

- Videoteatro e rimediazione. Una premessa	7
□ <i>Lost in Translation</i>	13
Tentativi di rimediazione tra teatro e TV dalle origini a Tango Glaciale	
□ <i>Video Killed the Theatre Star</i>	27
L'avvento del videoclip in ambito teatrale e la trasformazione dell'attore in performer pop	
□ <i>Back to the Future</i>	51
Dal teatro al cinema postmoderno (e ritorno)	
□ <i>Theatre, Lies and Videotape</i>	69
Il tempo reale del video dal teatro negato al teatro aumentato	
□ <i>Conclusioni</i>	93
L'occasione sprecata del videoteatro	
- <i>Interviste</i>	99
- <i>Schede video</i>	113
- <i>Cronologia video</i>	129
- <i>Cronologia teatrale</i>	133
- <i>Bibliografia</i>	139





Se i cambiamenti che hanno luogo nella società e nel sistema delle arti tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta sono tanto rilevanti da poterne desumere l'avvento di una nuova condizione culturale, ovvero quella postmoderna, nel mondo dell'arte italiana i termini di questo passaggio epocale sono spesso rappresentati semplicisticamente come una violenta svolta dall'impegno concettuale e poverista allo sfrontato ritorno dell'individualismo pittorico della Transavanguardia. In parallelo, l'evento che viene convenzionalmente utilizzato per determinare l'inizio di questa nuova epoca è la I° Biennale di Architettura del 1980. Appare quantomeno singolare che in questa storicizzazione tendano a essere trascurate proprio le esperienze più specificatamente rivolte all'indagine di possibili collisioni tra le nuove forme di comunicazione tipiche della "società liquida" e il più 'vecchio' dei media, il teatro.

Se è vero che negli anni Settanta l'interazione tra arte e media era stata così sistematicamente praticata da permettere al video e alla performance di svilupparsi come linguaggi artistici autonomi, non è realistico pensare che queste tendenze si siano improvvisamente esaurite allo scoccare degli anni Ottanta: è al contrario tangibile come le esperienze concettuali abbiano fornito metodi e conoscenze tecniche a una nuova generazione di sperimentatori più predisposta a ironizzare sui linguaggi che a dissezionarli analiticamente. All'epoca dei fatti il critico teatrale Giuseppe Bartolucci coniò le definizioni di "nuova spettacolarità" e "teatro metropolitano" principalmente per differenziare questo tipo di ricerche dalle precedenti sperimentazioni di matrice concettuale riunite sotto l'onnicomprensiva etichetta di "postavanguardia italiana". In questo libro si è deciso di ignorare

queste definizioni datate che delimitano arbitrariamente il campo di indagine e di mantenere solo quella più legata all'uso del media, e cioè videoteatro.

Difficilmente inseribile in un 'genere' a causa della sua natura ibrida, il videoteatro è un termine dato genericamente a definire sia la produzione videografica di ispirazione teatrale legata ad uno spettacolo, sia videodocumentazioni e biografie videoartistiche. Ma il videoteatro indica soprattutto performance tecnologiche e spettacoli teatrali che utilizzano l'elettronica (e le sue specificità) in scena, fenomeno che conosce un grande fermento di produzione negli anni Ottanta¹.

Queste parole di Anna Maria Monteverdi ben definiscono e circoscrivono temporalmente l'ambito di ricerca di una generazione teatrale che, come coglie in pieno Andrea Balzola:

Ha guardato al video e nel video, se ne è appropriata come medium espressivo e ne ha esplorato il linguaggio, in due direzioni parallele e complementari: portando il video sulla scena teatrale in chiave drammaturgica oppure sintetizzando gli spettacoli nella loro versione elettronica, fino a creare delle opere 'videoteatrali' autonome, sganciate dall'originario evento scenico. [...] Queste opere video, utilizzano in modo diverso materiali già organizzati in una drammaturgia preesistente, procedendo da un'idea che non concepisce più lo spettacolo come un'unità organica e indivisibile (con una matrice testuale), ma affermano una modularità espressiva, aperta e generativa, dove l'aggregazione dei materiali non è mai univoca e definitiva, e dove, quindi, uno stesso elemento può migrare e tramutare dalla scena reale a quella virtuale².

