

Fra progetto e partecipazione Intervista con Laura Marcolini (Studio Azzurro)

Giulia Caffaro*

Pubblicato: 29 luglio 2020

Intervista realizzata con Laura Marcolini, che collabora alla scrittura e alla direzione artistica dei progetti di Studio Azzurro. Fondato nel 1982 da Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi, il collettivo ha esplorato nel corso degli anni – e continua a farlo – le possibilità poetiche ed espressive dei nuovi linguaggi tecnologici. A loro si aggiunse, dal 1995 al 2011, Stefano Roveda, esperto di sistemi interattivi. Oggi Studio Azzurro ha sede presso la Fabbrica del Vapore di Milano.¹

* Università di Bologna (Italy); ✉ giulia.caffaro2@unibo.it

1. Cfr. <https://www.studioazzurro.com>.

Domanda L'anima di Studio Azzurro è formata da molte persone differenti che negli anni, per brevi o lunghi periodi, hanno contribuito con le proprie professionalità e sensibilità a costruire un'atmosfera creativa unitaria. Quale progetto rappresenta meglio, a tuo avviso, la natura eterogenea e il carattere multidisciplinare dello studio?

Risposta Sono tanti i progetti in cui emergono questi aspetti, ma *Sensible map* (Casablanca, 2008) certamente li riassume al meglio. Si è trattato di un laboratorio sperimentale realizzato in Marocco, che prevedeva un workshop con giovani artisti e una restituzione al pubblico. Lo Studio decise di sviluppare un progetto che stava elaborando e che prevedeva una sorta di immersione nella popolazione locale in cerca di racconti inattesi e personali della città. Il risultato fu un ambiente, in cui le persone incontrate si vedevano proiettate in scala reale su una lunga parete sensibile. Nella proiezione gli abitanti di Casablanca passeggiavano indisturbati lungo un muro della città, il visitatore può interpellarli con un semplice tocco, essi si voltano e raccontano una breve storia relativa a un luogo della città. L'insieme di questi racconti permette di disegnare una 'mappa sensibile' della città, una mappa che cambia per ogni visitatore a seconda di chi viene interpellato.

Le radici di questo modo di lavorare affondano nelle esperienze degli anni Settanta e si definiscono in modo nuovo negli anni Novanta, in progetti come *Ultima forma di libertà, il silenzio* (Gibellina, 1993), spettacolo che aveva come scena fissa l'immenso *Cretto* di Burri, in cui si incuneava una parete di monitor spezzata in due. Questa grande immagine-spaccatura evocava le memorie di Gibellina e i volti dei suoi cittadini, protagonisti di un racconto affidato a Moni Ovadia a partire da un testo di Ghiannis Ritsos. Studio Azzurro ha continuato ad approfondire questa modalità di coinvolgimento anche grazie alle prime esperienze maturate in ambito museale. In questo quadro *Sensible map* può essere considerato un momento di passaggio importante. Da esperimento, quel workshop è diventato un metodo e un 'format' tutt'ora praticato, che abbiamo chiamato 'portatori di storie'.²

Da questo progetto emerge bene la natura eterogenea e multidisciplinare dello Studio. Il gruppo di lavoro infatti comprendeva anche gli sviluppatori software e chi avrebbe curato la postproduzione video, figure importanti che collaborano a quel momento fondamentale in cui ci si confronta con i limiti concreti di un progetto che possono rivelarsi ostacoli veri o... apparenti. E non è forse un caso che le figure più importanti dedite allo sviluppo dei sistemi tecnologici e interattivi siano state sempre persone che hanno compiuto studi umanistici per poi dotarsi in seguito di una formazione tecnica!

D Prendiamo il progetto *Sensitive city*, realizzato per il Padiglione Italia all'Expo di Shanghai nel 2010. Qual è il rapporto delle vostre opere con la città che le ospita?

