



Antonio Panzuto (a sinistra) con Paolo Pollo Rodighiero durante una pausa della rappresentazione di *Chi sei Tu? Vangelo dell'asino paziente*. (Foto di Serena Pea)

Teatro Di Figura con Antonio Panzuto

Semplicemente Luce

Conosco Antonio da molto tempo, e ho avuto il piacere e la fortuna di collaborare con lui ad una buona parte degli spettacoli da lui prodotti. Ho avuto modo di vedere da vicino le evoluzioni del suo stile, l'affinarsi della sua ricerca, ma in tutto questo tempo una sua particolarità, uno specifico segno della sua estetica, ha delineato una continuità nel suo percorso, e nel mio nel confrontarmi con lui. Da solo, in mezzo al suo meraviglioso mondo di scarti, ferraglia, carrucole e contrappesi, Antonio non si pone mai come un animatore, un burattinaio che muovendo degli oggetti infonde loro una vita apparente; con la sua presenza, discreta ma mai nascosta, lui accompagna dei personaggi nei loro movimenti in scena, che siano una marionetta a grandezza d'uomo (*Haiku*), un anonimo personaggio nella folla (*Chi sei tu?*), oppure le mura della città di Troia (*Iliade*). Questo suo accompagnare rende vivo ogni personaggio, ogni oggetto, persino i fili e le carrucole dell'impianto scenico; li rende presenti nella propria immediatezza, nella totale unicità di ognuno, e rende manifesta la assoluta necessità della loro presenza. È sempre per me stato chiaro come l'inserire un elemento altro rispetto alla presenza di Antonio e dei suoi personaggi, cioè la luce, comporti la responsabilità di mantenere in ogni dettaglio il livello di verità e necessità presente in scena. Non c'è spazio qui per il decorativismo o per l'effetto ricercato, mostrato per sé stesso; non c'è spazio nemmeno per la luce di servizio, per ottenere semplicemente che "si veda" quello che accade in scena. Ogni proiettore montato, ogni puntamento, ogni stato luminoso deve essere unico e necessario, dialogare allo stesso livello di ciò con cui è chiamato a convivere sul palco. Unica e necessaria, la luce anche nel suo movimento ha perciò bisogno di essere accompagnata secondo il ritmo di quello che avviene in scena, e questo mi pone, durante la conduzione dello spettacolo, nella necessità di essere in profonda sintonia con Antonio, per giungere al punto in cui il mio accompagnare ed il suo vanno armonicamente insieme, in cui non c'è un conduttore e qualcuno che segue, ma tutti gli elementi vivono e si muovono all'unisono, in un unico respiro generale.

Paolo Pollo Rodighiero (*Lighting designer*)

LE SCENOGRAFIE

Di Marzia Maino

Le scenografie realizzate da Panzuto per il teatro d'attore sono il frutto della ricerca sullo spazio architettonico per un verso e della passione per la pittura dall'altro. Ne risultano ambienti volumetrici in cui prendono vita atmosfere fortemente pittoriche dalla cifra astratta, con citazioni spesso dirette agli artisti che ama e al cinema. Le scene partecipano all'insieme dei coefficienti come drammaturgie visive che non descrivono il testo ma commentano o enfatizzano la parola drammaturgica accompagnando il dipanarsi della storia. Nel corso del tempo la collaborazione con registi diversi ha permesso a Panzuto di sperimentare soluzioni varie che si possono raggruppare a seconda dei criteri costruttivi adottati o dei prestiti nei confronti delle altre arti. Gli ambienti che realizza ruotano comunque tutti sempre attorno ai due concetti di volume e figurazione astratta, che sono i principi cardine della sua poetica della scena.