Pur trattandosi di un caso pressoché unico a livello mondiale, gli studi che in ambito teatrale mettono a confronto le teorie del postmoderno in materia di traduzione e competizione tra linguaggi con il videoteatro sono praticamente assenti. Fatta eccezione per il fondamentale libro-intervista di Andrea Balzola, *La scena tecnologica* (2011), l'unico contributo significativo sull'argomento è uno studio britannico del 2002, *Staging the Post-Avant-Garde. Italian Experimental Performance after 1970*, condotto da Gabriella Giannachi e Nick Kaye; il saggio si configura come un enorme sforzo di raccolta e traduzione di un ampio numero di documenti inediti, ma non si addentra in nessun tipo di teorizzazione.

Se l'assenza di studi approfonditi in merito è in parte imputabile a un certo conservatorismo dell'establishment teatrale dell'epoca, atavicamente refrattario ad accettare che la purezza della scena potesse essere contaminata da sistemi di comunicazione ritenuti intrinsecamente bassi, è altresì da rimarcare che gli strumenti teorici più funzionali per leggere scientificamente il fenomeno non erano ancora stati messi a punto. Si pensi ad esempio al noto saggio di Jay David Bolter e Richard Grusin *Remediation*.

Understanding New Media (1999) che qui viene utilizzato come filtro teorico principale e da cui deriva anche il titolo del libro, un gioco di parole atto a evidenziare le dinamiche che intercorrono tra schermo e scena nel decennio qui preso in considerazione.

Remediation infatti, tratta di come, nella struttura multimediale propria della nostra epoca, si verifichi costantemente la “rappresentazione di un medium all'interno di un altro”³ attraverso rimandi ricorsivi tra media che producono sempre nuove forme di differenziazione.

Frutto di istanze postmoderne, la teoria di Bolter e Grusin non procede in modo storicamente lineare, ma piuttosto attraverso una “genealogia di affiliazioni”, laddove i mezzi di comunicazione più vecchi possono anche rimediare quelli nuovi”⁴ dal momento che nessun media ha di per sé un potere rappresentativo se non in rapporto all'intero sistema mediale.

In un altro passaggio del volume, gli autori sottolineano come la parola rimediare trovi la sua origine nel latino *remederi*, ovvero “curare, riportare in salute”: l'adozione di questo termine è quindi funzionale anche all'esprimere “il modo in cui un medium è interpretato dalla nostra cultura nell'atto di riformarne o migliorarne un altro”⁵.

La rimediazione agisce attraverso due logiche al contempo opposte e complementari: quella dell'*immediatezza* e quella dell'*ipermediazione*, costringendo i media contemporanei a dividersi tra la “presentazione trasparente del reale” e il “divertirsi con l'opacità propria degli stessi media”⁶.

La convivenza di queste due logiche apparentemente divergenti acquista senso se osservata all'interno del contesto culturale contemporaneo, che pare voler idealmente “cancellare i propri media nel momento stesso in cui li moltiplica”⁷ e si spiega facilmente attraverso quei prodotti audiovisivi, su tutti il videoclip, che alternano spezzoni di materiali ‘immediati’ ad immagini ‘ipermediate’ realizzate con l'ausilio di effetti speciali.

