

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

Autore || Valentina Valentini; Fabio Cirifino; Paolo Rosa; Leonardo Sangiorgi

Pubblicato || Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 1 di 9

Lingua || ITA

DOI ||

## **Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro**

di *Valentina Valentini; Fabio Cirifino; Paolo Rosa; Leonardo Sangiorgi*

Conversazione di Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi con Valentina Valentini, registrata il 29 ottobre 1993 e il 12 e 13 febbraio 1994 a Milano presso la sede di Studio Azzurro. L'interlocutore che parla in prima persona è Paolo Rosa.

*Che rapporto c'è nei vostri lavori con il paesaggio, l'ambiente, la natura?*

È la componente emotivamente più forte in tutta la nostra ricerca, quello in cui ritroviamo la bellezza, l'armonia, la discrezione ma anche la rabbia, la forza e la determinazione. Una fonte di sensazioni profonde da riscoprire che vanno da una goccia che cade sino al vulcano che esplose. D'altra parte però è anche la componente che ci porta immediatamente alla ragione, che aggredisce la nostra sensibilità, quella che in ogni manifestazione, dalla più piccola alla più grande, ci evidenzia l'urgenza drammatica per la sopraffazione che subisce.

Con i nostri mezzi cerchiamo di esplorare quell'aspetto in cui la sfera del naturale si intreccia con la rete dell'artificiale; un artificiale che ormai avvolge indissolubilmente, come una seconda pelle, il nostro pianeta. Un confronto che possiamo riscontrare in ogni momento nella nostra vita quotidiana. All'inizio il nostro discorso si centrava su un concetto: ridare visibilità ad un evento naturale evidenziando un suo analogo artificiale. Per riprendere l'esempio di prima: un fatto semplice come una goccia elettronica che ripetutamente sembra cadere in un monitor può produrre un'attenzione su questo accadimento naturale molto forte. È come se su questo fenomeno, di cui ci si accorge solo per il fastidioso rumore che produce, potessimo una speciale lente che gli ridà visibilità e senso. Un invito alla contemplazione di tutto il suo ciclo, dal suo formarsi sino agli effetti che produce.

Successivamente nel ciclo di videoinstallazioni intitolato appunto *Osservazioni sulla natura* abbiamo cercato di ricostruire una serie di eventi che richiamavano fenomeni naturali, come l'eruzione di un vulcano, la trasformazione di un cielo, l'affiorare di un elemento da un terreno. Era come se provocassimo, nell'innesto di queste due nature differenti, una reazione di cui noi non conoscevamo le conseguenze; cosa che ci portava ad essere spettatori, oltre che autori, del nostro stesso lavoro. Immagina l'emergere di un vulcano, costituito da monitor, che al posto di eruttare, inizia a risucchiare inesorabilmente tutto il paesaggio circostante. Nello spettacolo *Kepler's Traum* abbiamo utilizzato un paesaggio estremo come quello che ci inviava in diretta il satellite durante la rappresentazione. In un'altra opera esso diventa un elemento essenziale: nel *Combattimento di Ettore e Achille* lo scenario in cui si svolge il fatto, o che svolge il fatto, è davvero straordinario, non solo per la bellezza del luogo, ma anche per le caratteristiche che lo hanno formato: è un angolo di territorio in cui l'innesto tra naturale e artificiale è particolarmente significativo.

*Mi sembra che l'ipotesi di fondo di questo ciclo di opere sia quella che la tecnologia crea un mondo nuovo e originale. Non si tratta più di denunciare il conflitto fra naturale e artificiale (come in molte opere degli anni Settanta), dal momento che l'artificiale diventa un valore positivo. Attraverso l'alta definizione dell'immagine e del suono non si produce un doppio della natura, ma si crea un'altra natura...*

È ormai evidente che ci troviamo di fronte a una seconda natura del tutto originale, dove dominano i flussi informativi, la trasparenza degli oggetti che perdono la loro fisicità, ma al contempo subiamo l'invadenza di altri che si trasformano in scarti, rifiuti che occupano la nostra percezione, ma anche il nostro spazio fisico. Questa è la nuova natura che dobbiamo sperimentare con grande senso di responsabilità, esplorare con una sorta di senso ecologico dell'artificiale. Consapevoli che, al punto in cui siamo, con i guasti che la nostra civiltà ha provocato, il modo in cui ci rapportiamo a questo mondo dell'artificiale può essere decisivo. In più, questa consapevolezza potrebbe portarci a recuperare un valore profondo del naturale, ci potrebbe condurre ad un nuovo sentimento del mistero e del rispetto, scardinando quel senso di dominio che ci portiamo dentro e con cui abbiamo segnato l'uso della tecnologia sino a questo momento.

*Gli elementi naturali, l'acqua, il fuoco, la terra sono presenze pressoché costanti nei vostri lavori. L'acqua, tra l'altro, è un topos del video, non è tanto un'immagine, perché rappresenta la coincidenza fra significante e significato, esprime la dinamica del medium, il movimento allo stato puro.*

L'acqua e il video: non riesci a tracciare un confine preciso tra quanto essa sia simbolo del medium, con la sua immagine mutevole e l'immagine riflessa, o soggetto di una sfida nei confronti della possibilità del medium stesso di fissarla, fermarne il flusso, imprigionarla. È comunque l'essenza dell'instabilità e in questo è la materia che si avvicina di più al flusso elettronico. È una materia che non ha forma, anzi spesso sovrasta le forme, mutandole, ridisegnandole, travolgendole. Non possono non venire in mente i sorprendenti disegni sui movimenti dell'acqua realizzati da Leonardo da Vinci, il suo bellissimo tentativo di rappresentarne il movimento, la sua ossessiva volontà di fissarne la forma.

Una materia si diceva che è in continua trasformazione, in passaggio, congeniale a rappresentare questi sistemi elettronici. Due mondi apparentemente vicini, ma poi in realtà estremamente lontani: niente è più nocivo, fisicamente, all'immagine elettronica, che l'acqua stessa. È un paradosso, fascinazione e morte al tempo stesso.

*Mi sembra che le vostre opere non siano tanto costruite su un'opposizione, quanto siano regolate dal dispositivo dell'interscambiabilità. Se intendiamo la narrazione come una concatenazione di azioni che innescano e sciolgono i conflitti, allora nei vostri lavori non dovrebbe esserci narrazione...*

L'opposizione la puoi ritrovare all'interno di molti nostri lavori: tra l'oggetto reale e il suo doppio elettronico, tra corpo vero e replicato, tra flusso e materia, vedi l'esempio di Rilievo della parte emersa dove c'è questa relazione tra la terra scavata e il fluido luminoso che sparisce in essa. Ma è una opposizione di confronto non di conflitto, è un accostamento per generare delle simbiosi e non delle contaminazioni. I conflitti, come ogni buon sceneggiatore di cinema o drammaturgo sa, fanno procedere una storia. A noi

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

Autore || Valentina Valentini; Fabio Cirifino; Paolo Rosa; Leonardo Sangiorgi

Pubblicato || Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 2 di 9

Lingua || ITA

DOI ||

lo svolgimento lineare interessa relativamente, anzi nelle nostre ambientazioni non è previsto. Nel Nuotatore non stai a vedere una storia, ma ci sei dentro, non c'è una evoluzione data, ma la deve creare lo spettatore. È come se generassimo la condizione e lo scenario di una storia che sta succedendo lì in quell'esatto istante in cui si trova spettatore "visionario": un soggetto cioè disponibile a rischiare in prima persona con la propria immaginazione quell'evento. Per molti versi credo che la nostra esperienza, ma non solo la nostra ovviamente, abbia toccato molti dei temi che poi la problematica della realtà virtuale ha fatto emergere in modo lampante. Quello dello stare dentro un "mondo" ad esempio.

