteatro vede propriamente la luce con *Prologo a diario segreto contraffatto* (1985), uno spettacolo in quattro atti ideato da Studio Azzurro in sinergia con la nuova compagnia teatrale fondata da Barberio Corsetti nello stesso anno.

La performance va in scena al Teatro La Piramide di Roma nel dicembre 1985, dopo appena una settimana di preparazione, tra prove e allestimento. Nonostante la genesi rocambolesca, tale esperienza dà prova della profonda sintonia instauratasi tra i due gruppi di lavoro, tanto che da semplice “prologo” a uno spettacolo in programma per la stagione successiva, si trasforma in un'opera autonoma, embrione di tutta la successiva esperienza (video)teatrale di Studio Azzurro¹⁹.

¹⁸ Il complesso gioco tra la fisicità del corpo e quella del dispositivo rappresenta una cifra identitaria del lavoro di Studio Azzurro, per cui il *medium* tecnologico si pone innanzitutto come attivatore di esperienze incarnate e generatore di una spazialità pensata in funzione del dialogo tra corpi. Si tratta di un elemento che apre a un più ampio ordine di riflessioni sul valore della materialità nelle opere di *media art*: dal suo impatto sull'esperienza estetica alla sua importanza nell'orientare scelte di tipo curatoriale, archivistico e conservativo. A questo proposito si vedano: T. Caianiello, *Materializing the Ephemeral. The Preservation and Presentation of Media Art Installations*, in *Media Art Installations Preservation and Presentation. Materializing the Ephemeral / Medienkunst Installationen Erhaltung Und Präsentation: Konkretionen Des Flüchtigen*, a cura di R. Buschmann e T. Caianiello, Reimer, Berlin 2013; H. Hölling, *Paik's Virtual Archive: Time, Change, and Materiality in Media Art*, University of California Press, Oakland 2017; *Video Theories: A Transdisciplinary Reader*, a cura di D. Daniels e J. Thoben, Bloomsbury Academic, New York, 2022. In quest'ottica, il videoteatro e in generale l'opera di Studio Azzurro, con la sua specifica valenza performativo-teatrale, esemplificano perfettamente non solo la stretta parentela tra le opere di *media art* e le cosiddette arti allografiche (definizione di N. Goodman, *Languages of Art. An Approach to a Theory of Symbols*, Hackett Publishing, Indianapolis 1976), peraltro già sottolineata in molti studi recenti (a partire da P. Laurenson, *Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-Based Media Installations*, in “Tate Papers”, n.6, 2006), ma anche l'importanza dell'aspetto intermediale. Quest'ultimo emerge nella reinterpretazione del valore *poetico-poietico* del corpo come un invito a riflettere criticamente sul nostro rapporto con il dispositivo tecnologico. A questo proposito, si segnala il recente articolo di F. Pola, *Il tappeto, la mappa, le voci nell'opera di Studio Azzurro da Coro a Il confine dei corpi*, in «La Valle dell'Eden», n. 41, 2023.

¹⁹ A partire da questo “Prologo elettronico” – primo titolo menzionato nel contratto di distribuzione dello spettacolo – la collaborazione con la compagnia di Barberio Corsetti si articola in una

Per molti aspetti il videoteatro si configura come la naturale evoluzione degli elementi drammaturgici già insiti nei primi videoambienti. L'idea di un cortocircuito tra spazio reale e immaginario prende corpo nella scissione materiale dello spazio scenico, condizione necessaria al superamento della barriera tra mondo esteriore e spazio interiore.

Tale intuizione è portata alle estreme conseguenze ne *La camera astratta* (1987), opera conclusiva della trilogia ideata con Barberio Corsetti, dove il mondo di immagini proiettato dai monitor riesce a trasportare il pubblico in uno spazio puramente mentale: la “camera astratta” del pensiero.