Come ha evidenziato sempre Anna Maria Monteverdi, il teatro è “ipermediale per definizione” in quanto “arte composita e pluricodica per eccellenza in grado di combinare insieme medium differenti: testo, suono, corpo, luce, spazio”⁸. Proprio il più ipermediale dei vecchi media, tuttavia, si dimostra a lungo incapace di farsi “riportare in salute” dall'incontro con le nuove modalità espressive audiovisive: tralasciando le esperienze di ibridazione col cinema delle prime avanguardie e gli esperimenti isolati troppo in anticipo sui tempi (*L'Istruttoria* di Puecher del 1967 con i filmati di Cioni Carpi), ancora all'inizio degli anni Settanta ogni riferimento al cinema, alla televisione e alle tecnologie era bandito dal teatro, il quale continuava a non volersi confrontare con quei media che sentiva come concorrenziali, sia trincerandosi dietro alla tradizione che esaltando le sue caratteristiche più basilari di immediatezza (irripetibilità dell'evento, incontro fisico tra

attore e spettatore) fino ad arrivare, nei casi più estremi, si pensi al "teatro povero" di Grotowski), ad impoverirsi a tal punto da negare la propria essenza rappresentativa.

In questa ottica appare ancor più significativo prendere in esame l'eccezionalità della stagione videoteatrale italiana con specifico riguardo a quelle produzioni e a quelle compagnie che, lungi dal trattare i nuovi media come mere fonti di ispirazione estetica, si sono misurate con una vera e propria ibridazione tra i linguaggi. Di qui la necessità di circoscrivere temporalmente la ricerca a un decennio ben preciso (1978-1988) entro il quale il fenomeno non si era ancora sclerotizzato in forme manieristiche, bensì si poneva come momento di rottura sia rispetto alla tradizione che alle ricerche di marca poverista, in un contesto caratterizzato da radicali cambiamenti nel sistema dei media, come ad esempio la diffusione dell'home video e dei canali musicali.

Attraverso una struttura quadripartita, il testo prende in esame varie esperienze iscrivibili al fenomeno del videoteatro in rapporto alla forma video con cui queste instaurano un meccanismo di rimediazione.

Il primo capitolo *Lost in Translation* affronta e sistematizza i diversi tentativi di rimediazione dello spettacolo teatrale per la fruizione televisiva fino al caso unico di *Tango Glaciale* della compagnia Falso Movimento, per cui il passaggio del testo spettacolare dal palcoscenico allo schermo genera un'opera del tutto autonoma dalla versione teatrale, che già a sua volta si rifaceva ai linguaggi televisivi. Con il secondo capitolo *Video Killed the Theatre Star* il fenomeno videoteatrale viene messo in relazione con l'audiovisivo postmoderno per eccellenza, il videoclip: se in questi video promozionali vengono messe in atto strategie per simulare la presenza della star mutuando codici espressivi dal teatro, la loro diffusione ed efficacia contribuisce a rivoluzionare anche la figura dell'interprete teatrale, il quale arriva talvolta ad assumere connotati simili a quelli della popstar. Nel terzo capitolo si esaminano invece le interazioni tra videoteatro e cinema postmoderno. Mentre la sala cinematografica con l'immersività del "film-concerto" scopre una nuova 'teatralizzazione' e la diffusione dell'home-video spoglia il film del proprio carattere di evento rendendolo ripetibile *ad libitum*, si assiste anche in ambito teatrale a un impiego della citazione diretta di matrice cinematografica e alla costruzione di ambienti pensati *ad hoc* per la fruizione dello spettacolo. Nel quarto e ultimo capitolo *Theatre, Lies and Videotape* si analizza l'utilizzo in ambito teatrale dell'innovazione principale apportata dal linguaggio video e cioè la possibilità di un confronto immediato tra la produzione dell'immagine e l'immagine stessa trasmessa in diretta su uno o più monitor. Questa caratteristica mette a disposizione dei protagonisti della stagione videoteatrale uno strumento

adatto sia a mettere in discussione i linguaggi specifici del teatro (spazio, tempo, natura fisica del rappresentato) che ad aumentare in tempo reale le performance che gli attori compiono qui e ora grazie al feedback immediato.