Questo atteggiamento non toglie nulla alla nostra necessità di narrare che anzi è centrale per noi. Lo abbiamo colto sin dal primo lavoro, quando ci siamo resi conto che il percorso di Luci di inganni suggeriva un procedere narrativo, lo abbiamo dichiarato in modo manifesto in alcuni titoli: *Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)* o *Vedute (quel tale non sta mai fermo)*; lo sentiamo ancora di più oggi dove il narrare, il generare metafore è, a mio avviso, divenuto un mezzo indispensabile per ordinare il caos delle esperienze. In un momento in cui le ideologie si sono frantumate, gli strumenti della razionalità si rivelano insufficienti, gli ideali sono nebulosi, forse la suggestione della narrazione può essere come uno squarcio di luce, una carica che ridefinisce ciò che ti sta intorno. È la funzione che ha avuto il Mito in altre epoche. C'è inoltre da dire che gli strumenti tecnologici che usiamo sembrano poco progettati per la narrazione, lo sono molto di più per l'informazione, l'elaborazione; tendono con il loro flusso ininterrotto a comprimere gli spazi della riflessione, a spezzare di continuo le atmosfere e ad allontanarti dalle suggestioni. Bisogna fare uno sforzo per recuperare la dimensione della poesia anche se a volte, ti assicuro, può sembrare un'impresa volta all'utopia. Certo, la narrazione si deve sviluppare in modo differente, si deve tener conto di questa nuova grammatica della percezione che ha reso meno efficaci i modelli che abbiamo conosciuto, si devono cercare strade in cui sicuramente anche lo spettatore deve essere responsabilizzato, divenendo partecipe del viaggio, ma soprattutto cercatore della propria storia.

*Qual è il ruolo dello spazio nella progettazione e nella vita delle vostre opere? Se ciascuna di esse è progettata per uno spazio specifico, non potrebbe essere riallestita altrove. Eventi artistici nati come contestazione radicale dell'opera — penso alla land art, all'arte povera — sono stati trasformati negli anni Ottanta da effimeri a duraturi per acquisire un valore di scambio.*

No, il nostro atteggiamento è totalmente differente. Il nostro problema non è sottrarre l'opera alla mercificazione, che è stato un atteggiamento lodevole ma anche contraddittorio. Non parlo solo perché si vendevano le fotografie firmate o i progetti di queste opere invendibili, ma perché il mercato è da sempre intrecciato con l'esperienza artistica. Quanti Santi e Madonne abbiamo avuto nella storia dell'arte? Non credo solo perché gli artisti erano degli illuminati di Dio. Quanti artisti-artigiani hanno rifatto se stessi creandosi un vero e proprio marchio per alimentare il mercato? C'è un comportamento morale nel non venderli, ma anche nel non essere ipocrita pensando a un'arte auratica e pura.

Per noi il problema del mercato è diverso e ce l'abbiamo ancor prima di realizzare un'opera, poiché dato il costo della produzione e delle attrezzature, senza una dimensione economica il lavoro non potrebbe esistere. Inoltre c'è da dire che in questi linguaggi tecnologici la componente commerciale fa parte del loro codice genetico, non possiamo trascurarne il significato. Il fatto che questi lavori abbiano necessità di una produzione, spesso li lega indissolubilmente al luogo da cui è partita la commissione. È quello che succedeva con i cicli di affreschi, erano pensati per quel dato ambiente ed erano intrasportabili.

Oggi queste installazioni oltre a essere collocate in uno spazio preciso sono relazionate a un tempo limitato e quindi acquisiscono una caratteristica di evento più che di opera. Se non le pensi solo come opere ma anche come accadimenti, portatori di narrazione, ti rendi conto che essi sono collocabili lì, in quello spazio e lì, in quel momento. *Vedute* era relazionato a quello spazio dipinto e alla città di Venezia; *Tempo di inganni* alla città di Volterra; *Tracce di sguardi* al convento di Santa Scolastica e così molte altre. Nel riproporre altrove dai luoghi originari i nostri lavori, non abbiamo potuto mai fare a meno di rieditarli adeguandoli ai nuovi spazi. È successo così per *Storie per corse*, oppure di considerarli come citazioni di quell'evento originario: è il caso del *Nuotatore*.

Ma l'importanza del dialogo con lo spazio è facilmente desumibile dalla definizione "videoambiente" che avevamo dato al nostro primo lavoro. Avevamo sottolineato questo termine anche per distinguere il nostro percorso da quello delle "videoinstallazioni" che è una catalogazione più interna alla videoarte e alle discipline figurative, mentre sentivamo che il linguaggio che usavamo aveva una specificità disciplinare propria. Avvertivamo soprattutto che in quella relazione con l'ambiente ci correva qualcosa di più; che in quel rapporto tra lo spazio fisico, le sue caratteristiche, la sua storia, il suo vissuto e lo spazio sintetico dei monitor, mentale, a prospettico, illimitato si generava *l'ambiente* della storia, si creava cioè il contenitore astratto in cui confluivano, comunicando, le esperienze nostre e quelle dello spettatore: l'ambiente narrante.

*Il trattamento del tempo è un elemento compositivo centrale, insieme allo spazio, delle vostre opere, in quanto modella anche il rapporto con lo spettatore che si trova immerso fisicamente e percettivamente dentro l'opera, non di fronte ad essa.*

Nelle videoambientazioni non c'è nulla che ti suggerisca o ti costringa a fermarti lì. Sia il cinema che il teatro invece sono espressioni che inducono a seguire delle convenzioni temporali, c'è una durata. Nelle videoambientazioni il confine è molto più vago. C'è un tempo interno all'opera che si dissolve in un continuum, e l'unico tempo identificabile è il tempo di responsabilizzazione che lo spettatore deve assumersi per voler vivere un'esperienza dentro l'opera. Tengo a sottolineare: *dentro* l'opera piuttosto che *davanti*. Questo tempo può essere brevissimo o molto, molto lento. Se vogliamo continuare il gioco delle somiglianze, la fruizione è più simile a quella del romanzo: devi lasciare fluire dentro di te quello che stai vivendo, scegliendo il tuo tempo di lettura; oppure chiudi il libro dopo le prime pagine.

Ma il discorso del tempo non si esaurisce solo nel rapporto con lo spettatore. Il tempo è divenuto un elemento della nostra espressività. Credo che da quando è stata inventata la fotografia, e con essa l'istantanea che ha permesso di fissare un momento per un tempo illimitato, progressivamente sia cresciuta l'opportunità di manipolarlo, di modellarlo, di pensarlo proprio come un elemento in più da utilizzare con gli altri già disponibili. E chiunque fa video ne ha una certa coscienza: l'uso del tempo reale, che puoi ritrovare spesso nei nostri lavori, specie in quelli teatrali, il ralenty, le accelerazioni o il fluire lento che ricalca il tempo naturale. C'è un lavoro che mi è particolarmente caro da questo punto di vista, non a caso si intitola *Tempo di inganni*.

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

Autore || Valentina Valentini; Fabio Cirifino; Paolo Rosa; Leonardo Sangiorgi

Pubblicato || Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 3 di 9

Lingua || ITA

DOI ||

Tutto ciò non è che il riflesso di quello che avviene normalmente nella vita contemporanea: le immagini televisive, pubblicitarie, la velocità dei trasferimenti, i flussi ci inducono a convivere con una molteplicità di tempi differenti, ci spostano continuamente dal passato al futuro, attraversando costantemente un presente quasi ossessivo. Ma ciò che producono, come dice Alberto Melucci, è soprattutto l'allontanamento da un tempo interiore, quello degli affetti, del desiderio, del sogno, delle emozioni.

Nel tentare di ricucire questo tremendo divario, credo possiamo trovare un senso di necessità del nostro lavoro.

*Nei vostri lavori il registro sonoro è complesso: c'è la musica, il suono naturale e quello sintetico. Fa parte integrante degli elementi compositivi dell'opera.*

La musica è importantissima nel video. Puoi non avvertirne la necessità osservando un quadro o una scultura, persino puoi accettare un film o uno spettacolo senza sonoro, ma un video senza suono è un oggetto mutilato. Diviene immediatamente un corpo piatto senza profondità. Nel video infatti la componente sonora svolge, oltre alle funzioni tradizionali, quella di restituire una spazialità all'immagine. Prolunga in qualche modo l'assetto prospettico dell'immagine fuori dallo schermo verso l'ambiente. È quell'elemento, se lo rapportiamo alla vita di tutti i giorni, che continua a tenerti legato al flusso televisivo, anche nei momenti in cui fai altro dal guardare lo schermo e che ti permette di agganciarti immediatamente, quando ritorni a seguirlo. Cuce in sostanza anche il continuum narrativo. È una funzione a cui abbiamo dato molto rilievo nella nostra ricerca, anche grazie a musicisti, grandi, con i quali abbiamo collaborato. Il film *L'osservatorio nucleare del Sig. Nanof* ha visto l'apporto determinante di Piero Milesi, con una suite di circa quindici minuti che ha sostituito parole e dialoghi e fornito una struttura alla narrazione visiva. Un brano molto bello che ha inaugurato una collaborazione lunga con lo stesso musicista: cito ad esempio opere come *Vedute (quel tale non sta mai fermo)*, *La camera astratta* con i suoi "suoni fisiologici elaborati insieme a Daniel Bachalov e la musica "gastroturistica" di Delfi, realizzata con quello straordinario interprete, oltre che autore, che è Moni Ovadia.