L'immaginario pittorico in scena

Un primo esempio sono le soluzioni che s'ispirano all'impostazione spaziale dei set cinematografici e al cinema. Le scene per *Cara professoressa* (2003) esplicitano perfettamente il caso. Prodotto dal Teatro Due di Parma, lo spettacolo è vincitore del premio UBU. La drammaturgia è tratta dalla *pièce* di Ljudmila Razumovskaja, si tratta quindi di dare un luogo ad un racconto storicizzato e ricco di citazioni, dove prevale il rigore alla parola e la narrazione si articola attraverso l'incalzare delle azioni. L'incessante spostamento degli attori tra una stanza e l'altra dell'appartamento in cui si finge la storia, suggerisce a Panzuto e al regista Valerio Binasco di cercare una soluzione cinematografica, prediligendo angolature più consone alla macchina da presa che non al teatro. Sulla scorta di una drammaturgia visiva che rinvia alle pellicole di Aki Kaurismäki, il palcoscenico all'italiana viene dunque sostituito in favore di un ambiente dal forte sapore realistico che propone allo spettatore più angoli di visuale, da destra o da sinistra, all'incirca nell'arco canonico di 180° entro il quale il cineasta di solito muove la macchina da presa. Non essendoci quinte e soffitto, il sistema illuminotecnico è a vista assumendo allo stesso tempo una valenza scenica. I personaggi facendo intuire il mistero della loro profondità.

Il corpo nella sua essenza ha il suo spazio abitabile

Mari sottolinea come nello spettacolo si entri in casa d'altri e si diventi «inquilino di una scena». L'esistenza contemporanea di più punti di fuga è un elemento scenografico che enfatizza il tema della reclusione così centrale nel racconto: arricchisce la visione ma, nel concetto di fuga, offre l'implicazione di mettere in relazione interno ed esterno, tracciando linee immaginarie seguendo le quali è possibile entrare ed uscire di scena, avvicinarsi o allontanarsi dal dramma.

Una concezione simile compare nel 2009 per *I Pagliacci* di Ruggero Leoncavallo e per *La Voix Humaine* di Francis Poulenc (la regia è per entrambi di Leo Muscato). Le scenografie presentano un impianto architettonico che in parte riprende l'allusione al set cinematografico sfruttando quindi la possibilità di procedere la narrazione attraverso più angolature. La natura meta-teatrale di *Pagliacci* viene resa con un dispositivo che mostra la sezione longitudinale di un complesso abitativo attivato da luci colorate incaricate di evidenziare i diversi ambienti. Allo spettatore la facoltà di cogliere la finzione narrativa che si svela da sé durante lo spettacolo. La desolante atmosfera di *La Voix Humaine* viene resa invece ricostruendo un contesto urbano notturno dal sapore claustrofobico e prossimo ad ambientazioni metropolitane alla Edward Hopper.

Le tinte scure contribuiscono a sottolineare la solitudine in cui annega la protagonista. I pannelli che costruiscono le scene presentano un segno instabile reso con colori impastati, sfaldati. In questo allestimento il lavoro va decisamente verso la sottrazione, resa ad esempio con il monocromo, che è anche la condizione di privazione che permea la *pièce*.

La riflessione sulla strutturazione dello spazio nel cinema prosegue nel 2010 quando firma le scenografie di *Tutto su mia madre*, dal film di Pedro Almodóvar, per la regia di Leo Muscato, prodotto dal Teatro Due di Parma e dal Teatro Stabile del Veneto. La sceneggiatura originale del regista spagnolo, che presenta già una forte caratterizzazione teatrale, viene adattata per la scena da Samuel Adamson. L'elemento dominante nel testo di Adamson è la meta-teatralità come omaggio al teatro e all'arte degli attori. Nella *pièce* la narrazione è onirica, filtrata dai pensieri di Esteban e dagli appunti che non smette di scrivere sul suo taccuino per un testo teatrale che vorrebbe scrivere sulla madre. Panzuto lavora analizzando minuziosamente i fotogrammi del film e le scelte operate da Almodóvar e dal suo scenografo Antxón Gómez. Ne coglie un acuto senso del colore e delle forme, di attenzione agli oggetti, soprattutto negli interni, che connotano perfettamente i caratteri dei personaggi. Sulla scena costruisce gli ambienti domestici impiegando pannelli incernierati a formare pareti e angoli, evocativi, asciutti, a tinte vivaci su toni rossi, gialli e blu un po' a richiamare l'immaginario di Almodóvar. Durante la rappresentazione la tela di fondo (usata anche come schermo per proiezioni) si solleva mostrando la sala a gradoni di un teatro che inevitabilmente, diventando specchio della platea in cui siedono gli spettatori, allude al processo di autoriflessione su cui si organizza il testo di Adamson.