Il fenomeno del videoteatro esaurisce la propria spinta innovativa verso la fine degli anni Ottanta, quando si assiste alla codificazione di quel patrimonio espressivo e, salvo quegli esponenti che si allontanano definitivamente dal teatro, molti dei protagonisti proseguono la loro carriera dedicandosi a specificità del linguaggio teatrale più vicine alla tradizione.

Di questa stagione sopravvive un patrimonio estremamente deperibile dato che nella stragrande maggioranza dei casi il materiale è ancora affidato al supporto magnetico originale; molto è andato perso, distrutto o è ormai inaccessibile. Di qui la complessità della ricerca delle fonti video che sono nella maggior parte dei casi conservate presso gli archivi dei singoli artisti; nel caso delle opere oggetto di scheda tecnica, i video sono attualmente inediti e non pubblicati in alcun tipo di formato. Le schede inserite nel volume, unitamente a un'estensiva videografia, tentano pertanto di rispondere a una basilare necessità di ordine, se non di inventario, di quanto ancora esiste. Si è quindi scelto di fornire un ideale corrispettivo ai dati tecnici attraverso la raccolta in forma di intervista delle testimonianze di chi ha avuto un ruolo attivo nella realizzazione e nella distribuzione dei prodotti audiovisivi, perché ciò nell'insieme possa proporre una nuova prospettiva di ricerca sul videoteatro.

Il semplice fatto che questa strada non sia stata ancora percorsa è indicativo di quanto il fenomeno non abbia ancora goduto di una precisa sistematizzazione né sia stato fatto oggetto di un'analisi esaustiva; non si può che auspicare che un rinnovato interesse per l'argomento possa portare alla salvaguardia e al restauro dei materiali, anche ai fini della dovuta storicizzazione di un fenomeno tanto singolare quanto indispensabile per rappresentare un'immagine più completa del panorama artistico italiano alle soglie della postmodernità.

1. Monteverdi Anna Maria, *Nuovi Media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Franco Angeli, Milano 2011, p. 113.
2. Balzola Andrea, *Riflessi delle scene elettroniche, vent'anni di videoteatro e di videodanza*, in Di Marino B. - Nicoli L. (a cura di), *Elettroshock, 30 anni di video in Italia*, Castelveccchi Arte, Roma 2001, pp. 55-56.
3. Bolter J.D. - R. Grusin R., *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press,

- Cambridge 1999 [trad. it.: Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi, Guerini Studio, Milano 2002, p. 73].
4. Ivi, p. 82.
5. Ivi, p. 88.
6. Ivi, p. 44.
7. Ivi, p. 29.
8. Monteverdi A.M., op. cit. 2011, p. 57.



Falso Movimento, *Tango Glaciale*. Fotografie di scena di Cesare Accetta

Lost in Translation
Tentativi di rimediazione tra teatro e TV
dalle origini a Tango Glaciale

ALLA RICERCA DI UN LINGUAGGIO: IL TELETEATRO

Venerdì 3 gennaio 1954 iniziano in Italia le prime trasmissioni televisive ufficiali Rai. Non è un caso che la prima serata sia all'insegna del teatro con la messa in scena di un atto unico di Goldoni, *L'osteria della posta*: infatti la televisione delle origini si è posta da subito come 'figlia' del teatro mutuando da esso paradigmi linguistici, comunicativi e culturali.

Numerosi studi sul televisivo hanno evidenziato come fattore determinante di questa filiazione la cosiddetta "istanza della diretta" e cioè l'iniziale impossibilità di registrare e montare a posteriori le riprese televisive. I sistemi di riproduzione audiovisivi, il vidografo prima e il rivoluzionario Quadruplex poi, vengono usati dalla Rai in modo sistematico solo negli anni Sessanta. Nei primi anni di vita della tv italiana gli spettacoli venivano trasmessi in diretta dai palcoscenici dei teatri, ripresi con una telecamera fissa secondo un punto di vista ideale corrispondente ad un ipotetico osservatore seduto in una delle prime file della platea. Non sorprende che l'allora direttore Rai, Sergio Pugliese, dichiarasse che "la TV non è cinema, ma teatro avvicinato all'occhio dello spettatore"¹.