E poi l'intensa collaborazione con un compositore contemporaneo come Giorgio Battistelli che ci ha dato altri fondamentali elementi di comprensione del fenomeno musicale, ma anche di quello sonoro più in genere. Con lui abbiamo realizzato un'opera lirica: *Kepler's Traum*, e un video particolare come *Il combattimento di Ettore e Achille*, ma ci ha suggestionato molto anche con i suoni dei venti artigiani, organizzati come un'orchestra del suo *Experimentum Mundi*. Un'opera che abbiamo documentato in video e i cui echi si possono scoprire nel sonoro del *Giardino delle cose*. In questa installazione mi sono divertito a organizzare io stesso i suoni senza alcuna pretesa di far concorrenza ai nostri amici, ma non ho resistito all'idea di far "suonare" la plastica, il legno, una bicicletta, una corda...

*Il testo verbale e letterario non è stato un dispositivo centrale nel vostro lavoro, pur presente come motivo ispiratore nel Nuotatore, in Vedute, in Corvea; nelle opere più recenti, invece, mi sembra abbia assunto un peso maggiore.*

L'affluente letterario è quello meno rigoglioso all'interno dello studio, e si spiega soprattutto per la nostra formazione limitata in quel senso: l'Accademia di Belle Arti per me e Leonardo e la fotografia per Fabio. Ma questo fatto, se vogliamo volgerlo in positivo, ci ha permesso un approccio ai testi meno consueto e a volte più sorpreso. Penso ad esempio all'uso delle risposte stentate, al limite dell'afasia, delle persone sorprese di fronte alla macchina da presa che le interrogava nel nostro primo film *Facce di festa*; o alle parole della follia, fantastiche e apocalittiche, di *Nanof*, tratte da un graffito dell'ospedale psichiatrico di Volterra: un vero labirinto narrativo, una sorta di ipertesto poetico. Oppure l'interesse per testi ibridi, metà scientifici metà fantastici come *Somnium* di Keplero, in cui lo stesso Keplero descrive le sue tesi mimetizzandole in forma di racconto surreale per evitare le conseguenze dell'Inquisizione. O i testi di Lurija che ci hanno aperto a molte riflessioni con i suoi casi scientifici trattati attraverso l'umanità del racconto, lezione che Oliver Sacks ha raccolto nei suoi bestseller. Come dicevo c'è qualche volta anche il piacere della sorpresa rivolgendosi ai classici: la straordinaria riscoperta dell'Iliade a cui ci ha indotto un lavoro come *Il combattimento di Ettore e Achille*; oppure sfogliando tra i contemporanei: l'intensa poesia di Ritsos nel *Delfi* che poi abbiamo messo in scena. Per un certo periodo, sollecitati anche un po' dai deliri avveniristici di *Nanof*, delle sue tabelle spaziali, dei suoi missili a tubo catodico, delle sue piogge di stelle, abbiamo ricercato nella fantascienza, Ballard e Dick ad esempio, anche perché come spazio letterario sembrava assomigliare molto al territorio video che utilizzavamo: un genere che inglobava in sé molte delle altre espressioni letterarie confrontandole con un immaginario scientifico ma restando tuttavia ai margini della letteratura colta. Una analogia che non poteva sfuggirci.

Ma per ultimo vorrei citare una fonte più di metodo forse che di trame, l'*haiku*, espressione poetica che conosciamo ma che abbiamo potuto approfondire nei nostri viaggi in Giappone, ne cito uno: "Una parola uscita di bocca / fredda le labbra / come vento d'autunno". È straordinario come non si parli di sentimenti, di emozioni di chi scrive, ma soltanto di nomi di cose; un haiku non ostenta significati ma solo oggetti che hanno significato; non descrive ma rivela attraverso gli accostamenti che crea. Come ci diceva un monaco di Daitokui a Kyoto: un *haiku* perfetto non è sul momento dell'illuminazione Zen, ma è quel momento.

Credo che ci rimanga molto da imparare.

*Chi lavora con il dispositivo elettronico si trova per svariati motivi, che non è il caso di analizzare, privo di una tradizione con cui dialogare, confrontarsi, da rifiutare eventualmente. Qual è il vostro rapporto con le arti visive da un lato e con la cosiddetta "videoarte"?*

Devo premettere, nel parlare di questo argomento, che personalmente il mio giudizio è molto segnato da una esperienza precedente allo Studio Azzurro, un'esperienza che è stata letteralmente cancellata dalle vicende delle arti visive contemporanee. Avevo formato un gruppo di lavoro insieme ad altre tre persone nella prima metà degli anni Settanta, dalle posizioni molto radicali e politicizzate, il Laboratorio di Comunicazione Militante; la definizione rivela già anche l'atteggiamento estremamente operativo che ci eravamo prefissi: collegamento con le scuole, coi centri sociali, con gruppi di emarginati. Utopia di un'arte diffusa, che avevamo cercato di praticare gestendo insieme ad altri artisti la Fabbrica di Comunicazione, una chiesa sconosciuta che avevamo occupato nel centro di Brera e che abbiamo fatto funzionare tra mille impedimenti per più di due anni. Ma il nostro agire era molto legato all'esprimerci con gli strumenti dell'arte, confrontati però con l'invasione, fortemente avvertita, dei mezzi di comunicazione. Io mi

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

Autore || Valentina Valentini; Fabio Cirifino; Paolo Rosa; Leonardo Sangiorgi

Pubblicato || Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 4 di 9

Lingua || ITA

DOI ||

sono occupato dei segni criminalizzanti trasmessi dai media. Un esempio: cercare il criterio estetico, ma non solo evidentemente, con cui un poliziotto sistemava un arsenale di armi per esibirlo ad una macchina fotografica o ad una telecamera, tale che sembrasse una esplosiva polveriera più che, come spesso accadeva, una scacciacani mescolata ad innocui oggetti. Raffrontavo i criteri compositivi con quelli utilizzati da noti artisti nelle loro nature morte o composizioni astratte e poi su questi dati facevo la mia opera. Altri si occupavano di stereotipi criminali, di segni celebrativi e così via in un repertorio di elaborazioni formali dai toni molto forti e scomodi. Nonostante questa aggressività, siamo riusciti, in modo rocambolesco e con qualche censura, a fare delle mostre importanti come quella alla Rotonda di via Besana o al palazzo della Permanente a Milano o alla casa del Mantegna a Mantova. Siamo stati gratificati da presentazioni prestigiose, Mario de Micheli, Umberto Eco; siamo stati invitati alla Biennale di Venezia del 1976. Poi un giorno ci venne a trovare Francesco Vincitorio, un critico che guardava con interesse ciò che facevamo, e ci disse: mi meraviglio come vi lascino ancora l'ossigeno per sopravvivere, preparatevi perché non vi faranno durare a lungo. Chi? l'apparato artistico, verso cui non nascondevamo l'ostilità? o le forze dell'ordine, le istituzioni, oggetto delle nostre opere? Oppure certe resistenze conservatrici presenti anche nella sinistra in cui militavamo? Non so dirlo ancora adesso, ma così successe e l'esperienza, che in altri paesi aveva trovato riconoscimento, attraverso l'opera analoga di grandi artisti, si dissolse.