R Questa domanda solleva una contraddizione che ci sta molto a cuore. Sarebbe bello e auspicabile che gli ambienti sensibili fossero sempre presentati nelle città dove vengono realizzati. Nel caso di *Sensitive city* (Shanghai, 2010), questo non è accaduto. Quel lavoro, evoluzione di *Sensible map*, raccontava un certo tipo di città italiana che non è la città ideale, non è la smart city, non è la città progettata in modo astratto, ma è la città delle persone, cresciuta dal vissuto dei suoi abitanti. Il progetto aveva riscosso un grande successo a Shanghai, ma non è poi stato restituito in alcun modo alle città e alle persone che hanno donato quei racconti. C'è dell'amarezza in queste mancate restituzioni che, nonostante i nostri ripetuti sforzi, difficilmente vengono rese possibili.

Tutt'altre sono le condizioni che si creano quando la richiesta di un progetto arriva direttamente da un territorio o da una comunità. Allora si innesca un circolo virtuoso. Così è accaduto per il *Museo Audiovisivo della Resistenza* (Fosdinovo, 2000), ma anche per molti dei 'portatori di storie', tra i quali *Estrella del Desierto* (Antofagasta, 2011), progetto per il quale lavorammo con la fondazione della Minera Escondida in Cile. Nel primo caso fu il sindaco di Fosdinovo a rivolgersi a noi, chiedendo espressamente un progetto che non esponesse i cimeli della Resistenza ma porgesse le storie di chi ancora poteva raccontare un'esperienza diretta: una svolta fondamentale nella concezione di 'museo', una sorta di ritorno al suo significato originario di luogo vivo di condivisione dei racconti e della cultura, di incontro tra generazioni. Anche *Estrella del desierto* vide un percorso simile. La Fondazione legata alla Minera voleva realizzare

2. Gli ambienti sensibili che seguono questo format sono: *Sensible map*, Casablanca, 2008; *The Forth Ladder*, Santa Fè, 2008; *Fanoi*, Potenza, 2009; *Sensitive City*, Shanghai, 2010; *Estrella del Desierto*, Antofagasta, 2011; *Da vicino nessuno è normale*, Roma, 2012; *In Principio (e poi)*, Venezia, 2013; *Miracolo a Milano*, Milano, 2016.



Figura 1: Studio Azzurro, *Sensible map*, portatori di storie, ambiente sensibile, Casablanca, 2008



Figura 2: Studio Azzurro, *Ultima forma di libertà, il silenzio*, spettacolo, XII Edizione Orestiadi, Gibellina Vecchia, 1993

un'opera che valorizzasse le vite e le esperienze dei lavoratori, e con esse il mondo contraddittorio che si crea intorno a questa attività. L'opera si inserisce nella serie dei 'portatori di storie' ed è rimasta esposta per alcuni mesi nel suo territorio, come è accaduto anche con *The Forth Ladder* (Santa Fè, 2008), nel Nuovo Messico.



Figura 3: Studio Azzurro, *Sensitive city*, portatori di storie, ambiente sensibile, Padiglione Italia, EXPO, Shanghai, 2010



Figura 4: Studio Azzurro, *Museo Audiovisivo della Resistenza*, Fosdinovo, 2000

D Il corpo è uno strumento di interazione con lo spazio e di partecipazione all'esperienza dell'arte. Che ruolo ha il corpo, a tuo avviso, nel lavoro di Studio Azzurro?

R Il corpo è molto importante. È il corpo narrante, il corpo illuminato che, insieme al suono, si sostituisce alla parola nello sviluppo del racconto; ma è anche il corpo dello spettatore nello spazio-tempo della narrazione. È il corpo nello spazio, il corpo che percepisce la propria relazione con il mondo. In un testo poco conosciuto, Paolo Rosa traduce come 'punto di vita', il 'point of being' di Derrick De Kerckhove.³ Il 'punto di vita', rispetto al 'punto di vista', racconta la necessità di riportare l'attenzione sulla propriocezione, abbandonando la preminenza dello sguardo frontale, dello sguardo rapace e ordinatore a cui da qualche secolo ci ha abituati al dominio dell'occhio rispetto all'esperienza sensoriale multidimensionale del corpo nello spazio.

