



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in Storia delle Arti e Conservazione dei Beni Artistici

Tesi di Laurea

Habitat Narrativi Digitali
Linguaggi ed estetiche dell'installazione artistica
digitale nello spazio fisico reale

Relatore

Ch. Prof. Giuseppe Barbieri

Correlatrice / Correlatore

Ch. Prof. Matteo Bertelé

Laureanda

Alessia Fresi

Matricola 974320

Anno Accademico

2021 / 2022

Indice

<i>Introduzione</i>	3
CAPITOLO PRIMO	
Per una teoria dell'installazione artistica digitale come «habitat narrativo»	
1.1 Alcune premesse teoriche e terminologiche	9
1.1.1 L'installazione artistica	11
1.1.2 La rimediazione del digitale	13
1.1.3 Il ruolo dell'osservatore	16
1.1.4 La dimensione relazionale	19
1.1.5 Istanze immersive e cinematografiche	20
1.1.6 Le forme della narrazione	22
1.1.7 Le possibilità educative e ricreative	25
1.1.8 Interattività e partecipazione	28
1.1.9 <i>Touch Aura</i> e autenticità	30
1.1.10 Tra ideazione artistica ed <i>exhibition design</i>	34
1.2 Esempi di habitat narrativi digitali	38
1.2.1 Identità	39
1.2.2 Luoghi	51
1.2.3 Memorie	58
CAPITOLO SECONDO	
Gli Habitat Narrativi Digitali nell'universo creativo di Studio Azzurro	
2.1 La bottega Studio Azzurro	61
2.2 Videoambienti e film. L'approccio sperimentale a cinema, teatro e musica	62
2.3 Ambienti Sensibili. La forma dell'habitat narrativo	70
2.4 Musei di Narrazione. L'evoluzione di un'idea	76
2.5 Conversazione con Fabio Cirifino	80
2.6 Conversazione con Daniele De Palma	87
Elenco delle illustrazioni	93
Nota bibliografica	98
Nota sitografica	115
Ringraziamenti	120

Introduzione

Si riconosce fin da subito il debito nei confronti di Studio Azzurro nella scelta del titolo Habitat Narrativi Digitali. La formula offre una sintesi dell'oggetto di indagine di questa tesi, il cui principale obiettivo consiste nel rilevare le proprietà narrative dell'installazione artistica in seguito all'avvento delle tecnologie digitali nei primi anni Novanta. Nel corso delle attività di ricerca che hanno preceduto la stesura del presente elaborato ho progressivamente maturato la consapevolezza del fatto che la natura dell'installazione sia intrinsecamente multimediale¹. Fin dalle sue origini² essa si è configurata come una forma espressiva in cui, attraverso i linguaggi già metabolizzati di pittura, fotografia, video, scultura, musica, *media*³ differenti partecipano alla creazione di significati all'interno di uno spazio fisico reale, materialmente definito⁴, che l'osservatore può attraversare⁵.

¹ Sulla natura multimediale dell'Arte digitale si concentra il corpus di saggi raccolto in ANDREA BALZOLA, ANNA MARIA MONTEVERDI, a cura di, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Milano, Garzanti, 2004.

² Alternativamente ricondotte, da critici quali Julie Reiss, Claire Bishop, Graham Coulter-Smith, Oliver Grau, all'opera di El Lissitzky, Kurt Schwitters e Marcel Duchamp o agli ambiti Futuristi, Dada e Fluxus, le origini dell'installazione sono state fatte risalire da Rosenthal a esperienze ben più lontane, dalle grotte istoriate di Lascaux in Francia alla Cappella Sistina. A partire da questa lettura, egli sosteneva che «in the contemporary period the multivalent character of installation art has yet to be fully grasped. First and foremost it must be understood and recognized as a medium, however elastic in its material definition, offering the broadest possibilities for investigation and expression» in MARK ROSENTHAL, *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer: From Duchamp to Holzer*, Munich, Prestel Publishing, 2003, p. 25.

³ Ampiamente dibattuta a partire dagli anni Ottanta, è qui accolta la riflessione intorno al *medium* che, introdotta da Rosalind Krauss, Peter Weibel, Lev Manovic e poi articolata in un corollario amplissimo di proposizioni critiche, ha avuto esito di riconoscere tanto nella società quanto nella produzione artistica contemporanea una condizione postmediale: cfr. ROSALIND KRAUSS, *A voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*, London, Thames&Hudson, 1999, tr. it. di Barbara Corneglia, *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, Milano, Postmedia, 2005; PETER WEIBEL, *The Post-Medial Condition*, in "Arte ConTexto" 6 (2005), pp. 11-15; LEV MANOVICH, *Post-Media Aesthetics*, in "DisLOCATIONS" (2001) s.p.; DOMENICO QUARANTA, *Media. New Media. Postmedia*, Milano, Postmedia Books, 2010; RUGGERO EUGENI, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Brescia, La Scuola, 2015.

⁴ Come osserva Groyes lo stesso spazio occupato dalla consistenza materiale dell'installazione può essere identificato come un *medium*: «The material support of the installation medium is the space itself. That does not mean, however, that the installation is somehow 'immaterial'. On the contrary, the installation is material par excellence, since it is spatial – and being in the space is the most general definition of being material»: in BORIS GROYS, *Politics of Installation*, in "E-flux journal" 2 (2009), pp. 1-8, qui p. 3.

⁵ Gli aspetti di percorribilità e transito nell'opera risultano centrali nella definizione di installazione proposta in CLAIRE BISHOP, *Installation art. A critical history*, London, Tate, 2005.

Di difficile contestualizzazione all'interno dell'ambiente museale tradizionale, spesso configurato come articolato contenitore per la conservazione di oggetti d'arte, disposti uno accanto all'altro, da visionare in successione, secondo precise prescrizioni di distanziamento⁶, l'installazione multimediale, per la sua «ibridazione con l'arte della scena»⁷ e per la capacità di intercettare «la voglia dell'osservatore di essere attivo nello spazio»⁸, toccando, calpestando e riconfigurando i materiali, trova più frequentemente sede in contesti espositivi diversi, quali teatri, spazi polifunzionali, edifici storici e istituzionali di ampia cubatura o più in generale in luoghi che consentano un allestimento *site specific*. Tuttavia, la considerevole presenza di videoambienti, installazioni interattive ed *enviroments* immersivi all'interno dei percorsi espositivi delle principali manifestazioni artistiche internazionali⁹ ha in realtà contribuito a far sì che il genere installativo avesse un ruolo tutt'altro che marginale nel panorama artistico contemporaneo.

Alla luce di queste considerazioni e delle definizioni che individuano nell'installazione un'esperienza tanto interdisciplinare nell'ideazione quanto autonoma negli esiti¹⁰, ho scelto di circoscrivere la mia analisi al caso specifico dell'installazione artistica digitale. Essa costituisce un *medium* particolarmente efficace per veicolare contenuti in forma narrativa e dialogica.

⁶ Al progressivo aggiornamento di questo paradigma museologico hanno contribuito diverse pubblicazioni: KATHERINE JONES-GARMIL, a cura di, *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*, Washington, American Association of Museums, 1997; GAIL ANDERSON, *Reinventing the Museum: Historical and Contemporary Perspectives on the Paradigm Shift*, Walnut Creek, AltaMira Press, 2004; SUSAN MACLEOD, a cura di, *Reshaping Museum Space. Architecture, Design, Exhibitions*, New York-London, Routledge, 2005; MICHELLE HENNING, *Museums, Media and Cultural Theory*, Maidenhead-New York, Open University Press, 2006; ROSS PARRY, a cura di, *Museums in a Digital Age*, London, Routledge, 2009; LUCIA CATALDO, *Dal museum theatre al digital storytelling: nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano, Franco Angeli, 2011; FABIO CIRIFINO, ELISA GIARDINA PAPA, PAOLO ROSA, *Studio Azzurro. Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Cinisello Balsamo (MI), Silvana Editoriale, 2011.

⁷ SIMONETTA CARGIOLI, *Oltre lo schermo: evoluzioni delle videoinstallazioni*, in BALZOLA, MONTEVERDI, a cura di, *Le arti multimediali digitali ...cit.*, pp. 288-300, qui p. 291.

⁸ VALERIA FINOCCHI, *Introduzione*, in *La multimedialità da accessorio a criterio: il caso Nigra sum sed formosa*, Atti del Convegno, a cura di Ead. (Venezia, Università Ca' Foscari, 4-5 maggio 2009), Vicenza, Terra Ferma, 2009, p. 9.

⁹ Come vedremo, molte delle opere prese in esame sono state presentate all'interno di manifestazioni artistiche quali la Biennale di Venezia, documenta a Kassel, Ars Electronica a Linz, Manifesta ed EXPO.

¹⁰ Tra le proposizioni più significative prese in esame vi sono quelle di Julie Reiss, Claire Bishop, Graham Coulter-Smith e altri che hanno dedicato importanti contributi alla definizione dell'installazione.

Come ogni evoluzione che si basi sulla transcodifica di nuove tecniche in linguaggi, quella dell'installazione, «nell'età post-tecnologica»¹¹, è stata lenta e graduale. Definirne le coordinate cronologiche precise è complesso poiché ciascuna delle tecnologie adottate, dal *touch screen* alle proiezioni olografiche, ha avuto momenti ideativi e generativi ineguali, non sempre seguiti da un'immediata ricezione da parte degli artisti e del pubblico. A ogni modo, occorre fin da subito precisare che nei casi considerati l'elemento tecnologico non prevale mai sui contenuti della narrazione ma si pone piuttosto al servizio di essa per veicolare con maggior efficacia il messaggio creativo.

Così articolata, l'evoluzione digitale dell'installazione si colloca all'interno del più ampio percorso delle New Media Arts¹². Come ha osservato Domenico Quaranta, «da almeno quindici anni, l'arte contemporanea è l'arte dell'età dell'informazione»¹³; risulta così imprescindibile una riflessione sull'installazione in relazione a quei «progetti che fanno uso di tecnologie emergenti e che si concentrano sulle potenzialità culturali, politiche ed estetiche di questi strumenti»¹⁴.

¹¹ Cfr. ANDREA BALZOLA, PAOLO ROSA, *L'Arte fuori di sé: un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli, 2011.

¹² Un tentativo di ricostruire il quadro complessivo di questa evoluzione è proposto in YVE-ALAIN BOIS, BENJAMIN H.D. BUCHLOH, HAL FOSTER, ROSALIND KRAUSS, *Art since 1900. Modernism, Antimodernism, Postmodernism*, London, Thames & Hudson, 2004, tr. it. di Elio Grazioli, *Arte dal 1900*, Bologna, Zanichelli, 2006. Significativamente all'interno del testo, a cura di alcuni dei principali critici statunitensi, non è mai fatto riferimento esplicito alle New Media Arts, a escludere la possibilità che il fenomeno stesso possa essere letto come un genere o un movimento a sé e non, più propriamente, come un fenomeno che ha coinvolto *in primis* i mezzi di comunicazione di massa. Il loro aggiornamento ha infatti preceduto e accompagnato tutta la produzione artistica contemporanea, in un percorso i cui estremi sembrano di difficile definizione. Per ovviare a questa impasse critica, Bolognini ha suggerito di riconoscere come New Media Arts le produzioni che abbiano un denominatore comune, il rapporto autoreferenziale dell'artista con le nuove tecnologie, riscontrabile all'interno di una trasformazione epocale determinata dallo sviluppo tecnologico cfr. MAURO BOLOGNINI, *Postdigitale. Conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*, Roma, Carocci, 2008. È invece esplicito il riferimento all'apporto dei New Media nell'Arte in JON DOVEY, SETH GIDDINGS, IAIN GRANT, KIERAN KELLY, MARTIN LISTER, *New Media: a Critical Introduction*, New York, Routledge, 2009 che propone un'introduzione critica al tema; JAY DAVID BOLTER, RICHARD GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press, 1998 e ROSALIND KRAUSS, *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, Milano, Bruno Mondadori, 2005, che affrontano una riflessione sulle diverse possibilità di reinventare *media* artistici precedenti; MICHAEL RUSH, *New Media in Art*, London, Thames&Hudson, 2005 e OLIVER GRAU, *Media Art Histories*, Cambridge, The MIT Press, 2007 risultano punti di riferimento per la collocazione delle New Media Arts in una più ampia prospettiva storica; e ancora CHRISTIANE PAUL, *New Media in the White cube and Beyond. Curatorial Models for Digital Art*, Berkeley, University of California Press, 2008 analizza le modifiche che l'impiego dei nuovi *media* opera sullo spazio espositivo.

¹³ QUARANTA, *Media. New Media. Postmedia*, ...cit., p. 17. La lettura di Quaranta fa riferimento a quanto osservato dal sociologo spagnolo Castells, che ha sintetizzato gli esiti delle trasformazioni tecno-sociali in atto in un suo celebre saggio: MANUEL CASTELLS, *The Information Age*, Cambridge, Blackwell, 1998.

¹⁴ REENA JANA, MARK TRIBE, *New Media Art*, Köln, Taschen, 2006, pp. 6-7.

Pur disponendo di una bibliografia pressoché illimitata per voci quali *New Media Art*, *Digital Storytelling*, *Immersive Art*, *Virtual Reality*, come osserva Graham Coulter-Smith «digital interactive installation art is sadly neglected in the current body of literature on installation art»¹⁵ e ancora meno frequenti sono i contributi che affrontano il tema dalla prospettiva che qui si assume dell'installazione come *medium* narrativo digitale¹⁶. Le proprietà tecnico poetiche dell'installazione come habitat narrativo digitale sono esplorate in relazione agli aspetti di interattività, rapporto tra pubblico e opera, immersione sinestetica e plurisensoriale, possibilità educative e ricreative¹⁷. Ricorrere a questa lettura ha avuto, in parte, l'effetto di frammentare la riflessione sull'installazione artistica digitale come habitat narrativo in più argomentazioni, scelta che non pregiudica però l'organicità e la coerenza dei risultati.

A tale premessa critica, che definisce lo *status quaestionis* del tema in esame, segue una ricognizione delle esperienze in cui gli artisti contemporanei si sono serviti di videoinstallazioni e ambienti interattivi non per mera immersione estetica ma come *media* in grado di raccontare identità, luoghi e memorie. Presentate secondo un criterio analogico, in seguito a una loro visione diretta¹⁸ le opere sono state selezionate sulla base della possibilità di includerle idealmente nel novero degli habitat narrativi digitali. La definizione di questi agisce così come la voce di un *thesaurus* o il *tag* di una ricerca sui *social media*, favorendo un confronto di opere differenti per forme e contenuti.

La seconda parte della trattazione è poi dedicata a un *case study* particolarmente significativo, gli habitat narrativi nell'universo creativo di Studio Azzurro di cui ricorre quest'anno il quarantesimo anniversario della fondazione. Condotta in parallelo a un'intensa sperimentazione negli ambiti di cinema, teatro, musica e fotografia e alla

¹⁵ GRAHAM COULTER-SMITH, *Deconstructing Installation Art: Fine and Media Arts, 1986-2006*, Southampton, Casiad Publishing, 2006, p. 7.

¹⁶ Tra questi si rileva il recente articolo di LOUISEMARIÉ COMBRINK, *A Narratological Perspective on Installation Art*, in "de arte" 56 (2021), n. 2, pp. 29-51.

¹⁷ A ciascuno degli aspetti sopracitati è dedicato un paragrafo all'interno della trattazione.

¹⁸ Laddove, in minima parte, ciò non sia stato possibile, uno strumento essenziale per la conoscenza delle opere sono stati i materiali audiovisivi presenti sui canali YouTube, Vimeo e di altre piattaforme di cui sono indicate di volta in volta le pagine web relative. A ogni modo, anche per quelle che si è potuto fruire di persona, il riferimento a tale tipo di documentazione ha dato modo di notare diverse reazioni e modalità di interazione con l'opera rispetto a quelle vissute e osservate in prima persona.

partecipazione a festival d'arte e mostre di rilievo internazionale, la produzione creativa del gruppo milanese costituisce un riferimento prioritario nella riflessione sugli aspetti narrativi dell'installazione artistica contemporanea. Accanto a una sintesi delle esperienze che hanno portato la ricerca sull'immagine in movimento¹⁹ a evolversi in senso narrativo, partecipato e corale nelle forme di videoambientazioni, Ambienti Sensibili²⁰ e Musei di Narrazione²¹, è centrale nel capitolo il confronto diretto con due membri dello Studio, Fabio Cirifino e Daniele De Palma. Il primo è stato essenziale per approfondire quei rapporti e contributi che hanno fatto sì che, fin dalle sue origini, Studio Azzurro rappresentasse una bottega creativa viva, ancora oggi sede di importanti scambi interdisciplinari e intergenerazionali²². A questi scambi fa riferimento l'esperienza stessa del secondo interlocutore con il quale si è scelto di indagare le modalità in cui Studio Azzurro ha recepito le tecnologie digitali²³.

¹⁹ All'interno di questo percorso, un ruolo centrale è quello del linguaggio video, strumento ideale per esplorare lo spazio astratto e immateriale della memoria e del racconto. Se già le videoambientazioni erano definite «macchine per generare racconti, narrazioni sospese» in DOMENICO DE GAETANO, a cura di, *Mutazioni elettroniche: le immagini di Studio Azzurro*, Torino, Lindau, 1995, p. 107, un'ulteriore espansione di questa possibilità espressiva si realizza nella dimensione ambientale e museale.

²⁰ L'origine dell'espressione «ambiente sensibile, che mi sembra prolungare in modo convincente la definizione di videoambiente nella dimensione interattiva, la devo a Stefano Roveda che l'ha usata in una nostra conversazione a proposito di *Tavoli*» è ricordata da PAOLO ROSA, *Immagini sensibili (dal villaggio globale all'uomo totale)*, in DE GAETANO, a cura di, *Mutazioni elettroniche ... cit.*, pp. 111-116, qui p. 111.

²¹ Per un approfondimento su questi aspetti è centrale il riferimento ai testi critici e divulgativi curati da Paolo Rosa; elaborati nel corso dell'intera esperienza del gruppo, essi costituiscono potenti sintesi della ricerca creativa e poetica di Studio Azzurro. Al pari di quella artistica anche la produzione teorica del gruppo costituisce un'esperienza fortemente corale: nei testi considerati, infatti, quella del membro fondatore scomparso nel 2015 non è una voce unica e autoreferenziale bensì in dialogo con critici e curatori quali Andrea Balzola, Valentina Valentini, Derrick de Kerchove, Paolo Fabbri, Roberto Diodato, Elisa Giardina Papa e diversi altri.

²² Questi rapporti sono principalmente quelli con il mondo del teatro di ricerca, della poesia, della musica, del design e con gli ambienti accademici e istituzionali. Originariamente innestati nel contesto milanese, essi si sono poi estesi in territorio italiano e internazionale grazie al contatto con Giorgio Barberio Corsetti, Piero Milesi, Gianni Sassi, Moni Ovadia e altre importanti personalità che vedremo. Un'ulteriore occasione di approfondimento di queste tematiche è stato poi quello dato dalla partecipazione a seminari, conferenze e workshop organizzati dal gruppo, tra cui si ricordano l'iniziativa "Studio Azzurro: Immagine, sensorialità, esperienza" del 13 maggio 2021 promossa dal Corso di Laurea magistrale in Teoria e Storia delle Arti e dell'immagine e dal Centro di Ricerca ICONE - Facoltà di Filosofia, Università Vita-Salute San Raffaele, Milano, a cura di Francesca Pola, e il ciclo di workshop "Bottega Studio Azzurro" in collaborazione con la Scuola del Design degli Interni del Politecnico di Milano, presentati all'interno del palinsesto Triennale Estate 2021, riproposto nell'edizione 2022.

²³ Aspetto che, tanto nelle proposizioni teoriche rilevate nella bibliografia consultata quanto nella loro applicazione pratica consiste fondamentalmente di un aggiornamento progressivo delle dotazioni tecniche al fine di sviluppare progetti sempre più coinvolgenti e interattivi. Prerogativa di questo lavoro è, infatti, quella di instaurare un rapporto uomo-macchina che non metta in secondo piano l'individuo ma ne evidenzia la centralità nello spazio.

Così strutturata, la ricerca non persegue l'obiettivo storico e classificatorio di definire lo status dell'installazione narrativa come una categoria artistica indipendente, bensì offre strumenti teorici ed estetici per rilevare come, in tempi e contesti diversi, l'habitat narrativo sia stato e sia ancora un'esperienza condivisa nell'ampio orizzonte della produzione artistica contemporanea.