Nell'affrontare la nuova avventura dello Studio Azzurro era normale che partissimo da una grande diffidenza rispetto all'ambito delle arti visive. E non fu un male perché ci fece considerare il linguaggio che utilizzavamo come qualcosa di autonomo, svincolato dalle discipline tradizionali, con una sua libertà di manovra. Certo, come potevamo disconoscere la sperimentazione che aveva avuto origine nel movimento Fluxus (agli artisti di quest'area abbiamo dedicato una serie di monografie in video), ma il termine "videoarte", con cui hanno codificato il seguito di questa ricerca, ci sembrava stringerci troppo in una delle tante tendenze delle arti visive. Come se il video fosse — ed era certamente il modo in cui veniva utilizzato da molti artisti un colore in più della tavolozza. Semplicemente una materia in più da usare. Pensa a quell'orribile definizione di "videoscultura". Sembrava ricalcare quella moda di utilizzare il prefisso "video" per rinfrescare, modernizzare tutto: videodanza, videoteatro, videobar, videogioco... un video che si imparenta con tutto e tutti. Pensammo di poter allora nominare il nostro campo d'azione ironicamente come "videovideo", un termine cortocircuito che sottolineava la peculiarità di questa ricerca, la sua possibilità di relazioni originali con gli altri settori artistici, ma anche quelli della comunicazione e persino quelli dell'applicazione commerciale. Posizione quest'ultima, che ci costò non poco sotto l'aspetto della credibilità. Del resto la riflessione teorica in Italia sul problema dell'arte in relazione ai media, alla televisione, alla pubblicità ha messo in luce solo aspetti molto parziali, a volte ambigui e discutibili, rispetto ad un fenomeno complesso. Occorre dire che il contributo teorico, che non fosse dei soliti pensatori francesi da Baudrillard a Virilio, o dell'allora maltrattato McLuhan, ma che arrivasse da persone più vicine o noi, era limitato a qualche eccezione.

*Parliamo dei film che avete realizzato. Rispetto al cinema come vi ponete? All'inizio, con *Facce di festa* avete utilizzato la macchina da presa per innescare un processo comunicativo, evitando di usare l'apparato del cinema.*

Più che film in senso corrente, i nostri sono esperimenti cinematografici. Volevamo Utilizzare, all'inizio, questo mezzo ricollegandoci alle esperienze particolari che avevamo fatto nel campo delle arti visive senza ricalcare però il percorso del cosiddetto "cinema d'artista" degli anni Sessanta/Settanta. Volevamo partire da quel piccolo patrimonio di animazioni comportamentali che avevamo sviluppato nell'LCM. Nasce così *Facce di festa*, un'esperienza di "cinema progressivo" come l'avevamo definita, poiché si avvaleva di una struttura progettuale aperta senza servirsi di una vera e propria sceneggiatura. Avevamo organizzato una grande festa e progettato un intervento di quattro truppe diverse, ognuna con un proprio compito ed un proprio modo di scrutarla: due cineprese nascoste, un'altra che registrava alcuni aspetti dell'evento, un'altra ancora che provocatoriamente suscitava delle reazioni comportamentali. Nulla di documentaristico, ma una raccolta di immagini differenti che sollecitavano analogie, contrasti da valorizzarsi in fase di montaggio.

Era per noi come sezionare, in uno spazio temporale brevissimo di quattro ore, una generazione, la nostra, che stava uscendo da un ombrello ideologico ed era in cerca affannosa di una nuova identità. Ma per darti un'idea di quale fosse l'atteggiamento verso il cinema, ti posso raccontare di come mi aveva suggestionato, il cinema di Andy Warhol. Non tanto i film, che pure conoscevo, quanto la descrizione che ne fanno Ungari e Aprà nel loro libro dedicato a quell'autore. C'era in quelle descrizioni uno sforzo di raccontare, spesso l'irracontabile, che si sovrapponeva alla struttura concettuale di Warhol, che mi colpì molto. Personalmente partii da lì, leggendo e rileggendo quelle trame.

Appena fatto *Facce di festa*, nel 1979, mi resi conto che era in sintonia con altre esperienze che venivano fatte a Milano in quel periodo. Ci riunimmo con altri autori e cercammo il modo di mostrare i nostri lavori. Inventammo così *Filmaker*, un festival che funziona ancora oggi. Fu una kermesse di tre giorni in cui trovammo una complicità sorprendente da parte del pubblico e l'incoraggiamento ad andare avanti.

*Quali autori di cinema, oltre Andy Warhol sono stati per voi significativi? Avevate dei modelli di riferimento?*

È stato un processo autonomo che è iniziato graffiando la pellicola o disegnando fotogramma per fotogramma durante il periodo dell'Accademia, è proseguito nell'esperienza del Cinema Militante, si è approfondito nella mia tesi sul rapporto tra cinema ed arte ed è stato sfiorato nell'attività dell'LCM.

Niente scuole specifiche, niente maestri. Era un momento in cui chi produceva cinema, gli autori già affermati intendo, sembravano molto lontani e poco disponibili. Si guardava con interesse Antonioni e Pasolini, con il suo cinema di poesia. Mi colpì vedere quest'ultimo con la cinepresa in spalla in una manifestazione piuttosto turbolenta. Una immagine, brevissima, di complicità, fu anche l'unico momento in cui mi trovai vicino a un "maestro".

Dall'atmosfera movimentata e un po' trasgressiva alla "New American Cinema", di *Facce di festa* e di *Lato "D"*, approdiamo - qualche anno dopo ai toni rarefatti e metafisici di *Nanof*. Ho già affermato più volte che questo film ha rappresentato una delle più belle e significative esperienze fatte sino ad ora: l'immergersi dentro l'immaginario della follia ci ha mostrato una faccia sconosciuta della creatività e del suo modo di rapportarsi alla vita. Nannetti Oreste Ferdinando, detto Nanof, è stato davvero un grande modello e

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

Autore || Valentina Valentini; Fabio Cirifino; Paolo Rosa; Leonardo Sangiorgi

Pubblicato || Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 5 di 9

Lingua || ITA

DOI ||

attraverso questa sua opera straordinaria che è il graffito del manicomio di Volterra, è stato prodigo di soluzioni e di suggestioni. Dopo aver realizzato il film, in molti dissero che trovavano delle assonanze con il cinema di Tarkovskii. Avevo visto sino a quel solo l'Andrei Rublev e fui incuriosito a vedere tutti gli altri suoi lavori, scoprii così la grandezza della sua opera. Personaggi come lui, come Fellini o Welles ad esempio, non riesco a considerarli registi, ma sento molto appropriata la definizione di "artisti", nel senso più elevato, grandi personaggi che hanno saputo esprimersi con la loro poesia al di sopra del mezzo e del linguaggio che hanno usato...

Tra i vari elementi che ha fatto emergere l'esperienza di *Nanof*, ce n'è uno in particolare che mi ha molto gratificato: l'uso dei movimenti di macchina. Nel film c'è un progressivo personalizzarsi della macchina da presa, senza peraltro che rappresenti la soggettività di nessuno degli interpreti, sino ad arrivare in alcuni momenti in cui essa liberamente si scosta dalla narrazione e sembra incuriosirsi ad altro; come se si staccasse dalla volontà del regista e cercasse un proprio percorso. Era la sperimentazione di una sfasatura tra il racconto dato e la possibilità di incuriosire lo spettatore a crearne altri possibili. La stessa tensione, in fondo, che c'era in quel periodo, 1984-1985, nelle nostre videoambientazioni (*Il nuotatore*, *Vedute*). Chi volesse cercare dei raccordi tra nostra esperienza video e nostro iter cinematografico, deve cercare in questo senso e non nell'aspetto formale dell'uso degli effetti o di altro repertorio di origine elettronica molto usuale di allora. Questo modo di utilizzare la macchina da presa lo si può ritrovare inserito anche nei film successivi come in *Felsen*, dove la cinepresa si muoveva solidale con degli oggetti di scena, una maniglia di una porta, una finestra, alcuni scatoloni, e si sposta solo quando questi oggetti vengono aperti o rimossi. È questo un aspetto che mi piacerebbe ancora approfondire, perché sento di non averlo fatto abbastanza, ma si sa che le occasioni per occuparsi di cinema, di questo cinema, in Italia sono davvero poche e da *Nanof* ad oggi abbiamo potuto girare solo due cortometraggi.