Per rispondere però preferisco riferirmi al corpo inteso come presenza in uno spazio sociale e culturale con l'opera *Dove va tutta 'sta gente* (Dortmund, 2000), un ambiente sensibile in cui una moltitudine di corpi, nel tentativo di superare un confine invisibile, si schianta ripetutamente sugli schermi davanti a noi. Un progetto legato a un momento storico in cui i corpi veri si erano riaffacciati nell'immaginario collettivo, riprendendosi uno spazio inatteso e scioccante all'interno dell'informazione mediatica. Erano gli anni dei primi sbarchi dall'Albania e quest'opera rispondeva a un evento che riguardava il ripresentarsi del corpo vero e sofferente all'interno di uno scenario che tentava di allontanarlo dagli sguardi, provocando indifferenza e rifiuto.



Figura 5: Studio Azzurro, *Dove va tutta 'sta gente*, ambiente sensibile, 'Vision Ruhr', Dortmund, 2000

3. Si tratta di due interventi raccolti nel numero monografico della rivista *Sociologia della comunicazione* dal titolo "L'esperienza tecnologica del mondo. Laurea ad honorem conferita dalla Facoltà di Sociologia dell'Università di Urbino 'Carlo Bo' a Derrick de Kerckhove". Cfr. Derrick De Kerckhove, "Lectio Magistralis. Il quanto è il messaggio", *Sociologia della Comunicazione*, no. 38 (2005):13-22; Paolo Rosa, "Il punto di vita. Uno strumento per perdersi", *Sociologia della Comunicazione*, no. 38 (2005):79-84.

D Nelle vostre realizzazioni si scorge una straordinaria progettualità. Come si realizza? C'è margine per l'imprevisto e l'imprevedibile?

R Fin dalla fase progettuale c'è consapevolezza e chiarezza nell'immaginare le immagini e il loro ambiente, ma questo non significa che si proceda in modo monolitico. Progettare in gruppo ramifica le idee e le potenzialità. Per fortuna succede sempre qualcosa di imprevisto che modifica il processo di lavoro. Gli imprevisti, umani e tecnici, sono una risorsa essenziale, anzi spesso sono risolutivi, sollecitano il 'pensiero laterale' indicando possibilità impensate.

C'è poi un altro aspetto legato all'imprevisto, che è una forma di 'imperfezione' che dà anima a un lavoro. Lo racconta bene un aneddoto legato alla realizzazione del videoambiente *Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)* (Venezia, 1984). La prima sessione di un'ora di riprese (con 12 telecamere immerse in una piscina!) fu realizzata con un nuotatore professionista. Il risultato era talmente perfetto da lasciare... insoddisfatti. Così si provò a registrare una seconda sessione con un amico appassionato di nuoto, ma non professionista. Via via che nuotava si manifestava nei gesti e nella postura del corpo il suo progressivo affaticamento, che provocava un'empatia e una percezione del tempo irraggiungibili con le riprese del professionista. Inutile aggiungere che furono scelte le riprese con la nuotata 'imperfetta'!



Figura 6: Studio Azzurro, *Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)*, videoambiente, Palazzo Fortuny, Venezia, 1984

D I videoambienti sono stati definiti 'dispositivi di narrazione'. Potresti illustrarci il funzionamento di uno di questi dispositivi come, ad esempio, *Luci d'inganni*?

R In *Luci d'inganni* (Milano, 1982) c'è qualcosa di straniante e di ludico, caratteristiche che negli anni si sono rivelate cruciali per il coinvolgimento del pubblico e, ora sappiamo, anche per l'accesso alla cultura. L'aspetto sperimentale di quel progetto era in sintonia con le esperienze del gruppo Memphis, il quale cercava territori trasversali in cui muoversi. In questo lavoro c'è un aspetto che mi piace sottolineare: la considerazione per la luce. L'ascolto dello spazio e il disegno della luce sono fondamentali per costruire un ambiente. In questo caso il dispositivo spaziale è letteralmente disegnato con specchi a terra che riflet-

tono fasci di luce. In questo spazio si collocano la relazione tra gli oggetti e le immagini in movimento e la ricerca di momenti di interazione tra la frontalità del video e altri elementi materici o architettonici. Tutto questo non può che avvenire attraverso la luce.

