

Francesca Pola

La mano, il buio, il suono.

Studio Azzurro nei primi anni Novanta

Significante e fondante è la correlazione tra visivo, aptico e sonoro nell'opera di Studio Azzurro della prima metà degli anni Novanta: una fase cruciale nel passaggio dai Videoambienti installativi degli anni Ottanta ai successivi Ambienti sensibili interattivi, avviati alla metà dell'ultimo decennio del XX secolo. Fulcro dell'analisi di questo contributo è la presenza ricorrente della mano che emerge dal buio, articolando gestualità che attivano narrazioni e processi immaginativi complessi ed empatici: una presenza non puramente iconografica e simbolica, che assume un preciso ruolo nella ridefinizione identitaria dello schermo video, in cui la componente acustica ha una funzione significativa. Vengono così messe in luce alcune coordinate distintive dell'opera di Studio Azzurro, con particolare attenzione storico-critica alla materialità delle coordinate di genesi progettuale e di esperienza intermediale dei singoli lavori analizzati, contestualizzati nelle rispettive occasioni di presentazione, quale aspetto fondante la correlazione tra gli ambiti presi in esame.

La relazione tra mano, buio, suono è un plesso fondativo del lavoro di Studio Azzurro: pertiene alla relazione complessa tra i corpi e le immagini e permette un affondo particolarmente significativo in rapporto alla "materia oscura dello sguardo". Si cercherà in questa occasione di mettere a fuoco come si è configurata quella combinazione complessa tra visivo, aptico e acustico che presiede alle peculiari modalità espressive di Studio Azzurro nell'articolare immagini, tecnologie, tattilità, vocalità, sonorità. Una modalità paradossale e che appare oggi profetica rispetto agli attuali e prossimi "destini tecnologici dell'immaginazione", per citare uno dei loro più acuti esegeti, Pietro Montani¹.

La trattazione intreccia vari livelli dell'analisi storico-critica: *in primis*, l'esame di una serie di preziosi materiali dagli archivi, che mi sono stati gentilmente messi a disposizione da Studio Azzurro: sono documenti testuali, progettuali, documentari, visivi e audiovisivi che hanno costituito il tessuto e il fondamento delle

Abstract

The essay focuses on the signifying correlation between visual, haptic and sound in the work of Studio Azzurro in the first half of the 1990s, a crucial phase in the transition from the video installation environments of the 1980s to the interactive Sensitive Environments. The core of the analysis is the recurring presence of the hand emerging from the darkness, articulating gestures that activate narratives and empathic imaginative processes: a presence that is not purely iconographic and symbolic but plays a role in the redefinition of the identity of the video screen.

KEYWORDS

DARKNESS
-
HAND
-
STORYBOARD
-
SOUND
-
VIDEO

¹ P. Montani, *Destini tecnologici dell'immaginazione*, Mimesis, Milano-Udine 2022.

riflessioni qui espresse². Significative coordinate di approfondimento emergono inoltre da una intervista realizzata da Valentina Valentini con i tre fondatori di Studio Azzurro – Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi – tra l’ottobre 1993 e il febbraio 1994: un passaggio di riflessione cruciale, perché precede immediatamente la presentazione dei loro primi Ambienti sensibili interattivi del 1995 e può quindi esserne considerata uno dei più fedeli retroterra ideativi³. Sollecitazioni ulteriori si riferiscono alla nozione di “ambiente” e alle relazioni tra immagine ed esperienza: cercando di delineare questo momento di passaggio che è per Studio Azzurro insieme occasione di ricapitolazione e riflessione su oltre un decennio di sperimentazioni interdisciplinari con il video, ma anche incubatore della successiva liberazione delle immagini dalla fisicità di questo supporto. Una liberazione che segna la svolta definitiva all’interattività e alla coralità dell’esperienza dei loro Ambienti sensibili.

La visione di Studio Azzurro ha costantemente perseguito una riflessione pratica e teorica sull’immagine fondata sull’interdisciplinarietà e sull’intersettorialità. La sua attività di ricerca non è circoscrivibile all’ambito della videoarte, perché si è costantemente e volutamente svolta in uno spazio intermedio e intermediale, creativamente interferente, tra arte, cinema, teatro, musica, danza. Spesso, proprio inventando nuove forme espressive a sé proprie, come nel caso di esperienze quali gli Ambienti sensibili negli anni novanta, o i Portatori di storie negli anni duemila. Studio Azzurro ha inoltre attraversato diversi campi extra-artistici di sperimentazione: ideando e progettando manifestazioni e contestualità espositive e museali alternative,

2 Si tratta di materiali che, in alcuni casi, sulla scorta delle sollecitazioni emerse nel corso delle ricerche, mi sono stati segnalati con generosità e disponibilità dai suoi stessi membri, in particolare da Laura Marcolini che desidero qui ringraziare.