Un secondo orientamento costruttivo riguarda l'attenzione specifica ai riferimenti pittorici che in alcuni allestimenti sono dichiarati e diventano citazioni ai pittori che Panzuto apprezza e stima. Il processo si coglie chiaramente nelle scene che nel 2012 realizza per *Wordstar(s)* dalla trilogia di Vitaliano Trevisan. Lo spettacolo è una produzione del Teatro Stabile del Veneto, la regia è di Giuseppe Marini, le luci di Pasquale Mari e l'elaborazione video di Raffaella Rivi. La drammaturgia di Trevisan si organizza per forti connotazioni meta-riflessive. Lo fa ponendo al centro della narrazione linguaggio e scrittura che diventano

materiale del racconto. L'aspetto è ribadito dallo stesso titolo (*Word*) che richiama nel suo significato la parola ma anche un celebre programma di scrittura a computer. Dedicata all'ultima giornata di vita di Samuel Beckett, la *pièce* mostra lo scrittore irlandese in preda al suo tormento creativo ma prigioniero di un corpo invecchiato e malato che lo obbliga a situazioni quotidiane in bilico tra comico e tragico. La vicenda culmina nel paradossale colloquio con il direttore di una rivista di studi beckettiani. Fantastico e realistico si mescolano. Al flusso monologante del protagonista fa da contrappunto il chiacchiericcio logorante delle figure femminili della moglie e dell'amante di cui emerge il ricordo, entrambe trattate da Marini in sede di elaborazione registica come due personaggi nati dalla fantasia stessa di Beckett, così da creare in scena una sorta di teatro a specchio che arricchisce la meta-teatralità del lavoro. Il racconto di Trevisan si snoda tra due luoghi realistici che sono la clinica che ospita lo scrittore malato e il suo appartamento parigino. Ma il realismo è rotto da una logica che richiama l'assurdo beckettiano: negli oggetti concreti che ornano gli spazi vivono intrappolate, come fossero ricordi, le figure della moglie chiusa in un frigorifero e dell'amante a sua volta imprigionata in una lampada sul comodino. Il sottotitolo del dramma, *Ritratto di scrittore come uomo vecchio*, orienta il lavoro visivo di Marini e Panzuto immediatamente verso l'immaginario di Francis Bacon, artista che Beckett amava molto. Bacon reclude spesso in claustrofobiche geometriche corpi disfatti, condensando lo stesso senso di reclusione, di fine e di fallimento che aleggiano nella *pièce*. Così nella scenografia impostata il realismo è relegato solo ai pochi oggetti narrati nelle didascalie, mentre i due interni in cui si consuma la vicenda hanno una matrice pittorica, definita esclusivamente dal colore. Panzuto immagina un praticabile inclinato con un pavimento dipinto a pennellate larghe e un fondale in trasparenza per la visione di proiezioni e controluce a chiusura del muro. Ne risultano due luoghi chiusi in un universo surreale-realistico. Alcune soluzioni in particolare ricalcano in modo pedissequo opere di Bacon, come *Study for the Human Body* (1949, Melbourne, National Gallery of Victoria). Il corpo umano rarefatto che nel dipinto attraversa una tenda per accedere ad uno spazio nero e sconcertante, ha ispirato i passaggi del dramma legati allo scorrere del tempo, apparentato al varco di una soglia che conduce ai ricordi degli anni passati. In scena Panzuto ricrea le pareti della tenda in tela sottile,