Tuttavia, è con *Prologo* che questa idea vede la luce e per la prima volta attrici e attori alternano sul palco una presenza fisica e una “in immagine”, quest'ultima mediata da un sistema di telecamere e di monitor televisivi. Ciò è reso possibile grazie all'invenzione della “doppia scena”, ovvero una suddivisione dello spazio drammaturgico in una scena visibile, scenograficamente essenziale e in una nascosta allo sguardo del pubblico ed esposta unicamente a quello di un sistema di tredici telecamere, che riprendono le azioni dei performer mentre si muovono su un set parallelo, collocato dietro le quinte, per trasmetterle in presa diretta sugli schermi presenti in scena.

Durante i quattro atti della performance, il cast della compagnia di Barberio Corsetti alterna la sua presenza *on* e *off stage*, apparendo ora in carne e ossa davanti al pubblico, ora come serie di immagini elettroniche ingabbiate nelle cornici dei monitor. In alcuni punti previsti della performance le due dimensioni si incontrano e si confrontano direttamente sul palco, generando un vertiginoso cortocircuito tra la presenza materiale del corpo e la sua immagine disincarnata.

La scena principale, quella visibile, diventa il punto di contatto tra la fisicità del corpo in scena e la sua evanescente immagine virtuale, mediata dal dispositivo tecnologico. Attrici e attori non scompaiono mai alla vista, ma quando si muovono sul secondo set dietro le quinte assumono una presenza propriamente “tele-visiva”, manifestazione di una «lontananza incolmabile tra immagine e presenza»²⁰. Sebbene tale set si trovi solo a pochi passi dal palcoscenico e suoni e rumori non amplificati giungano comunque in platea, quella che si genera tra i due spazi è una distanza puramente mentale, data dalla negazione della presenza incarnata del corpo sulla scena.

trilogia, composta dagli spettacoli *Correva come un lungo segno bianco* (1986), riletture dell'*Orfeo* di Rainer Maria Rilke, e *La camera astratta*, che, dopo il debutto a Documenta 8 (Kassel, 1987), ottiene l'ambito premio Ubu. A questo proposito si veda: Studio Azzurro e G. Barberio Corsetti, *La camera astratta*, cit. Il soprammenzionato contratto di distribuzione è oggi conservato presso l'archivio di Studio Azzurro e fu registrato da *The Tape Connection*, iniziativa per la promozione e distribuzione della videoarte fondata a Roma da Maia Giacobbe Borrelli; a questo proposito si veda *Cronologia della videoarte italiana 1952-1992*, a cura di V. Catricalà e L. Leuzzi, in M. M. Gazzano, *Kinema. Il cinema sulle tracce del cinema*, Exorma, Roma 2012.

²⁰ G. Barberio Corsetti, *Drammaturgia ed elettronica. Spazio, tempo, attore*, in Studio Azzurro e G. Barberio Corsetti, *La camera astratta*, cit., p. 11.

Tale separazione è accentuata dalla freddezza dell'immagine elettronica, che fa da contraltare al calore dei corpi vivi sulla scena, la cui presenza tumultuosa si scontra con la gelida superficie dei monitor. La qualità "fredda" dell'immagine video è in parte dettata dalle caratteristiche tecniche del medium prescelto e da precise scelte nella direzione della fotografia, ma allo stesso tempo si combina con una particolare tensione che percorre i corpi ripresi dall'occhio della telecamera²¹. I loro movimenti sono misurati e meccanici: sono corpi prigionieri, spersonalizzati, a metà strada tra l'umano e la macchina; dei «cyborg in presa diretta», secondo la fantascientifica definizione coniata da Paolo Rosa²²; corpi «senza organi» – come li chiama Barberio Corsetti – che ubbidiscono alle «leggi meccaniche di rapporti astratti con le telecamere in ripresa»²³.