3 Cfr. V. Valentini, F. Cirifino, P. Rosa, L. Sangiorgi, *Temi e figure dell’universo estetico di Studio Azzurro. 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, in V. Valentini (a cura di), *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995, pp. 105-113 (l’interlocutore che parla in prima persona è Paolo Rosa).

in cui i livelli espressivo-comunicativo, documentario e formativo si alternano e spesso coabitano. In tutte queste esperienze, il lavoro creativo è sempre stato accompagnato da scritti e riflessioni teoriche, che potessero dare conto in tempo reale della propria visione della rivoluzione tecnologica e digitale in atto: una visione di cui Studio Azzurro ha sempre voluto sottolineare la prospettiva umanistica, sviluppando le potenzialità democratiche, relazionali, inclusive dei nuovi media, e traducendole nella fisicità elementare della propria particolare e originalissima formula di interattività, concepita secondo dispositivi ed interfacce dove è abolita qualsiasi protesi o barriera tecnologica e l'interazione avviene compiendo gesti naturali come toccare, camminare, respirare, parlare.

Il primo lavoro su cui intendo concentrarmi è *Delfi* (1990), significativamente definito da Studio Azzurro, già dai materiali di lavoro, “studio per suono, voce, video e buio”, presentato per la prima volta al Festival *Teatro 2* di Parma nel 1990 e in seguito rivisitato nel 2016 in una edizione differente per il Teatro Olimpico di Vicenza (per la rassegna *Conversazioni*). Si tratta di un'opera costituita dalla combinazione di due programmi video sincronizzati trasmessi in due monitor 50", due camere infrarossi, due lettori 3/4, un progetto luci fondato sulla presoché totale oscurità della scena sino alla rivelazione finale e 35 copie in gesso di statue ed elementi architettonici ispirati dal sito archeologico greco di Delfi.

Delfi inizia con un video amatoriale girato in Super8, in cui due mani prendono alcuni souvenir turistici e li incartano per un viaggio: questi souvenir riproducono statue le cui copie sono fisicamente presenti sulla scena, ma che lo spettatore non vede perché sono al buio. Le mani sono quelle di Paolo Rosa e questa è la prima di una serie di sequenze di manipolazione dell'oggetto/immagine, che vedremo ricorrere in questi primi anni Novanta. L'opera si ispira al poemetto *Delfi* di Ghiannis Ritsos; scritto tra Delfi, Atene e Samo, dal maggio 1961 all'aprile 1962, tradotto in italiano da Guido Reverdito e adattato e interpretato da Moni Ovadia. La componente sonora ha un ruolo preponderante:



Delfi, 1990,
Studio Azzurro

-

*Studio per suono, voce,
video e buio*

*Frame video del filmato
amatoriale iniziale*

© Studio Azzurro

Il testo ricreato da Moni Ovadia tra parola, melismi, è in greco e in italiano, si intreccia con le musiche di Piero Milesi che ha isolato la forma più conosciuta e “turistica” della Grecia, il sirtaki, per riversarla in un magma di scuola minimalista: organizzate con basi pre-registrate, campionamenti, interventi sulla voce e anche con l’ausilio di strumenti etnici. [...]. Piero Milesi unisce alle iniziali note elettroniche, che alludono al rumore dello scatto della macchina fotografica dei turisti di Delfi, uno scampanello reiterato, il suono di una parola greca pronunciata, in cui predomina la consonante “s”, il rumore distorto del vento, suonato da una conchiglia e le note di buzuki. Nasce così una sorta di collage musicale in cui i suoni si mescolano alla voce di Moni Ovadia e ai rumori ambientali, creati dal rapporto dell’attore con gli elementi fisici della scena (es. il rompersi dei piatti scagliati a terra, lo spostamento di alcune scaglie di cocci, il fruscio dei lievi passi di danza tipici del sirtaki)⁴.