CAPITOLO PRIMO

Per una teoria dell'installazione artistica digitale come «habitat narrativo»

1.1 Alcune premesse teoriche e terminologiche

Occorre precisare fin da subito che lo scopo di questi primi paragrafi introduttivi non sarà quello di tracciare una storia dell'installazione digitale, bensì di fornire delle chiavi di lettura utili a comprendere come essa si sia affermata nell'arte contemporanea in un preciso paradigma formale, espressivo ed estetico. Il discorso è infatti circoscritto a quelle installazioni multimediali che, servendosi di tecnologie digitali, dal *touch screen* alla Realtà Aumentata, enuncino dei testi – siano essi visivi, sonori o audiovisivi – in forma narrativa all'interno di uno spazio non virtuale ma fisicamente accessibile; in questa trattazione a esse sarà fatto riferimento con l'espressione di «habitat narrativi»²⁴. La formula compare per la prima volta nella bibliografia di Studio Azzurro in relazione ai Musei di Narrazione:

Gli Ambienti Sensibili, sperimentati da Studio Azzurro in ambito artistico dal 1994, creano un dialogo aperto tra elementi fisici e dimensioni immateriali mediato dal dispositivo interattivo [...] Il concetto d'ambiente sensibile, prolungato nel progetto di museo, è inteso come luogo di relazione tra componente virtuale e presenza fisica. È un habitat narrativo, dove la persona viene chiamata a un ruolo attivo e in cui si predilige una fruizione collettiva in modo che il racconto proceda per effetto di più decisioni e che accanto alla relazione uomo tecnologia rimanga, fortissima, anche quella tra uomo e uomo²⁵.

Il ricorso al lessico proprio della riflessione poetica di Studio Azzurro non vuole in alcun modo dare luogo a una rilettura dei contributi di altri autori alla luce dell'esperienza del gruppo milanese, né ricostruire dialoghi o confronti mai avvenuti. Esso è proposto qui al solo scopo di mettere in luce come, nel più ampio panorama artistico contemporaneo,

²⁴ Cfr. CIRIFINO, PAPA, ROSA, *Studio Azzurro, Musei di narrazione ...* cit. p. 13.

²⁵ PAOLO ROSA, *Dai musei di collezione ai musei di narrazione*, in "Disegnare con: tecnologie per la comunicazione del patrimonio culturale" 4 (2011), n. 8, pp. 129-139, qui p. 129.

narratività, partecipazione e uso delle tecnologie digitali abbiano costituito un campo di ricerca e sperimentazione condiviso²⁶.

Ciò che invece ricorrerà in modo estensivo è il riferimento alla teoria dei *New Media*. Tanto nel considerare le caratteristiche proprie dell'installazione narrativa digitale quanto nel confrontare le diverse opere, muoversi entro tale bacino teorico sarà fondamentale. Dalla metà degli anni Ottanta, i *media* elettronici hanno costituito una presenza sempre maggiore nel panorama artistico contemporaneo. La loro progressiva digitalizzazione, di poco successiva, ha permesso agli artisti di adottare nuovi linguaggi e sperimentare nuove forme espressive, spesso partendo da una rielaborazione creativa di tecniche analogiche²⁷. Parallelamente, queste tecnologie hanno assunto un ruolo sempre più centrale nella nostra vita, predisponendo alla loro fruizione in un'opera d'arte. Attraverso i *media* digitali «viviamo la nostra esistenza, costruiamo i nostri sistemi di rappresentanza, pratichiamo il nostro lavoro, ci colleghiamo con altre persone, recuperiamo informazioni, forniamo le nostre opinioni e alimentiamo i nostri sogni»²⁸. Si vedrà come entro tale orizzonte di possibilità si collochino non solo i *media* che costellano la nostra realtà quotidiana ma anche quelli impiegati dall'artista nell'habitat narrativo.

²⁶ Della possibilità di estendere a un uso più ampio la formula si trova conferma nella descrizione di una voce del Glossario museologia digitale e nuove tecnologie redatto da ICOM Italia consultabile online via <http://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2020/10/ICOMItalia.CommissioneTecnologie.2020.GlossarioTecnologie.pdf>

²⁷ Inevitabile, nel parlare di un linguaggio dei *New Media*, il riferimento a LEV MANOVICH, *The Language of New Media*, Boston, The MIT Press, 2001, tr. it. di Roberto Merlini, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002.

²⁸ MANUEL CASTELLS, *The Internet galaxy: reflections on the Internet, business, and society*, Oxford, Oxford University Press, 2001, tr. it. di Stefano Viviani, *Galassia Internet*, Milano, Feltrinelli, 2002, p. 191.

1.1.1 L'installazione artistica

Nell'ambito delle arti visive, il termine installazione indica generalmente una disposizione di oggetti in un dato spazio a cui lo spettatore può accedere fisicamente. La critica postmoderna ha messo in luce la complessità di fornire una definizione dell'installazione che prescindendo dalla riflessione sulle molteplici declinazioni che essa ha avuto a partire dal XX secolo²⁹. Tuttavia, l'approccio cronologico con cui convenzionalmente si ricostruisce la storia dell'installazione, dalle prime esperienze di El Lissitzky, Kurt Schwitters e Marcel Duchamp fino all'affermarsi delle forme più spettacolari e istituzionalizzate del *The Weather Project* di Olafur Eliasson alla Tate Modern di Londra, risente dello sviluppo non lineare del genere artistico e del fatto che esso non abbia mai portato alla creazione di una corrente o di un movimento autonomo. Non meno controverso è il ricorso a un'analisi contenutistica che, forzando confronti tra opere non correlate, riduca le caratteristiche fondanti dell'installazione come genericamente mutate da scultura, architettura, cinema, teatro e performance³⁰. Il rischio, in entrambi i casi, è quello di ridurre l'installazione a una formula contenitore, vaga e indefinita, che attraversi trasversalmente la storia dell'arte confondendosi con altre forme espressive³¹ o con la pratica espositiva semplice di far coesistere all'interno di un medesimo allestimento più opere. Quest'ultimo aspetto è rilevato da Claire Bishop che, nel suo saggio *Installation art. A critical history*, afferma «there is a fine line between an installation of art and installation art»³²; questa semplice premessa, formulata sulla base

²⁹ Seguono questa impostazione i contributi di DE OLIVEIRA NICOLAS, OXLEY NICOLA, PETRY MICHAEL, *Installation Art*, Washington D.C., Smithsonian Institution Press, 1994; ERIKA SUDERBURG, *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2000; MARK ROSENTHAL, *Understanding Installation Art ... cit.*; FAYE RAN, *A History of Installation Art and the Development of New Art Forms: Technology and the Hermeneutics of Time and Space in Modern and Postmodern Art from Cubism to Installation*, New York Peter Lang, 2009; BARBARA FERRIANI, *Ephemeral Monuments: History and Conservation of Installation Art*, Los Angeles, Getty Publications, 2013.

³⁰ È il caso di contributi quale quello di ROSALIND KRAUSS, *Sculpture in an Expanded Field*, in "October" 8 (1979), pp. 30-44.

³¹ Quelle, ad esempio, di Land Art, Environmental Art e Public Art, ciascuna delle quali presenta però origini ed esiti assai distanti dal tema in esame, per cui si rimanda a JOHN BEARDSLEY, *Earthworks and Beyond: Contemporary Art in the Landscape*, New York, Abbeville Press, 1998; FLORIAN MATZNER, *Public Art: A reader*, Munich, Hatje Cantz, 2001; JEFFREY KASTNER, *Land Art e Arte Ambientale*, London, Phaidon, 2004.

³² CLAIRE BISHOP, *Installation art...* cit., p. 6.

dell'ambiguità del termine *installation* nella lingua inglese, meno evidente nel corrispettivo italiano, anticipa una prima definizione dell'installazione come oggetto artistico organico e unitario pur nella pluralità numerica e mediale degli elementi al suo interno. Ciò significa che, indipendentemente dalla natura e dal numero di *media* coinvolti, idee e valori rispondono a un'esigenza espressiva coerente.

Un ulteriore passaggio è quello che individua nell'installazione un *medium* artistico in cui lo spettatore sia in una certa qual misura considerato parte integrante dell'opera³³. Ciò introduce la possibilità di rileggere la storia dell'installazione da un nuovo punto di vista, quello dell'esperienza dello spettatore. Vi sono installazioni di carattere preminentemente immersivo, in cui a prevalere sono gli stimoli visivi e sonori, altre in cui è prevista l'attivazione del tatto attraverso dispositivi e periferiche interattive, altre ancora in cui si lascia al visitatore la possibilità di assumere comportamenti spontanei, ludici o performativi.

Il comune denominatore di queste esperienze, che viene a delineare un terzo elemento essenziale dell'installazione, è lo spazio di interazione fisico in cui esse si realizzano. Vedremo poi, nel corso della trattazione che tale spazio, che si tratti di un edificio, un museo o una stanza designata, non è mai un mero contenitore ma si carica, di volta in volta, di precisi significati. Come anticipato nell'introduzione al capitolo, in questo contributo si è scelto di concentrare la riflessione su quelle installazioni multimediali caratterizzate da un contenuto narrativo e dalla presenza di tecnologie digitali³⁴. Per tanto, i paragrafi successivi rispondono alla lettura delle caratteristiche di questa forma in particolare e non possono essere estese all'installazione in senso lato³⁵.

³³ L'affermazione traduce un concetto espresso in JULIE REISS, *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art*, London, MIT Press, 1999, p. 13: «the spectator is in some way regarded as integral to the completion of the work».

³⁴ In tale scelta si riconosce al digitale il merito di aver migliorato la qualità dell'esperienza percettiva, avanzando linguaggi precedenti e introducendone di nuovi. Non vengono presi in esame inoltre quei prodotti che, pur di ampia diffusione, si limitano a un'esperienza di immersione estetica quali *Experience Rooms* e *Infinity Mirror Rooms*.

³⁵ Per un approfondimento più ampio sul genere dell'installazione che presenti una metodologia di ricerca affine a quella qui adottata si rimanda ad ANNE RING PETERSEN, *Installation Art: Between Image and Stage*, Chicago, University of Chicago Press, 2015.

1.1.2 La rimediazione digitale

Il nesso generativo che lega nuove tecnologie e nuove forme espressive, tecniche ed estetiche è stato posto al centro di numerosi contributi³⁶ che si sono occupati di sottolineare come l'avvento del digitale abbia favorito una tendenza alla «pluralità sinestetica» dei linguaggi artistici³⁷. Premessa l'impossibilità a fornire in questa sede una trattazione esaustiva circa gli esiti che le «rimediazioni»³⁸ digitali hanno avuto in ciascun ambito disciplinare³⁹, ci si limita a tracciare qui di seguito una breve ricognizione per quanto riguarda l'installazione artistica.

³⁶ Si vedano GIULIO BLASI, *Internet. Storia e futuro di un nuovo medium*, Milano, Guerini, 1999; RUSH, *New Media in Art ... cit.*; PAUL CROWTHER, *Ontology and Aesthetics of Digital Art*, in "The Journal of Aesthetics and Art Criticism" 66 (2008), n. 2, pp. 161-170.

³⁷ Nel tentativo di proporre una lettura che esulasse da un mero encomio del binomio arte-tecnologia o dalla ripresa, anacronistica rispetto agli obiettivi di questa ricerca, di precedenti artistici non confrontabili con la produzione di Studio Azzurro, che sarà, come anticipato oggetto di case study nella seconda parte di questa dissertazione, si è scelto di porre l'accento non sulle cause generative ma su uno degli effetti più considerevoli dell'avvento dei *New Media*. Depurato dagli echi wagneriani di un'opera d'arte totale, *Gesamtkunstwerk*, che sia, nella sua espressione ultima, un gran tutto simultaneo, dalle ambizioni dell'Avanguardia di primo Novecento e dalle ulteriori ricerche di corrispondenza percettivo-sensoriale della poetica dada e surrealista, il concetto di pluralità sinestetica delle arti è qui riportato secondo la lettura che ne dà ANDREA BALZOLA, *L'utopia della sintesi delle arti dai romantici alle avanguardie storiche*, in BALZOLA, MONTEVERDI, a cura di, *Le arti multimediali digitali ... cit.*, pp. 25-53. Ancor più di quelle analogiche che consentivano combinazioni solo parziali nelle forme dell'audiovisivo, dal cinema alla Video Scultura, le tecnologie digitali hanno consentito un'interdisciplinarietà che ha reso il *medium* artistico propriamente multimediale o multimodale, se al focus quantitativo dei supporti della rappresentazione si sostituisce il punto di vista delle modalità di fruizione e comunicazione, come avviene in PIERRE LÉVY, *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre du projet "Nouvelles technologie: coopération culturelle et communication"*, Paris, Odile Jacob, 1997, tr. it. di Donata Feroldi, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Milano, Feltrinelli, 1999, pp. 63-66. A sostegno dell'idea del confluire di più *media* in un'unica rete integrata interviene anche la nozione di linguaggio, mutuata dalla consuetudine introdotta da Manovich di riferirci alla comunicazione digitale come a un'espressività uniformata da un medesimo codice, che è appunto quello binario, vedi MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media ... cit.*, p. 37. Le informazioni, trascrivibili all'infinito senza perdite di dati, possono dunque essere riprodotte simultaneamente su più dispositivi, nella logica sinmediale di una fruizione che ha come unico limite la connessione del dispositivo a una sorgente di rete ed energia.

³⁸ La definizione è mutuata da BOLTER, GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media ... cit.*, p. 14. È opportuno però precisare, come avviene in MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media ... cit.*, pp. 67-71, che per operare tale rimediazione è sempre necessaria una transcodifica del livello culturale nel livello informatico.

³⁹ Per un approfondimento sugli aspetti che concernono in particolare l'evoluzione della Video Arte e della Video Scultura si rimanda a VITTORIO FAGONE, *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Milano, Feltrinelli, 1990; CHRISTOPH SETTELE, *Video-Skulpturen. Video-Installationem im Kunshaus Lagenthal*, in "Macworld Sonderheft: neue Medien künstliche Welten" 22 (1996), pp. 18-20; ANGELA MADESANI, *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*, Milano, Bruno Mondadori, 2002; VALENTINA VALENTINI, *Le pratiche del video*, Roma, Bulzoni, 2004; ALESSANDRO AMADUCCI, *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, Torino, Kaplan, 2014; HELEN WESTGEEST, *Video Art Theory. A Comparative Approach*, Hoboken, Wiley Blackwell, 2015.

Come già avvenuto con l'ampliamento delle possibilità riproduttive dell'opera d'arte e con la sua trasmissibilità in diretta attraverso i *mass media*, rispettivamente rilevate da Walter Benjamin e Marshall McLuhan⁴⁰ negli scarti tecno-sociali degli anni Trenta e Sessanta, l'avvento delle tecnologie digitali e il progresso di quelle telematiche hanno segnato una profonda riconfigurazione del sistema artistico. La risemantizzazione di pratiche artistiche precedenti e la nascita di nuove⁴¹ hanno attivato modalità completamente inedite di creazione, diffusione e fruizione dell'opera d'arte⁴².

In questa prospettiva che pone al centro dell'indagine le potenzialità tecno-espressive del mezzo⁴³ si legge la grande rivoluzione del digitale che, superando la possibilità già propria dell'elettronica di attivare simultaneamente più processi in virtù di analogie, prossimità e compatibilità tra i supporti, non necessita di queste condizioni ma solo dell'uniformazione allo standard di un meta-codice comune a tutti i *media* coinvolti.

Ibridate digitalmente, arti figurative e performative hanno avuto modo di convergere più efficacemente che nei precedenti elettronici nelle forme di ambienti e installazioni multimediali. Vedremo poi come la smaterializzazione delle sorgenti audiovisive nel passaggio da interfacce analogiche a digitali sarà all'origine della creazione di ambienti sinestetici sempre più immersivi, i quali favoriranno nuovi livelli di inclusione dello spettatore nell'opera e stimoleranno la sua attivazione creativa. L'efficacia di questo

⁴⁰ Com'è noto, i testi di riferimento in cui tali asserzioni sono state proposte generando un ampio dibattito critico sono WALTER BENJAMIN, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Paris, 1935, tr. it. di Enrico Filippini, prefazione di Cesare Cases, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Torino, Einaudi, 1991; MARSHALL McLUHAN, *Understanding Media. The Extensions of Man*, New York, McGraw Hill, 1964, tr. it. di Ettore Capriolo, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 1967.

⁴¹ Tra queste si ricordano Net e Computer Art, da cui derivano molteplici esperienze nel campo della grafica vettoriale e dell'arte fruita attraverso applicativi informatici.

⁴² Si pensi, ad esempio, all'introduzione del World Wide Web, ipertesto ideato da Tim Berners-Lee nei laboratori del CERN di Ginevra, la cui diffusione tra il 1991 e gli anni immediatamente successivi ha raggiunto una dimensione globale permettendo a un numero sempre crescente di persone di fruire contenuti multimediali nello spazio della rete e di gestire più *media* a loro volta interconnessi in una rete di link e collegamenti ipertestuali. I risultati di queste innovazioni si manifestano nel superamento della linearità narrativa nella lettura ipertestuale e nella decostruzione dei riferimenti spazio-temporali classici propria del cyberspazio, due elementi di profondo ripensamento dell'estetica e della logica percettiva costituita.

⁴³ L'uso del termine mezzo, messo in discussione da Rosalind Krauss, poiché «troppo contaminato, troppo legato a ideologie, dogmi, troppo dibattuto» in KRAUSS, *L'arte nell'era postmediale ... cit.*, p. 5, è qui mantenuto in virtù della sua riabilitazione da parte della stessa che, pur rifiutandone la reificazione come mero oggetto fisico, riconosce nella condizione postmediale una centralità del *medium*.

passaggio è garantita nel momento in cui le singole componenti disciplinari che partecipano alla «sinestesia obbligata del digitale»⁴⁴ siano autentiche e riconoscibili nella loro identità originaria e mai acriticamente unificate.

Un ulteriore fattore che concorre alla piena espressione di un'arte in cui tutti i sensi siano coinvolti⁴⁵ è la disposizione degli strumenti digitali a presentare immagini dotate di un gradiente sempre maggiore di definizione, in contrasto con quanto affermato da Manovich, per il quale «la digitalizzazione comporta inevitabilmente una perdita d'informazioni»⁴⁶. Un'evoluzione della forma, dunque, che, di concerto all'attivazione delle istanze mimetica e simulativa del reale, approfondite a seguire, agisce anche sulla recezione e creazione di senso e che in questo aspetto è pienamente conforme alla visione heideggeriana per cui la tecnologia più che uno strumento è un ambito di rivelazione della verità⁴⁷.

⁴⁴ DERRICK DE KERCKHOVE, *La civilizzazione video-cristiana*, Milano, Feltrinelli, 1995.

⁴⁵ «This “art of our times” is experimenting with nanotechnology, artificial or A-life art; and creating virtual agents and avatars, mixed realities, and database-supported art. Through its expressive potential — visually, aurally and beyond; all senses can be addressed — which technically exceeds that of traditional art media from earlier centuries, e.g. painting and sculpture, digital media art attains a key role in the reflection of our information societies» in OLIVER GRAU, *The Complex and Multifarious Expressions of Digital Art and Its Impact on Archives and Humanities*, in CHRISTIANE PAUL, a cura di, *A Companion to Digital Art*, Hoboken, Wiley Blackwell, 2016, pp. 21-45.

⁴⁶ MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media ... cit.*, p. 76. Per dimostrare la differenza tra vecchi e nuovi media, Manovich ricorre ad un'argomentazione *ab assurdo* basata sul recupero di una citazione da WILLIAM J. MITCHELL, *The Reconfigured Eye*, Cambridge, The MIT Press, 1982, p. 6: «In una fotografia analogica c'è una quantità indefinita d'informazioni, per cui di solito l'ingrandimento rivela un maggior numero di dettagli, ma genera un'immagine più sfuocata e più granulata ... Un'immagine digitale invece ha una risoluzione spaziale e cromatica ben delimitata e contiene un numero limitato d'informazioni» con l'esito di illustrare che, l'immagine digitale, pur avendo un numero finito di pixel, ha una risoluzione e un numero di informazioni sempre maggiore rispetto alla fotografia tradizionale. Sul tema tornano poi in maniera esaustiva ANDREA PINOTTI, ANTONIO SOMAINI, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Einaudi, 2016, pp. 197-199.

⁴⁷ «Technology is no mere means. Technology is a way of revealing. If we give heed to this, another whole realm for the essence of technology will open itself up to us. It is the realm of revealing, i.e., of truth (Wahrheit)» in MARTIN HEIDEGGER, *The Question Concerning Technology and Other Essays*, New York, Harper, 1986, p. 318.

