

INCONTRI

Laura Marcolini

Dalle tavole alle scatole di montaggio. Immagine e spazio nei progetti di Studio Azzurro

Nelle descrizioni del 1984 per la presentazione del videoambiente *Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)* – realizzato a Palazzo Fortuny, a Venezia – compare l'espressione “scatola di montaggio”, una formula tuttora in uso nel linguaggio progettuale di Studio Azzurro. Il testo definiva l'opera come “una grande scatola di montaggio elettronica da leggere attraverso le sue sincronie e le sue sfasature, da immaginare attraverso i suoi vuoti, da praticare con i propri movimenti”.

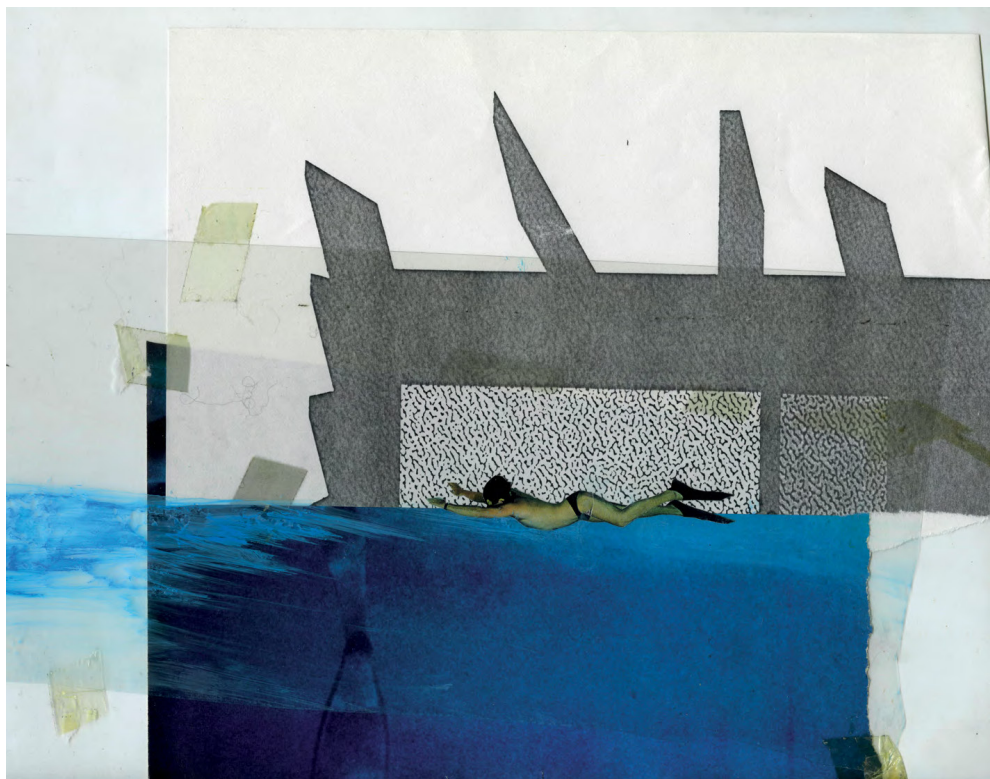
Cos'è, allora, il montaggio per Studio Azzurro? Qualcosa da “leggere” secondo nozioni legate al tempo, da “immaginare” secondo le sue “apparenti mancanze”, da “praticare” personalmente, secondo le posture e i gesti di ognuno. Nell'immaginario della sperimentazione tecnologica, l'idea di montaggio legata a una “scatola”, sembra porsi anzitutto agli antipodi della “scatola nera”, formula in genere attribuita agli oggetti e ai sistemi tecnologici, in quanto macchine non indagabili, inaccessibili, in definitiva non “smontabili”, che inghiottono energia-mondo ed emettono segnali di varia natura. Una contrapposizione non sappiamo quanto volontaria ma certamente programmatica rispetto all'elezione della sperimentazione tecnologica nel percorso poetico dello Studio. La “scatola di montaggio”, a differenza della scatola nera, chiama in causa un'azione e, con essa, un “praticante”. Lo invita a un atteggiamento di scoperta, a un'esplorazione che si affaccia su un obiettivo e che ha al

suo centro l'acquisizione di conoscenze rispetto a un processo di costruzione per assemblaggio. La scatola di montaggio dà per scontata e pretende una “manualità intelligente”, uno stare aperto, dinamico, proiettato nel campo del mondo attraverso il gesto e l'immaginazione¹.