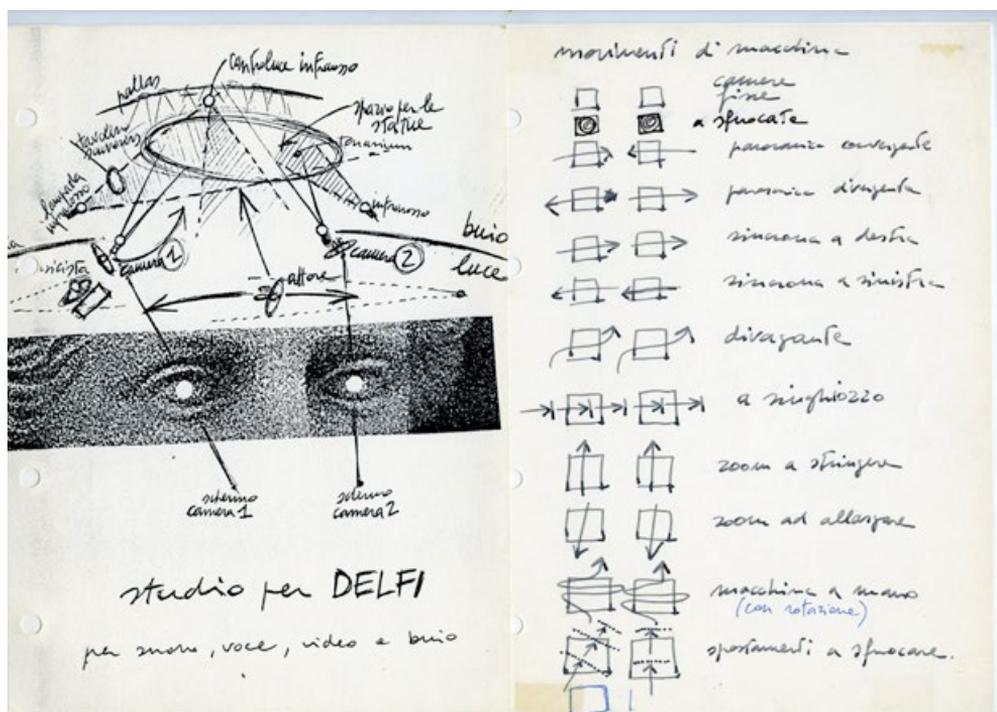
⁴ N. Pittaluga, V. Valentini (a cura di), *Studio Azzurro. Teatro*, Contrasto, Roma 2012, p. 75.

In scena si articola un dispositivo complesso, fondato sul rapporto tra sguardo, oscurità, mani, sonorità e voce. L'interprete e co-autore è Moni Ovadia: scena e protagonista, immersi nel buio, sono negati alla vista dello spettatore e diventano visibili soltanto attraverso gli occhi della tecnologia, ovvero i raggi infrarossi delle telecamere. La telecamera a raggi infrarossi, creata per scopi scientifici e militari (proprio tra l'agosto 1990 e il febbraio 1991, protagonista delle cronache in tempo reale della prima Guerra del Golfo, vissuta in diretta globale attraverso la sua versione spettacolare televisiva) è contrappuntata dalla potenza interpretativa di un attore la cui fisicità è ridotta alla presenza vocale, per bucare la cecità dello sguardo massificato dai media e dal turismo organizzato: la voce, che nel lavoro di Studio Azzurro è sempre materia viva e presente nella fisicità precipuamente umana del suono espresso (in questo caso come linguaggio articolato, nel senso e significato della parola interpretata, e in seguito come oralità, nella cultura testimoniale e gestuale della narrazione) è qui accompagnata da una musica definita «gastroturistica»⁵.

Tra la fine degli anni Settanta e i primi anni Novanta Studio Azzurro è impegnato in strette collaborazioni con musicisti, drammaturghi, attori in cui si delinea molto forte da un lato la dimensione del suono musicale a carattere fisiologico come imprescindibile connotato delle loro immagini in movimento (che lo avvicina alla voce), dall'altro quella della parola filmica e teatrale (che di quella voce è espressione performante). Il suono materiale, radicale, fisiologico, e la parola come momento psicologico, narrativo, espressivo sono le componenti che permettono a Studio Azzurro di disinnescare i rischi potenziali di un "voco-centrismo"⁶, che si ritrova talvolta nel cinema, che prevede l'attenuazione di tutti gli altri suoni per far emergere

5 V. Valentini, F. Cirifino, P. Rosa, L. Sangiorgi, *Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro*, cit., p. 107.

6 Cfr. M. Chion, *La voce nel cinema*, tr. it. di M. Fontanelli, Pratiche, Parma 1991, e Id., *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, tr. it. di D. Buzzolan, Lindau, Torino 1997. Rispetto alla presenza e al ruolo della vocalità nel lavoro di Studio Azzurro, per una più ampia e circostanziata trattazione rimando al



Delfi, 1990,
Studio Azzurro
-
Studio per suono, voce,
video e buio
Pagine dallo storyboard
© Studio Azzurro

la voce umana, la cui presenza stabilisce una gerarchia di percezione. Analogamente, il suono non è mai per Studio Azzurro in una funzionalità gerarchica rispetto all'immagine: è una dimensione ulteriore dell'immagine, ancor più il suono della voce, perché porta con sé quell'autenticità umana cui intende riconnettersi, muovendosi in una dimensione di osmosi tra immagine e suono.