1.1.3 Il ruolo dell'osservatore

Rispetto ai *media* tradizionali di scultura, pittura, fotografia e video, l'arte dell'installazione intensifica il coinvolgimento diretto dello spettatore come presenza materiale nello spazio⁴⁸. Ciò si deve principalmente ai fenomeni di sospensione e incredulità generati dall'integrazione nel campo visivo di stimoli sonori, tattili e olfattivi. La risposta neurale con cui, indipendentemente dalla nostra volontà di coscienza, reagiamo a tali stimoli sensoriali ci porta ad avere una maggior consapevolezza corporea e spaziale e amplifica la nostra partecipazione emotiva⁴⁹. Tra le forme di questa partecipazione vi è la *vivencia*, una sensazione di potenziamento della sua stessa vita che l'individuo esperisce quando entra in contatto con l'installazione; essa viene così descritta dall'artista brasiliano Hélio Oiticica⁵⁰:

The entire experience into which art flows, the issue of liberty itself, of the expansion of the individual's consciousness, of the return to myth, the rediscovery of rhythm, dance, the body, the senses, which finally are what we have as weapons of direct,

⁴⁸ L'importanza del corpo e delle emozioni nella storia dell'arte è introdotta da David Freedberg in un testo che segna il passaggio dalla *connoisseurship* alla *spectatorship*: DAVID FREEDBERG, *The Power of Images: Studies in the History and Theory of Response*, Chicago, University of Chicago Press, 1989 tr. it. *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Torino, Einaudi, 1993. Pur nella differenza degli oggetti presi in esame, dagli ex voto ai manifesti pubblicitari, il critico dimostra come per capire un'immagine sia necessario esserne emotivamente coinvolti. Superando l'impostazione puro-visibilista che sosteneva la capacità dell'opera di produrre apprezzamento estetico in virtù del sistema formale di linee-colori, Freedberg introduce la possibilità di approfondire la risposta alla visione delle immagini su base neuroscientifica ed emozionale. Nell'introduzione all'edizione italiana del testo egli afferma: «Il mio interesse si è concentrato soprattutto sulle risposte psicologiche e viscerali alle immagini, ossia a come reagiscono le persone davanti alle opere d'arte e al gesto creativo, proprio perché credo che tutti coloro che parlano d'arte e che sono interessati a capirne le dinamiche debbano riflettere sugli aspetti motori e processi nervosi che governano le risposte all'arte e non solo sugli aspetti concettuali. Bisogna concentrarsi non solo sul coinvolgimento della mente, ma anche ai segnali che coinvolgono il corpo e il suo movimento, nonché ai piaceri e ai dolori provocati dalle risposte viscerali di fronte ad un'opera d'arte. Credo inoltre che l'aspetto fisico-emozionale sia un elemento comune alla creatività e alla fruizione estetica»: *ivi*, [2009], p. XI.

⁴⁹ I segnali provenienti dagli organi di senso, recepiti dal talamo, attraverso sottili fibre nervose giungono all'amigdala, la parte del sistema limbico del nostro cervello responsabile dei processi neurologici alla base delle nostre emozioni. Le connessioni neurali plasmano la nostra capacità di analizzare ogni percezione e dare un significato a ciascuna esperienza; tale capacità diviene elemento centrale della nostra intelligenza emotiva, concetto portante della ricerca dello psicologo americano DANIEL GOLEMAN, *Emotional intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*, New York, Bantam Books, 1995.

⁵⁰ Un riconoscimento al valore del contributo artistico di Hélio Oiticica (Rio de Janeiro, 1937 - *ivi*, 1980) nella codifica dell'installazione prima ancora del suo riconoscimento come genere istituzionalizzato è sottolineato in COULTER-SMITH, *Deconstructing Installation Art ... cit.*, p. 28: «The pioneering work of Kaprow, Dan Graham and Hélio Oiticica in the 1960s and 1970s represent installation art before it became congealed into an institutional form».

perceptual, participatory knowledge is revolutionary in the total sense of behaviour⁵¹.

La fruizione dell'opera si configura come un atto di espansione della coscienza dell'individuo che riscopre la sua emotività in modo libero e totalizzante, senza il vincolo di un condizionamento esterno. Generalmente si osserva che nelle installazioni digitali il coinvolgimento emotivo dello spettatore è tale da predisporlo a cogliere empaticamente i contenuti immateriali e impliciti della narrazione. Questa non è, per altro, un'operazione solo concettuale ma può essere accompagnata da azioni e movimenti nello spazio. L'installazione si configura così come un *medium* particolarmente valido per la trasmissione di contenuti sociali, politici e ideologici, nei confronti dei quali lo spettatore è chiamato a prendere posizione⁵². Nella libertà con cui ciascun individuo può scegliere se interagire con l'opera ed esprimere, attraverso questa scelta, il proprio pensiero si è spesso voluta leggere una forma di democratizzazione dell'arte.

Dimenticate le prescrizioni a mantenere una distanza dall'opera come condizione necessaria all'esperienza estetica e all'approfondimento critico⁵³, con ciascuna interazione l'osservatore partecipa al processo creativo. La creazione di senso non è più prerogativa unica dell'artista ma anche di ciascun individuo che interagisca consapevolmente con l'opera. Essa diviene un prodotto collettivo per cui «artista non è colui che produce il singolo oggetto, bensì artista è chiunque partecipi al sistema (o

⁵¹ HÉLIO OITICICA, *Appearance of the Supra-Sensorial*, in GUY BRETT, CATHERINE DAVID, CHRIS DERCON, a cura di, *Hélio Oiticica*, Paris, Galerie nationale du Jeu de Paume, 1992, pp. 117-130, qui 130. Per una lettura più approfondita del tema trattato si rimanda a KARL POSSO, *An Ethics of Displaying Affection: Hélio Oiticica's Expressions of Joy and Togetherness*, in "Portuguese Studies" 29 (2013), n. 1, pp. 44-77.

⁵² Questi ed altri aspetti favoriranno una presenza significativa dell'installazione all'interno di manifestazioni internazionali d'arte quali documenta a Kassel o La Biennale di Venezia.

⁵³ Formulate nel corso del Novecento nell'ambito della Filosofia del Linguaggio da pensatori quali Ernst Cassirer e Theodor W. Adorno, esse informarono a lungo anche il pensiero artistico, sulla base di affermazioni tra cui si ricorda «distance is the primary condition for getting close to the content of a work» in THEODOR W. ADORNO, *Ästhetische Theorien*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1970, p. 460 poi significativamente ripresa in OLIVER GRAU, *Virtual art: from illusion to immersion*. Cambridge, The MIT Press, 2003 p. 202.

network) all'interno del quale viene prodotto il singolo oggetto»⁵⁴. L'opera diviene così un prodotto di autenticità condivisa e creazione partecipata⁵⁵.

È opportuno però precisare che l'insieme delle azioni che lo spettatore può compiere sull'opera è comunque in una certa qual misura preventivato dall'artista e, pur nell'eventualità di un'azione totalmente imprevedibile, essa non si colloca mai in una dimensione altra rispetto a quella designata dall'installazione. L'interazione con l'opera è inoltre spesso mediata da dispositivi appositamente ideati per lui dall'artista. Nelle installazioni multimediali che dispongano di questi strumenti «we are able to extend our sensual and perceptual abilities»⁵⁶.

Nell'opera di Studio Azzurro vedremo come questi dispositivi non sono mai esibiti, ma restano in secondo piano come «interfacce naturali [...] che reagiscono senza l'uso di protesi tecnologiche (mouse, tastiere eccetera), ma attraverso modalità comunicative tradizionali usando il tatto, la voce, un gesto, un soffio... così da creare una condizione di maggiore naturalezza»⁵⁷. L'artista si propone di restituire un'esperienza percettiva che sia il più naturale possibile e che integri in modo spontaneo la presenza fisica degli oggetti. Per raggiungere questo obiettivo essi sono tratti per lo più dalla sfera quotidiana (tavoli, vasi, tappeti ecc.) e hanno un funzionamento non distante da quello reale. L'immediatezza con cui il visitatore entra in contatto con l'oggetto dell'installazione è fondamentale per non distoglierne il focus dai contenuti della narrazione e non ostacolarne il flusso emozionale.

⁵⁴ TOMMASO TOZZI, *Dal multimedia alla rete: ipertesto, interattività e arte* in BALZOLA, MONTEVERDI, a cura di, *Le arti multimediali digitali ...cit.*, pp. 216-249, qui p. 221.

⁵⁵ Un parallelo interessante di questa apertura a processi co-creativi si rileva in ambito museale, dove la presenza di dispositivi multimediali e interattivi nasce in risposta all'esigenza di potenziare il *civic engagement* attraverso esperienze sensoriali. Ciò si deve al fatto che «people no longer simply view or consume cultural content; they make it, reuse it, and annotate it, adding meaning and creating new derivative media forms», in SAM HINTON, MITCHEL WHITELAW, *Exploring the digital commons: an approach to the visualisation of large heritage datasets*, in "Electronic Visualisation and the Arts" (2010), pp. 51-58, qui p. 52.

⁵⁶ CHRISTIAN STIEGLER, *The 360° Gaze: Immersions in Media, Society, and Culture*, Cambridge, The MIT Press, 2021, p. 85

⁵⁷ STUDIO AZZURRO, *Musei di narrazione ... cit.* p. 12.

1.1.4 La dimensione relazionale

L'operazione dall'eco fortemente umanistica per cui all'interno dell'installazione l'artista sceglie di affermare la centralità dell'uomo rispetto al dispositivo favorisce, come si è visto, l'attivazione creativa del pubblico. L'oggetto artistico si trasforma così in un luogo di dialogo, scoperta e relazione. Nel momento in cui all'interno dell'installazione l'osservatore si relaziona con l'altro egli cessa di esistere come entità singola e diventa presenza collettiva. Le sensazioni che egli sperimenta sono strettamente connesse alla capacità di leggere le emozioni dell'altro e, dunque, all'empatia. Ciò si deve al fatto che «la nostra vita mentale è frutto di co-creazione, di un dialogo continuo con le menti degli altri, che costituisce la nostra matrice intersoggettiva»⁵⁸.

In queste parole si coglie una dimensione dell'installazione che è qui messa criticamente a confronto con l'estetica relazionale di Nicolas Bourriaud⁵⁹. Osservando le opere di artisti contemporanei quali Félix González-Torres, Rirkrit Tiravanija, Philippe Parreno, Liam Gillick, Carsten Höller, senza definirne uno stile univoco, il critico francese ha proposto una codificazione estetica basata su aspetti frequenti anche nell'habitat narrativo, quali l'attenzione al contesto sociale, la riflessione su aspetti della quotidianità, l'abbattimento delle barriere tra osservatore e opera d'arte e la collaborazione tra artisti.

L'impostazione teorica di Bourriaud nell'evidenziare i caratteri peculiari che accomunano opere diverse per forme e contenuti definendo un orizzonte teorico nuovo rispetto al passato non fu unanimemente accolta dalla critica che si espresse

⁵⁸ DANIEL STERN, *Il momento presente in psicoterapia e nella vita quotidiana*, Milano, Cortina, 2005, p. 9. Nel suo libro lo psicoterapeuta esplora il concetto di momento presente come un momento condiviso affettivamente e cognitivamente da due soggetti che si incontrano condividendo un'esperienza reale, in tempo reale, nel mondo reale, con persone reali. Guardando all'installazione come al prodotto della soggettività di un artista, la forza con cui Stern sostiene il valore cognitivo ed emotivo della presenza fisica reale ci è sembrata particolarmente valorizzante della scelta di limitare la trattazione alla dimensione non virtuale.

⁵⁹ Si veda NICOLAS BOURRIAUD, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel, 1998.

negativamente sulla possibilità di riconoscere una specificità all'arte relazionale⁶⁰. Essa verrà significativamente ripresa da Graham Coulter-Smith che, nell'introduzione al testo *Deconstructing Installation Art*, lamenta «all of the artists who Bourriaud uses as instances are primarily gallery-bound and located within the discipline or discursive regime of fine art»⁶¹. La condizione di stretta connessione tra l'installazione artistica e la galleria/museo depotenzia l'autonomia espressiva dell'artista e rende inverosimile la sua capacità di esprimersi su temi socialmente orientati. Simili tematiche avranno invece un ruolo centrale tanto nell'opera di Studio Azzurro quanto in quella degli habitat narrativi considerati.

1.1.5 Istanze immersive e cinematografiche

Il contributo di Coulter-Smith torna a essere di riferimento per chiarire uno snodo concettuale essenziale per l'installazione artistica, quello che definisce il rapporto tra immersione e narratività. Partendo dall'assunto di Bishop per cui l'installazione si definisce nel suo essere accessibile all'osservatore che si muove «into and around the work»⁶², il critico asserisce provocatoriamente che ciò porterebbe a escludere dal genere installativo l'installazione video, la quale, dipendendo da «flat screens», non può essere attraversata⁶³ ma ammetterebbe nella categoria quegli ambienti di oggetti sparsi che, pur

⁶⁰ Le critiche più dure giunsero da Claire Bishop la quale sostenne che dal punto di vista teorico, le tesi del curatore francese non differissero in modo sostanziale da quelle espresse da Umberto Eco nel 1962 in *Opera aperta*; secondo la studiosa londinese, inoltre, nel confronto con altri artisti, l'arte relazionale non è abbastanza lontana dai precedenti di Fluxus e Joseph Beuys e manca della coscienza politica di Santiago Sierra e Thomas Hirschhorn. Per un approfondimento della controversia critica si veda CLAIRE BISHOP, *Antagonism and relational aesthetics*, "October", 110 (2004), pp. 51-79. Due anni più tardi, Bishop tornerà sul tema della partecipazione in un testo sui limiti di un'estetica rivolta al sociale e della valenza democratica dell'arte: CLAIRE BISHOP, *Participation*, London, The MIT Press, 2006.

⁶¹ COULTER-SMITH, *Deconstructing Installation Art ... cit.*, p. 24. Approfondiremo a seguire come il testo di Coulter-Smith collochi l'arte dell'installazione in una cornice critica che ne enfatizza gli aspetti trasgressivi.

⁶² BISHOP, *Installation art ... cit.*, pp. 10-11: «Installation art differs from traditional media in that it addresses the viewer directly as a literal presence in the space [...] Instead of representing texture, space, light and so on, installation art presents these elements directly for us to experience. This introduces an emphasis on sensory immediacy, on physical participation (the viewer must walk into and around the work)».

⁶³ Nell'accogliere il punto di vista di Coulter-Smith sembra doveroso precisare che esso andrebbe aggiornato relativamente al fatto che sono ora molte le possibilità di 'attraversare' un contenuto audiovisivo, dalle semplici proiezioni al Videomapping alle ambientazioni con ologrammi e grafiche 3D.

attraversabili fisicamente, offrono un'esperienza «fake and theatrical». Dal confronto tra queste due alternative egli sostiene che l'efficacia immersiva dell'installazione non dipenda dalla tipologia di *media* coinvolti o dalla loro contingenza materiale ma dalla «expansion of narrative possibility»⁶⁴. Accedere in uno spazio e attraversarlo non è sufficiente, ciò che restituisce un pieno senso di immersione è il coinvolgimento sensoriale ed emotivo; il primo è incrementato dal ricorso a tecnologie multimediali e responsive, il secondo trova piena espressione nella dimensione narrativa. Procedendo nell'analisi di alcuni esempi di installazioni, Coulter-Smith rileva come esse siano tanto più immersive quanto più si avvicinino al linguaggio cinematografico per *mise en scène* e narrazione⁶⁵.

Il nesso tra immersione e racconto cinematografico sarà ancor più evidente nelle forme di installazioni e musei multimediali. Non è un caso che, come vedremo, la prima produzione di Studio Azzurro nel 1980 sia un film, *Facce di Festa*⁶⁶, e l'impostazione cinematografica torni di frequente in Ambienti Sensibili e Musei di Narrazione. Ciò ci dà modo di riflettere

sul ruolo delle immagini nella società moderna, che identifica nel cinema non solo il luogo del sogno, della finzione, ma anche lo spazio etereo per la creazione artistica e, non da ultimo, il contesto dove animare e ambientare l'arte stessa [...] In quanto luogo che raccoglie l'immaginario collettivo il cinema è in sé la nuova forma che assume il museo del sogno⁶⁷.

Per spiegare quanto affermato, Stefania De Vincentis adotta l'esempio dell'M9 di Mestre⁶⁸; in occasione della 77a Mostra internazionale di arte cinematografica della Biennale di Venezia, nel settembre 2020, M9 è stato sede della rassegna di produzioni

⁶⁴ COULTER-SMITH, *Deconstructing Installation Art ... cit.*, p. 36.

⁶⁵ Le opere a cui COULTER-SMITH fa riferimento sono *The Weather Project*, Olafur Eliasson (2003); Ann Veronica Janssens' mist installations; *Test Site*, Carsten Höller (2006); *Die Familie Schneider*, Gregor Schneider (2004); *Klutterkammer*, John Bock (2004).

⁶⁶ <http://www.studioazzurro.com/opere/facce-di-festa/>

⁶⁷ STEFANIA DE VINCENTIS, *Il museo del sogno. Dal cinema alla realtà virtuale*, in "Atti dell'Accademia delle Scienze di Ferrara, 97 (2020), pp. 151-160, qui p. 153.

⁶⁸ Per un approfondimento sui contenuti e l'allestimento del museo multimediale si rimanda a GIULIANO SEGRE, *M9. Transforming the city*, Venezia, Marsilio, 2014.

cinematografiche VR360°, *Venice VR Expanded*⁶⁹. Sebbene tale proposta non rientri nella forma di un'installazione, è significativa la scelta di presentare dei contenuti interamente virtuali in un contesto fisico reale, quello del museo multimediale, il cui allestimento ha come obiettivi il coinvolgimento dello spettatore e la sua immersione nella storia. Il racconto cinematografico non costituisce così un'alternativa alla forma installazione / museo ma un suo potenziamento⁷⁰.

1.1.6 Le forme della narrazione

L'esperienza di immersione fisica risulta potenziata attraverso lo strumento narrativo e, in particolare, attraverso la narrazione cinematografica⁷¹.

L'importanza del tema qui introdotto è tale per cui occorrerà procedere per gradi. Prima di entrare nel merito delle forme narrative proprie dell'installazione artistica digitale, si propone una breve analisi che illustri le ragioni che hanno portato a un ricorso sempre più frequente negli ultimi decenni dei termini di narrazione e *storytelling* in aree del sapere tipicamente anarrative, come giurisprudenza, politica, scienze sociali, studi cognitivi e di marketing⁷². Ciò si deve principalmente al *Narrative turn*, la svolta narrativa che ha caratterizzato gli studi umanistici a partire dagli anni Novanta. In questo momento le narrazioni si sono emancipate dall'aderenza al contesto letterario «divenendo un fenomeno semiotico in grado di trascendere le singole discipline e i media»⁷³. Esso consiste nella trasmissione di un testo verbale, visivo, audiovisivo o sonoro da parte

⁶⁹ <http://www.labiennale.org/it/cinema/2020/venice-vr-expanded>

⁷⁰ Quello dell'M9 non sarà un caso isolato; segue infatti questa impostazione la rassegna VR Corner del Meet Digital Culture Center di Milano in collaborazione con RAI Cinema, per cui si veda <http://www.meetcenter.it/it/event/realta-virtuale-360-il-vr-corner-di-meet/>

⁷¹ Stando al parere di Coulter-Smith, la più efficace; è bene però non dimenticare che essa rappresenta solo una delle possibili forme narrative dell'installazione artistica digitale.

⁷² Più ambizioso e complesso sarebbe procedere in un'analisi che ricostruisca, comparandole, le numerose definizioni del concetto di narrazione dalla *Poetica* di Aristotele agli studi semantici di Vladimir Propp ai modelli semiotici di Greimas, Bremond e Barthes o ancora allo studio sistematico di Mieke Bal; per un approfondimento sul tema, che sovrasta i limiti del presente contributo, si rimanda a MARIE-LAURE RYAN, *Toward a definition of narrative*, in DAVID HERMAN, a cura di, *The Cambridge Companion to Narrative*, Cambridge, Cambridge University Press, 2007, pp. 22-36.

⁷³ STEFANO CALABRESE, *La comunicazione narrativa. Dalla letteratura alla quotidianità*, Milano, Bruno Mondadori, 2010.

di un narratore, sia esso un sociologo, un pedagogista, un esperto di economia o, ancora, come nel nostro caso un artista. Il termine *storytelling*, tradotto letteralmente racconto di una storia, viene così a indicare il dare una forma narrativa alla comunicazione. La narratività però «non è semplicemente qualcosa presente o assente nei testi, ma piuttosto qualcosa riconosciuto dai lettori»⁷⁴. L'efficacia della comunicazione dipende, dall'adesione a *schemata* narrativi ricorrenti, facilmente riconoscibili e condivisibili.