Nelle opere di Studio Azzurro, il montaggio non è quindi “in mano” solo all'autore – anzi agli autori. Da una parte è proprio il cuore dei dispositivi di messa in scena, il metodo che permette di parlare di un autore collettivo (montaggio della sceneggiatura, montaggio video, montaggio della messa in scena, assemblaggio dei sistemi tecnici e tecnologici); dall'altra è un vero e proprio strumento di conoscenza per chi lo sperimenta costruendo con il proprio sguardo e il proprio movimento nello spazio, una versione personale del racconto portato nel mondo in una condizione ancora aperta e assemblabile – sia esso l'autore che sta dietro la messa in scena, sia esso il coautore che sta dentro la messa in scena.

Il montaggio nei lavori di Studio Azzurro è, in effetti, qualcosa che anzitutto avviene nello spazio oltre che negli schermi. È forse prima ancora un processo che

¹ È uno di quei casi in cui è particolarmente chiaro, per estensione, per quale motivo il coinvolgimento delle mani significa il coinvolgimento dell'intero corpo o, meglio, del cervello-corpo: nell'*homunculus corticale* – “rappresentazione somatotopica dello schema corporeo dell'uomo che è stata sviluppata da Wilder Penfield nel XX sec.” – la mano occupa infatti la porzione più grande.



Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg), collage progettuale per il videoambiente

1984, Studio Azzurro

si fonda sullo “smontaggio” di un tema e di un racconto, per dare a esso la possibilità di ri-raccontarsi in un modo altro, per lasciarne vivere le emergenze, le pieghe e gli intervalli. Lo spazio di un’installazione è intrinsecamente parte del progetto, poiché, una volta disposto lo spazio, la facoltà di decidere come muoversi al suo interno – come rimontarlo, appunto – spetta a chi lo percorre e lo abita. Ecco perché sono tanto importanti le *affordance*, le informazioni di cui si fanno protagonisti il suono e la luce, mobile, instabile, viva, che modella gli oggetti, punteggia lo spazio di indicatori, emana dalle storie in emersione dagli schermi. E dove non c’è la luce, si aprono degli intervalli, degli ulteriori spazi, che stanno

tra. Tra architettura, oggetti, immagini, video e persone.

All’interno di questo “spazio tra le immagini”, a densità variabile, molte aree sono praticabili, abitabili dal visitatore. Molti intervalli sospendono il flusso e lasciano dei diaframmi per una forma di “attenzione fluttuante”. Altri intervalli, non praticabili, spesso non intercettati consciamente, possono condensare potenzialità performative nascoste. È il caso, per esempio, degli intervalli tra i monitor delle prime videoinstallazioni, che diventano un elemento di stile rimodulato all’inizio degli anni 2000 con *Trittico Marghera*. Se negli anni ‘80 e ‘90 si lavorava sulla sincronizzazione e sulla continuità dell’immagine che trascorre da un moni-

STUDIO AZZURRO

IL PROGETTO

una videambientazione sincronizzata con 24 monitor e 12 videoregistratori.

L'idea è una grande scatola di montaggio elettronica, da leggere attraverso le sue sincronie e le sue sfasature, da immaginare attraverso i suoi vuoti, da praticare con i propri movimenti. Una vasca di una piscina ricostruita al centro di un Museo; uno spazio vuoto definito da migliaia di piccole piastrelle, dentro il quale 24 monitor riproducono il limite tra aria e acqua. L'immagine elettronica di un nuotatore che si esibisce attraversando in perfetta successione tutti gli schermi video sincronizzati.

Un avvenimento semplice, un atto ripetuto che però deve generare sospetto, sorpresa, stupore; che deve suscitare sensazioni poco definibili come le suggestioni del celebre racconto di H. Bell. Il vuoto e l'acqua custodiscono i frammenti di una storia, i riferimenti di piccole sequenze narrative, rappresentano il contesto su cui intervengono segni spigolosi che durano il tempo di un flash o che si ripetono all'infinito. È una ricerca sulle immagini minimali, sulle connessioni primarie; un invito a costruire dal piccolo con la stessa forza con cui si cercano i grandi significati.

Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg), progetto originario per il videoambiente

1984, Studio Azzurro

tor all'altro, con *Trittico Marghera* prende avvio un'attenzione alle possibilità di una "lieve asincronia" che mette in evidenza le potenzialità di quello spazio cieco, amplificandone la dimensione temporale, facendo "inciampare" il passaggio delle immagini da uno schermo all'altro. Qualcosa che ricorda gli studi di Sergej Ejzenštejn sul "montaggio intellettuale" come accostamento non lineare di momenti temporalmente diversi: «Un montaggio fondato sulla *produttività* del

"conflitto", della non corrispondenza, dell'intervallo tra elementi appartenenti a fasi temporali diverse»².