Una serie di elementi di analisi particolarmente preziosi e significativi emergono dal dettagliato storyboard realizzato per *Delfi*: in particolare, vediamo lo schema di articolazione della scena, in cui le due telecamere a infrarossi sono visivamente equiparate a due occhi ciechi analoghi a quelli vuoti delle statue, le cui immagini sono trasmesse nei due monitor molto ingombranti in primo piano, mentre dietro, nascosto nel buio, c'è un paesaggio di copie di resti archeologici che sono le medesime viste nel Super8 iniziale. Con grande precisione, lo storyboard indica i "movimenti di macchina" delle due telecamere: "convergente/divergente", "a destra/a sinistra", "divergente/a singhiozzo", "zoom a stringere/zoom ad allargare", "macchina a mano (con rotazione)/spostamenti a sfuocate" e via dicendo.

mio recente F. Pola, *Le vocalità sensibili di Studio Azzurro*, «Fata Morgana», n. 47, 2022, pp. 107-122.



La scena iniziale è completamente al buio: questo buio è solcato dalla comparsa di una linea di luce, che coincide con l'entrata in scena dell'attore, mentre sui monitor compare questa linea di luce, seguita dal Super8 turistico con la manipolazione dei souvenir cui si è accennato prima. Poi questi due grandi occhi elettronici si accendono sul paesaggio di rovine retrostanti, percorrendolo nell'oscurità grazie alle telecamere a infrarossi cui sono collegati in diretta, mentre l'attore si muove in scena "a tastoni", cioè anche toccandole. La notazione esplicitamente tattile non è certamente casuale: *Delfi* inaugura la relazione tra mano e oggetto nel buio, con movimento circolare, come gesto basilare del creare l'oggetto stesso (il gesto del vasaio che crea la stoviglia, ad esempio) e qui la sua immagine, che tornerà ricorrente nei lavori successivi, come *Visit to Pompei* (1991) e *Il giardino delle cose* (1992).

È qui importante sottolineare come la tipologia di *storyboard* caratteristica del lavoro di Studio Azzurro, pensata per questo tipo di ambienti performativi e installativi (e in seguito per quelli praticabili e interattivi, e quindi ancor più incentrati sull'esperienza percettiva dello spettatore/visitatore/co-autore e sui suoi percorsi possibili), sia radicalmente differente rispetto a quella di uno *storyboard* cinematografico, fondato su una linearità narrativa o comunque sequenziale, e abbia invece un carattere "ipertestuale":

Delfi, 1990,
Studio Azzurro

-
*Studio per suono, voce,
video e buio*
Prima presentazione: Parma,
Festival Teatro 2
© Studio Azzurro

In concreto, la differenza normalmente è questa: al posto di una successione di disegni, c'è una compresenza, addirittura una sovrapposizione degli stessi. Bisogna immaginare, nel caso di un'installazione interattiva, che le strade da scegliere possono essere svariate e imprevedibili e quindi creare le condizioni affinché possano stare insieme ugualmente. Una caratteristica rilevante è che spesso nei disegni preparatori per una installazione interattiva si tende a visualizzare anche posizioni e azioni degli spettatori. Nel preparare la scena di un film è difficile pensare a come reagisce il pubblico. In un'installazione, viceversa, è indispensabile pensare a come il pubblico entrerà a far parte dell'opera stessa e dunque la sua presenza diventa parte integrante del progetto⁷.

Il testo recitato è un dialogo immaginario fra due custodi delle rovine di Delfi, uno più anziano che racconta e l'altro più giovane che ascolta: gli occhi delle statue divengono l'emblema di uno sguardo contemporaneo cieco, assuefatto e anestetizzato, che deve venire reinventato dall'immaginazione. Così descrive *Delfi* un significativo testo di sala redatto da Studio Azzurro nel 1994:

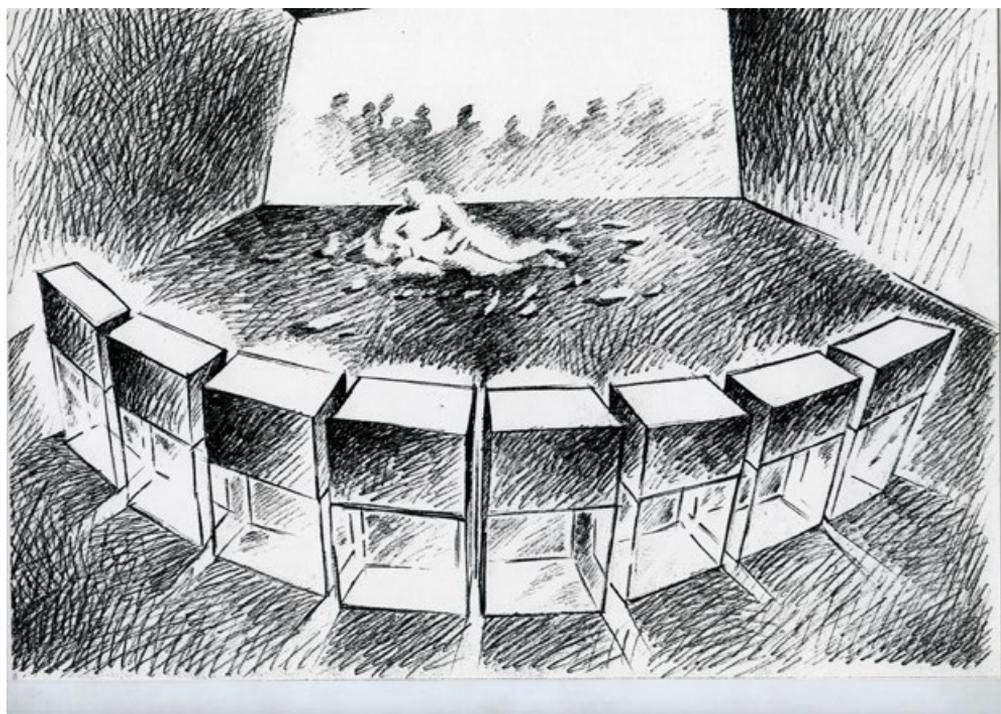
Nel primo studio realizzato per lo spettacolo del 1990, ci tentò immediatamente il mettere in scena l'essenzialità estrema del nero, l'avvolgere il palcoscenico in un buio denso, impenetrabile. Immaginavamo anche noi che dentro il teatro si oscurasse all'improvviso tutta la scena, rendendo i nostri occhi incapaci di distinguere. Immaginammo due schermi collegati in diretta a due camere agli infrarossi che si sarebbero mossi come occhi. Due fari cioè, che con il loro movimento sincronizzato il loro effetto stereoscopico, la capacità di creare analogie e generare sogni ci avrebbero guidato a deci-

⁷ A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé*, Feltrinelli, Milano, 2011, pp. 149-150. Su questo tema si veda anche A. Balzola, R. Pesce, *Storyboard. Arte e tecnica tra lo script e il set*, Dino Audino editore, Roma 2009.

frare uno scenario gremito di statue in attesa di essere restituite ad un nuovo livello di sguardo, ad una nuova condizione di sensibilità. [...] Non è, e non è stata solo la messa in scena di un malessere, ma semmai ancor più l'esigenza di uno sfogo, come quello del vecchio custode contro l'aggressività con cui certe immagini ci assediavano, alla superficialità con cui vengono assunte, ai comportamenti che esse determinano. Uno sfogo per non ridurci ad essere "turisti del proprio immaginario", per non diventare visitatori distaccati e distratti di quello che esso contiene e di quello che esso significa⁸.

Le mani che toccano le statue, nel buio, per farle rinascere a un diverso sguardo: le mani e il buio come il luogo dell'attenzione dell'immagine, che si ritrovano già in alcuni lavori degli anni precedenti come *Pareti, figure strappate* (1986) nell'atelier di Mariano Fortuny al Palazzo Fortuny di Venezia, dove luci mobili e video si spostano in modo sincrono tra loro e lame di luce si innestano su porzioni degli affreschi; o *Tracce di sguardi profondi* (1987) nell'ex convento di Santa Scolastica, Bari, dove fasci di luce "animano" superfici e file di monitor paralleli a queste traiettorie riproducono, in sincrono, le stesse superfici. È in questo dirompente connubio tra mano, buio e suono che i corpi e gli oggetti imprigionati dal video iniziano a liberarsi sempre più come immagini. In *La perfezione di uno spirito sottile* (1991), opera videomusicale per il Maggio musicale fiorentino presentata al Teatro Comunale di Firenze, costituita da tre programmi video sincronizzati, tre videoproiettori, tre lettori 3/4, uno specifico progetto luci e tre schermi da retroproiezione rotanti, il silenzio sensibile della musica di Salvatore Sciarrino viene fatto dialogare con le immagini accecate dalla luce del sole e dal biancore delle saline del Mediterraneo e delle mani che vi affondano.

⁸ Studio Azzurro, *Turisti dell'immaginario*, in *Delfi*, testi di sala per *Suoni e visioni*, Milano, Teatro di Portaromana, 19 e 20 maggio 1994.