raggrinzata e increspata, così da permettere all'attore di entrarci dentro quasi scomparendo; dall'altro lato della tenda immagini e ricordi affiorano, suggestivi e impalpabili. Le due co-protagoniste, nascoste abilmente nel comodino o nel frigo, sono a loro volta accostate a figure segniche, sentite ma non viste, capaci di dialogare e litigare, ma immobili. La pittura consente di rendere l'aspetto visionario del dramma. Il racconto si muove infatti tra il presente del protagonista, che corrisponde alla clinica per anziani, e il passato, che si condensa nella stanza di quello che fu il suo appartamento parigino. Il passaggio tra i due registri temporali è favorito dal contrasto tra mondo reale e pittura: gli attori sono sospesi nel colore, pur affrontando gesti reali e veri fino in fondo.

Così la scenografia realizzata nel 2014 per *Le ho mai raccontato del vento del nord*, tratto dal romanzo di Daniel Glattauer, un progetto che si impernia sulla resa pittorica dell'insieme coniugando le potenzialità del set cinematografico a teatro. Lo spettacolo è prodotto dal Festival di Napoli e dalla Fondazione Atlantide - Teatro Stabile di Verona; la regia è di Paolo Valerio, il disegno luci di Nicola Fasoli ed Enrico Berardi. Nella storia la contemporaneità degli eventi è l'essenza della drammaturgia. I due protagonisti, di notte, si scrivono a distanza lunghe e assidue mail creando in chi legge una situazione di attesa continua. Panzuto risolve il senso del dramma creando, come si diceva, postazioni da set cinematografico. Due stanze emergono dal buio connotate entrambe da una grande finestra che permette alla luce di entrare in scena di lato, plasmando lo spazio. L'espedito illuminotecnico è completamente a vista in modo che il pubblico si immagini dalla parte del regista. Gli interni sono fissati con linee definite e asciutte, arredati in maniera essenziale. Gli attori dialogano a distanza, dalle camere di due appartamenti diversi ma visibili contemporaneamente, isolati dalle luci delle vetrate. Lo spazio tra le due stanze è realmente occupato dai testi delle mail scritte in diretta. La resa d'insieme è pittorica. L'aria che si respira è intima e rarefatta, l'atmosfera nel suo insieme presenta una resa fotografica ed evoca un realismo esistenziale che allude alla pittura di Hopper.

Un terzo espediente costruttivo riguarda l'impiego di elementi combinabili così da ricreare ambienti tridimensionali astratti. Un esempio è la scenografia per *Best Friend* di Giuseppe Tantillo in scena al Teatro Vittoria di Roma, produzione al Bam Teatro. Lo

spettacolo riceve la Menzione Speciale la 52° *Premio Riccione - Pier Vittorio Tondelli* 2013. La storia racconta di un'amicizia scandita da tre stagioni della vita dei protagonisti. La scena è una pedana chiusa da un fondale perpendicolare al piano del palco. Lo spazio è vuoto, abitato da praticabili componibili, simili a pezzetti di Lego, che possono simulare spazi generici come scale, muretti, un anfiteatro o più genericamente un luogo sopraelevato. Il tema centrale del lavoro di Tantillo è un'allegoria della leggerezza, resa in scena secondo i dettami del gioco. Panzuto pensa per questo di liberare gli attori dal continuum spazio-temporale e dagli stretti nessi causali del testo, dando libertà alle azioni e alle parole, impastandole con i colori e la loro dirimpiente forza vitale. Ancora una volta la matrice scenica è spostata sul registro visivo raccontando l'amicizia con campate pittoriche astratte e segni istintivi. In questo modo lo scorrere del tempo non ha la necessità di riferimenti e didascalie.