Nel lavoro di Studio Azzurro, il montaggio dovrebbe quindi essere più correttamente definito come una "pratica" che, applicata a molte fasi del progetto, istituisce alcuni dei caratteri peculiari delle opere. Oltre alle declinazioni della

2 A. Somaini, *Montaggio e anacronismo*, «Aut aut», n. 348, 2010, p. 94.



Sensitive City, ambiente sensibile

2010, Studio Azzurro



Miracolo a Milano, ambiente sensibile

2016, Studio Azzurro

sincronizzazione a cui si è appena fatto riferimento, questa pratica si attua nella separazioni in luoghi (spazio) e/o momenti (tempo) diversi della messa in scena di un personaggio e del suo paesaggio, di un personaggio e degli oggetti a cui si riferisce nel suo racconto; è il caso, ad esempio, di *Sensitive City* (EXPO Shanghai, 2010) che presenta su più livelli traslucidi gli elementi umani, paesaggistici e grafici di ogni racconto, ricostruendo un ambiente tridimensionale – una sorta di teatro dell’immaginazione. O in *Miracolo a Milano* (Milano, Palazzo Reale, 2016), dove gli oggetti evocati appaiono solo dopo il salto spiccato verso il cielo dalla persona senza dimora che ha appena raccontato qualcosa di sé.

Queste *sfasature* – per tornare a una delle parole della definizione iniziale

– queste “lontananze”³ permettono di popolare lo spazio di innumerevoli possibilità, sollecitando lo spettatore a rimontare dentro di sé gli elementi della storia, i suoi indizi e i suoi contesti, con un piccolo sforzo spontaneo, giocoso e sensibile, mnemonicamente e cognitivamente. Mentre le storie, dal canto loro, continuano in questo modo a vivere, a smontarsi

3 Il lavoro sulla separazione degli elementi e delle loro apparizioni virtuali per un nuovo montaggio e smontaggio ha forse anche qualcosa a che fare sia con la soddisfazione di un piccolo lavoro cognitivo dall’esito certo perché non sottoposto a giudizio – ovvero di un gioco – sia con la restaurazione di un sentimento auratico autentico quale «singolare intreccio di spazio e tempo», «apparizione unica di una lontananza per quanto questa possa essere vicina» (cfr. W. Benjamin, *Breve storia della fotografia* (1931), in Id., *Scritti 1930-1931. Vol. 4*, tr. it. a cura di E. Ganni, Einaudi, Torino 2002, p. 485).

e rimontarsi per la sola presenza di qualcuno che le interroga o ne è interrogato⁴.

Queste reciproche interrogazioni sono la condizione primaria per istituire un ambiente di relazioni e per suscitare un'occasione di accesso a una forma di conoscenza⁵. Forse per questo gli ambienti museali si sono interessati a Studio Azzurro. Perché le grandi “scatole di montaggio” – che si possono considerare come espansioni nella terza e nella quarta dimensione delle grandi tavole di montaggio del *Bilderatlas Mnemosyne* di Aby Warburg – sono un modo per “mettere nel mondo” frammenti di sapere e permetterci di ricordarli grazie al loro modo di abitare quello spazio insieme con altri frammenti di quella stessa storia, scomposta e ricomposta attraverso una combinatoria che prevede anche degli spazi intermedi da cui far emergere quell'elemento di intuizione e di immaginazione personale a cui ognuno di noi è chiamato nel momento in cui viene interpellato in un processo di conoscenza e di incontro.

Come per Aby Warburg la disposizione delle fotografie nelle tavole dell'atlante non era mai definitiva perché seguiva il percorso di indagine ed emersione delle persistenze e degli inabissamenti delle *pathosformel*, così il montaggio degli elementi di una storia in un ambiente narrativo si rivela essere uno strumento di conoscenza anzitutto per chi lo progetta e poi per chi ne esplora la messa in scena, nei suoi esiti sempre “instabili”, sempre pronti a “muoversi” nuovamente, a “migrare” con i suoi spettatori, con le sue storie in movimento.

4 Cfr. G. Didi-Huberman citato in A. Somaini, *Montaggio e anacronismo*, cit., p. 94: «Il n'y a [...] de 'remontée' historique qui par reportage d'éléments préalablement dissociés de leur place habituelle».

5 In considerazione della portata cognitiva e creativa del montaggio, credo sia lecito insistere sulla co-autorialità dello spettatore-fruitore anche quando l'opera non preveda l'intervento sulla sua matrice – nell'ambito specifico degli ambienti interattivi, si tratta del codice del programma che permette le interazioni con le immagini – dal momento che la matrice dell'opera non è esclusivamente tecnologica, bensì intrinsecamente combinatoria.