Secondo Christian Salmon alla metà degli anni Novanta il recupero della pratica narrativa, per tempo relegata alle narrazioni per bambini, si deve alla progressiva diffusione dei *media* informatici di comunicazione di massa. Lo *storytelling revival* compie però un percorso inverso rispetto alle «grandi narrazioni che hanno segnato la storia dell'umanità, da Omero a Tolstoj e da Sofocle a Shakespeare [...] Non racconta le esperienze del passato, ma disegna i comportamenti, orienta i flussi di emozioni, sincronizza la loro circolazione»⁷⁵ su console di videogiochi, schermi dei telefoni cellulari e computer. Pur riconoscendo la veridicità di tali affermazioni, evidenti nelle strategie di *manipulative communication* di propaganda, pubblicità e, più recentemente, *social media marketing*, si confida nella possibilità di attribuire un valore positivo al ricorso alla narrazione in ambito culturale⁷⁶.

Per comprendere l'importanza della narrazione all'interno del contesto artistico e museale è necessario ricorrere alle parole di Jerome Bruner. Secondo lo psicologo statunitense «è soprattutto attraverso le nostre narrazioni che costruiamo una versione di noi stessi nel mondo, ed è attraverso la sua narrativa che una cultura fornisce ai suoi membri modelli di identità e di capacità d'azione»⁷⁷. La narrazione costituisce un modello di costruzione del sé a cui tanto l'artista quanto l'istituzione museale ricorre per affermare e divulgare la propria identità personale. Alla luce di ciò si legge l'importanza che hanno

⁷⁴ MONIKA FLUDERNIK, *An introduction to Narratology*, London, Routledge, 2009, p. 109.

⁷⁵ CHRISTIAN SALMON, *Storytelling, la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Paris, La Découverte, 2007, tr. it. di Giuliano Gasparri, *Storytelling: la fabbrica delle storie*, Roma, Fazi, 2014, p. 13.

⁷⁶ Un recente contributo che ha messo in luce i riscontri positivi di tali pratiche è quello di ELISA BONACINI, *I musei e le forme dello Storytelling digitale*, Roma, Aracne Editrice, 2020.

⁷⁷ JEROME BRUNER, *The Culture of Education*, Cambridge, Harvard University Press, 1996, tr. it. di Lucia Cornalba, *La cultura dell'educazione*, Milano, Feltrinelli, 2002, p.12.

da sempre contenuti artistici autobiografici e più recentemente le sezioni ‘chi siamo’ nelle pagine web ufficiali dei musei⁷⁸.

Analogamente alla comunicazione in presenza, caratterizzata da una compresenza spazio-temporale dei soggetti coinvolti, l’installazione artistica digitale prevede una narrazione dal vivo, mediata da dispositivi digitali. I linguaggi di programmazione e scrittura digitale propri di tali dispositivi, non intervengono sui contenuti della comunicazione, ideati dall’artista, ma solo sull’elaborazione della loro espressione⁷⁹. Il processo di codifica delle informazioni con cui operano è affine a quello di una forma espressiva millenaria, il libro⁸⁰. Da ben prima dei supporti digitali, i libri ci hanno abituato alla trascrizione grafica di una storia in assenza fisica dell’io narrante e dei suoi attori. Nell’habitat narrativo le componenti hardware che, sostituendosi all’Io narrante o agli attori di una rappresentazione teatrale, completano il processo di comunicazione verbo-visiva, simulano i codici paralinguistici, mimico gestuali e prossemici dell’oralità. Voci, musiche, impulsi sonori, integrano la componente di *Visualtelling*⁸¹, data da immagini di varia natura quali fotografie, riproduzioni di dipinti, grafiche, testi scritti. Il prodotto multimediale che ne deriva è uno strumento potente in grado non solo di trasmettere un’ampia gamma di informazioni ma anche di generare un immediato riscontro emozionale e coinvolgere i fruitori.

⁷⁸ A titolo esemplificativo si riporta qui la pagina del Museo Poldi Pezzoli di Milano (<http://museopoldipezzoli.it/il-museo/>) che, allo scopo di comunicare l’identità del museo, coniuga forme narrative differenti, dall’autobiografia del suo fondatore (a cui è dedicato anche un video dal titolo *Giangiacomo Poldi Pezzoli, L’uomo e il collezionista*, vedi <http://museopoldipezzoli.it/media-video/#prettyPhoto/0/>) a una breve cronologia del percorso museografico dalla prima formazione della collezione alla sua configurazione attuale.

⁷⁹ Per un approfondimento sul tema si rimanda a ELENA PISTOLESI, *Le dimensioni della scrittura digitale tra codifica e comunicazione* in PAOLA DEGNI, a cura di, *Lettere come simboli. Aspetti ideologici della scrittura tra passato e presente*, Udine, Forum edizioni, 2012, pp. 241-255.

⁸⁰ Il rimando al libro si ritrova anche nel saggio di ANTONIO CARONIA, *New Media e narrativa*, in BALZOLA, MONTEVERDI, a cura di, *Le arti multimediali digitali ... cit.*, pp. 240-247.

⁸¹ L’espressione è qui utilizzata nell’accezione di «una sorta di Storytelling realizzato esclusivamente per e con accostamenti di immagini (e solo talvolta di suoni), appositamente carati per aumentare da un lato la coscienza informata del visitatore nel momento stesso in cui, dall’altro, si fa crescere il suo coinvolgimento in un’esperienza di fruizione interattiva» proposta in GIUSEPPE BARBIERI, *Visualtelling. Kandinskij e il multimediale nell’arte*, in *Kandinskij: il cavaliere errante. In viaggio verso l’astrazione*, catalogo della mostra a cura di SILVIA BURINI, ADA MASOERO (Milano, Mudec, 15 marzo – 9 luglio 2017) Milano, 24 ore cultura, 2017, pp. 113-118, qui p. 116.

L'integrazione creativa tra *media* differenti all'interno delle installazioni narrative digitali fa sì che in esse la narrazione si configuri come un processo comunicativo transmediale⁸². Nella maggior parte dei casi, infatti, il racconto non è affidato a un solo supporto ma si attua attraverso una moltitudine di mezzi espressivi, ciascuno dei quali agisce in modalità differenti.

Volendo tracciare un quadro complessivo delle caratteristiche proprie della narrazione nell'habitat narrativo si osserva che essa ricorre a schemi narrativi riconoscibili, vicini alle forme della comunicazione orale in presenza, che ne fanno uno strumento positivo e identitario, il quale spinge all'azione e al coinvolgimento emotivo.

1.1.7 Le possibilità educative e ricreative

Tra le sue varie funzioni, la narratività costituisce uno strumento cognitivo in grado di fornire modelli di azione e comprensione. L'assimilazione di tali modelli ha in sé un portato intrinsecamente educativo. Definendo il processo educativo come stimolazione dei momenti intuitivi, immaginativi e creativi di un soggetto senziente, si osserva infatti che tale stimolazione sia ricorrente nella fruizione di un habitat narrativo. Tradizionalmente, al prodotto artistico è sempre stato associato un valore educativo ed edificante, dalle vetrate istoriate delle cattedrali gotiche alla pittura storica con suggestioni patriottiche di Francesco Hayez. Entrambi gli esempi hanno in comune il fatto di legare a un'immagine un livello di significato più profondo, ulteriore rispetto a quello

⁸² Il significato del termine è illustrato nell'*Introduzione* di BALZOLA, MONTEVERDI, a cura di, *Le arti multimediali digitali ... cit.*, p. 9: «Per transmediale si può intendere la facoltà di passaggio diretto da un medium all'altro, la trasformazione di un atto comunicativo o di un'opera artistica mediante il suo attraversamento di più *media*; si può anche intendere come la qualità peculiare di un messaggio (poetico o di altra natura) di essere generato nell'ambito stesso di una molteplicità di mezzi espressivi e comunicativi». Rispetto a multimediale, che concentra l'attenzione sull'aspetto numerico della pluralità di *media* coinvolti, l'attributo transmediale mette in rilievo gli aspetti di transito, di spostamento del sapere proprio della comunicazione. Una più ampia teorizzazione del *transmedia storytelling* è stata proposta dal *media theorist* Henry Jenkins che afferma esso rappresenti «a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story» si veda HENRY JENKINS, *Transmedia Storytelling and Entertainment: An Annotated Syllabus*, in "Continuum: Journal of Media & Cultural Studies" 24 (2010), n. 6, pp. 943-958, qui p. 944. È in particolare quest'ultima accezione quella con cui il concetto di transmedialità è adottato nella presente trattazione.

primario o naturale dell'identificazione dei soggetti, che nella lettura panofskiana coincide con l'interpretazione iconologica⁸³. Tale livello è portatore di significati che maggiormente diffondono una comprensione del contesto storico, culturale, politico. La configurazione multimediale dell'installazione narrativa digitale è tale per cui potenzialmente ciascun mezzo espressivo integra e completa il bagaglio di storie su cui l'osservatore è chiamato a riflettere. La lettura dei significati secondi procede dunque su più canali, aumentando le possibilità educative del mezzo. Esso inoltre è informato delle facilitazioni intuitive proprie dei *media* digitali, che invogliano al tocco, alla scoperta, al disvelamento di significati. Opere così configurate per loro natura, hanno una notevole immediatezza nel trasmettere contenuti educativi.

Ciò potrebbe legarsi anche al fatto che, dalla prospettiva di adulti e bambini, per il loro funzionamento esse sembrano somigliare a dei giochi. L'aspetto ludico è ancora una volta strettamente interconnesso a quello narrativo⁸⁴, come rileva il seguente passaggio:

The fluidity and subjectivity of (game)play itself impacts to varying degrees on the construction of board game narratives and the ways in which these engender player positioning, perspective, and identification⁸⁵.

La somiglianza con giochi da tavola, videogame e *roleplay* non deve però confondere. L'installazione artistica così configurata è un prodotto serio, che tanto nella progettazione quanto nelle modalità con cui è presentato al pubblico ha degli scopi tutt'altro che frivoli. Per esprimere questo aspetto nella pubblicistica occorre spesso il termine di *serious game*⁸⁶ per intendere quei dispositivi che hanno «an explicit and

⁸³ La codificazione "panofskiana" è presentata in ERWIN PANOFSKY, *Studies in Iconology. Humanistic Themes in the Art of the Renaissance*, New York, Oxford University Press, 1939, tr. it di Renato Pedio, *Studi di Iconologia. I temi umanistici nell'arte del Rinascimento*, Torino, Einaudi, 1975, e Id. *Meaning in the Visual Arts*, New York, 1955 tr. it. di Renzo Federici, *Il significato nelle arti visive*, Torino, Einaudi, 1962.

⁸⁴ ARMANDO PAPA, PASQUALE SASSO, *Il ruolo del gaming nelle strategie di digital storytelling dei musei. Uno studio esplorativo* in "Economia della cultura" 29 (2018), n. 3, pp. 347-358.

⁸⁵ ADAM BROWN, DEB WATERHOUSE-WATSON, *Playing with the History of Middle Earth: Board Games, Transmedia Storytelling, and The Lord of the Rings*, in "Journal of Tolkien Research" 3 (2016), n. 3, pp. 1-31, qui p. 3.

⁸⁶ Si veda JOOST RAESSENS, *Serious games from an apparatus perspective*, in MARIANNE VAN DEN BOOMEN, a cura di, *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2009, pp. 21-34.

carefully thought-out educational purpose and are not intended to be played primarily for amusement»⁸⁷. Il pensiero va subito agli *amusement park*, con cui però il museo non deve essere confuso⁸⁸. La proposta non è infatti quella di trasformare il contesto artistico in qualcosa di meramente ricreativo e semplificato, ricadendo in una «Disneyization of society», espressione con cui il sociologo Alan Bryman ha definito «the process by which the principles of the Disney theme parks are coming to dominate more and more sectors of American society as well as the rest of the world»⁸⁹. L'obiettivo è quello di proporre contenuti che concilino l'aspetto distensivo di *entertainment* e quello educativo. Il risultato della crasi di questi due aspetti è l'*edutainment*⁹⁰ o intrattenimento educativo.

Volendo proporre un esempio semplice e immediato di come gli habitat narrativi costituiscano una forma di *edutainment* si ricorda qui *La Pozzanghera*, micropaesaggio interattivo di Studio Azzurro, presentato per la prima volta all'Arengario di Monza nel 2006⁹¹ [fig. 1]. Ideata da Paolo Rosa per i più piccoli, l'installazione è costituita da una pozzanghera virtuale che reagisce quando viene calpestata producendo suoni e immagini. Tecnicamente, questo ambiente sensibile consta di un tappeto su cui sono proiettati elementi video e un sensore a infrarossi che rileva il passaggio delle persone, che fanno vibrare di storie la sua superficie. Il saltare dei bambini nella pozza ha lo scopo di illustrare lo scorrere delle stagioni e il funzionamento degli agenti atmosferici di sole, pioggia, vento, gelo; così, ad esempio, sotto i loro piccoli passi, la lastra di ghiaccio che

⁸⁷ SANDE CHEN, DAVID MICHAEL, *Serious games: Games that educate, train, and inform*, Boston, Thomson, 2006, p. 21. Per comprendere gli aspetti seri del gioco, è necessario capire entro quale orizzonte culturale l'esperienza ludica si realizza. Nella cultura occidentale, infatti, il gioco non è un prodotto della società, ma un qualcosa di innato che preesiste ad essa. Per comprendere gli aspetti più profondi di questa lettura è stata essenziale la frequenza del corso di Storia sociale del gioco e del tempo libero tenuto dal professor Gherardo Ortalli presso l'Università Ca' Foscari di Venezia nell'Anno Accademico 2018/2019.

⁸⁸ Si veda PIERRE BALLOFFET, FRANÇOIS COURVOISIER, JOËLLE LAGIER, *From Museum to Amusement Park: The Opportunities and Risks of Edutainment*, in "International Journal of Arts Management" 16 (2014), n. 2, pp. 4-19.

⁸⁹ ALAN BRYMAN, *The Disneyization of Society*, London, Sage, 2004, p. 1.

⁹⁰ Per un approfondimento sul tema si vedano ANN MINTZ, *That's Edutainment*, "Museum News" 73 (1994), n. 6, pp. 32-35; LISA C. ROBERTS, *From Knowledge to Narrative: Educators and the Changing Museum*, Washington DC, Smithsonian Institution Press, 1997; MA MINHUA, ANDREAS OIKONOMOU, JAIN LAKHMI, *Serious Games and Edutainment Applications*, London, Springer, 2011; NAIF HADDAD, *Multimedia and cultural heritage: a discussion for the community involved in children's heritage edutainment and serious games in the 21st century*, in "Virtual archaeology review" 7 (2016), n. 14, pp. 61-73.

⁹¹ All'installazione è dedicato un breve catalogo: STUDIO AZZURRO, *La pozzanghera*, Milano, Scalpendi Editore, 2011. Nel marzo 2022 l'opera è stata riallestita alla Biblioteca Chiesa Rossa di Milano dove mi è stato possibile vederla e testarne dal vivo il funzionamento.

ricopre la pozza nei mesi invernali scricchiola e si crepa. In tal senso si coglie, accanto a quello ricreativo più evidente, anche lo scopo educativo dell'installazione.



Fig. 1. Studio Azzurro, *La Pozzanghera*, Palazzo Arengario, Monza, 2006

1.1.8 Interattività e partecipazione

Sulla base delle considerazioni finora proposte, è evidente come le istanze di interattività e partecipazione abbiano un impatto significativo non solo sull'attivazione creativa dell'osservatore ma anche sulla comprensione delle narrazioni e sull'apprendimento. Mutualmente costitutive delle principali caratteristiche dell'installazione narrativa digitale, interattività e partecipazione afferiscono ad ambiti distinti che è bene non sovrapporre. Si accoglie qui quanto Henry Jenkins afferma in merito:

It may be useful to draw a distinction between interactivity and participation, words that are often used interchangeably [...] Interactivity refers to the ways that new technologies have been designed to be more responsive to consumer feedback.

The constraints on interactivity are technological. Participation, on the other hand, is shaped by the cultural and social protocols⁹².

L'interattività è un aspetto che si lega alle tecnologie impiegate nei nuovi media. La partecipazione riguarda invece le interazioni sociali e culturali generate dai media. Se da un lato la prima affermazione risulta di immediata comprensione, più complesso è definire in cosa consistano i protocolli sociali e culturali di cui la partecipazione è informata. Per comprendere ciò bisogna riconoscere ai *New Media*, come mezzi espressivi dal basso, la capacità di generare e diffondere cultura «senza pregiudizi di razza, gender, religione o politica»⁹³, scardinando il sistema tradizionale dell'informazione dall'alto. Si definisce così preliminarmente la *Participatory Age* come un'età in cui i *media* digitali hanno reso il singolo individuo un soggetto in grado non solo di consumare ma anche produrre cultura. Nell'Età dell'informazione tale possibilità non è solo retorica ma effettiva. La ridefinizione del valore del contributo del fruitore ci avvicina a comprendere l'importanza delle forme di *co-creation* e *co-curation* recentemente introdotte nella prassi museale⁹⁴.

Tornando al concetto di interattività, essa può essere definita come la proprietà dei *media* di rispondere alle sollecitazioni – *input* – di un utente, generando dei contenuti – *output* –. *Conditio sine qua non* di questa forma di comunicazione è la reciprocità dei soggetti. Il termine inter-attivo si riferisce, infatti, al fatto che sia l'utente sia la macchina abbiano un ruolo attivo. Tuttavia, come osserva Manovic, il suo significato è stato spesso mistificato:

Per quanto riguarda i *media* computerizzati il concetto di interattività è una tautologia. L'interfaccia attuale tra uomo e computer è interattiva per definizione

⁹² HENRY JENKINS, *Convergence Culture: Where old and New Media collide*, New York, New York University Press, 2006, p. 133.

⁹³ BONACINI, *I musei e le forme dello Storytelling digitale ... cit.*, p. 10.

⁹⁴ Si vedano ANDRÉA DO PRADO ZAGO, ELIZABETH KYOKO WADA, *Dynamics of Stakeholders and Co-Creation of Value In Museums: An Initial Look*, in "Revista Ibero-Americana de Estrategia" 12 (2012), n. 2, pp. 274-298; NANNA HOLDGAARD, LISBETH KLAstrup, *Between control and creativity: challenging co-creation and social media use in a museum context*, in "Digital creativity" 25 (2014), n. 3, pp.190-202; FABIAN MOHR, SOENKE ZEHLE, MICHAEL SCHMITZ, *From Co-Curation to Co-Creation: Users as Collective Authors of Archive-Based Cultural Heritage Narratives*, in "Interactive Storytelling", 11 (2018), pp. 613-620.

[...] quando applichiamo il concetto di ‘*media* interattivi’ esclusivamente ai *media* computerizzati rischiamo di interpretare alla lettera la parola interazione, identificandola sostanzialmente con l’interazione fisica che si crea tra l’utente e l’oggetto mediale (schacciare un tasto, cliccare un link, spostare il proprio corpo)⁹⁵

Interattivo viene a essere confuso con aptico, che coinvolge il tatto. Il primo attributo definisce la capacità inter-comunicativa del mezzo, il secondo quella di reagire ad una manipolazione diretta. Vedremo come questa seconda istanza sia frequente nell’habitat narrativo ma non imprescindibile.

1.1.9 *Touch Aura* e autenticità

A fronte del chiarimento sopra introdotto, si prosegue qui con alcune considerazioni sulle proprietà di quelle installazioni narrative che dispongano di *Tangible User Interface* (TUI), interfacce digitali che consentano all’utente di interagire con il sistema informatico manipolando degli oggetti fisici tangibili. Di fronte alla possibilità di essere maneggiata, se non addirittura calpestata o riconfigurata *in toto* dai fruitori, l’opera perde la sua aura di «unicità e lontananza»⁹⁶.

Tra queste interfacce, rispetto alle alternative di mouse, joystick e altri pulsanti, particolarmente significative sono quelle dotate della tecnologia digitale *touch screen*⁹⁷. Diversamente dai precedenti elettronici analogici, i display che dispongono di questa proprietà responsiva presentano uno schermo o una superficie digitalizzata che, mediante il tocco delle dita o di altri oggetti, modifica la sua interfaccia grafica generando feedback

⁹⁵ MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media ... cit.*, p. 81.

⁹⁶ WALTER BENJAMIN, *Lettere 1913-1940*, Torino, Einaudi, 1978, p. 150.