Un'evoluzione di questo dispositivo viene impiegato nel 2016 per le scene de *Il Deserto dei Tartari* di Dino Buzzati con la regia e l'adattamento di Paolo Valerio, prodotto dal Teatro Stabile Nazionale del Veneto e che vince il Premio Le Maschere del Teatro Italiano come Miglior Scenografia. L'onirico e misterioso immaginario di Buzzati in quest'opera si articola attorno al tema della fuga del tempo prodotta dalla monotonia di una routine che consuma inutilmente la vita. Nel romanzo l'idea è trasposta in un mondo militare fantastico che ritma la concretezza dell'esistenza immobilizzando il tempo. C'è poco spazio per la narrazione e per i dialoghi, la vicenda si svolge per lo più nel mondo interiore del protagonista Giovanni Drogo, fatto di ansie, sospensioni, apparizioni, sguardi sull'altrove. In lui il tempo si dilata, i pensieri si sovrappongono. Panzuto sceglie di riprodurre l'atmosfera sospesa tra sogno e veglia della Fortezza Bastiani creando in scena una pedana praticabile costruita con un sistema di volumi assemblabili, che ricorda certe regie di Luca Ronconi ideate per i drammi elisabettiani. I volumi sono porzioni di scale e camminamenti che simulano l'impervia cima della montagna in cui è dislocato l'avamposto abbandonato dove si consuma l'infinita attesa del protagonista. Le diverse combinazioni delle unità architettoniche nel corso della rappresentazione alludono a momenti diversi della narrazione, evocando (e non descrivendo, non vi è traccia di realismo) ambientazioni diverse che il pubblico coglie per convenzione. La fortezza non

ha soffitto, se non il cielo stesso e le scale che sono il suo tetto e che in realtà non conducono ad alcuna destinazione. Ad ispirare Panzuto nella ideazione della scena anche la visione del film *Il deserto dei Tartari* di Valerio Zurlini (1976), ambientato presso le rovine di Bam (in Iran), uno spazio altamente suggestivo, che esplicita in maniera singolare il rapporto tra le pietre e il cielo sovrastante e che ha rafforzato l'idea di camminare sul tetto della fortezza fatto di scale. La tela di fondo, su anelli a scorrimento a simulare le tende degli accampamenti militari, diventa schermo per proiezioni. Vi scorre un immaginario pittorico astratto, reso a larghe pennellate, carico di atmosfere cupe a sottolineare i passaggi psicologici del dramma. Sono proiettati anche frammenti del romanzo che compaiono sovraimpresse al materiale visivo. L'insieme visivo è arricchito dalla proiezione di opere pittoriche dello stesso Buzzati, impiegate per segnare i cambi di sequenza all'interno della narrazione: ogni cambio di quadro indica allo spettatore che variano il tempo o le circostanze. La resa d'insieme è surreale, definita da Panzuto stesso una «situazione pittorica alla Max Ernst, carica di figure strane e segni, forse miraggi». Dal soffitto calano le divise, simboli della vita militare, rendendo la scena una specie di scatola chiusa che enfatizza la condizione di separazione che vive il protagonista, incatenato a una ossessione metafisica in bilico tra speranza e disillusione. Il regista Valerio opta per un'organizzazione attoriale che per la parte del protagonista non prevede un unico attore. Tutto il cast lo impersona e ne segue l'invecchiamento e le emozioni che mutano con il passare del tempo e delle esperienze. Ognuno di loro attende l'arrivo dei Tartari. L'accorgimento intende coinvolgere gli spettatori che per osmosi hanno la percezione di essere Drogo.