Successivamente, con l'introduzione di più telecamere, i registi televisivi iniziano a eseguire in diretta una sorta di proto-montaggio decidendo a priori durante le prove dove effettuare stacchi e cambi di inquadrature. Questo sistema di ripresa con l'intermediazione di varie camere diviene presto la caratteristica tecnica e retorica principale di tutta la produzione televisiva, atta a dare allo spettatore la percezione di uno spazio unico che egli può misurare interamente con lo sguardo proprio come farebbe a teatro; è proprio in virtù di questo trattamento selettivo di uno spazio finito che la televisione si avvicina più al teatro che al cinema, nel quale il montaggio viene impiegato per costruire spazi immaginari potenzialmente illimitati.

Video Killed the Theatre Star

L'avvento del videoclip in ambito teatrale e la trasformazione dell'attore in performer pop

NEOTELEVISIONE E GENESI DEL VIDEOCLIP

Il videoclip è stato per molto tempo un oggetto controverso. A lungo ignorato dagli studi socio-semiotici e disapprovato dalla critica istituzionale è una delle forme espressive che hanno maggiormente influenzato l'immaginario collettivo degli anni Ottanta e Novanta, inducendo radicali cambiamenti nei linguaggi audiovisivi e spettacolari. Nato come prodotto strumentale al commercio della musica e alla programmazione televisiva, assunse una sempre maggiore densità di significati sviluppando dinamiche testuali e di genere autonome. Secondo l'*Enciclopedia della Televisione* il *clip musicale* o all'italiana *videoclip* "altro non è che una forma breve di audiovisivo nata per pubblicizzare la musica in televisione, caratterizzata da un montaggio veloce, frammentato e ritmato"¹.

L'evoluzione storica del video musicale è ancora oggi oggetto di discussione tra chi ne vede una forma embrionale nei *soundies*, cortometraggi musicali prodotti negli Stati Uniti nei primi anni Quaranta come forma promozionale per la musica jazz, e chi ne individua un antenato nei filmati musicali su pellicola realizzati per l'italiano Cinebox²; la maggioranza degli studiosi è però concorde nel farne risalire la nascita al 1975, anno in cui Bruce Gower realizza per la canzone dei Queen *Bohemian Rhapsody* quello che è considerato il primo vero clip promozionale e a constatarne la diffusione planetaria con la nascita di MTV nel 1981. Più in generale si tratta di un periodo di radicali cambiamenti, sia su scala internazionale con la commercializzazione dei primi videoregistratori che apre al mercato dell'home video proprio mentre le televisioni via cavo iniziano a diffondersi anche in Europa, ma anche per la televisione italiana con la caduta del monopolio Rai e l'avvento della cosiddetta *neotelevisione*³. In merito, Francesco Casetti ha evidenziato che con questa nuova concezione del televisivo si registra "una perdita di parametri fissi che si rispecchia in un palinsesto composito, strutturato sui



Falso Movimento, *Ritorno ad Alphaville*, 1986
Fotografia di Cesare Accetta

Back to the Future
Dal teatro al cinema postmoderno
(e ritorno)

C'ERA UNA VOLTA IL CINEMA MODERNO: L'IMMAGINE-TRACCIA

I rapporti tra la messa in scena teatrale e quella cinematografica sono sempre stati molto stretti. Come la televisione, anche il cinema non individuò subito la via di una propria espressività e un'autonomia di significazione e quindi si appoggiò ai preesistenti linguaggi tra cui quello teatrale, riproducendone le *pièce* su pellicola e modellando il proprio luogo di fruizione, la sala cinematografica, sulla situazione ottica e prospettica della rappresentazione teatrale. Inoltre, come ha sottolineato Gianfranco Bettetini, il cinema delle origini "considerava come unici esempi della sua produzione degni di una considerazione estetica (i cosiddetti film "d'art") quei film che si limitassero passivamente alla riproduzione fotografica, in continuità e da un unico punto di vista, di una realizzazione teatrale"¹.