Un altro elemento chiave del dispositivo di narrazione di tutti i videoambienti, realizzati fra gli anni Ottanta e Novanta, è la frammentazione del racconto e la sua cucitura attraverso la sincronizzazione dei monitor. Nata con il supporto dei monitor, nel tempo è diventata una caratteristica estetica forte della nostra narrazione. Il caso forse più emblematico è *Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)*, dove si può vedere un corpo umano in scala 1:1 'nuotare' attraversando 12 monitor in un flusso continuo eppure spezzato, proprio come se l'immagine attraversasse i fotogrammi di una pellicola cinematografica! Questo accorgimento stimola nella visione umana la ricostruzione soggettiva del movimento: all'osservatore manca una serie di piccoli frammenti della sequenza e il sofisticato dialogo occhio-cervello li integra spontaneamente, completando da sé la narrazione.



Figure 7a-7b: Studio Azzurro, *Luci di inganni*, videoambiente, Showroom ARC-74, Milano, 1982

D Lo spettacolo di danza e video *Il fuoco, l'acqua, l'ombra* realizzato alla KAH-Kunst and Ausstellungshalle di Bonn nel 1998 è stato inteso come metafora della 'scoperta del fantastico nel reale, degli aspetti infiniti del visibile'. Come si progetta una scoperta di questo tipo?

R Pensando a quello spettacolo, emerge un'altra attitudine della pratica progettuale che sconfinata nella capacità di accogliere l'imprevedibile: si tratta dell'ascolto. Saper ascoltare le persone e i luoghi, saper mantenere il silenzio, allungare i tempi dello sguardo sono attitudini da allenare. Restare in ascolto, 'stare' in uno 'sguardo lungo' ci sposta in un'altra dimensione, dove può accadere di incontrare il 'fantastico nel reale'. È allora che le immagini ti vengono incontro, come un paesaggio quando cammini lentamente senza voler mettere a fuoco nulla in particolare. E a pensarci bene, forse è proprio da questa attitudine a sintonizzarsi, insistendo sulla soglia tra visibile e invisibile che nasce anche la passione di Studio Azzurro per raccontare storie.

Mariangela Gualtieri scrive una bellissima poesia che si intitola *Si può, sai, stando qui*,⁴ nella quale si racconta come se lo 'stare' permetta alle cose di manifestarsi. Come dicevo prima, occorre lasciare che le immagini ti vengano incontro. Non mettere a fuoco e lasciarsi raggiungere è un allenamento utile che cambia profondamente la nostra sensibilità. Porta a rimanere aperti e curiosi provando a non cercare il controllo sulle cose, riattivando così anche gli altri sensi.