Visit to Pompei, 1991,
Studio Azzurro

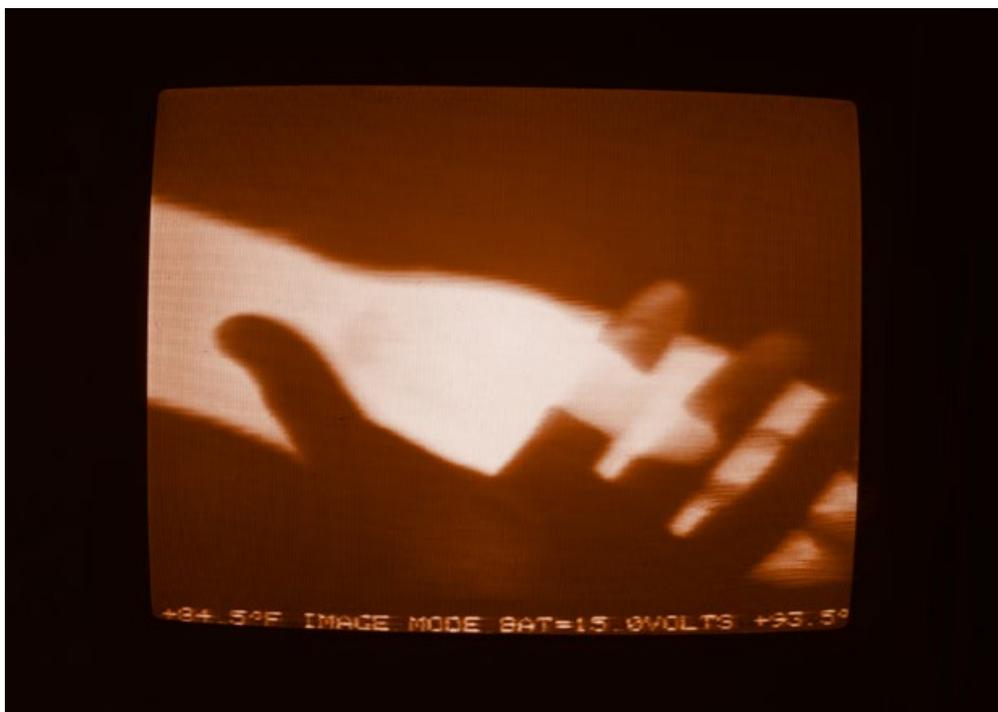
-
*Videoambientazione per
frammenti archeologici e
camere a infrarosso*
*Disegno con punto di vista
rovesciato sul pubblico*
© Studio Azzurro

È *Visit to Pompei* (1991), presentata in Giappone alla Biennale di Nagoya, a costituire un ulteriore passaggio in questa direzione: videoambientazione per frammenti archeologici e camere a infrarosso, è costituita da nove programmi video con camere a IR, nove monitor e nove lettori. Qui, con l'uso di telecamere termiche a infrarossi, Studio Azzurro si concentra su quello che non si vede. Una figura in gesso, definita «simulacro di un visitatore»⁹, guarda questa serie di monitor disposti in emiciclo attorno a sé, sdraiata tra i resti utilizzati per modellarla: «Lo sguardo assente della statua rivolto agli schermi dove dal buio si rivelano delle tenui tracce d'immagini. È un mondo che viene generato e reso visibile dalla manipolazione delle cose»¹⁰. Nei monitor, compaiono: «Mani che toccano, modellano, accompagnano la forma degli oggetti e delle figure e trasferiscono su di essi il calore necessario per essere decifrati dalle camere agli infrarossi: occhi elettronici sensibili al calore e ciechi alla luce»¹¹. Si intravedono mani che toccano, accarezzano, manipolano vasi, anfore, statue, corpi pietrificati e le loro stesse mani: le forme emergono dal buio del passato per tornare vitali, come reperti

9 Studio Azzurro, *Visit to Pompei*, testo di sala, Biennale di Nagoya 1991.

10 *Ibidem*.

11 *Ibidem*.



salvati dalla dimenticanza. Una realtà provvisoria ed evanescente (dipende dal loro temporaneo calore), eppur presente, che appare e scompare. Mani che scaldano altre mani, volti, oggetti pietrificati: è una Pompei rovesciata, vicino alla quale, nel nono monitor, sono trasmessi immagini e suoni della Pompei vera, in particolare i corpi «fissati, come in una istantanea fotografica, dalla cenere, dissolti per effetto del calore e riapparsi dopo molti secoli attraverso il calco dei loro vuoti. Corpi immobili come quello del visitatore. Sguardi esauriti forse come quelli che accompagnano la nostra civiltà carica d'immagini»¹².