Sono di derivazione teatrale anche la divisione in generi (melodramma, musical, tragico) e l'ascendenza letteraria dei soggetti che caratterizzarono e definirono il successivo cinema classico; in seguito all'interno del cosiddetto cinema moderno riemersero istanze più vicine a quelle suggerite dal cinema delle origini.

Gli studi di semiotica del cinema che dalla metà degli anni Sessanta hanno indagato il rapporto tra teatro e cinema sono stati fortemente influenzati dall'opinione che entrambi i media lavorassero su una trasformazione

LA NASCITA DELLA VIDEOARTE
DAL PORTAPAK ALLA DOCUMENTAZIONE

Nel 1967 la Sony immette sul mercato la prima telecamera ad uso commerciale: il *portapak*. Si trattava sostanzialmente di una piccola camera collegata attraverso un cavo a una valigetta contenente un registratore che nella prime versioni funzionava con bobine da 16 mm. Il prodotto era inizialmente destinato alle famiglie, per immortalare le vacanze o le feste. Il video non nasce quindi “per produrre comunicazione, ma per far consumare tempo libero”¹, ma fin da subito inizia a essere utilizzato come mezzo di controinformazione per la documentazione ‘dal basso’ di eventi di pubblico interesse e anche per esplorare nuove tecniche espressive.

Nel clima controculturale di fine anni Sessanta “VT is notTV”, il videotape non è televisione, diventa un fortunato slogan: il videotape permetteva finalmente all'immagine video di emanciparsi dall'obsoleto apparato televisivo che ancora si appoggiava all'imitazione dei media precedenti per divenire lo strumento di “quella ‘comunicazione’ in senso proprio (cioè nei due sensi) che né la radio né la tv avevano voluto perseguire”².

Dal canto loro, gli artisti avevano anche motivazioni linguistiche ed estetiche per iniziare ad utilizzare il video. Come è noto, in quegli anni emergeva un nuovo modo di fare arte che si liberava dell'oggetto fisico, privilegiando la dimensione processuale e esponenziale del ‘fare’ artistico attraverso azioni e performance. Si rendeva così indispensabile una documentazione video-fotografica che costituisse la traccia di un evento che non aveva possibilità di replica.



□ TANGO GLACIALE

versione televisiva ispirata all'omonimo spettacolo di Falso Movimento

progetto, regia e scenografia di Mario Martone / sceneggiatura Giuliano Tullio / con: T. Arana, L. Maglietta, A. Renzi / direttore di produzione Florido Varzi / elaborazioni mixer-video Lorenzo Guarino / montaggio RVM Gaetano Coccus / direttore della fotografia Mario Corcione / interventi pittorici e design Lino Fiorito / interventi grafici e cartoon Daniele Biliardo / parti cinematografiche e aiuto regia Angelo Curti e Pasquale Mari / elaborazione della colonna sonora Daghi Rodanini / consulente musicale Gianni Mola / tecnico video Giuseppe Neri / tecnico audio Paolo Piedipalumbo / costumi Ravelle S.r.l./ realizzazione RAI 3, Campania / produzione RAI 3, Sede Regionale Campania / distribuzione Soft Video / videoteca RAI e Soft Video / 1983 / 2" riversato in 3/4" U-Matic / 52 min., col., son. / *Premio Televisivo Vallombrosa.*

In questo video vengono riprodotti elettronicamente in chroma key gli stessi ambienti che nello spettacolo teatrale erano ottenuti tramite proiezioni di luce. Gli attori si trasformano così in un puri elemento grafici che si muovono in uno spazio-cartoon bidimensionale e astratto. Come nello spettacolo, i tre protagonisti senza nome attraversano una a una le stanze di una casa a tempo di musica: ballano con l'aspirapolvere, potano il giardino e fanno il bagno in piscina con le automobili tra buste della spesa che rimbalzano da sole e sassofoni calati dal cielo si ritrovano coinvolti in un'avventura che a colpi di zapping li precipita dall'antica Grecia a un inseguimento sui tetti in puro stile noir fino all'esplosione finale dell'abitazione.