4. Cfr. Mariangela Gualtieri, *Le giovani parole* (Torino: Einaudi, 2015).

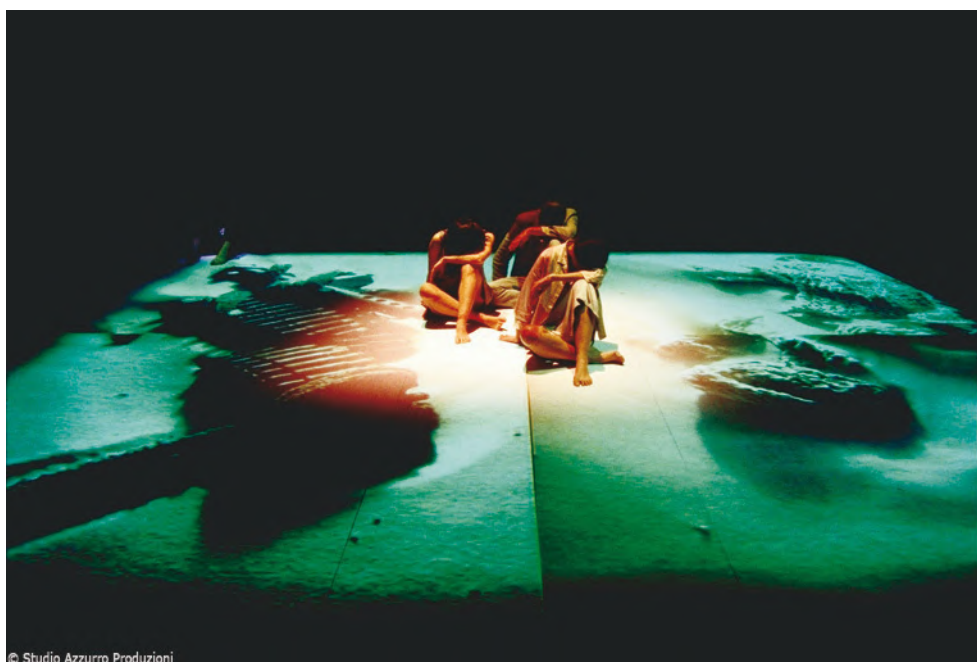


Figura 8: Studio Azzurro, *Il fuoco, l'acqua, l'ombra*, spettacolo, KAH-Kunst und Ausstellungshalle, Bonn, 1998

D Nei vostri progetti la tecnologia diventa magia. Come riuscite a preservare questo effetto in un mondo come quello di oggi in cui tutto è ormai noto?

R Anzitutto non rendendo protagoniste le tecnologie. In secondo luogo, avendo cura di progettare una condizione che non inneschi la curiosità tecnica del 'come funziona?'. Questa domanda spezza quel piccolo miracolo che avviene ogni volta che un fruitore (lettore o spettatore) accetta di fare un patto con l'autore di un racconto poetico: è la 'sospensione dell'incredulità'.⁵ Deve essere sempre il racconto a suscitare il desiderio dello spettatore o la sua empatia, non il dispositivo. Il dispositivo invece, deve organizzare tutti i suoi elementi in modo tale da suggerire la percezione chiara di uno spazio, sensibile alla presenza delle persone e al loro modo di porsi. La qualità (quindi l'intenzione) del gesto e della presenza del visitatore dipende (anche) da tutto questo.

5. «Yet so as to transfer from our inward nature a human interest and a semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith», Samuel Taylor Coleridge, *Biographia literaria* (London: Fenner, 1817): chapter XIV. Cfr. https://en.wikipedia.org/wiki/Suspension_of_disbelief.



Figure 9-10: Studio Azzurro, *In principio (e poi)*, ambiente sensibile, Padiglione della Santa Sede, Arsenale, 55^a Esposizione Internazionale d'Arte Biennale Venezia, 2013

D Attendiamo di poter vedere presto ultimato il progetto per il Museo Fellini a Rimini. Come si può raccontare un personaggio complesso come il regista di 8 e 1/2?

R Nel lavoro su Federico Fellini ritorna ancora una volta l'attitudine progettuale all'ascolto, operazione molto impegnativa in questo caso perché quello 'sguardo lungo' di cui parlavamo deve muoversi su tanti materiali diversi. Peraltro, anche in questo progetto il lavoro di gruppo è cruciale e si tratta di un gruppo ulteriormente allargato alle competenze scientifiche dei curatori. La curatela di Anna Villari e Marco Bertozzi ci guida infatti nell'ascolto del personaggio, attraverso una selezione qualitativa di fonti e risorse. Abbiamo sviluppato un progetto che individua alcune grandi 'metafore felliniane' e nell'elaborare le 'messa in scena', abbiamo immaginato ambienti che fossero le 'stanze di un sogno' in cui vorremmo le persone si affacciassero per incontrare Fellini. Queste metafore diventano così i dispositivi per raccontare Fellini con il linguaggio di Studio Azzurro.