⁹⁷ Sull’efficacia comunicativa di questi strumenti si veda MEGAN STRICKFADEN, AYMERIC VILDIEU, *On the quest for better communication through tactile images*, in “The Journal of Aesthetic Education” 48 (2014), n. 2, pp. 105-122.

visivi, sonori o audiovisivi dal forte potere comunicativo⁹⁸. All'interno dell'installazione, il ricorso a tali strumenti si lega a precise esigenze espressive. Per la familiarità d'uso che ne abbiamo, anche al di fuori del contesto museale, la presenza di schermi tattili invita a trasgredire la prescrizione del *Do not touch*⁹⁹ in modo più immediato di qualsiasi altro oggetto liberamente collocato dall'artista all'interno dell'installazione. L'assenza di barriere fisiche a proteggerlo manifesta quell'idea di accessibilità all'opera che è centrale nella definizione di installazione. «In questo invogliare a toccare, calpestare forme e figure c'è un volere oltrepassare una convenzione, una regola del sistema dell'arte»¹⁰⁰.

Un esempio che conservi l'aspetto di preservare la naturalezza con cui il visitatore si avvicina all'interfaccia digitale è certamente quello dei *touch table*. Adottati, ad esempio, nell'allestimento del Museo Audiovisivo della Resistenza a Fosdinovo¹⁰¹, si basano sull'inserimento in un supporto – della forma, appunto, di un tavolo – di schermi da retroproiezione dotati di tecnologie *Multi-Touch Interface* (MTI)¹⁰². Vicini tanto nell'estetica quanto nel funzionamento ai display *touch screen*, i *touch table* sono frequentemente usati per presentare documenti e testi che il visitatore possa intuitivamente sfogliare come sulla propria scrivania o selezionare da delle *storyboard* o linee del tempo. Nell'impossibilità di lasciar toccare con mano al visitatore gli originali – fragili manoscritti, fotografie, disegni, codici – questa soluzione sembra la più efficace nel rievocare la fruizione reale e mimetizzare il dispositivo digitale.

⁹⁸ Presente fin dagli anni '80 in dispositivi destinati a un intenso uso da parte del pubblico, come totem informativi e sportelli di prelievo automatico (ATM), o in soluzioni professionali difficilmente accessibili, quali l'HP-150 del 1983, primo PC con schermo tattile, il touch screen ha avuto una più ampia diffusione solo in tempi relativamente recenti – si pensi al primo iPhone, distribuito da Apple a partire dall'autunno 2007. Inizialmente pensate per dispositivi mobili di piccola dimensione quali videogiochi, navigatori satellitari, Ultra Mobile PC e smartphone, queste tecnologie appariranno poi intensivamente anche in dispositivi più grandi, quali tablet e computer. Per una ricostruzione puntuale del progressivo aggiornamento di queste tecnologie si rimanda a PHILIP LOUBERE, *A History of Communication Technology*, New York, Taylor & Francis, 2021.

⁹⁹ Sul valore del tocco e della manipolazione degli oggetti nel museo cfr. CONSTANCE CLASSEN, *Touch in the Museum*, in id., a cura di, *The Book of Touch*, London, Routledge, 2005; HELEN CHATTERJEE, *Touch in Museums: Policy and Practice in Object Handling*, London, Taylor & Francis, 2008.

¹⁰⁰ VALENTINA VALENTINI, *Le poetiche dello spettatore nell'installazione di Studio Azzurro*, in FABIO CIRIFINO, PAOLO ROSA, STEFANO ROVEDA, LEONARDO SANGIORGI, a cura di, *Studio Azzurro. Ambienti sensibili: Esperienze tra interattività e narrazione*, Milano, Electa, 1999, p. XVIII.

¹⁰¹ MAURIZIO FIORILLO, FRANCESCO PELINI, PAOLO RANIERI, a cura di, *Museo Audiovisivo della Resistenza*, La Spezia, Litoeuropa, 2004.

¹⁰² Per un approfondimento sugli aspetti tecnici di questa tecnologia si veda GIANLUIGI CIOCCA, PAOLO OLIVO, RAIMONDO SCHETTINI, *Browsing museum image collections on a multi-touch table*, in "Information Systems", 37 (2012), pp. 169-182.

In tal senso essa rende effettiva la possibilità di adottare un'interfaccia che non prevalga sui contenuti ma dissimuli la sua presenza. Allo stesso modo, essi possono efficacemente diventare supporto per altri prodotti visivi di contenuto narrativo quali brevi *graphic novels*, video biografici, mappe concettuali o geografiche interattive. Meno efficace è, invece, la rappresentazione su questi tavoli interattivi di manufatti artistici o reperti archeologici che, ridotti alla dimensione bidimensionale dello schermo, risentono dei limiti della loro riproduzione.

Tuttavia, molto spesso questi strumenti interattivi si configurano come parti dell'allestimento, prive di un'identità artistica e narrativa autonoma. Ciò che invece questi strumenti conservano è la *Touch Aura*, quella fascinazione per l'elemento gestuale che genera significati. Riconoscere all'installazione questa proprietà significa prendere implicitamente posizione nell'ampia e ormai consunta questione intorno all'autenticità e sacralità dell'opera d'arte al tempo della sua riproducibilità tecnica¹⁰³.

Come alcuni critici hanno osservato, Benjamin formulò l'idea di aura solo nel momento del suo presunto decadimento, fissando un antagonismo tra forme mediatiche nuove e tradizionali¹⁰⁴. Nel momento in cui, grazie a tecnologie non concepibili ai tempi di Benjamin¹⁰⁵, l'artista elabora da sé un oggetto totalmente nuovo e propriamente autentico, l'ipotesi di una rivalità con le forme d'arte preesistenti non sussiste. Tali tecnologie, inoltre, non sono meramente riproduttive, pertanto «using digital technology artists are now able to introduce new forms of 'production', not 'reproduction'»¹⁰⁶. È così possibile accettare che opere di Generative Art, Computer Art e altre discipline artistiche digitali possano avere, seppur diversa da quelle tradizionali, una propria aura¹⁰⁷.

¹⁰³ L'avvio di tale dibattito è sancito dalla pubblicazione di BENJAMIN, *The Work of Art in the Age of its Technological Reproducibility*...cit.

¹⁰⁴ Tra questi vi è MARLEEN STOESSEL, *Aura, Das Vergessene Menschliche: Zur Sprache und Erfahrung bei Walter Benjamin*, München, Edition Akzente Harsner, 1983, p. 15, 36.

¹⁰⁵ E che, peraltro, sarebbe improprio definire facilmente riproducibili, dalle tecnologie di *Automatic Identification and Data Capture* (AIDC) che includono sensori biometrici e di prossimità, codici a barre e QR code, identificazione a radiofrequenza (RFID), a quelle delle *computer graphics* 2D e 3D.

¹⁰⁶ RUSH, *New Media in Art* ... cit., p. 181.

¹⁰⁷ Si veda JOS DE MUL, *The work of art in the age of digital recombination*, in VAN DEN BOOMEN, *Digital Material*... cit., pp. 95-106.

Ciò si applica anche al caso delle installazioni digitali che, riconfigurando i sistemi espressivi e cognitivi precedenti, ammettono la possibilità nell'arte contemporanea di uno slittamento del concetto di aura favorita dal progresso tecnologico¹⁰⁸. Occorre però precisare che l'aura non è una proprietà che l'opera si può auto-tributare ma dipende dalla percezione che di essa hanno i suoi fruitori.

A media technology's capacity to generate aura depends on the degree to which it convinces the user that he is in the presence of the authentic; presence and authenticity therefore depend on assumptions that the user has about the technology¹⁰⁹.

Accogliere la prospettiva che affida al fruitore la determinazione dell'autenticità dell'opera suggerisce alcune considerazioni. La prima riguarda il fatto che, se di fronte alle riproduzioni digitali «sceptics ask about the aura of the original authentic object»¹¹⁰, nel caso di opere originali il ricorso alle tecnologie digitali è insufficiente per screditarne l'autenticità. La seconda, apparentemente paradossale, si basa sull'idea che persino il dare al visitatore la possibilità di intervenire sull'opera – maneggiandola o integrandone la creazione – non ne mette in discussione l'autenticità ma, al contrario, la rafforza. Nel partecipare all'atto creativo, infatti, egli è portato a riconoscere che il suo intervento, personale e irripetibile, sia qualcosa di autentico¹¹¹.

¹⁰⁸ Un'efficace sentitesi di questa possibilità è in ELISABETTA CRISTALLINI, *Lo slittamento dell'aura nell'arte contemporanea*, in "Rivista di estetica" 53 (2013), n. 52, pp. 27-31.

¹⁰⁹ JAY DAVID BOLTER, BLAIR MACINTYRE, MARIBETH GANDY, PETRA SCHWEITZER, *New Media and the Permanent Crisis of Aura*, in "Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies" 12 (2016), n. 1, pp. 21-39, qui p. 29.

¹¹⁰ BERNADETTE BIEDERMANN, *'Virtual museums' as digital collection complexes. A museological perspective using the example of Hans-Gross-Kriminalmuseum*, in "Museum management and curatorship" 32 (2017), n. 3, pp. 281-297 qui p. 282.

¹¹¹ La lettura della co-creazione che qui si propone è da ritenersi riferita al caso specifico dell'installazione narrativa digitale. Si propone per confronto un'analisi di segno opposto formulata per la Net Art da Pierre Lévy: «partecipazione attiva degli interpreti, creazione collettiva, opera evento, opera processo, interconnessione e ridefinizione dei confini, opera emergente - come una Afrodite virtuale - da un oceano di segni digitali, tutti questi tratti convergono verso il declino (ma non la sparizione pura e semplice) delle due figure che hanno finora garantito l'integrità, la sostanzialità e la totalizzazione delle opere: l'autore e la registrazione (copyright)» in LÉVY, *Cyberculture ... cit.*, p. 132.

1.1.10 Tra ideazione artistica ed *exhibition design*

La presenza di supporti digitali per la fruizione dello spazio espositivo non è da confondere con quella di opere aventi significato proprio di installazioni narrative. Servendosi principalmente di riproduzioni, i primi hanno la funzione di illustrare oggetti, documenti, dettagli di un quadro e altri elementi utili alla comprensione del contesto espositivo in cui si trovano. L'uso di questi dispositivi «can activate an otherwise static exhibition with sound and moving images; provide a variety of viewpoints; engage visitors in multi-layered activities; encourage and support interaction among people in an exhibition»¹¹² ma non costituisce un'opera d'arte a sé. Tra i numerosi esempi di strumenti per «esporre la memoria»¹¹³ si ricorda *The World That Was, touch table* ideato nel 2010 per il Los Angeles Museum of the Holocaust¹¹⁴ [fig. 2].



Fig. 2. *The World That Was*, Museum of the Holocaust, Los Angeles, 2010

¹¹² KATHLEEN MCLEAN, *Planning for People in Museums*, Washington D.C., Association for Science-Technology Centers, 1993, p. 29.

¹¹³ Ciò costituisce il fulcro della tesi dottorale di ELISA MANDELLI, *Esporre la memoria. Film e audiovisivi negli allestimenti dei musei di storia tra ventesimo e ventunesimo secolo*, tutore prof. Giuseppe Barbieri, Dottorato di ricerca in Storia delle Arti, Ciclo XXVI, a.a. 2015 (consultabile online via <http://dspace.unive.it/bitstream/handle/10579/6536/955894-1165212.pdf;sequence=2>).

¹¹⁴ <http://www.potiondesign.com/project/la-museum-holocaust/>

Il *memory pool* illustra le storie degli ebrei e di altre minoranze prima dell'Olocausto e mette in evidenza i punti in comune tra le loro vite e quelle dei visitatori. Questo tipo di prodotti, come vedremo, si distinguono da veri e propri habitat narrativi per il fatto di non essere progettati da un artista – affiancato o meno da altre figure professionali che si occupino dell'elaborazione tecnica dell'opera – per sua libera scelta espressiva ma commissionate a grafici e *user experience designers*. Così, malgrado la loro efficacia nel coinvolgere lo spettatore, la mancanza di un *copyright* e la natura strumentale di questi dispositivi è tale da non poter essere considerati prodotti artistici autonomi.

La distinzione proposta entra in conflitto con la possibilità che tali elementi di *exhibition design* siano progettati da un artista. Un esempio di questi prodotti autoriali è dato dalle installazioni interattive ideate dall'artista inglese Chris O'Shea in occasione della mostra "Constable: The Great Landscapes" al Tate Britain di Londra¹¹⁵ [fig. 3].



Fig. 3. Chris O'Shea, *Constable*, Tate Britain, Londra, 2006

Al termine del percorso espositivo «two installations were designed to further the curator's ambitions to reveal Constable's working methods»¹¹⁶; attraverso una videocamera *motion tracking* che ne rilevava il passaggio, l'osservatore proiettava

¹¹⁵ <http://www.chrisoshea.org/constable/> visibile anche su <http://vimeo.com/1483871>

¹¹⁶ PAM MEECHAM, ELENA STYLIANOU, *Interactive Technologies in the Art Museum*, in "Designs for Learning" 5 (2012), n. 1-2, pp. 94-129, qui p. 117.

un'ombra sulla riproduzione virtuale del dipinto *A view on the Stour near Deadham*, disvelando progressivamente una radiografia dello strato preparatorio sottostante.

Un altro esempio di dispositivi museografici d'autore è *Museall*, realizzato nel 2012 dal *new media artist* francese Maurice Benayoun, alias MoBen¹¹⁷ [fig. 4]. Progettato per essere un'interfaccia di consultazione interattiva, attraverso sensori di movimento contactless Kinect il dispositivo rileva la gestualità dei visitatori che interagiscono con le immagini provenienti da un database a indicizzazione automatizzata visibili su uno schermo THD. *Museall* costituisce un portale di accesso ai materiali del Réunion des Musées Nationaux, più di 450.000 riproduzioni fotografiche e documentarie di opere conservate nei musei nazionali e regionali francesi oltre a collezioni straniere, dal Louvre al Metropolitan Museum di New York. La visualizzazione delle immagini avviene in una modalità così coinvolgente da far passare in secondo piano la questione della loro autenticità. È autentica infatti l'esperienza di fruizione del dispositivo ideata dall'artista.



Fig. 4. Maurice Benayoun, *Museall*, 2012

¹¹⁷ <http://benayoun.com/moben/2012/07/22/museall/>

Lo sviluppo di simili allestimenti multimediali è poi centrale nella produzione di CamerAnebbia¹¹⁸. Negli ultimi anni il gruppo ha lavorato alle installazioni di un ciclo di mostre dedicate ad artisti russi, tra cui ricordiamo “Grisha Bruskin. Icone sovietiche”. Per la mostra tenutasi nel 2017 alle Gallerie d'Italia di Vicenza il gruppo milanese ha realizzato un’installazione che ricostruisce «alcune genealogie della memoria visuale sovietica che ha avvolto Bruskin dalla sua nascita sino al suo diventare artista consapevole»¹¹⁹ sulla base di nove antropipi selezionati dalla sua opera pittorica. Camminando lungo il perimetro della sala espositiva, il visitatore era accompagnato da una narrazione per impulsi che combinava proiezioni e tracce audio in lingua russa. L’installazione evidenzia le componenti dinamiche delle tele di Bruskin, di solo apparentemente fissità. Nella prima sala, a partire da due opere della collezione Intesa San Paolo un *touch screen* consentiva al visitatore di approfondire i significati e le strutture delle icone-menologio di Bruskin [fig.5].



Fig. 5. CamerAnebbia, “Grisha Bruskin. Icone sovietiche”, Gallerie d’Italia, Vicenza, 2017

¹¹⁸ Collaboratori storici di Studio Azzurro, entro il cui ambito di produzione si sono formati, il gruppo è formato da Matteo Tora Cellini, *media artist*, Karol Sudolski e Marco Borsottini, *interactive media designers*, e diversi altri collaboratori. Per un *overview* delle principali opere realizzate cfr. <http://www.cameranebbia.com>.

¹¹⁹ GIUSEPPE BARBIERI, *Icona e racconto*, in *Grisha Bruskin. Icone sovietiche*, catalogo della mostra a cura di Id., SILVIA BURINI (Vicenza, Gallerie d'Italia - Palazzo Leoni Montanari, 18 ottobre 2017 – 15 aprile 2018) Crocetta del Montello (TV), Antiga Edizioni, 2017, pp. 31-42, qui p. 37.

1.2 Esempi di habitat narrativi digitali

All'inquadramento teorico proposto nei precedenti paragrafi segue qui la ricognizione di alcuni esempi selezionati di installazioni narrative digitali. Indipendentemente dalla tipologia delle tecnologie digitali impiegate per la loro realizzazione, sono presi in esame ambienti multimediali in grado di raccontare identità, luoghi e memorie. La scelta di individuare tre diverse categorie definite sulla base dei soggetti della narrazione è in linea con la metodologia finora impiegata di anteporre alla ricostruzione degli aspetti tecnici una riflessione sulle forme e i contenuti della narrazione; non indugiare su questi aspetti ha infatti lo scopo di favorire una più lettura fluida delle opere e delle proprietà che hanno portato a identificarle come habitat narrativi. Così anche l'assenza di un ordinamento cronologico non deve suggerire una selezione casuale; gli esempi selezionati rispondono a precisi criteri, primo fra tutti la compresenza delle caratteristiche di presenza dell'installazione nello spazio fisico, narratività e uso delle tecnologie digitali. Un ulteriore principio è quello di presentare opere distanti per autori, provenienze e contesti culturali di produzione; quest'ultimo dato si rivela particolarmente interessante alla luce di possibili confronti tra narrazioni affini¹²⁰.

È questa anche l'occasione, unica all'interno di questa trattazione, per riflettere su cosa l'habitat narrativo non è¹²¹. Sono escluse dalla trattazione quelle opere che, pur ricreando ambienti immersivi in cui il fruitore può accedere fisicamente, non presentando una struttura narrativa, prevedano un coinvolgimento unicamente estetico-percettivo.

¹²⁰ Confronti che, come si vedrà, si è scelto di non condurre mai in termini di efficacia dei risultati; tale valutazione, infatti, presenterebbe un evidente vizio di forma nel suo dipendere da fattori come l'anno, le tecnologie e spesso anche i costi di realizzazione.

¹²¹ Occorre precisare che si tratta di una definizione non comporta giudizi di merito sulla validità tecnica e poetica dei loro artisti.

1.2.1 Identità

Il primo habitat narrativo digitale preso in esame in questa sezione si intitola significativamente *Someone*, pronome indefinito che indica, tanto grammaticalmente quanto nel significato, un grado minimo di identità. Realizzata dall'artista asioamericana Lauren Lee McCarthy, l'ambiente multimediale simula una versione umana dell'assistente virtuale Amazon Alexa¹²² [fig. 6].



Fig. 6. Lauren Lee McCarthy, *Someone*, 205 Hudson Gallery, New York, 2020

Allestita nella 205 Hudson Gallery di New York, per due mesi l'installazione è stata collegata tramite microfoni e videocamere alle abitazioni di quattro famiglie statunitensi, con cui il visitatore era invitato a interagire direttamente; infatti, al richiamo 'Someone', egli poteva rispondere alle richieste degli abitanti delle case connesse dalle quattro postazioni nella galleria. Gli aspetti narrativi e performativi sono evidenti; essi riguardano da un lato la possibilità di assistere dal vivo a un racconto immediato e autentico, quello del vivere quotidiano, e al contempo in quella di interagire direttamente con i volontari del progetto. Attraverso una prospettiva insolita, l'installazione, vincitrice nel 2020 del Golden Nica Prix di Ars Electronica nella categoria Interactive Art+, «by giving us the

¹²² <http://lauren-mccarthy.com/someone>

all-seeing eye and levers of control that we've delegated to smart assistants»¹²³ favorisce un'interessante riflessione sui concetti di individualità, privacy, sorveglianza¹²⁴ e uso delle tecnologie domotiche.

Il tema della condivisione di informazioni personali con un pubblico anonimo torna in *Mobile Feelings*, installazione del duo di artisti franco-austriaci Christa Sommerer e Laurent Mignonneau¹²⁵ [fig. 7].



Fig. 7. Sommerer e Mignonneau, *Mobile Feelings*, Linz – Parigi, 2003

L'ambizioso progetto, allestito contemporaneamente in due sedi collegate, l'Ars Electronica di Linz e il Palais de Tokyo a Parigi nel 2003, si basa sulla presenza nello spazio di dispositivi dalle forme di organi o parti del corpo dotati di sensori biometrici che rilevano «the users' heartbeat, blood volume pressure and pulse, skin conductivity, sweat and smell» che trasmettono ai visitatori della sede opposta; questi ultimi ricevono «subtle body sensations, such as a tickle, a vibration, a push, a light touch, a gentle breeze

¹²³ CHRIS IP, *Four people are allowing strangers to control their smart homes*, in “Engadget” (2019), s.p., intervista a Lauren Lee McCarthy disponibile online all'indirizzo <http://www.engadget.com/2019-02-08-lauren-mccarthy-someone-alexa-artist.html?gucounter=1#comments>

¹²⁴ Per un approfondimento sul tema della sorveglianza nelle arti visuali cfr. KATHERINE BARNARD-WILLS, *Invisible Surveillance in Visual Art*, “Surveillance & Society” 10 (2012), n. 3-4, pp. 204-214.