In questo senso, le azioni che si consumano dietro le quinte si configurano come proiezioni di uno spazio immaginario, mentale e metaforico. Un teatro di immagini collocato fuori dal tempo, popolato da sogni, ricordi e corpi colti nell'atto di pensarsi davanti alla telecamera. Secondo Barberio Corsetti, il corpo rinnegato ed escluso dalla scena innesca così un «doppio senso, una capacità dell'attore di guardarsi da solo, di farsi spettatore di se stesso», ovvero di guardarsi dall'interno, mentre è al contempo guardato dall'esterno. Una duplicità di sguardo che, secondo il regista, può trovare la sua realizzazione unicamente grazie alla mediazione tecnologica²⁴.

Dalla loro prima comparsa sugli schermi, i corpi che si muovono come ombre dietro le quinte sono frammentati nella loro unità: si arrampicano su griglie fuori scena che corrispondono all'intelaiatura dei monitor, dando così l'impressione di aggrapparsi alla struttura di televisori costruita al centro del palco. Se nel primo atto le sagome di questi corpi sono interrotte e spezzate dalle cornici dei monitor, la loro decostruzione si fa sempre più radicale con lo svolgersi della performance: gli schermi in movimento sul palco arrivano a trascinare con sé frammenti di corpi scomposti, rendendo impossibile la loro ricomposizione, finché questi finiscono per ruotare disarmonicamente su se stessi, come nel movimento di un obiettivo fotografico che non riesca più a mettere a fuoco il proprio soggetto.

²¹ Questa particolare qualità "glaciale" dello schermo si lega, oltre che a una particolare scelta nella direzione della fotografia, all'utilizzo di monitor a tubo catodico da 26 pollici, un formato – ormai caduto in disuso – che si distingue per la pronunciata curvatura dello schermo. Tale elemento, in combinazione con la qualità fluorescente dell'immagine tipica di questi dispositivi, costituisce una cifra poetica identitaria della performance, difficilmente replicabile con mezzi contemporanei. Per questa ragione, nel caso di una nuova messa in scena della performance, la materialità di supporti e formati originari meriterebbe di essere presa attentamente in considerazione. A questo proposito si vedano: P. Laurenson, *The Management of Display Equipment in Time-Based Media Installations*, in «Studies in Conservation», n. 49, fasc. sup2, 1 settembre 2004, pp. 49-53; P. Laurenson, *Authenticity, Change and Loss*, cit.; T. Caianiello, *Materializing the Ephemeral*, cit.; *Conservation of Time-Based Media Art*, a cura di D. Engel e J. Phillips, Routledge/Taylor & Francis Group, London 2023.

²² P. Rosa, *L'invenzione della doppia scena*, in *Studio Azzurro: percorsi*, cit., p. 53.

²³ G. Barberio Corsetti, *Drammaturgia elettronica*, cit., p. 12.

²⁴ *Ivi*, pp. 12-13.

Dall'altra parte, invece, i corpi delle attrici e degli attori che calcano il palcoscenico, tra i quali anche lo stesso Barberio Corsetti, sono corpi organici e carichi di una vitalità dirompente. Soffiano nuvole di polvere, danzano balli infuocati, battono con veemenza mani, piedi, braccia, gambe e torso sul palco, indossano protesi che ne amplificano la gestualità, sputano acqua e impugnano bottiglie di vetro che utilizzano come strumenti sonori.

In tutto questo, la distanza del palco dalla platea è volutamente ravvicinata, sia al fine di garantire una buona visibilità dei monitor, sia per consentire quella prossimità necessaria a innescare una sollecitazione sensoriale, un vero e proprio *material engagement* del pubblico, che scaturisce dalla vicinanza tra corpi²⁵. In questo senso, i monitor non sono trattati come semplice scenografia, ma rivestono un'importanza drammaturgica fondamentale, paragonabile a quella degli attori con cui si muovono sul palco, imponenti nella loro mobile fisicità²⁶.