*Godard confessa una sorta di complesso d'inferiorità del cinema nei confronti della letteratura e della pittura. Histoire(s) du cinéma è una specie di archivio della memoria del cinema commentato dall'autore che mette insieme la sua biblioteca ideale prima della cancellazione totale, per salvare alcune tracce dall'oblio. Gli autori più sensibili lavorano con la consapevolezza che il cinema, così come lo conosciamo, sia sul punto di sparire.*

Non credo che l'atteggiamento di Godard sia quello di uno che si lecca le ferite, piuttosto è il tipo che vi getta su il sale e quindi non ho dubbio che la sua inquietudine è provocatoria e voglia mostrare la consapevolezza che molti aspetti dell'esperienza cinema sono stati e ancor più verranno riassorbiti da qualcosa di altro, come del resto a sua volta il cinema ha fatto con il teatro, la letteratura, la pittura, la fotografia sarà proprio buttando sale che il cinema continuerà a produrre determinanti esperienze. Per me, il sale significa la ricerca, riattivare quel sistema sperimentale, in altre epoche certamente meno mortificato di ora, che dia nuovi valori a questa espressione e che la sostenga nella metamorfosi in atto.

Tutta la vita del cinema è stata condizionata dalla sua anima spettacolare. In bene quando si è trattato di rompere il cerchio troppo chiuso delle sperimentazioni artistiche di questo secolo e aprir loro lo sguardo allo sviluppo della comunicazione, ma ora, di fronte all'incalzare di sistemi più efficaci che stanno trasformando la realtà in forma di spettacolo globale, sta divenendo il suo limite. Nel gioco al rialzo il cinema si spinge su territori di totale compiacimento del pubblico, sia nella versione "effetto speciale", sia adeguandosi al fluire televisivo, con un linguaggio convenzionale, senza senso del rischio. In queste paludi, magari dorate, vedo disperdersi il patrimonio del cinema, la sua memoria. Lo vedo soccombere, pianificato e patinato, dentro alle esigenze di una cultura planetaria prevalentemente cinica e oppressiva, dominata dalle nuove tecnologie.

Di fronte a questo moto, in gran parte inevitabile, credo occorra riattivare una cultura della ricerca. Dobbiamo cercare nuove forme, linguaggi, entrare nella mutazione, accettare la sfida del nuovo. Senza pensare più ad una ricerca puramente formale e avanguardistica, ma rivolta a cercare i punti di equilibrio, di orientamento, di profondo senso morale oltre che estetico.

Il cinema può continuare a essere un cardine fondamentale su cui far girare questo atteggiamento: mantenere vivo quello spazio riflessivo, quasi contemplativo vissuto però collettivamente, così estraneo alla dinamica comune, dove trovi ancora il piacere dell'approfondimento e del progetto, e dove si possano rintracciare gli elementi di una memoria storica insieme a quelli di una nuova identità.

La realtà è costituita in gran parte dall'immaginario delle persone e in questo momento quest'immaginario è indebolito dall'assedio informativo, debilitato dalla complessità che lo circonda. Il cinema può essere una vitamina o una anfetamina. C'è da scegliere. Non vorrei però essere frainteso in uno schematico modo di ragionare dalla parte dell'arte, perché questo è anche il modo di valorizzare un percorso industriale di cui il cinema fa parte.

Ogni grande industria, e il cinema è una grande industria, necessita di investimenti nella sperimentazione e nella ricerca.

*Video e cinema, dalla relazione nasce il cinema elettronico. Viviamo in un momento di passaggio che si manifesta anche attraverso queste forme ibride. Il cinema del futuro Utilizzerà un sistema integrato di tecnologie: cosa conserverà del cinema tradizionale?*

Queste forme ibride, come le hai chiamate, sono un aspetto proprio di quella ricerca che auspicavo prima. E lì, in quel territorio di nessuno, che si sperimentano i margini dei nuovi percorsi narrativi, le modalità per riattivare un immaginario depresso, la necessità di essere partecipativi all'opera. È il mondo che parte dai clip, dalle videoambientazioni, dagli esperimenti di teatro e video, dalle opere di Ribcizisky, dalle immagini sintetiche, sino alle opere interattive. E se penso a un prolungamento dell'esperienza del cinema lo vedo più vicino a queste forme coinvolgenti, aperte, plurisensoriali, piuttosto che al modello televisivo.

È probabile che la rottura dei margini dello schermo sia uno dei prossimi obiettivi: le immagini, come del resto già i suoni, gireranno nello spazio, collegate magari a sistemi interattivi e sensoriali. Si vedranno più frequentemente linguaggi misti: personaggi reali in scena che interagiscono con le proiezioni, musicisti "live" che accompagnano le visioni. Non è futuro, ma se ti giri intorno cogli facilmente questi segnali, e se addirittura guardi indietro ritrovi il cinematografo con tanto di pianista accompagnatore.

Il problema centrale, però, dal mio punto di vista è che il cinema dovrà tornare ad essere un mezzo fortemente socializzante, senza gratificare l'individualismo cui tendono le nuove tecnologie. Dovrà recuperare quella dimensione collettiva, conviviale, che in

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

Autore || Valentina Valentini; Fabio Cirifino; Paolo Rosa; Leonardo Sangiorgi

Pubblicato || Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 6 di 9

Lingua || ITA

DOI ||

parte ha negato. Dovremo poter navigare insieme a molti altri dentro un'opera che ritrova una nuova complicità tra autore e spettatori, un racconto modificabile nel suo sviluppo.

Ma soprattutto avrò la responsabilità di produrre un'esperienza percettiva, un immaginario che risponda all'esigenza di uscire dal cortocircuito realtà-informazione, che stiamo subendo in questa epoca.

*Nel cinema d'autore il contributo creativo del gruppo (attore, regista, sceneggiatore, musicista, direttore della fotografia, scenografo) aiuta o crea l'identità, lo stile dell'opera. Nello stesso tempo l'esperienza del cinema e della musica elettronica dimostrano che le nuove tecnologie favoriscono un alleggerimento dell'apparato e quindi permettono all'autore di avere un controllo totale sul processo di produzione.*

Da una parte la complessità dei linguaggi e delle tecnologie richiede un atteggiamento di disponibilità nel collaborare tra tante e differenti componenti, nel frantumare il processo creativo, nel rischiare l'identità durante il percorso. Dall'altra, viceversa, la stessa complessità ti viene incontro portando il massimo di possibilità a casa tua: un'orchestra completa rinchiusa in un campionario, una troupe intera miniaturizzata in una piccola telecamera. Strumenti simulativi su cui puoi esercitare in prima persona il massimo controllo. Sono i due estremi a cui tende la tecnologia: verso la spersonalizzazione o verso l'individualismo.

Certamente nessuna delle due condizioni, all'estremo, è quella ideale per sviluppare un processo creativo, ma si profila una possibilità: utilizzare entrambe le condizioni. Disponibilità a confrontarsi e a mediare con i molteplici contributi creativi di un dispositivo complesso e, dall'altra parte, raccogliersi dietro una minuscola macchinetta e ritrovare un rapporto diretto con la propria identità.

Secondo qualcuno, e io sono d'accordo, dovremo adattarci a vivere proprio in una condizione apparentemente schizofrenica come questa e configurarci su due polarità contrapposte: uno stato "on" e uno stato "off": uno stato cioè in cui sei disponibile a relazionarti con molte persone o addirittura a disperderti nel flusso delle grandi comunicazioni e un altro in cui ritrovi e costruisci una dimensione più contenuta e più vicina alla tua storia. Due condizioni da non considerare in contrasto, ma esattamente complementari.

Potrebbe essere questo un modo per agire sia ai livelli di una cultura planetaria, che richiede una forte spersonalizzazione, che di una cultura dell'identità, una cultura del progetto e una cultura dell'affetto. L'arte potrebbe divenire l'elemento relazionale tra questi due poli, il punto di equilibrio, il transito da un estremo all'altro.

*Negli anni Settanta c'è stato un forte movimento politico che ha investito anche l'arte, all'insegna della partecipazione dello spettatore al processo creativo e cognitivo, contro l'opera merce. L'enfasi che oggi ritorna sul processo, in un momento storico che non è più quello di rottura dei confini, manifesta il tentativo regressivo di sfuggire o un confronto con un qualcosa che è l'opera.*

Negli anni Settanta ai tempi dell'LCM, innescare dei processi di interazione sociale era un'esigenza ideologica molto forte. Lo spettatore lo provocavi, lo stimolavi, lo avevi in testa come una entità verso cui diffondere un ideale; per certi versi era più concreto "in carne e ossa". Ora la sua figura è diventata più astratta, più immateriale, a volte solo un dato numerico, statistico, perché fisicamente è sempre più difficile averci a che fare. Inoltre molti di quegli obiettivi forti, da quelli politici a quelli religiosi sino all'idea stessa di progresso, hanno mostrato la loro inadeguatezza. Lo scenario che ci troviamo davanti è fatto di scelte contingenti, molto legate al presente. In questo stato pensare a un'opera definitiva è oggettivamente più difficile.