¹²⁵ <http://www.interface.ug.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>. Per un approfondimento sulla produzione artistica del duo cfr. GERFRIED STOCKER, a cura di, *Christa Sommerer & Laurent Mignonneau: Interactive Art Research*, New York, Springer, 2009.

and some humidity, which all feel like a "virtual embrace"»¹²⁶. Sostituendosi ai *mobile phones*, i *Mobile Feelings* riconfigurano l'assetto della comunicazione da remoto, basata non più sul dato audio o audiovisivo ma sensoriale in una modalità che, in ultima analisi, si rivela effettivamente ludica¹²⁷.

Nell'installazione interattiva *15 Minutes of Biometric Fame* del *media artist* olandese Marnix de Nijs alla rilevazione degli aspetti biometrici si associa una riflessione sugli aspetti paradossali della celebrità nella cultura dell'intrattenimento¹²⁸ [fig. 8].



Fig. 8. Marnix de Nijs, *15 Minutes of Biometric Fame*, 2011

Presentata nel 2011 al DEAF, Dutch Electronic Art Festival, di Rotterdam, l'opera si basa sulla presenza di un software di riconoscimento facciale¹²⁹ che elabora le immagini

¹²⁶ LAURENT MIGNONNEAU, CHRISTA SOMMERER, *Code: The Language of our Time*, *Ars Electronica 2003*, Berlin, Hantje Cantz, pp. 258-261.

¹²⁷ Ciò è pienamente in armonia con le aspettative degli artisti che affermano «our objective has been to achieve a user interface for intuitive and immersive interaction in mobile gaming environments, but generic enough to be used in diverse game styles and untethered from location-specific hardware and software frameworks» in LAURENT MIGNONNEAU, TERESA ROMÃO, CHRISTA SOMMERER, MARTINS TIAGO, a cura di, *Towards an Interface for Untethered Ubiquitous Gaming*, Atti del Convegno "International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology" (Yokohama, 3-5 dicembre 2008), 2008, pp. 26-33, qui 26.

¹²⁸ <http://www.marnixdenijs.nl/15-minutes-of-biometric-fame.htm>

¹²⁹ L'uso di queste tecnologie, già sperimentate da de Nijs (Rotterdam, 1970) in *Physiognomic Scrutinizer* (2008) e *Mirror_Piece* (2010) «raises the question of whether physiognomy, or at least the practice of reading the face as a structure, is somehow returning with face recognition technologies»: METTE MARIE ZACHER SØRENSEN, *Quantified faces: On Surveillance Technologies, Identification and Statistics in Three Contemporary Art Projects*, in "Digital Culture & Society" 2 (2016), n. 1, pp. 169-176, qui p. 170.

provenienti da una telecamera montata su una gru televisiva associando i volti dei visitatori a quelli delle più note *celebrities*. Attraverso questa dinamica, l'opera riflette sul concetto di identità ai tempi dell'esposizione mediatica e ironizza sulla quantità di *tag* errati circolanti sul Web.

Un'identità ignota, definita solo sulla base di parametri biometrici e di *social media score* è invece quella dell'abitante della casa-bunker allestita nella mostra "Useless Bodies?" personale di Elmgreen & Dragset¹³⁰ attualmente in corso presso Fondazione Prada a Milano [fig. 9].

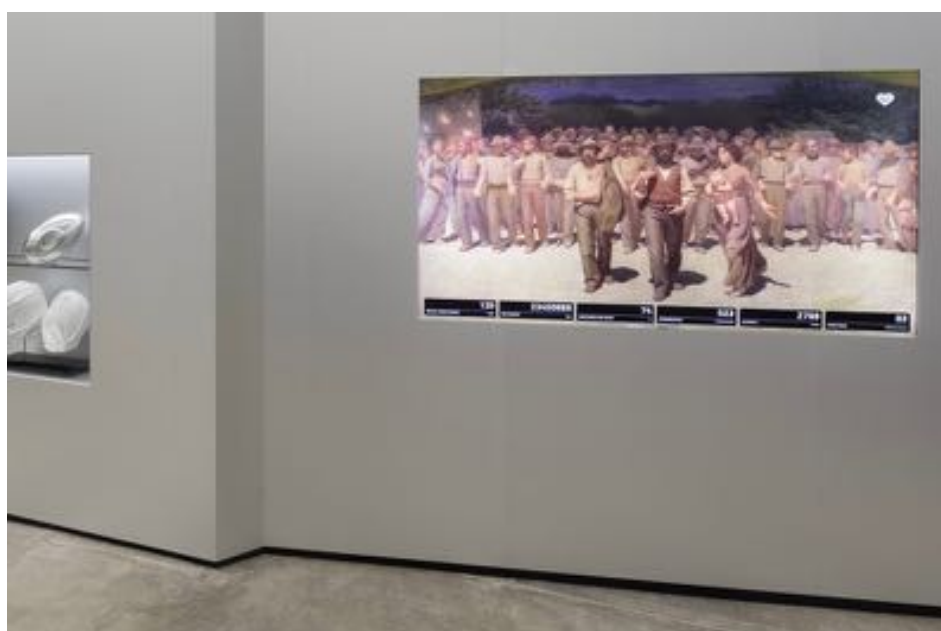


Fig. 9. Elmgreen & Dragset, *Useless Bodies?*, Fondazione Prada, Milano, 2022

Nello spazio della galleria Nord il duo prosegue l'esplorazione del concetto di casa, iniziato nel 2009 con la mostra "The Collectors", presentata nei padiglioni dei Paesi Nordici e della Danimarca in occasione della 53a Esposizione Internazionale d'Arte alla Biennale di Venezia. Allestito come uno spazio futuristico, l'ambiente appare inabitabile e ostile, simile a un bunker o a un'astronave. Sulle pareti rivestite in metallo uno schermo a led mostra il celebre dipinto *Il Quarto Stato* del 1898 di Giuseppe Pellizza da Volpedo, primo ad avere rappresentato uno sciopero operaio, inframmezzato da un flusso di

¹³⁰ Sul sodalizio artistico del duo formato da Michael Elmgreen (Copenaghen, 1961) e Ingar Dragset (Trondheim, 1969) si veda CRISTINA BALDACCI, *Elmgreen & Dragset, Galeotto fu quel grottesco club di Copenaghen*, in "Art e Dossier" (2014), n. 307, pp. 12-15.

informazioni in continuo mutamento che spaziano dalla finanza alle pulsazioni cardiache ai *feed* dei social network. La sola forma di vita semovente è quella di un cane, un robot AI che interagisce col pubblico simulando la mimica propria del miglior amico dell'uomo. Attraverso queste suggestioni l'ambiente invita a riflettere sul ruolo del corpo oggi:

In quest'era post-industriale, in cui quasi ogni aspetto della vita è digitalizzato e gran parte della realtà avviene su uno schermo, la nostra esistenza fisica appare sempre più superflua¹³¹.

Il quesito della mostra *Useless Bodies?* rimane aperto.

Una diversa riflessione sul corpo è proposta in un ambiente immersivo digitale *Dark Matter* concepita da Simon Biggs nel 2016¹³² [fig. 10].



Fig. 10. Simon Biggs, *Dark Matter*, 2016

Sulla base di nozioni fisiche, l'artista esplora la possibilità della corporeità come un'assenza. Il concetto di materia oscura è usato per intendere non solo il vuoto cosmico ma anche una metafora dell'inaccessibilità dell'informazione. Biggs configura lo spazio

¹³¹ *Elmgreen & Dragset. Useless bodies?*, catalogo della mostra (Milano, Fondazione Prada, 31 marzo – 22 agosto 2022), Milano, Progetto Prada Arte, 2022, p. 460.

¹³² <http://littlepig.org.uk/installations/darkmatter/index.htm> L'esperienza artistica di Simon Biggs (Adelaide, 1957) è esplorata in SIMON BIGGS, *Exiting the Comfort Zone: From Algorithm to Interaction in the Early Work of Simon Biggs*, in "Leonardo" 52 (2019), n. 3, pp. 309-313.

come un inconscio collettivo in cui il visitatore può leggere frammenti di testo riferiti alla struttura detentiva di Guantanamo, di cui inconsciamente conosciamo la realtà anche senza averla mai approfondita. Attraverso dei rilevatori di presenza, all'aumentare delle persone nello spazio gli elementi testuali in 3D si infittiscono, bombardandoci di dati che non sapevamo di conoscere.

Dall'incertezza di contenuti fisici e culturali inaccessibili si passa a riflettere su uno dei racconti più noti possibili per ciascun individuo, quello dell'autobiografia. *Autobiography* è infatti il titolo di un ambiente multimediale ideato da Myron Turner nel 1996 per la Winnipeg Art Gallery in Canada [fig. 11].



Fig. 11. Myron Turner, *Autobiography*, Winnipeg Art Gallery, 1996

L'installazione consiste di tre *light boxes*, due delle quali connesse a una postazione computer in cui il visitatore può manipolare delle fotografie grazie a un software (ZRF) ideato dall'artista, che scrive:

I use photos from newspapers, magazines, family albums, etc., which emphasize that we are embedded in a matrix of undigested data that wears away at identity, forcing us constantly to re-interpret, in order to hold on to ourselves¹³³.

¹³³ <http://www.room535.org/auto/html/aperson.html>

Nata dalla suggestione dell'artista di ritrovarsi incapace di identificarsi nella sua stessa autobiografica, l'opera è un'occasione per riflettere su come l'identità individuale possa essere alterata dalle rappresentazioni che ne danno foto, articoli di giornale e, oggi, anche i *social media*.

Un'altra forma di narrazione su cui si riflette è quella cinematografica dell'«Expanded Cinema»¹³⁴ con *Stanzas* di Meris Angioletti. Apparentemente immateriale, l'installazione presentata nel 2011 alla 54a Esposizione Internazionale d'Arte alla Biennale di Venezia, consiste di un ambiente definito solo da luci, suoni e voci fuori campo che avvolgono il visitatore [fig. 12]¹³⁵.



Fig. 12. Meris Angioletti, *Stanzas*, La Biennale, Venezia, 2011

Per l'occasione:

the structure of the Arsenale became the physical space of the film. Theater projectors sent out light beams that changed from scene to scene, yet there was nothing to see but these clues. From five loudspeakers came voices reading from

¹³⁴ Il riferimento è all'omonimo testo di GENE YOUNGBLOOD, *Expanded Cinema*, New York, Dutton, 1970 che segna l'avvio della riflessione sulla natura intermediale del *medium* cinematografico, basato su ripresa, montaggio e produzione, e della sua possibile estensione in contesti che esulano dalla sala di proiezione e superano le modalità di fruizione tradizionale da parte del pubblico. Il testo è significativamente ripreso in LEV MANOVICH, *Ten Key Texts on Digital Art: 1970–2000*, in “Leonardo” 35 (2002), n. 5, pp. 567-569. Cfr. *Expanded Cinema/Expanded Art: l'entrata della tecnologia nelle arti in VALENTINO CATRICALÀ, Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione*, Sesto San Giovanni (MI), Mimesis, 2016, pp. 70-73.

¹³⁵ Cfr. *Illuminazioni*, catalogo della 54. Esposizione Internazionale d'Arte, Venezia, Marsilio, 2011, pp. 134-135.

Aby Warburg's *Lecture on Serpent Ritual*, about mental healing ceremonies. There was also the text that Hollis Frampton wrote for Brakhage, a kind of imaginary archeology of cinema¹³⁶.

Attraverso il riferimento a Warburg e al testo seminarrativo di Hollis Frampton in *Visions in méditation #2: Mesa Verde* (1989), cortometraggio di Stan Brakhage su un villaggio Hopi abbandonato, l'opera indaga il rapporto tra creazione cinematografica e cura mentale.

Sulle possibilità di riformulare un'altra forma espressiva fortemente identitaria, la poesia, lavora Eduardo Kac in *Outrossim*¹³⁷ [fig. 13]. Allestita nel 2014 nel contesto della personale "Poesia Digital: 1982-1999" presso lo spazio Oi Futuro! di Rio de Janeiro, l'installazione è composta da una vetrina di grandi dimensioni con due QR code anamorfici che il visitatore inquadra attraverso il proprio telefono cellulare rendendo visibili le animazioni che illustrano due differenti poemi. L'opera di *visual poetry* propone un approccio diverso da quello di normale fruizione della poesia, interamente mediato da dispositivi digitali.

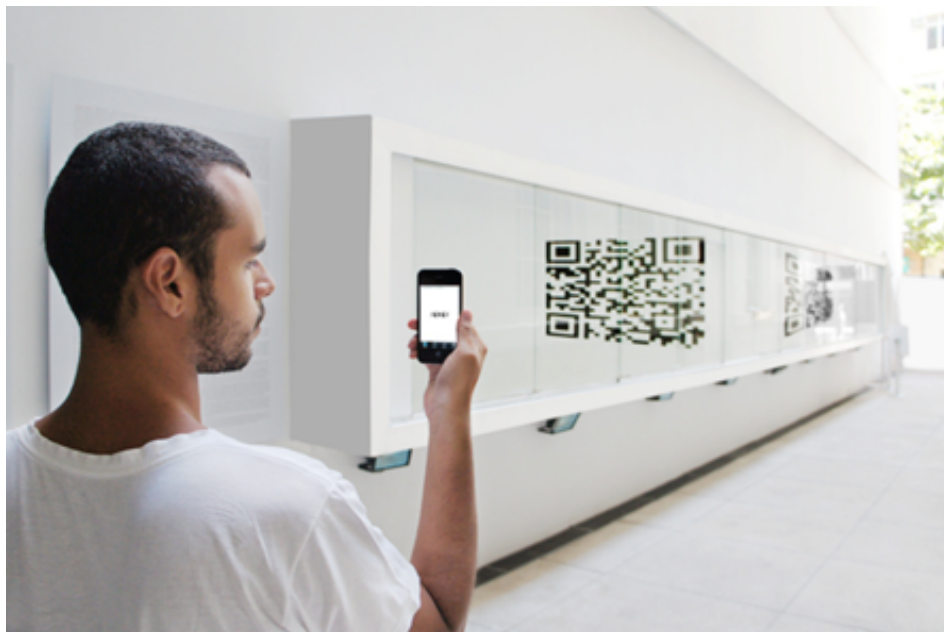


Fig. 13. Eduardo Kac, *Outrossim*, Oi Panema!, Rio de Janeiro, 2014

¹³⁶ ANAËL PIGÉAT, *Meris Angioletti. La decomposition des images* in "Artpress", 401 (2013), pp. 36-40, qui p. 40.

¹³⁷ <http://ekac.org/outrossim.html> cfr. EDUARDO KAC, *Media Poetry: an International Anthology*, Bristol, Intellect Books, 2007.

La riflessione sulla poesia ricorre nel corpus di installazioni *Inconsapevoli macchine poetiche* realizzate da Giacomo Verde in occasione dell'evento artistico "Percorrenze" tenutosi a Serravalle Pistoiese nel 2004¹³⁸ [fig. 14].

Ispirato dalle operazioni di *living theater*, il tecnoartista presenta, in ambienti diversi, quattro installazioni analoghe per struttura ma differenti per contenuti, rispettivamente dedicate a Julian Beck, San Francesco, Rafael Sebastián Guillén Vicente e Mohammad Yunus. In ciascuna di esse è presente una postazione con un computer e una tastiera che il visitatore, sollecitato da suoni e immagini, è invitato a utilizzare per rispondere ad alcuni interrogativi sulla percezione soggettiva e interpersonale della vita. Le risposte si combinano casualmente come in un *assemblage*, generando una poesia nuova che riflette inconsciamente l'identità dell'individuo che partecipa al gioco poetico.



Fig. 14. Giacomo Verde, *Inconsapevoli macchine poetiche*, Serravalle Pistoiese, 2004

¹³⁸ <http://www.verdegiac.org/interattive/MacchinePoetiche.html> Per una biografia di Giacomo Verde (Napoli, 1956 - ivi, 2020) cfr. MARIA GRAZIA TOLOMEO, PAOLA SEGA SERRA ZANETTI, a cura di, *La coscienza luccicante: Dalla videoarte all'arte interattiva*, Roma, Gangemi Editore, 1998, pp. 204-205. Per un approfondimento sulla prima produzione dell'artista si rimanda invece a FLAVIA DALILA D'AMICO, ANNA MARIA MONTEVERDI, VINCENZO SANSONE, *Giacomo Verde. Attraversamenti tra teatro e video (1992-1986)*, Milano, Milano University Press, 2022.

Un altro tipo di identità, segnata dalle trasformazioni sociali innescate dalla globalizzazione, è quella indagata nell'opera *At Play* del collettivo Kondition Pluriel¹³⁹ [fig. 15].



Fig. 15. Kondition Pluriel, *At Play*, Vienna, 2016

Presentata per la prima volta a Vienna nel 2016 nell'ambito del Digital Synesthesia Project, l'installazione combina un cumulo di contenitori di plastica, liberamente impilabili dai visitatori, e un *video mapping* dinamico proiettato su di essi che si adatta alla conformazione che essi assumono. La proiezione tridimensionale mostra immagini di migranti in transito e di campi profughi esplicitando la metafora per cui le scatole sono container in transito nei mercati mondiali. L'opera mette di fronte all'osservatore cause ed effetti di una pratica che turba inesorabilmente gli equilibri geopolitici mondiali. In apparenza ludica, l'installazione è un invito a prendere coscienza di queste dinamiche e intervenire per cambiarle.

¹³⁹ <http://konditionpluriel.org/?artworks=at-play> ; come si legge nella sezione *About* della pagina web del collettivo «based in Montreal, the group produces performances and installations presented in galleries, public spaces, museums and theatres around the world. The company was founded in 2000 by Marie-Claude Poulin and Martin Kusch. Marie-Claude has worked as a dancer, notably with Benoît Lachambre and Meg Stuart»: http://konditionpluriel.org/?page_id=21&lang=en .

Quando si parla di installazioni incentrate su tematiche geopolitiche, non si può non fare riferimento alle opere dell'artista sudafricano William Kentridge¹⁴⁰. In particolare, si vede qui la sua ultima videoinstallazione, *More Sweetly Play the Dance*, presentata in anteprima all'Eye Film Institute di Amsterdam nel 2015 e in seguito allestita negli spazi dell'Antico Arsenale di Amalfi nell'autunno 2020¹⁴¹ [fig. 16].



Fig. 16. William Kentridge, *More Sweetly Play the Dance*, Antico Arsenale, Amalfi, 2020

L'installazione video in 16:9 a otto canali si estende per oltre 40 metri lungo le pareti dello spazio espositivo, in cui sono disposti quattro megafoni poggiati su altrettanti treppiedi. Ciò che appare ricorda da subito un *Trionfo della morte*¹⁴², tema iconografico della tradizione tardomedievale. Sullo sfondo di un paesaggio abbozzato a carboncino dall'artista, si stagliano in controluce diverse figure umane a grandezza naturale, alternativamente reali o disegnate. Apre il corteo una banda di ottoni, seguita da persone che trasportano ceste, gabbie per uccelli e oggetti vari, ammalati che trascinano flebo, corpi avvolti in sudari, scheletri. Le silhouette si muovono di schermo in schermo

¹⁴⁰ William Kentridge (Johannesburg, 1955) è un artista sudafricano, noto per la sua opera grafica e cinematografica, spesso legata a tematiche geopolitiche e sociali cfr. WILLIAM COLE, *On Some Early Prints by William Kentridge*, in "Print Quarterly" 26 (2009), n. 3, pp. 268-273; VALERIA BURGIO, *William Kentridge*, Milano, Postmedia Books, 2013; WILLIAM COLE, *The Juvenilia of William Kentridge: An Unauthorized Catalogue Raisonné*, Sitges, Cole & Contreras, 2016.

¹⁴¹ Cfr. *William Kentridge: More sweetly play the dance*, catalogo della mostra a cura di JAAP GULDEMOND, Amsterdam, Eye Filmmuseum, 2020.

¹⁴² Per un'esemplare lettura del tema iconografico nell'opera pittorica di Buonamico Buffalmacco cfr. LUCIANO BELLOSI, *Buffalmacco e il Trionfo della morte*, Torino, Einaudi, 1974.

accompagnate dalla musica. Attraverso questi elementi l'artista rievoca episodi dell'attualità del suo paese d'origine dal forte impatto emotivo, quali proteste politiche, fenomeni migratori e l'epidemia di Ebola. Lo scenario, a tratti disturbante, si configura così come un efficace esempio di quegli habitat narrativi che, attraverso i soli elementi audiovisivi, trasforma lo spazio in una dimensione altra, in cui lo spettatore è completamente immerso.