È così che l'invenzione della doppia scena si sostanzia nel rapporto tra corpi umani e macchinici, la cui prossimità acuisce il contrasto tra il corpo fisico e la sua immagine elettronica.

3. *L'essenza rivelatrice della tecnica*

Grazie all'esempio di *Prologo a diario segreto contraffatto* (1985) è dunque possibile riconoscere il valore *poetico-poietico* che il medium tecnologico assume nella produzione di Studio Azzurro, all'intersezione tra video, corpo e teatro.

Grazie al contributo del collettivo milanese, infatti, l'esperienza del teatro sperimentale dei primi anni Ottanta si arricchisce con l'introduzione dell'immagine in movimento quale elemento chiave nella drammaturgia di opere che elevano il dispositivo tecnologico a medium artistico, esaltandone l'essenza rivelatrice.

In particolare, nell'opera di Studio Azzurro il monitor televisivo cessa di essere semplice veicolo di immagini preesistenti per agire come «un vetro su cui traspaiono corpi che vi si interpongono sull'istante, in diretta e dal vivo»²⁷.

²⁵ Nel contratto di riproduzione di *Prologo*, in occasione delle successive messe in scena tra Studio Azzurro e la compagnia di Barberio Corsetti, si legge che: «La sala non potrà avere una capienza di pubblico molto ampia in quanto per mantenere una buona visibilità dei monitor lo spettatore non può essere ad una distanza superiore ai 20 metri ca. Da evitare lo spazio scenico di un teatro all'italiana. Forse più indicato lo spazio di una galleria d'arte» *The Tape Connection*, cit. Secondo la definizione proposta da Lambros Malafouris in *How Things Shape the Mind: A Theory of Material Engagement* (MIT Press, Cambridge 2013), la teoria del *material engagement* si configura come un particolare approccio alla comprensione dei processi cognitivi umani, che enfatizza l'importanza dell'interazione tra mente, corpo e ambiente. Nell'interpretazione di Malafouris, le nostre facoltà cognitive sono profondamente legate all'interazione con oggetti materiali, suggerendo che il pensiero non sia confinato unicamente nella mente, ma distribuito e situato, emergendo dal nostro coinvolgimento attivo con l'ambiente sensibile.

²⁶ Studio Azzurro, *Fuori dallo schermo*, in Studio Azzurro e G. Barberio Corsetti, *La camera astratta*, cit., pp. 9-10; P. Rosa, *L'invenzione*, cit., p. 56.

²⁷ V. Valentini, *Prologo elettronico*, cit., p. 18.

Come ben sottolineato da Valentini con questa definizione, infatti, l'invenzione della doppia scena affranca il dispositivo da una funzione strumentale per renderlo mediatore di esperienze colte in presa diretta. Tuttavia, sebbene l'immagine del vetro inevitabilmente evochi un'idea di immediatezza e vicinanza, questa contrasta con il carattere freddo e diafano delle immagini elettroniche. Più che vetri trasparenti, i monitor presenti sulla scena di *Prologo* ricordano gli schermi di scanner ai raggi X: essi trasmettono immagini appartenenti a un diverso piano di realtà, a una dimensione per certi versi interna al corpo stesso. È proprio questo elemento a trasformare il dispositivo da semplice mezzo di comunicazione a veicolo di un'auto-meditazione, grazie al quale il soggetto può pensarsi attraverso il corpo in modo del tutto inedito.

In questo senso, l'esperienza del videoteatro rappresenta per Studio Azzurro la continuazione ideale non solo dei primi videoambienti, ma anche delle precedenti sperimentazioni maturate con il Laboratorio di comunicazione militante, intorno al quale si consolidò la collaborazione tra i fondatori del collettivo alla fine degli anni Settanta²⁸. Riprendendo indirettamente l'idea di una critica al linguaggio dei *mass media*, gli artisti elaborano, infatti, una nuova visione che fa del medium tecnologico il veicolo di una poetica atta a contrastare quelle forme di ritualità frettolose e aberranti che lo stesso Heidegger riconosce come caratteristiche dell'epoca della «tecnica moderna»²⁹.