Un quarto elemento strutturale può essere la relazione con l'oggetto di scena, sia nella sua presenza come nella sua totale assenza, che diventa anche un rimando al lavoro compiuto in parallelo nei suoi spettacoli performance. Un esempio di scena spoglia sono le scenografie realizzate nel 2017 per *Le Baruffe Chiozzotte* di Carlo Goldoni al Teatro Romano di Verona, prodotto dal Teatro Stabile Nazionale del Veneto con la regia di Paolo Valerio e la consulenza drammaturgica di Piermarco Vescovo. La scena è scarna, evocativa ed essenziale, connotata solo da eleganti velari dalle tinte chiare, lucenti, bianco luminoso e avorio che impastati con le luci di scena sembrano trasportare in un mondo lontano e incontaminato. Atmosfere vaporose e abbacinanti come

certi allestimenti di Luciano Damiani. La grande tela di fondo si apre a metà, come un secondo sipario, a mostrare lo spettacolo del mondo che è oltre la finzione teatrale. Nessun oggetto di scena, ad eccezione di alcune sedie ed esili pedane in legno. Le case qui non hanno pareti. La scena è uno spazio lieve, pronto ad accogliere i corpi dei protagonisti di questa commedia dall'impianto corale che si alimenta dell'immaginazione dello spettatore.

Ancora assenza di oggetti per le scene di *Le Avventure di Numero Primo* di Marco Paolini, prodotto da Jolefilm nel 2017. Il monologo affronta una meditazione sulle evoluzioni possibili in un imminente futuro, con un orizzonte temporale dei prossimi 5000 giorni, dove tecnologia e moda sembrano dettare le regole del cambiamento. Panzuto accompagna il narratore solitario in una scena vuota, riempita solamente da un grande sasso su cui si siede e si arrampica Paolini, avvolto da immagini virtuali e disegni dello stesso Panzuto che ricalcano sagome scarse della sua stessa figura. Un grande fondale pittorico, evocativo, dalle tinte scure come l'atmosfera del monologo, diventa schermo per la proiezione di corpi accovacciati, stesi, capovolti, che progressivamente perdono le tracce umane per diventare ombre o fantasmi umani.

Allo stesso modo la scena è sgombra in *Misura per misura* di Shakespeare, spettacolo realizzato nel 2018 con la regia di Paolo Valerio, al Festival Shakespeariano del Teatro Romano di Verona. La Vienna narrata nella commedia è un mondo dissestato, immerso nell'attrazione del male e nella fascinazione dell'ambiguo. In una specie di gioco dal sapore macabro ogni personaggio segue una propria traiettoria fatta di superficialità e di ipocrisia. La bassezza morale dei personaggi è evidenziata da una scenografia che Panzuto immagina imponente se paragonata ai corpi di carne che si muovono in scena tra contorcimenti e autocompiacimenti. L'essenzialità della scena, nuda e austera, vive degli elementi pittorici della parete di fondo, pensata come un gigantesco telone ancorato al soffitto del teatro e calato fino a terra, composto da cinque pannelli indipendenti accostati a creare un complesso che può variare a vista la sua composizione d'insieme. Le tele, che Panzuto realizza con una pittura totalmente evocativa e astratta, sono trattate come trasparenti e quindi illuminate dai due lati: sono schermo per proiezioni o supporto per la creazione di ombre.