1.2.2 Luoghi

Questa seconda sezione propone una selezione di installazioni il cui contenuto è il racconto di un luogo. Ancora una volta, la scelta è quella di partire da una rappresentazione che prospetti nel titolo un grado di definizione minimo. È il caso di *Place: a user manual* ideata nel 1995 da una delle figure preminenti della New Media Art, Jeffrey Shaw¹⁴³ [fig. 17].

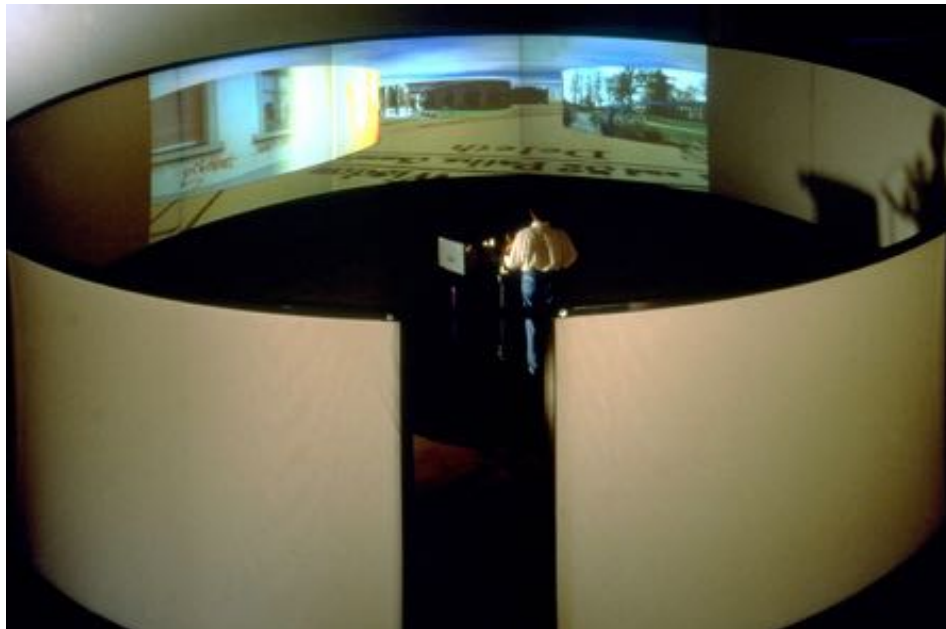


Fig. 17. Jeffrey Shaw, *Place: a user manual*, 1995

Rielaborata negli anni in diverse varianti, l'installazione presenta uno schermo circolare del diametro di 9 metri con al centro una piattaforma rotante da cui tre videoproiettori proiettano, coprendo ciascuno un raggio di 120°, undici sezioni panoramiche di diversi luoghi, tra cui si riconoscono Francia, Germania, Giappone. Pensata per una fruizione dall'interno, l'opera ha una postazione per l'utente che, attraverso i pulsanti di 'zoom' di una fotocamera informatizzata, controlla i movimenti dell'immagine così proiettata e la rotazione della postazione basculante.

¹⁴³ <http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/place-a-users-manual/> ; Jeffrey Shaw (Melbourne, 1944) è un artista visuale, pioniere delle New Media Arts. La centralità della sua opera è riconosciuta in numerosi contributi, tra cui si ricordano: MANOVICH, *The Language of New Media ... cit.*, pp. 260-261, 282-285; GRAU, *Virtual Art ... cit.*, pp. 240-243; RUSH, *New Media in Art ... cit.*, pp. 210-212; ANNE MARIE DUGUET, HEINRICH KLOTZ, PETER WEIBEL, *Jeffrey Shaw - A user's manual. From Expanded Cinema to Virtual Reality*, Ostfildern, Hatje Cantz, 1997.

A partire dalla postazione centrale, una traccia sul pavimento inquadra, similmente a una cabala, le undici sezioni degli schermi, a cui il mirino della fotocamera può essere allineato garantendo all'osservatore di trovarsi sempre al centro del paesaggio. La presenza di queste linee si deve al fatto che l'opera colloca il suo immaginario in una cornice architettonica che ingloba l'ambiente dell'installazione e il paesaggio proiettato¹⁴⁴. Convergenndo su uno stesso piano prospettico, i due spazi restituiscono un'illusione di simultaneità tra reale e virtuale. Lontano dall'essere una mera speculazione formale, la riflessione generata dall'osservazione di questa possibilità tecnica si iscrive in una tradizione che risale al Rinascimento italiano. La visualizzazione stessa delle località della postazione ricorda quella della veduta 'a volo d'uccello' impostasi come definizione teorica e prospettiva pittorica nel corso del XVI secolo¹⁴⁵.

Nell'installazione è poi presente un microfono che, ad ogni suono prodotto dal fruitore, rilascia sugli schermi frasi tridimensionali che fluttuano tra le immagini dei luoghi fino a scomparire. Tratte da famose citazioni, esse interrogano sul concetto di luogo e linguaggio; la loro disposizione nello spazio virtuale dipende dai movimenti dello spettatore nello spazio fisico. Il portato teorico delle riflessioni che l'opera introduce e la sua fruizione interattiva non lasciano dubbi sulla possibilità di ritenerla propriamente un ambiente narrativo.

Un'altra opera attraverso la quale ci si interroga sulla prospettiva da cui osservare i luoghi è *View from Above* dell'artista curdo-iracheno Hiwa K¹⁴⁶ [fig. 18]. Presentata nel 2017 nell'ambito di documenta 14 presso la sede dello Stadtmuseum di Kassel, la videoinstallazione presenta la traccia audio che si sovrappone a delle riproduzioni cartografiche digitali dell'Iraq, nella cui parte settentrionale dal 1991 è stata riconosciuta dall'ONU un'entità federale autonoma, il Kurdistan, considerata una zona sicura.

¹⁴⁴ Cfr. ERKKI HUHTAMO, *Jeffrey Shaw's EVE and the Panoramic Tradition*, in "ICC InterCommunication" (1995), n. 14, pp. 138-139.

¹⁴⁵ Cfr. LUCIA NUTI, *Ritratti di città: visione e memoria tra Medioevo e Settecento*, Venezia, Marsilio, 1996; CESARE DE SETA, *Ritratti di città: dal Rinascimento al secolo XVIII*, Torino, Einaudi, 2016.

¹⁴⁶ <http://www.hiwak.net/anecdotes/a-view-from-above/>; Hiwa K (Kurdistan-Iraq, 1975) è un artista iracheno attivo in Germania; sono ancora poche le pubblicazioni sulla sua opera, tra cui HIWA K, ANETA SZYLAK, *Hiwa K and Aneta Szylak in Conversation: 8 Essays Selected by the Artist and the Curator*, Baghdad, Ruya Foundation Prints, 2018.

La voce narrante è quella di M, un anonimo iracheno che spiega il significato delle mappe in video; la capacità di riconoscervi luoghi precisi è uno dei criteri per dimostrare di provenire da una zona pericolosa e ottenere lo status di rifugiato. La denuncia di questo metodo, che spesso si rivela ingiusto è utilizzata dall'artista per proporre una riflessione sui concetti di *epistemic injustice*¹⁴⁷ e di un'etica del sapere. Da una dimensione su cui innestare riflessioni teoriche che era nell'opera di Shaw, il “dall'alto” viene a essere qui una prospettiva penalizzante che incide sulla sopravvivenza dell'individuo.



Fig. 18. Hiwa K, *View from Above*, Stadtmuseum, Kassel 2017

L'aspetto mutevole e inaccessibile dei luoghi è messo in luce dall'installazione *10.000 Moving Cities – Same but Different* di Marc Lee¹⁴⁸ [fig. 19], presentata per la prima volta nel 2007 in occasione della mostra “Imagining Media@ZKM” presso lo ZKM di Karlsruhe. L'opera, secondo la lettura di Marc Augé nel celebre saggio *Non-Lieux*, esplora come la globalizzazione crei luoghi privi di un'identità locale¹⁴⁹. Il concetto è illustrato dall'artista in un ambiente che consta di diversi parallelepipedi, simili a

¹⁴⁷ Cfr. MIRANDA FRICKER, *Epistemic Injustice: Power and the Ethics of Knowing*, Oxford, Oxford University Press, 2007.

¹⁴⁸ <http://marclee.io/en/10-000-moving-cities-same-but-different/> ; Marc Lee (Knutwil, 1969) è un *media artist* svizzero autore di installazioni interattive, performance, installazioni AR, VR e *mobile apps* la cui attività espositiva è documentata nel dettaglio in <http://marclee.io/en/about/>.

¹⁴⁹ Si veda MARC AUGÉ, *Non-Lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Le Seuil, 1992.

grattacieli informi, su cui sono proiettate le immagini di città selezionate dai visitatori. I dati di ciascuna città sono tratti in tempo reale da un motore di ricerca online che, attraverso un software apposito le rielabora in forma di immagini, testi, video e suoni. Ogni selezione da parte dei visitatori genera sempre nuove rappresentazioni del mondo; osservare la facilità con cui queste configurazioni sono generate svela la fragilità del concetto di luogo che nelle sue infinite rimodulazioni diventa del tutto privo di identità.



Fig. 19. Marc Lee, *10.000 Moving Cities – Same but Different*, MMCA, Seoul, 2007

Un altro luogo che il visitatore è chiamato a riconfigurare è quello di una stanza d'hotel in *The Imaginary Hotel* dell'artista e ricercatrice tedesca Andrea Zapp¹⁵⁰ [fig. 19]. Allestendo un ambiente interattivo che ne riproduca l'aspetto, attraverso una postazione Web, l'artista dà modo al visitatore di modificarne l'aspetto a proprio piacimento agendo sugli elementi proiettati alle pareti. Il sito Web simulava inoltre la *lounge* dell'hotel da cui gli utenti potevano far squillare il telefono nella camera.

¹⁵⁰ <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/Frames/FrameSet.html> ; alla biografia dell'artista è dedicata una sezione della pagina <http://www.azapp.de>

Attraverso la metafora dell'hotel e delle stanze prive di caratteri immutabili l'artista riflette su come le possibilità tecnologiche ci possano rendere una massa sociale anonima. Essa inoltre riflette sulla consistenza delle modifiche attuabili nella realtà, che lasciano tracce materiali come i chiodi in un muro, e quelle apparentemente prive di conseguenze che si operano nella virtualità.



Fig. 20. Andrea Zapp, *The Imaginary Hotel*, The Chapman Gallery, Manchester, 2002

A un salotto allude invece l'ambiente interattivo *The Living Room* del duo Sommerer e Mignonneau esposto a Malmö nel 2001 in occasione della mostra “Bo01 Living in the future”¹⁵¹ [fig. 21]. Concepito come un luogo vivo e senziente, attraverso un sensore di rilevamento vocale e di posizione percepisce tutti gli spostamenti, i gesti e le voci degli utenti. Lo spazio interagisce e comunica con essi rielaborando i dati raccolti sotto forma di immagini e testi proiettati su tre ampi schermi multi-touch. Simile a un sistema di sorveglianza, l'installazione si configura come uno spazio dinamico e in continua evoluzione, in cui il visitatore al contempo genera e assimila dati.

¹⁵¹ <http://zkm.de/en/exhibition/2022/05/christa-sommerer-laurent-mignonneau-the-artwork-as-a-living-system>

L'opera invita a riflettere sui concetti di *live streaming* delle immagini che, dall'avvento di Internet a quello delle piattaforme di intrattenimento digitale, ha pervaso la nostra quotidianità.



Fig. 21. Sommerer e Mignonneau, *The Living Room*, Malmö, 2001

Una diversa rappresentazione dell'ambiente domestico, nell'installazione *Homes*, è proposta dall'artista ungherese Tamás Waliczky¹⁵² [fig. 22].



Fig. 22. Tamás Waliczky, *Homes*, Hong Kong, 2012

¹⁵² http://www.waliczky.net/pages/waliczky_Homes-HTML5.htm ; tra le pubblicazioni dedicate all'opera di Tamás Waliczky (Budapest, 1959) cfr. LEV MANOVIC, *The Art of Tamás Waliczky*, Ostfildern, Hatje Cantz, 1998; GYÖRGY PÁLOS, *Waliczky Tamás megérkezett*, Budapest, Pergő Képek, 2003; FU NINGNING, *God's Eyes: Tamas Waliczky's Cosmology*, in "World Art magazine" 77 (2008).

L'opera simula su tre schermi l'ambientazione di tre case che si affacciano sulla via principale del villaggio di pescatori Tai O a Hong Kong. Attraverso una postazione interattiva, i visitatori possono percorrere le strade e gli ambienti domestici, ricchi di oggetti che raccontano la storia del luogo. Le immagini non costituiscono un'elaborazione digitale astratta ma l'esatta copia 3D di tre case realmente esistenti nel quartiere marinaresco. Con un procedimento inverso a quello delle opere sopra descritte che estrapolavano dati online per modulare la realtà, qui è il dato reale a essere riprodotto virtualmente attraverso l'acquisizione di numerosissime foto, che immettono nel mondo altrettanti dati. Nella scelta di applicare una tecnologia di rilievo ambientale di solito destinata a monumenti, chiese ed edifici storici, si legge non solo una narrazione della vita del luogo ma anche un'interessante punto di vista sociale. Attraverso l'installazione l'artista si occupa infatti di documentare un dato culturale spesso trascurato, l'aspetto delle case delle classi operaie.

1.2.3 Memorie

Che sia collettiva o personale, storica o evenemenziale, la memoria è un altro potente attivatore del racconto.

Il tema della memoria è centrale nella mostra “Des Souvenirs Pleins les Poches” del *media artist* George Legrady tenutasi alla Galerie des enfants del Centre Pompidou di Parigi nel 2001¹⁵³ [fig. 23].



Fig. 23. George Legrady, *Des Souvenirs Pleins les Poches*, Centre Pompidou, Parigi, 2001

All'interno dell'esposizione postazioni dotate di un touchscreen e uno scanner digitale permettevano ai visitatori di scansionare e descrivere attraverso un questionario gli oggetti in loro possesso, come chiavi, accessori, monete o addirittura le proprie mani. «According to the museum's records, approximately 20,000 visitors came to view the installation during the four-month exhibition, resulting in a contribution of over 3300 objects in the database archive»¹⁵⁴; le informazioni prodotte, archiviate in un database consultabile online, apparivano in una Self-Organizing Map (SOM). In modo casuale, le immagini risultanti dall'algoritmo cartografico erano proiettate nello spazio circostante. L'esposizione veniva a configurarsi così come un archivio attivo, abitato dalle immagini

¹⁵³ <http://www.centrepompidou.fr/en/program/calendar/event/cieonx>

¹⁵⁴ TIMO HONKELA, GEORGE LEGRADY, *Pockets Full of Memories: an interactive museum installation*, in “Visual Communication” 1 (2002), n. 2, pp. 163-169, qui 164.

degli oggetti degli utenti precedentemente in visita; consultabile online, inoltre, dava modo al visitatore, spesso un turista, di rivivere a posteriori l'esperienza e condividerla con amici e familiari. Per un casuale gioco di parole, il ricordo lasciato appare come un souvenir virtuale.

Il concetto di souvenir – e per esteso di memoria – proposto da Legrady è messo a confronto con quello di cimelio, in inglese *Heirloom*, titolo dell'installazione immersiva presentata dall'artista palestinese Larissa Sansour alla 58a Esposizione Internazionale d'Arte alla Biennale di Venezia [fig. 24].

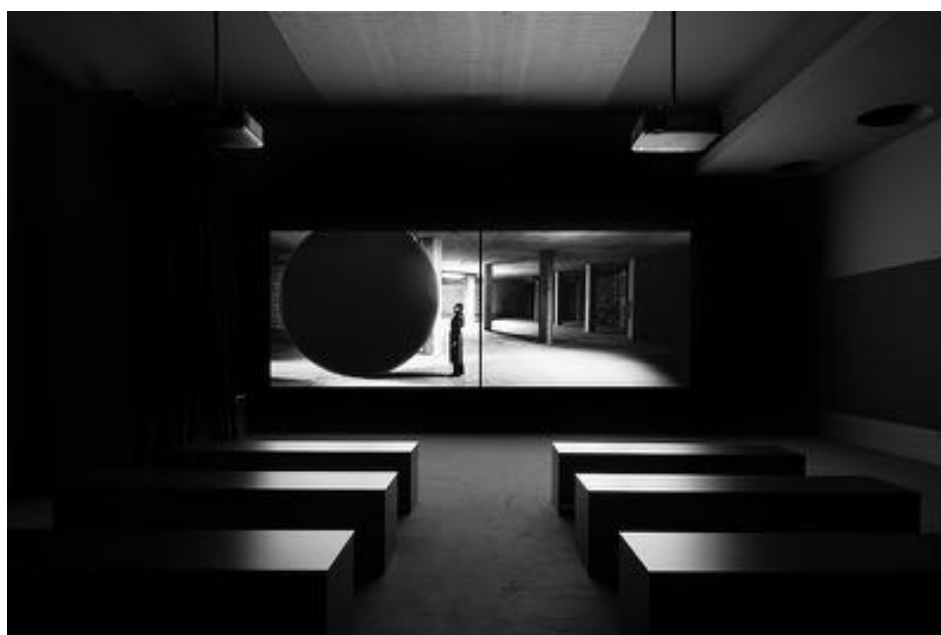


Fig. 24. Larissa Sansour, *Heirloom*, La Biennale, Venezia, 2019

Nello spazio del padiglione della Danimarca, due opere distinte esplorano le nozioni di memoria, trauma, identità ma anche questioni geopolitiche e ambientali. La prima, *In Vitro*¹⁵⁵, è una videoinstallazione a due canali in bianco e nero; nel desolante scenario di una Betlemme devastata da un disastro ecologico, il video ha come protagoniste due donne le quali conservano un'importante eredità, dei semi con cui rigenerare la vegetazione distrutta. Di fronte alla sala della proiezione, un secondo ambiente è occupato dalla scultura sferica *Monument for Lost Time*¹⁵⁶. Gli effetti sonori drammatizzano l'intimidatorio volume scultoreo che, di un nero assoluto, viene a fondersi con le pareti

¹⁵⁵ <http://larissasansour.com/In-Vitro-2019>

¹⁵⁶ <http://larissasansour.com/Monument-for-Lost-Time-2019>

man mano che l'occhio si abitua all'oscurità. Da presenza imponente il monumento scompare come un passato atavico di cui si perde gradualmente memoria.

La possibilità che le memorie di un tempo e di un luogo possano essere affidate non solo dai suoi abitanti 'umani' ma si leghino anche alla vita degli oggetti è illustrata in una recente opera di Olga Kisseleva, *Memory Garden*¹⁵⁷ [fig. 25]. L'installazione audiovisiva invita l'osservatore ad ascoltare gli alberi di Babij Jar, radura alle porte di Kiev in cui nell'autunno del '41 si consumò l'omonimo eccidio antiebraico. Attraverso un algoritmo che ne trasforma gli impulsi elettromagnetici in suoni, da testimoni silenti gli alberi sono resi a narratori dei tragici fatti avvenuti nel luogo.



Fig. 25. Olga Kisseleva, *Memory Garden*, Izolyatsia Foundation, Kiev, 2020

¹⁵⁷ http://izolyatsia.org/en/project/memory_garden

CAPITOLO SECONDO

Gli Habitat Narrativi Digitali nell'universo creativo di Studio Azzurro

2.1 La bottega Studio Azzurro

Studio Azzurro è un ambito di produzione e ricerca artistica che nasce formalmente a Milano nel 1982 ma, di fatto, già prima, con l'incontro sul finire degli anni Settanta di tre personalità, Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi. Esso si rese possibile grazie a un dato che ora definiremmo serendipico¹⁵⁸, la prossimità dei laboratori che allora occupavano in Corso Garibaldi – Cirifino al civico 28, Rosa e Sangiorgi tre portoni più avanti. Connotato da subito da un forte legame di amicizia, il rapporto dei tre si configurò come un'unione di “bottega”¹⁵⁹. Coetanei, mossi dalla stessa volontà di sperimentare, iniziarono a lavorare insieme mettendo a disposizione le conoscenze nei rispettivi ambiti di competenza: la fotografia per Cirifino, cinema e arti visive per Rosa, grafica e animazione per Sangiorgi. L'adesione a queste specializzazioni sarà di riferimento per l'intera produzione degli artisti, fatto salvo per un ulteriore campo che presto si aggiunse al novero delle competenze di Paolo Rosa, quello divulgativo e di riflessione poetica¹⁶⁰. Un ulteriore elemento connettivo fu la comune adesione agli ideali post sessantottini, che negli anni della loro formazione avevano avuto un forte impatto sul mondo accademico e sulle esperienze giovanili.