Ne *La questione della tecnica*, oltre a porre queste dinamiche in diretta relazione con l'instaurarsi di un rapporto prevaricante nei confronti del mondo naturale e delle sue risorse, il filosofo avanza sorprendentemente una visione alternativa che consenta di riconsiderare l'essenza della tecnica come un «modo del disvelamento»³⁰; ovvero, come una lente attraverso cui comprendere e (ri) conoscere se stessi e il mondo in un'ottica di co-appartenenza. Questa visione heideggeriana è in particolare consonanza con la ricerca di Studio Azzurro che, a partire dall'analisi semiotica dei nuovi linguaggi tecnologici, si è reso protagonista di un rapporto di tipo inedito con il dispositivo come un orizzonte di esperienza, produttore di senso e rivelatore di verità. Quella del collettivo milanese è un'arte che esce «fuori di sé» per fungere da antidoto alle patologie dell'età

²⁸ Nato per iniziativa di Paolo Rosa, Ettore Pasculli, Tullio Brunone, Giovanni Columbu e Claudio Guenzani, il Laboratorio di comunicazione militante si costituisce ufficialmente a Milano nel 1976. Si tratta di un collettivo fondato da giovani artisti impegnati e interessati a farsi portavoce di una critica nei confronti del fondamento ideologico e repressivo del linguaggio dei mezzi di comunicazione di massa, al quale essi contrappongono l'idea di una «comunicazione artistica» dalla chiara valenza sociale, in linea con l'idea di un'arte impegnata, «partecipe della vita nelle sue molteplici manifestazioni», Laboratorio di comunicazione militante, *L'arma dell'immagine. Esperimenti di animazione sulla comunicazione visiva*, Mazzotta, Milano 1977, pp. 11-13. Si segnala anche il film *Facce di festa* (1980), testamento poetico di queste prime sperimentazioni, nonché primo progetto collaborativo licenziato dai futuri fondatori di Studio Azzurro, Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi.

²⁹ M. Heidegger, *La questione della tecnica in Saggi e discorsi*, a cura di M. Heidegger e G. Vattimo, Mursia, Milano 1991, pp. 9-12.

³⁰ *Ibidem*.

contemporanea; un'arte che agisce «spostando la tecnica verso le più autentiche esigenze dell'uomo»³¹, per ricondurla all'interno di un «progetto consapevole, partecipato e condiviso di futuro»³².

Particolarmente emblematico in questo senso è l'atto conclusivo di *Prologo*, in cui una delle tredici telecamere utilizzate per le riprese in diretta esce da dietro le quinte per avanzare sulla scena.

È il momento del ribaltamento, il crollo della quarta parete e con essa della separazione tra spazio mentale e spazio fisico. L'occhio della telecamera si specchia direttamente nei monitor che le si parano dinnanzi, bucando la cornice dello schermo in un gioco infinito di riflessi.

Si tratta di un atto rivelatore, dalla chiara valenza meta-teatrale, che non a caso si consuma grazie alla mediazione tecnologica. Se in precedenza la telecamera si era resa tramite di uno sguardo umano interiorizzato, restituendo immagini di corpi frammentati, ora lo stesso processo decostruttivo è applicato dal dispositivo sul suo stesso corpo meccanico, per guardarsi dell'interno, quasi a cogliere la sua essenza.

In questo senso la verità di cui la tecnica si fa portatrice nell'opera di Studio Azzurro è innanzitutto una verità che parte dal corpo e si rivela come verità dell'umano in un linguaggio a metà strada tra parola, azione e immagine elettronica; tra il linguaggio verbale, quello non verbale del corpo e la loro mediazione tecnologica.

³¹ P. Rosa, A. Balzola, *L'arte fuori di sé*, cit., pp. 14-15.

³² *Ibidem*.