Al contrario l'oggetto assume forma drammaturgica

nelle scene realizzate nel 2018 per lo spettacolo *Jezebel* tratto dall'opera di Irène Némirovsky, prodotto dal Teatro Stabile di Verona e dal Teatro Stabile della Città di Napoli. La regia è di Paolo Valerio, le luci di Luigi Saccomandi. Qui la scenografia è uno spazio dove far confluire alcuni degli assunti cardine del teatro di figura di Panzuto, come l'uso degli elementi sospesi. Il romanzo, composto nel 1936 dalla scrittrice ucraina-ebrea morta ad Auschwitz, si ambienta in un'aula di tribunale dove si trova la protagonista accusata di omicidio. Jezebel è una donna avvenente e misteriosa, elegante e compassionevole, profetica, ossessionata dall'idea di perdere la giovinezza e la sua seducente bellezza. La storia s'innerva sui ricordi della sua vita riproposti al cospetto del giudice. La memoria del passato del personaggio spesso si confonde con il vissuto della stessa autrice. Sulla scena il cupo realismo che connota il romanzo svapora per lasciare spazio ad una perlustrazione degli aspetti più intimi, sensuali e introspettivi della vicenda. Protagonisti diventano i ricordi di Jezebel, una processione di immagini che scorrono nel passato e fanno da collante tra i frammenti di presente che compaiono dentro alla storia. Panzuto mette a punto un cubo la cui parete prossima al proscenio è resa con un trasparente in voile, mentre la tela di fondo è schermo per proiezioni. L'espedito moltiplica la creazione degli ambienti spazio/temporali a disposizione dello scenografo. Il contesto ricco e sofisticato descritto nel romanzo viene restituito in scena con segni poco definiti e vaghi, a richiamare l'instabilità di una vita impastata «di tragico divertimento e devastante catastrofe interiore». In un clima fosco, ottenuto con le tonalità dei grigi e dei blu, si alternano sequenze visionarie e simboliche, alberi evanescenti e sfuocati da un doppio fondale che ne raddoppia le linee, architetture d'interno appena abbozzate, volti e silhouette. Atmosfere dissolte e sbiadite, come vaghi sono i ricordi. La sincronicità degli ambienti, reali e virtuali, tratteggiano il set scenico che assume un'aura metafisica e simbolica grazie al mobilio pendente a vista dalla graticcia sulla testa degli attori. A memoria delle sue marionette, Panzuto appende oggetti concreti, calati sul pavimento in momenti opportuni allo scopo di sottolineare visivamente i racconti della protagonista rinforzando l'aspetto verbale della narrazione. Completa l'ensemble l'assetto luministico orchestrato per una resa non naturalistica della luce. Lievi bagliori contrapposti a fasci netti in diagonale di impronta pittorica, coni luminosi che isolano i personaggi sono alcune delle soluzioni per modellare l'allestimento su un impianto simbolico.

Lo spazio architettonico da contenitore diviene anche oggetto di riflessione in occasione degli allestimenti che sfruttano i luoghi urbani. In questo caso spazi pubblici esterni vengono esplorati con i mezzi del teatro e si trasformano in ambienti metafisici o sistemi scenografici. Un esempio è lo spettacolo *Perché non ballate?*, ispirato al racconto di Raymond Carver e prodotto nel 2008 dal Festival dei Teatri delle Mura di Padova per la regia di Tognon. Panzuto trasforma la facciata del Museo delle Arti Applicate (Palazzo Zuckermann) in uno spazio per storie drammatiche creando un set cinematografico con il pubblico posto frontalmente alla facciata del palazzopalcoscenico. Il prospetto architettonico viene inglobato nell'installazione dove compaiono la vetrina di una pasticceria, l'entrata di un pronto soccorso, squarci di interni domestici, i resti di una cucina, di un letto, di un divano. L'atmosfera d'insieme rinvia all'America suburbana di Carver, popolata di storie instabili e angosciose. Lo spazio urbano si trasforma, come nei lavori dell'artista concettuale Jenny Holzer a cui Panzuto s'ispira.

Il suo percorso d'artista si completa con un intenso lavoro di didattica. È stato docente di Teatro di Figura all'Accademia di Belle Arti di Verona dal 2016 al 2019 ed è tutor della scuola di Scenografia del Liceo Artistico Pietro Selvatico di Padova. Negli anni mette a punto un metodo formativo imperniato sulla ricerca e sull'attivazione delle potenzialità del singolo. Il lavoro coi discenti spesso prende avvio dall'analisi del testo da rappresentare, che resta un punto fermo. Segue l'esame di una serie di fonti di supporto da interiorizzare per costruire negli allievi un orizzonte artistico e culturale di riferimento, fatto di allestimenti teatrali, film, materiale letterario, artisti visivi. Un bagaglio di immagini e parole per suscitare nei ragazzi l'ideazione di soluzioni originali e creative.

A coronamento di una carriera intensa e proficua, nel 2020 gli viene assegnato il Premio Nazionale dell'Associazione Nazionale Critici di Teatro.