Nel tuo lavoro di oggi ti accorgi che l'opera che stai progettando tende ad aprirsi, tende cioè a delineare più un percorso che una meta da raggiungere. Avverti la volontà di sollecitare le persone ad "agire" e non solo a "reagire" attraverso delle esperienze non solo percettive ma anche fisiche, esperienze nelle quali esse stesse hanno un ruolo. Cerchi di invitare lo spettatore a non fermarsi più di fronte a un'opera ma in qualche modo, e la tecnologia corrente in parte lo consente, a entrarvi dentro. In sostanza sostituisci quello che storicamente, dalla prospettiva in poi, viene definito il "punto di vista", con un "punto di vita".

Oggi quando progetti un'opera hai la consapevolezza che essa è l'inizio o una parte di un processo, di una traiettoria che in qualche modo sarà modificata dalla presenza attiva dello spettatore. È una tensione che, credo, percorre tutto il nostro lavoro: dal visitatore "ingannato" della nostra prima opera, attraverso gli spettatori "visionari" di *Vedute*, stiamo arrivando allo spettatore "partecipatore", complice e continuatore del lavoro che abbiamo innescato.

*Con l'interazione ci si illude di poter recuperare il controllo sui media, sul flusso di informazioni in cui siamo invischiati. Ma è un'illusione di libertà: si tratta di convincere il consumatore-telespettatore che può acquistare un dispositivo che gli restituisce la libertà di determinare delle scelte. Ad esempio, bisogna rendersi conto che l'operazione dello zapping, esaltata al suo apparire (in relazione con la liberalizzazione dell'etere) come possibilità per il telespettatore di crearsi un proprio palinsesto, è diventata invece un meccanismo che non aiuta o scegliere un punto di vista rispetto o un altro, in quanto rende tuffo indifferentemente omogeneo nella frammentazione dell'ascolto, rende tuffo "TV spazzatura" su cui non vale la pena di coinvolgersi e prestare attenzione. Da strumento lo zapping è diventato dispositivo che struttura e mette in forma la percezione.*

Baudrillard in una sua intervista parla di soggetti, di persone ormai avviate a trasformarsi in "operatori individuali". È una definizione che mi evoca immagini terribili. Seguendo questa strada potremmo imboccare una discussione tutta in negativo che ci porterebbe, attraverso buone ragioni, a indicare nell'interazione l'ennesimo strumento illusorio, utilizzato a fini manipolativi. E questo è vero. Hai fatto l'esempio del telecomando, ma pensa ai sistemi interattivi, non ancora fortemente tecnologici, già in azione sul piano sociale: i rilevamenti, le statistiche, gli ascolti, gli indici di gradimento è altro tutti tesi a formulare dati per attivare decisioni in conseguenza. Compiacere una massa di numeri. Sarà questa, nella prospettiva di un prossimo adeguamento tecnologico, la formula della democrazia interattiva? Credo che potrebbe essere solo un avvertimento sospetto del concetto di democrazia. C'è un fattore umano che non trasferibile in questo meccanismo senza il quale, secondo me, non è nemmeno citato il e la parola democrazia. Ed è proprio partendo da questo fattore e lasciando la logica negativa dell'"operatore individuale", che dobbiamo provare a percorrere un altro punto di vista più positiva consapevole.

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

Autore || Valentina Valentini; Fabio Cirifino; Paolo Rosa; Leonardo Sangiorgi

Pubblicato || Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 7 di 9

Lingua || ITA

DOI ||

L'interagire con le cose, comunque, sta divenendo sempre più una necessità da parte dell'uomo. Se questa interazione diviene un atto di consapevolezza, di competenza, di responsabilizzazione allora in questa relazione - perché di relazione si tratta - verrà trasfusa esperienza e capacità, altrimenti solo l'illusione.

Nel processo artistico questa relazione vorrà dire che le opere, chiamiamole così per comodità, diverranno sempre più veicolo di esperienza, piuttosto che rappresentazione delle cose.

*Il processo programmato non mi pare significhi pluralità d, prospettive, ma assenza totale di prospettive. Inoltre non è detto che tutti siano gratificati dell'interattività, esiste anche il diritto e il piacere della contemplazione.*

Questo punto mi sta a cuore. Di fronte all'inarrestabile percorso di penetrazione dell'immagine, di cui parlavo prima, rivaluteremo la distanza dalle cose. Di fronte a una necessità di entrare negli oggetti, di agire nelle immagini, di "perdersi" nei percorsi di un labirinto, diviene indispensabile conquistare una distanza dalle cose, una capacità di veduto generale, profondo, un senso di "ritrovarsi", proprio attraverso un atteggiamento contemplativo. All'esperienza fisica, di azione e vertigine, accosti un piacere quasi spirituale di immobilità e distanza. E qui torniamo alla condizione bipolare *on* e *off* di cui ho accennato in precedenza. Sarà questa capacità di passare da uno stato all'altro che ci darà una visione più adeguata del mondo e ci restituirà una visione meno drammatizzata del progresso tecnologico, essendo questo non più totalizzante, bensì relegato a una sola delle due polarità.

*Mi sembra che il termine "virtualità" oggi sia diventato una "parola atmosfera" e di moda, utile per lanciare sul mercato nuovi dispositivi. Vorrei provare a rapportare invece il concetto al vostro lavoro.*

Oggi anche le parole si consumano in fretta. Al senso di cui sono portatrici spesso devi anteporre il fastidio di pronunciarle perché troppo di moda. Così tendi a buttarle e con esse o gettar via il concetto che esprimono. Bisogna fare attenzione: virtuale sarà una parola ormai impronunciabile ma ciò che ruota intorno al suo significato è assai importante.

Definisce in modo chiaro quella mutazione che il nostro paesaggio, interno ed esterno, sta vivendo nello progressivo sostituzione degli elementi materiali con processi e presenze immateriali. È il territorio di astrazione, quello che si sta componendo, su cui misureremo la possibilità di usare ancora la nostra esperienza, la nostra sensibilità, la nostra immaginazione.

Come ho già avuto modo di dire in altra occasione, "virtuale" corona un sogno e contemporaneamente lo fa svanire. Quest'equilibrio delicatissimo viene da lontano, ma si concretizza recentemente nel momento in cui l'uomo, quasi contemporaneamente, raggiunge il "potere della distruzione" attraverso il nucleare, e afferra il "segreto della creazione" con il virtuale. Raggiunge cioè la possibilità di distruggere per intero il pianeta e quindi se stesso, e di concretizzare la propria immaginazione portandola però fuori dalla propria intimità. Raggiunto questo sogno di piena potenza, si trova immediatamente nel vuoto delle incertezze.

Questa parabola può sembrare apocalittica tuttavia ci indica come il problema sia davvero centrale e investa tutta la dimensione della nostra vita e della nostra quotidianità, che ci piaccia o meno.

A noi è venuto assai naturale occuparci del manifestarsi del virtuale in una dimensione di tutti i giorni, forse perché sinora abbiamo usato poco l'immagine sintetica e i computer. Una ricerca nella bassa virtualità condotta "a mano libera", così come l'abbiamo definita per distinguerla da quella, più emblematica, condotta con dispositivi sofisticati che utilizzano *data glove* o altri sistemi di sensori. Più che creare mondi, cerchiamo di esplorare questo che abbiamo già creato: *Il giardino delle cose* aveva questa intenzione. Sugli schermi di quest'opera si forma una immagine che non è più la rappresentazione di un oggetto ma il risultato - mi verrebbe da dire il diagramma - di una relazione affettiva che poi sparisce per essere restituita alla memoria.