La mano vuole uscire dal video, per toccare le cose, riappropriarsi del mondo oltre il flusso accelerato e ipertrofico delle immagini con cui ci viene quotidianamente restituito: in un "coinvolgimento materiale"¹³, Studio Azzurro recupera, non regressivamente, il valore della manipolazione. È qui la radice della successiva triangolazione sempre più significativa tra immagine elettronica, contestualità e spettatore che giungerà a compiuta maturazione con i primi Ambienti sensibili della metà

*Visit to Pompei, 1991,
Studio Azzurro*

-
*Videoambientazione per
frammenti archeologici e
camere a infrarosso
Frame video della prima
presentazione, Biennale di
Nagoya (dettaglio da uno
degli schermi)*
© Studio Azzurro

¹² *Ibidem.*

¹³ Non casuali sono le assonanze con la teoria del "material Engagement" sviluppata da Lambros Malafouris, Cfr. L. Malafouris, *How Things Shape the Mind. A Theory of Material Engagement*, MIT Press, Cambridge MA-London 2013.

del decennio, preannunciata anche dalla già citata intervista con Valentini:

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, 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 narrante¹⁴.

Nel lavoro di Studio Azzurro, a partire da questo momento, per portare (materialmente) l'immagine alla luce è necessario un soggetto che stabilisca con essa un contatto: è il tatto il senso decisivo, non la vista, perché senza di esso non si dà l'azione che determina la sua esistenza. L'immagine audiovisiva per Studio Azzurro non è dunque un dato naturale della realtà, fisica o mediatica, ma il risultato di un'attività che innesca e svolge una narrazione. In questi primi anni Novanta, questa azione/narrazione è ancora interna alla dinamica audiovisiva e performativa, ma dalla metà del decennio si farà interattiva e corale con gli Ambienti sensibili¹⁵: spazi nei quali le immagini escono dalla sca-

14 V. Valentini, F. Cirifino, P. Rosa, L. Sangiorgi, *Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro*, cit., p. 106.

15 Cfr. L. Marcolini, *Dall'incantamento alla coralità. Lo spazio della percezione nelle opere di Studio Azzurro*, in *Il video rende felici. Videoarte in Italia*, C. Saba, V. Valentini (a cura di), Treccani, Milano 2022, pp. 371-382.

tola del monitor liberandosi della sua inquadratura e, sollecitate dal comportamento dello spettatore attraverso interfacce naturali (il tocco, il passo, il respiro), vengono proiettate su superfici che all'inizio si offrono come orizzontali (dei tavoli, un tappeto).

Direttamente legata a *Visit to Pompei* è *Il giardino delle cose* (1992), videoambientazione per immagini agli infrarossi con sei programmi audiovideo sincronizzati, 18 monitor 25", sei lettori ³/₄, tre casse audio, tre tavoli; suoni e musiche di Piero Milesi. Concepito, realizzato e presentato in occasione della XVIII Esposizione Internazionale di Triennale Milano, dedicata al tema *La vita tra cose e natura: il progetto e la sfida ambientale*, questo videoambiente era il fulcro dell'omonima mostra tematica *Il giardino delle cose*, curata da Ezio Manzini, che suggeriva una nuova visione del rapporto tra le cose e la tecnica che le produce, sottolineando la dimensione della "cura", intesa come attenzione affettiva verso ogni aspetto dell'esistente, nell'ottica di sviluppare una «ecologia dell'artificiale»¹⁶. Si tratta di tematiche che si ritrovano ancora oggi al centro delle riflessioni sulle diverse dimensioni possibili della sostenibilità, così come del lavoro di Studio Azzurro: la riflessione osmotica tesa a coniugare naturale e artificiale; il legame tra materialità, virtualità, complessità; la sostenibilità come cultura insieme ambientale e produttiva; il tempo lento della cura per l'esistente come antitetico a quello della velocità e dell'accelerazione caratteristico della contemporaneità "usa e getta", quale antidoto alla banalizzazione delle relazioni con il pianeta e con le cose e gli interlocutori che lo abitano.

Una miriade di oggetti e figure virtuali fluiscono senza lasciare il tempo di costruire la minima esperienza né la possibilità di caricarle del più semplice valore affettivo; immagini che depositano una enormità di scorie mentali, per nulla differenti da quelle reali che invado-

16 F. Carmagnola, F. Doveil, E. Manzini, F. Morace, A. Petrillo, *Il giardino delle cose. Una nuova ecologia dell'artificiale*, in Aa. Vv., *La vita tra cose e natura: il progetto e la sfida ambientale. Triennale di Milano, XVIII Esposizione internazionale*, Electa, Milano 1992.

no i nostri spazi fisici. Una massa di rifiuti che altera la qualità del nostro immaginario e oscura la nostra intelligenza con uno scenario densissimo e forse anche seducente, ma utile soltanto a mascherare il vuoto che gli sta dietro. Ma è proprio da un vuoto, da un silenzio, da un buio che si sente la necessità di ripartire: una pausa che faccia riscoprire l'utilità di "conquistare" un'immagine, "sentire" una cosa. Questa videoinstallazione racconta la cura e l'attenzione che occorrono per far emergere dall'oscurità degli schermi una serie di oggetti. [...]