□ **RACCONTI INQUIETI**

videoclip promozionale dell'omonimo spettacolo della compagnia Solari-Vanzi

regia di Marco Solari e Italo Pesce Delfino / con: M. Solari, A. Vanzi / operatore di ripresa ed effetti elettronici Italo Pesce Delfino / produzione Level Video / Distribuzione Tape Connection / Videoteca Tape Connection / Roma / 1986 / 3/4 U-matic / 5 min., col., son. / *Premio P.O.W. 1987.*

Nel videoclip l'ambiente dello spettacolo, un bar dove un'orchestra suona tra i tavolini abitati da personaggi che si raccontano, bevono e ballano è solamente suggerito. Si assiste a un gioco di sguardi tra un uomo e una donna: lui fuma, lei si specchia, mentre lo spazio circostante, il bar, è interamente disegnato in chroma key e abitato da pupazzi di plastilina. Dei sette personaggi presenti in scena non resta alcuna traccia, così come del ballo, vero protagonista dello spettacolo, accennato solo dal cartoon finale nel quale le impronte dei passi di danza si disegnano sulla luna piena. Il clip ebbe una notevole diffusione classificandosi al secondo posto al Festival Video di Salsomaggiore e al primo alla terza edizione del P.O.W. di Narni nel 1987.



□ ORIENT EXPRESS

PROFILI GIAPPONESI

video sull'omonimo spettacolo della compagnia Orient Express
regia di Tony Verità / regia teatrale di Cesare Pergola / con: B. Pignotti, F. Monaci,
comparse a piedi e a cavallo / musiche di: R. Wagner, T. Funagawa, C. Pergola /
produzione Orient Express / distribuzione Soft Video / videoteca Soft Video / 3/4"
U-matic / 1983 / girato a Volterra / 23 min., col., son.

Il video si configura come un lungo videoclip che alterna parti filmate dello spettacolo in esterna (un campo di battaglia dove avviene una lotta notturna tra shogun) a primi piani modificati con effetti elettronici di un samurai e di una geisha intenti in pose che riprendono le stampe *ukiyo-e*.



□ CROLLO NERVOSO

video sullo spettacolo omonimo dei Magazzini Criminali

regia di : F. Tiezzi / con: M. D'Amburgo, S. Lombardi, J. Anzillotti, M. Carlà, G. Romanov, F. Tiezzi / riprese, montaggio e realizzazione: Studio Co. El., Firenze / produzione: Magazzini Criminali Production / distribuzione: SV / videoteca: SV / girato a Vienna, Parma, Scandicci / 1982 / U-matic / 60 min., col., son.

Il video si configura come un prodotto indipendente dalla scena di origine seppur contenga alcune immagini tratte dallo spettacolo, sia girate *live* che ricostruite nello studio della compagnia a Scandicci. Le immagini dello spettacolo sono alternate a un video girato in esterni nella periferia industriale di Vienna che vede i performer interpretare una pattuglia spaziale impegnata in azioni di attacco-fuga e un video di Marion d'Amburgo che imita le pose Marlene Dietrich. Nel video (come nel precedente *Oceano Pacifico*) sono presenti anche parti estratte dal filmato della missione spaziale Apollo e spezzoni del film *2001 Odissea nello Spazio*, questi frammenti erano originariamente proiettati in scena su dei monitor inframezzati dalle frasi che il calcolatore D.A.R.L.I.N.G rivolgeva ad Irene o alle didascalie spazio-temporali atte a separare le scene. La cronologia delle scene, i dialoghi e la colonna sonora del video non differiscono più di tanto da quelli dello spettacolo teatrale.