C'è una cosa che ha scritto il nostro amico Ezio Manzini che mi piace molto e chiarisce meglio di quanto io possa fare il nostro atteggiamento sul virtuale; "In migliaia di anni l'uomo si è confrontato con la materia, la sua solidità, la sua durata; ha imparato a modificarla, l'ha trasformata, è riuscito persino a farle raccontare i suoi pensieri, i suoi sogni, le sue paure. Ha creato con essa i più diversi mondi immaginari. Ora che la materia ci appare più fluida, rarefatta, impalpabile, ci sembra che non ci sia più il modo per creare forme su cui sedimentare la memoria, su cui far crescere lo spessore dell'esperienza. Da qui nascono i molti disagi e per alcuni la nostalgia di una realtà perduta" (E. Manzini, *Artefatti. Verso una nuova ecologia dell'ambiente artificiale*, Domus Academy, Milano 1990). La nostra sfida si può riassumere proprio così, nel cercare i modi per modellare e far raccontare anche questa "materia".

*Ecco, ma che differenza c'è tra virtualità e simulazione?*

Le considerazioni che facevamo prima ci portano a dire che se è vero, ed è palese, che non può esserci virtuale senza il reale, altrettanto vero è il suo contrario cioè che non può esistere il reale senza il virtuale. Non può esserci una adeguata percezione del reale senza un fattore immaginativo che lo collochi all'interno di un tuo mondo. Questo è sempre esistito, ma la differenza ora sta nel fatto che questo mondo può essere portato fuori da te, può essere concretizzato in una protesi esterna, come è avvenuto per le nostre capacità meccaniche attraverso le macchine o più recentemente con l'espansione della memoria con il computer. Puoi usare un tuo mondo immaginario reso esterno e con i mezzi dell'interazione farlo tuo al pari di quello che ci è indispensabile per sognare, inventare, capire. Tutto questo potrebbe apparire molto interessante se non fosse per il pericolo che all'"uscita da sé" possa corrispondere una "privazione di sé".

Molte delle cose che oggi ci stanno attorno ci possono aiutare a capire questo processo. Pensa alla moltitudine di oggetti che nascono dai "sogni" e una volta che si concretizzano, ci opprimono con la loro indistruttibile presenza. Simulacri del desiderio.

A proposito di simulacri, la differenza che c'è tra simulazione e virtuale è che la prima condizione si rifà a un originale che in qualche modo esiste e che o conosciamo o possiamo decifrare con le esperienze sedimentate nella nostra immaginazione. È un modello da cui possiamo conservare una certa distanza. Il virtuale invece oltre ad essere slegato dal rappresentare un'entità esistente oppure farlo in un modo che ci è totalmente estraneo, ci porta dentro questo modello e ci propone di viverlo in tempo reale. Per essere più chiaro, la simulazione è una raffigurazione, una immagine che puoi osservare anche a lungo se vuoi; il virtuale è come uno

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

Autore || Valentina Valentini; Fabio Cirifino; Paolo Rosa; Leonardo Sangiorgi

Pubblicato || Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 8 di 9

Lingua || ITA

DOI ||

specchio, e non a caso i due concetti sono da sempre collegati, che puoi esperire solo nell'istante che ti ci poni davanti e nel reciproco continuo variare.

*Tanto più il mondo in cui viviamo, gli oggetti si smaterializzano, tanto più sfuggono alla riconoscibilità, dissolvendo la loro fisicità in dati ed equazioni numeriche, tanto più emerge la loro presenza. È l'ambivalenza della tecnologia, una sorta di compensazione rispetto a una perdita di presenza sublimata da una restituzione artificiale che offre un surplus di sensorialità.*

Tempo fa, in uno scritto ho cercato proprio di mettere a fuoco questi aspetti formulando una concatenazione di concetti che mi sembrava esemplificativa: le presenze richiedono relazioni, le relazioni formano percorsi, i percorsi rafforzano le esperienze. Partivo proprio dalle "presenze" per constatare come paradossalmente quanto più le cose tendono alla smaterializzazione, dissolvono la loro fisicità in flussi e dati, cioè tendono a sparire, tanto più emerge una loro "presenza". Una presenza attiva. Se prendiamo come esempio un televisore, ma potremmo farlo su una moltitudine di altri casi, facilmente capiamo che esso è sì immagine, suono, movimento, ma soprattutto è "presenza". È infatti nell'esperienza di tutti i giorni accendere un televisore senza necessariamente guardarlo, ma solo per attivare una presenza in casa. C'è una differenza con un oggetto, un quadro, una scultura, che pure attivano una presenza quando stabilisci con essi una relazione emotiva, percettiva, affettiva.

Una relazione cioè che richiede comunque una tua determinazione, altrimenti essi rimangono oggetti muti e la loro forma immutabile. La differenza è che spesso in oggetti in cui la componente tecnologica è forte si manifesta una loro "presenza" indipendentemente dalla nostra volontà di attivarla. Essi esistono indipendentemente da te. Ti stanno attorno, fluendo nel tempo, entrando in una narrazione parallela, che in ogni caso interferisce con la tua. E quasi sempre con essi non hai alcun rapporto affettivo. O meglio non abbiamo ancora trovato modo di averlo. La difficoltà è che questi oggetti escono dalle categorie percettive che conosciamo, prima di tutto quella del vedere che è stata prevalente nella nostra cultura occidentale per parecchi secoli, ed entrano in un campo dove la sensorialità si utilizza in tutte le sue estensioni. Dal vedere si passa al sentire. Una "presenza" infatti la senti, difficilmente la vedi solo. E qui si potrebbe aprire una parentesi sulle interpretazioni esoteriche, mistiche, psichedeliche che fioriscono sui nuovi linguaggi elettronici e sulle realtà virtuali a partire proprio da questo "sentire".

Permettimi un piccolo aneddoto personale, anche per sdrammatizzare questo tono analitico un po' astratto. Mio padre riparava televisori e quindi, da piccolo, ho sempre avuto a che fare in casa con una certa quantità di questi oggetti ognuno con la sua magagna: chi perdeva l'orizzontale, chi allungava le figure, chi s'era ridotto ad un minuscolo puntino, chi friggeva, insomma una moltitudine di patologie che creavano uno scenario disarmante ma non so perché ricco di umanità. Succedeva spesso vederli guarire, magari con una botta data sul fianco del loro mobile o dopo una pazientissima operazione di logica a me totalmente oscura, oppure perire definitivamente accompagnati da uno straziante sibilo. Si sa che in genere gli stati di alterazione sono quelli che danno maggiori informazioni sulla natura di una cosa. Ciò che io ho ricavato da questa convivenza domestica è il manifestarsi di un aspetto "sensibile", di una natura "vitale" in questi strumenti.

Il concetto di presenza è certamente una delle chiavi principali del nostro lavoro. Lo puoi trovare sviluppato nelle installazioni, ma anche nei nostri spettacoli, dove i monitor non sono stati pensati come oggetti di scena, ma come soggetti a fianco degli attori, con la stessa dignità drammaturgica, compresa quella di muoversi nello spazio scenico. Oppure, su un altro versante, nei movimenti della macchina da presa che è concepita come un mezzo che tenta di conquistare una sua autonomia, una sua fisionomia espressiva, come se fosse un personaggio in più nel film.

In ognuno di questi casi c'è il tentativo di evidenziare il formarsi di una serie di "presenze" con cui dobbiamo fare i conti poiché le loro intenzioni possono essere diverse dalle nostre e le loro finalità potrebbero portarci dove non vorremmo.

*Affermate che uno degli obiettivi del vostro lavoro è quello di "costringere a forme poetiche la tecnologia", il che significa dare per scontato che ci sia un'opposizione fra tecnologia e poesia, come se la tecnologia fosse di per sé "impoetica"...*

Semmai il senso di quello che ho scritto è esattamente il contrario e cioè che mai come oggi, proprio grazie alla tecnologia, avremmo la possibilità di una diffusione della poesia, della creatività, della partecipazione. Il fatto è che la tecnologia così come si è sviluppata ha emarginato la poesia, perché la sua crescita è stata così rapida, così veloce, che non ha lasciato la possibilità di sedimentare quelle esperienze più riflessive che sono il cuore della dimensione poetica. In questa accelerazione inoltre sono stati privilegiati gli ambiti di ricerca con finalità segnatamente utilitaristiche, quelle del consumo e dell'industria della sopraffazione (quella bellica ad esempio), espropriando di fatto lo spazio della ricerca dei poeti e degli artisti, ai quali è rimasta solo la possibilità di esprimere il proprio malessere e la propria inquietudine. Si sono generati così avanzamenti caricati di un segno prevalentemente negativo.