Il tempo rende instabile l'oggetto, lo trasforma, lo dissolve in un passaggio continuo di nuove intensità. La videoinstallazione, nel rappresentare la cura e la conquista dell'immagine e il rispetto per il suo tempo, vuole evidenziare la necessità di formare una nuova esperienza adeguata alla trasformazione della natura delle cose, alla diffusa condizione immateriale, a quello scenario virtuale che anche esse formano e che in questa occasione abbiamo cercato di "toccare", per una volta senza l'aiuto di guanti elettronici e sensori, protesi e tastiere, ma così, semplicemente con le mani¹⁷.

In questo lavoro, «le mani muovono i sogni» (così lo *story-board*), ma anche «le mani formano gli oggetti e il tempo li trasforma»¹⁸: l'opera è un generatore tattile di attenzione, in cui germina il significato di un rapporto. Il blu cobalto si sostituisce alla palette legata alle terrecotte dei frammenti archeologici: «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»¹⁹.

È una empatia tattile che è insieme riconoscimento e aspirazione, a ricordarci che «la percezione è *sinestesica* e la visione è

¹⁷ *Ivi*, pp. 130-131.

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ *Ibidem*.

solo parte di una produzione co-operativa del significato sensibile e della sua rappresentazione»²⁰. Il rapporto tra oggetto, tempo e immagine si attiva nella voce delle cose, fatta emergere dalla mano. Il significato direttamente tattile, nel toccare, sfregare e far parlare le materialità stesse degli oggetti che animano l'immagine intende far emergere la voce stessa delle cose: «Diciamo che abbiamo valorizzato tutta la materia sonora scaturita dalla genesi dell'immagine che si trasforma in immagine-suono, in immagine-cosa»²¹. Come esplicitamente dichiarato da Paolo Rosa:

Giorgio Battistelli [...] 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 de *Il giardino delle cose*. In questa installazione mi sono divertito a organizzare io stesso i suoni senza alcuna pretesa di far concorrenza ai nostri amici [musicisti], ma non ho resistito all'idea di far "suonare" la plastica, il legno, una bicicletta, una corda...²²

L'anno successivo, con *Ultima forma di libertà, il silenzio* (1993), opera videoteatrale per canto, suoni e immagini realizzata per la XII Edizione delle Orestadi di Gibellina, le fratture del *Grande cretto* di Alberto Burri (1984-89) e quella della memoria del terremoto del Belice (1968) si materializzano negli sguardi dei testimoni di quell'avvenimento: ai quattro programmi video sincronizzati, 50 monitor 25', quattro lettori 3/4, una videocamera, un computer, quattro casse audio, progetto luci, si aggiungono le 25 sedie su cui sono seduti i testimoni, silen-

20 V. Sobchack, *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton 1992, p. 82 (trad. mia).

21 V. Valentini, *La vocazione plurale della regia. Conversazione con Paolo Rosa*, Roma, 18 febbraio 2009, «Biblioteca teatrale: rivista trimestrale di studi e ricerche sullo spettacolo», n. 91/92, 2009, pp. 143-164.

22 V. Valentini, F. Cirifino, P. Rosa, L. Sangiorgi, *Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro*, cit., p. 107.

ti ma presenti: intercalati a frammenti documentaristici, i loro occhi muti e bocche serrate sono traccia testimoniale. L'uscita sul territorio e la partecipazione diretta dei testimoni prefigura, *in nuce*, i successivi Portatori di storie²³. Nello sguardo cieco, svuotato ed esaurito delle statue di *Delfi* come negli sguardi drammaticamente silenti di *Ultima forma di libertà, il silenzio*, la “materia oscura” si fa palpabile, empatica, partecipata. Una delle possibili strade, con profetica lucidità già individuata da Studio Azzurro in quei primi anni Novanta, per reinventare i destini dell'immagine, anche cinematografica, in una chiave di ritrovata e rinnovata socialità:

È 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 [Zbigniew] Ribcizky²⁴, 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,

23 Su questo significativo formato creativo che connota l'attività degli ultimi decenni di Studio Azzurro, si veda la recente pubblicazione: Studio Azzurro, *Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano-Udine 2023.

24 Regista polacco celebre per animazioni e videoclip (n.d.a).

dal mio punto di vista è che il cinema deve tornare ad essere un mezzo fortemente socializzante, senza gratificare l'individualismo cui tendono le nuove tecnologie. Dovrà recuperare quella dimensione collettiva, conviviale, che in 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 avrà la responsabilità di produrre un'esperienza percettiva, un immaginario che risponda all'esigenza di uscire dal corto circuito realtà-informazione, che stiamo subendo in questa epoca²⁵.

25 V. Valentini, F. Cirifino, P. Rosa, L. Sangiorgi, *Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro*, cit., p. 110.