Questo progresso forzato e così segnato ha prodotto una massa enorme di materiali, di linguaggi che pochissimo abbiamo manipolato dal punto di vista poetico. C'è, in più, il rischio di esaurire le energie creative nel correre continuamente dietro a qualcosa, di inseguire innovazioni che apparentemente spostano l'ordine del discorso che avevi appena iniziato a formulare. In una società con mutamenti rapidissimi l'esperienza non fa in tempo a cristallizzarsi, a divenire patrimonio attraverso il quale puoi prefigurare anche il futuro. Senza idea di futuro l'arte cessa di avere senso. L'arte e la poesia quindi possono essere travolte anch'esse dalla rapidità del succedersi comunicativo e informativo. Divenire componenti decorative, ininfluenti. Per questo è urgente tentare di costringere la tecnologia a forme poetiche, a renderle indissolubili componenti. Non credo che sia un'impresa impossibile, anzi diverrà una necessità vitale. Dico questo perché in questo periodo abbiamo avuto diverse occasioni di scambio con ambiti della ricerca industriale, della ricerca scientifica, della ricerca universitaria in cui abbiamo colto una volontà di recuperare l'aspetto immaginativo, il contesto narrativo, una necessità di arricchirsi proprio di forme poetiche per avvicinarsi di più all'uomo e alla sua dimensione più naturale. Buon segno.



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

Autore || Valentina Valentini; Fabio Cirifino; Paolo Rosa; Leonardo Sangiorgi

Pubblicato || Valentina Valentini, *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995

Diritti || © Tutti i diritti riservati.

Numero pagine || pag 9 di 9

Lingua || ITA

DOI ||

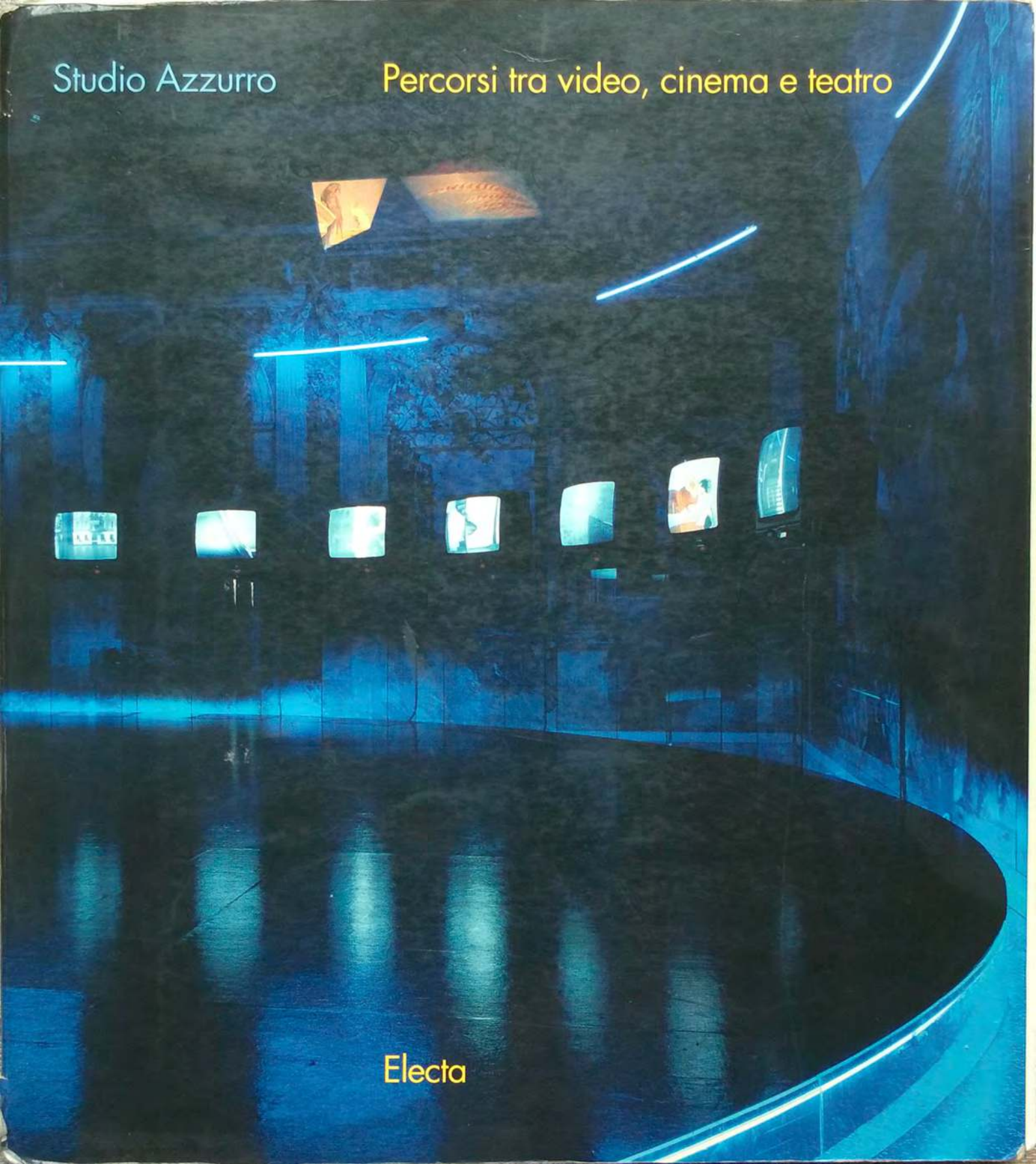
*Produrre esperienza in questa prospettiva significa avere familiarità con la tecnologia. L'esigenza della contemplazione, ovvero avere spazio e tempo per l'ascolto, è un'esigenza che le nuove tecnologie potrebbero favorire. È compito specifico dell'arte predisporre e incentivare le possibilità di ascolto.*

Per me fare arte corrisponde anche a cercare continuamente il senso della sua necessità. E non è che questo oggi sia tanto facile, c'è una massa di tentazioni, di possibilità, di deviazioni che si frappongono continuamente al tuo percorso, che solo dandoti alcune regole puoi attraversare restando indenne e mantenendo una certa coerenza. Ecco allora che in questa epoca, per tutte le caratteristiche che abbiamo cercato di sviscerare nel dialogo che stiamo facendo, diviene centrale, per la ricerca artistica, accostare al fattore estetico - che tra l'altro in parte abbiamo delegato alle macchine - una attenzione particolare al valore etico. C'è la necessità cioè di trovarsi un sistema di valori che tengano conto delle urgenze anche drammatiche che quest'epoca ci pone. Occorre avere consapevolezza che ogni piccola e grande scelta che facciamo oggi può avere una profonda ed anche decisiva ripercussione domani. Solo un profondo egoismo ci può far credere nella dilatazione di un presente per giustificare pragmaticamente il proprio momentaneo interesse.

L'arte non può permettersi di non vivere in accordo con la visione del futuro, quindi non può accondiscendere all'esasperazione di un presente. Per questo occorre che si accetti sino in fondo la sfida del nuovo, delle nuove tecnologie, che si affronti la profonda mutazione che è avvenuta in questi ultimi anni, ma che lo si faccia con quello spirito adeguato a un impegno così complesso. Del resto avrai notato che in questa discussione abbiamo trattato spesso di "presenze", "relazioni", "esperienze", "comportamenti": sono concetti che ci portano immediatamente a un fattore etico. Come sul versante scientifico, l'esplorazione nel campo della genetica o in quello delle neuroscienze per esempio, è inevitabile mettersi anche nel campo creativo di fronte a un problema etico. Ma credo bisognerà precisare, e non ho certo io l'attrezzatura per farlo in modo adeguato, che non potrà essere un'etica sterile quella cui ci dovremo appellare, ma piuttosto pensarla come una un "etica dell'immaginazione". Una immagine "felice", anche se ammetto un poco indefinita, per un'epoca di grandi responsabilità.

Studio Azzurro

Percorsi tra video, cinema e teatro



Electa