¹⁵⁸ Un altro dato che così potremmo definire è il comune anno di nascita dei tre, il 1949.

¹⁵⁹ Senza però le direttive di un “mastro” comune. I tre provenivano, infatti, da esperienze formative diverse: Cirifino quella all'interno dello studio fotografico di Aldo Ballo, frequentato com'è noto dai principali designer del tempo come Zanuso, Mari, Magistretti, Castiglioni, Albini e Sottsass; Rosa e Sangiorgi quella dell'Accademia, a Brera. Sul percorso formativo all'interno dell'accademia meneghina Rosa tornò più volte a riflettere, lamentando la «carenza istituzionale» e formativa verso le New Media Arts. Si segnala a tal proposito, l'intervento dell'artista in occasione del convegno “ARTE + SCIENZA - I mutamenti indotti dalle Nuove Tecnologie nell'Arte Contemporanea”, tenutosi proprio a Brera nel maggio 1996; nel prologo del suo intervento egli afferma che «nel suo sviluppo, (Studio Azzurro) ha dovuto supplire, così come altri studi e iniziative come la nostra, a lungo, a una carenza istituzionale di formazione su questi mezzi» (<http://www.youtube.com/watch?v=30CCoVgCqlw&feature=youtu.be>).

¹⁶⁰ Vedremo infatti come la maggior parte delle pubblicazioni su Studio Azzurro siano firmate dal solo Paolo Rosa, anima riflessiva del gruppo. Egli fu in grado di formulare potenti sintesi della poetica del gruppo, che gli garantirono stima e ammirazione da parte di eminenti colleghi quali Derrick de Kerchove, Roberto Diodato, Andrea Balzola, Maria Grazia Mattei e molte altre personalità di rilievo. Dei tre componenti originari del gruppo, Rosa è anche il solo prematuramente scomparso nel 2013.

2.2 Videoambienti e film. L'approccio sperimentale a cinema, teatro e musica

In comune i tre avevano poi una grande passione per l'immagine in movimento che iniziarono a esplorare producendo brevi filmati girati con cineprese super 8 o da 16 mm. Non è un caso dunque che il primo prodotto uscito da questa bottega sia una produzione cinematografica, *Facce di Festa*¹⁶¹ [fig. 26], ai tempi firmata con il primo nome del gruppo, G28. Se la pellicola analogica è stato il primo mezzo con cui gli artisti hanno avviato la loro ricerca nell'ambito del video, ben presto la fascinazione per cinema e teatro portò il collettivo a muoversi verso una dimensione nuova, quella dei videoambienti. A partire dalla metà degli anni Ottanta, la vicinanza al gruppo teatrale di Giorgio Barberio Corsetti portò gli artisti all'esplorazione di nuove modalità di comunicazione nello spazio.



Fig. 26. Studio Azzurro, *Facce di festa*, 1980

¹⁶¹ Presentato per la prima volta nel 1980 all'interno della rassegna "L'altro Cinema Europeo" alla Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia, *Facce di festa* è un film «girato nell'arco di poche ore a una festa tenutasi a Milano nel 1979, il film è una riflessione su un frammento di realtà giovanile dispersa e in cerca di nuovi riferimenti. I protagonisti sono giovani che, usciti da anni di intenso attivismo politico e di profondi cambiamenti sociali e culturali, stanno per entrare in un nuovo decennio vissuto all'insegna del rampantismo e dell'edonismo, gli anni Ottanta». Si veda <http://www.studioazzurro.com/opere/facce-di-festa/>

La vicinanza al drammaturgo e regista teatrale favorì la realizzazione dell'opera video teatrale *Prologo a diario segreto contraffatto*¹⁶², cui fece seguito nel 1987 *La camera astratta*¹⁶³ [fig. 27], commissionata per l'inaugurazione di documenta 8 a Kassel.



Fig. 27. Studio Azzurro, *La camera astratta*, 1987

In parallelo alla ricerca su cinema e teatro indipendente, che portò alla realizzazione di diversi cortometraggi¹⁶⁴, attraverso l'incontro con Roberto Musci, Giovanni Venosta e poi ancora Daniel Bacalov, Piero Milesi, Luca Francesconi e Moni Ovadia, l'interesse

¹⁶² Sugli schermi di 15 monitor personaggi veri e simulati diventano protagonisti di uno spettacolo nuovo, messo in scena alla Piramide di Roma nel 1985; lo spazio vive di una continua e imprevedibile oscillazione tra le immagini artificiale del video e la presenza viva nel teatro. Le immagini trasmesse in diretta dialogano con le azioni degli attori in scena; quando un attore sul palco soffia via della polvere dal palmo della mano, l'immagine della nube si ripete e si moltiplica nei monitor. <http://www.studioazzurro.com/opere/prologo-a-un-diario-segreto-contraffatto/>

¹⁶³ In una camera senza tempo, muovendosi su un palcoscenico popolato da strutture in legno e monitor, gli attori mettono in scena l'immagine mentale di rapporti vissuti o immaginati, di cui esasperano la gestualità fino all'eccesso. Le immagini video amplificano la dimensione spaziale e il numero dei personaggi, configurando l'ambiente come una vera e propria proiezione della nostra coscienza che immagina, ricorda, elabora sentimenti. La musica dà il ritmo, segna il tempo e il respiro di quell'unico corpo universale e indeterminato che è protagonista e soggetto dello spettacolo. L'esperienza è documentata in VALENTINA VALENTINI, a cura di, *La camera astratta, tre spettacoli tra teatro e video*, Milano, Ubulibri, 1988.

¹⁶⁴ Si ricordano tra questi *Lato "D"* (1982), *L'osservatorio nucleare del sig. Nanof* (1985), *La variabile Falsen* (1988), *Dov'è Yankel* (1994).

del gruppo si orientò anche verso la musica¹⁶⁵. Potente presenza immateriale, la musica accompagna tutto il percorso artistico del gruppo, configurandosi come un elemento imprescindibile per vivificare il dato visivo¹⁶⁶. Le suggestive atmosfere di videoambienti come *Luci di Inganni* (1982)¹⁶⁷, *Due Piramidi* (1984)¹⁶⁸ e *Il nuotatore* (1984)¹⁶⁹ [fig. 28]

¹⁶⁵ L'importanza attribuita alla componente sonora si basa su quanto affermato da Paolo Rosa in un articolo a cura di Valentina Valentini: «Abbiamo collaborato e collaboriamo con molti musicisti e compositori. Abbiamo attraversato il minimalismo ambient di Brian Eno e di Peter Gordon, quello classico di Michael Nyman e Milesi e siamo passati dal contemporaneo di Giorgio Battistelli, di Luca Francesconi e di Ivan Fedele. Abbiamo lavorato su opere di Luciano Berio, Morton Feldman, Nicola Sciarrino e tanti altri, e spesso con Alberto Morelli, Stefano Scarani e Tommaso Leddi», in VALENTINA VALENTINI, *La vocazione plurale della regia. Conversazione con Paolo Rosa*, in "I modi della regia nel nuovo millennio" 90 (2009), p. 156.

¹⁶⁶ Si veda DOMENICO DE GAETANO, *Mappe musicali*, in Id., a cura di, *Mutazioni elettroniche.. cit.*, pp. 45-51.

¹⁶⁷ Allestita nel 1982 presso lo Showroom ARC-74 di Milano, *Luci di inganni* è la prima videoambientazione del gruppo. Stimolata dalla proposta di Ettore Sottsass di sviluppare una presentazione innovativa per gli oggetti di design progettati dal Gruppo Memphis, l'opera è al contempo un esempio di come il laboratorio avesse una matrice di produzione commerciale, con prodotti realizzati su commissione di clienti, e di un principio essenziale, la corrispondenza tra immagini e oggetti. L'ideazione dell'opera segna l'inizio di un nuovo percorso. A partire da *Luci di inganni* Studio Azzurro sviluppa una ricerca artistica che abbandona il peso dell'impegno politico degli anni Settanta e traduce in opera riflessioni di natura estetica. Tra queste il rapporto che si crea tra oggetti reali e rappresentati, tra spazio e osservatore. La presenza degli undici monitor televisivi è considerata un veicolo di luce prima ancora che di immagini; così, l'oggetto è decontestualizzato rispetto al suo normale uso nelle case e diventa esplicitamente uno strumento artistico. Come illuminati da un faro in una scena teatrale, i profili degli oggetti emergono dall'oscurità dello sfondo in una forma minima, che potremmo definire un *haiku* visivo. Più che immagini sono impulsi, frammenti di visione. Dell'oggetto si colgono solo alcuni dettagli ecfrastrici come una goccia sospesa su un bicchiere, i fiori di un vaso nell'atto di appassire, i contorni di una lampada. Il tempo è sospeso, rallentato, qualità opposte alla frenesia dell'immagine televisiva o dei videoclip musicali allora in voga. All'interno dello spazio così definito, ogni oggetto si anima, in un dialogo continuo tra la sua presenza dentro e fuori lo schermo. Per un ulteriore approfondimento si veda *La scoperta degli inganni*, in VALENTINA VALENTINI, a cura di, *Studio Azzurro: percorsi tra video, cinema e teatro*, Milano, Electa, 1995, pp. 19-25; <http://www.studioazzurro.com/opere/luci-di-inganni/>

¹⁶⁸ Una struttura in PVC a forma di piramide rovesciata, sostenuta da undicimila metri cubi di aria calda con all'interno dei monitor è collocata del gruppo al centro del cortile del Palazzo del Senato a Milano. Emblema di monumentalità, *Piramidi* fu un'installazione effimera, durata un giorno soltanto nel 1984. L'immagine scomposta sugli schermi rimanda a un ambiente naturale, l'aranceto della Venere di Botticelli, in cui si muovono tre danzatrici. Un'arancia cade da un albero rotolando di schermo in schermo; l'intercapedine tra un monitor e l'altro dove non la vediamo diviene nell'opera lo spazio dell'immaginario dello spettatore. <http://www.studioazzurro.com/opere/due-piramidi/>

¹⁶⁹ Celebre video ambiente, tra i più riconosciuti del gruppo, *Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)* è un'opera che ha segnato profondamente la produzione di Studio Azzurro. Il titolo, tratto da un racconto di Heinrich Boll spiega le ragioni per cui la sala centrale di Palazzo Fortuny a Venezia fu scenograficamente allestita nel 1984 come una piscina dai toni azzurrati. Luci e musica avvolgono lo spettatore che assiste ad un evento di meticolosa sincronia: un nuotatore attraversa i ventiquattro monitor dell'installazione, dodici per lato. Per la realizzazione, gli artisti dovettero fissare al bordo di una piscina dodici videocamere a pelo d'acqua; i video ricavati, temporizzati al millimetro per non interrompere la fluidità dell'atto, sono inquadrati nei singoli schermi. Il venticinquesimo schermo presente nell'installazione mostra invece lo scorrere delle lancette di un cronometro, a sottolineare l'importanza del tempo nell'opera. Esso assume un valore centrale sia come parametro di sincronia tecnica che di riflessione concettuale sull'*hic et nunc*. Recentemente l'opera è stata riallestita in occasione della mostra "Painting is back. Anni Ottanta, la pittura in Italia" alle Gallerie d'Italia di Milano. Per un approfondimento sull'opera si vedano *Il nuotatore va troppo spesso ad Heidelberg*, in VALENTINI, *Studio Azzurro ... cit.* pp. 27-32. <http://www.studioazzurro.com/opere/il-nuotatore-va-troppo-speso-ad-heidelberg/>

non sarebbero le stesse rispettivamente senza i brani *ambient* di Brian Eno e Harold Budd, la musica minimalista di Steve Reich, il sassofono di Peter Gordon.



Fig. 28. Studio Azzurro, *Il nuotatore*, 1984

Le opere del biennio 1985-1986, *Sipario elettronico*¹⁷⁰, *Storie per corse*¹⁷¹, *Correva come un lungo segno bianco*¹⁷², sono invece accompagnate dalle colonne sonore del duo Musci-Venosta. Alla vicinanza con Corsetti si deve la conoscenza di Daniel Bacalov che per il gruppo milanese comporrà le partiture di *Prologo* e *La camera astratta*, caratterizzate da registrazioni di voci naturali e da una progettualità astratta. Le musiche di Piero Milesi

¹⁷⁰ Allestita nel 1985 negli interni della Chiesa di Santa Marta a Ivrea, in occasione della rassegna "Machina" *Sipario elettronico* «è una barriera di trentadue televisori in grado di separare ambienti, di trattenere e scomporre ricordi, di rimandare suoni e immagini di cose accadute o che devono accadere. Appare come l'ondeggiare di un tessuto elettronico». <http://www.studioazzurro.com/opere/sipario-elettronico/>

¹⁷¹ *Storie per corse* è una videoambiente presentata a Volterra nell'ambito del "Progetto Etruschi" che riflette sulla dimensione della velocità. Dieci monitor sono disposti a terra in un'ambientazione che ricorda un canneto. Le immagini che vi si vedono seguono il ritmo incalzante di una fuga, simbolicamente quella della trappola in cui l'osservatore si trova. Esse riflettono sulle possibili direttrici del movimento visivo, che Lumière a Muybridge si è riconfigurato in forme sempre più veloci e inafferrabili. *Storie per corse*, VALENTINI, *Studio Azzurro* ... cit. pp. 33-38. <http://www.studioazzurro.com/opere/storie-per-corse/>

¹⁷² Il tema della corsa ritorna in *Correva come un lungo segno bianco*, videoambiente allestito nel 1986 presso i Giardini di Villa Medici a Roma durante l'Europa festival; simile per configurazione a *Storie per corse*, la narrazione dell'opera fa riferimento al mito di Orfeo e Euridice. «La corsa di Orfeo è metafora della corsa dell'uomo, sempre alla ricerca di un orientamento nel labirinto della condizione contemporanea». <http://www.studioazzurro.com/opere/correva-come-un-lungo-segno-bianco/>

sposano i progetti visivi di *Vedute*¹⁷³, *Primo Scavo*¹⁷⁴ e film e opere teatrali come *L'osservatorio nucleare del sig. Nanof*¹⁷⁵ [fig. 29], *La variabile Falsen*¹⁷⁶ e *Delfi*¹⁷⁷.



Fig. 29. Studio Azzurro, *L'osservatorio nucleare del sig. Nanof*, 1985

¹⁷³ *Vedute (quel tale non sta mai fermo)* è una video installazione su dodici schermi collocati a semicerchio presentata a Palazzo Fortuny a Venezia nel 1985. Attraverso la tecnica del *croma-key* propone le immagini di altrettante telecamere disseminate in vari angoli di Venezia. Irrompendo nella scena video, gli attori dialogano con il pubblico. Lo spettatore è chiamato a mettere in gioco la sua immaginazione nel tentativo di rompere i limiti spaziali esterno/interno, reale/virtuale, fisico/mentale. *Vedute - quel tale non sta mai fermo* in VALENTINI, *Studio Azzurro ... cit.*, pp. 47-52. <http://www.studioazzurro.com/opere/vedute-quel-tale-non-sta-mai-fermo/>

¹⁷⁴ *Primo scavo, osservazioni sulla natura* è un videoambiente presentato nel Parco di Maccagno a Locarno nel 1988. Un anello di televisori accostati emerge dal terreno, come un reperto alieno; sugli schermi compare un corpo raggomitolato che scivola lungo la traiettoria circolare, passando di video in video, sino a scomparire nuovamente sottoterra per poi riemergere dal vivo, danzando tra il pubblico. La rappresentazione è una riflessione sulla *liveness* delle immagini, che si fanno vive ed emergono dalla virtualità. <http://www.studioazzurro.com/opere/primo-scavo-osservazioni-sulla-natura/>

¹⁷⁵ Il film *L'osservatorio nucleare del sig. Nanof*, prodotto nel 1985 affronta il delicato tema della malattia mentale. Simile alle grafiche nucleari di Baj e Dangelo, un graffito monumentale che avvolge i 150 metri delle mura esterne dell'ex-manicomio di Volterra; l'autore è Oreste Fernando Nannetti, detto Nanof, uno degli internati che vi abitarono prima della Legge Basaglia. A metà tra un diario personale e un reperto archeologico, dai suoi segni emergono temi e motivi della nostra epoca. Fortemente suggestivo, esso verrà ripreso nell'allestimento del Museo Laboratorio della Mente a Roma, situato nel Padiglione 6 dell'ex ospedale psichiatrico di Santa Maria della Pietà, inaugurato nel 2008 e vincitore due anni dopo del premio ICOM come miglior museo nella categoria "innovazione e attrattività nel rapporto con il pubblico". Si veda *L'osservatorio nucleare*, in VALENTINI, *Studio Azzurro ... cit.*, pp. 39-44. <http://www.studioazzurro.com/opere/l'osservatorio-nucleare-del-signor-nanof/>

¹⁷⁶ *La variabile Falsen* è un corto prodotto da Studio Azzurro nel 1988, che indaga la ripetitività del quotidiano. <http://www.studioazzurro.com/opere/la-variabile-falsen/>

¹⁷⁷ *Delfi (studio per suono, voce, video e buio)* è uno spettacolo sperimentale presentato nel 1990 al Festival Teatro 2. *Turisti dell'immaginario*, in VALENTINI, *Studio Azzurro ... cit.*, pp. 87-92. <http://www.studioazzurro.com/opere/delfi-studio-per-suono-voce-video-e-buio/>

Le colonne sonore di *Dov'è Yankel*¹⁷⁸ sono invece un contributo di Moni Ovadia. E ancora, nel pieno degli anni '90 la conoscenza del teatro musicale di Giorgio Battistelli sarà fondamentale per le produzioni *Il combattimento di Ettore e Achille*¹⁷⁹, *Kepler's Traum*¹⁸⁰ e *Visit to Pompei*¹⁸¹.

La presenza di vere e proprie colonne sonore all'interno dei video ambienti torna a farci riflettere sul rapporto tra questi prodotti e il cinema. «La videoambientazione più ancora del programma video, rappresenta il mutato rapporto tra reale e immaginario»¹⁸². Essa prevede un oscuramento delle componenti tecniche e materiali – visibili, invece, fin dalla sua origine nel teatro – allo scopo di non interferire nel suo atto immaginifico. Così come il set è escluso dalla scena ripresa in un film, così anche in un videoambiente l'immagine deve celare le sue fonti. In tal senso, i monitor costituiscono una presenza fisicamente e concettualmente ingombrante. La dimensione relazionale dell'esperienza si attua nel momento in cui il visitatore, come in un film, possa sentirsi completamente integrato alla scena. Riflettere su questi aspetti sarà fondamentale nel passaggio da videoambienti ad Ambienti Sensibili e porterà gli artisti alla scelta di eliminare il «televisore per annullare anche il resto della tecnologia dalla vista dello spettatore»¹⁸³. Se già in opere come *Il nuotatore*, collocando ventiquattro monitor in sequenza, l'intenzione era di adottare lo schermo trascendendone il suo uso singolo e domestico, far uscire l'immagine video dalla sua cornice tradizionale con proiezioni e altre tecniche digitali costituirà una rivoluzione formale significativa¹⁸⁴. Ciononostante, com'è stato più volte ribadito all'interno della trattazione, simili evoluzioni necessitano non solo di idee

¹⁷⁸ *Dov'è Yankel?* è un film del 1994 che ruota attorno alla parola “miracolo” letta attraverso la lente ironica della cultura yiddish. <http://www.studioazzurro.com/opere/dove-yankel/>

¹⁷⁹ Nella visione simultanea di due schermi affiancati, *Il combattimento di Ettore e Achille* è una videoinstallazione che narra l'episodio mitico inscenato da due danzatori che si sostituiscono ai combattenti. Presentata al TT.VV. Festival di Riccione (RN) nel 1989 l'opera è consultabile via <http://www.studioazzurro.com/opere/il-combattimento-di-ettore-e-achille/>

¹⁸⁰ *Kepler's Traum* è un'opera video musicale presentata nel 1990 all' Ars Electronica di Linz. Le suggestioni sulla percezione del cosmo proposte nel *Somnium* di Keplero ispirano la scelta di mettere in scena immagini tratte dai rilevatori satellitari Meteosat, che ogni giorno esplorano la superficie della Terra ed il vuoto dell'universo. <http://www.studioazzurro.com/opere/keplers-traum/>

¹⁸¹ *Visit to Pompei* è una videoambientazione presentata nel 1991 alla Biennale di Nagoya che rievoca la visita nel celebre parco archeologico, vedi <http://www.youtube.com/watch?v=S9af8GZwIF8>.

¹⁸² VALENTINI, *Studio Azzurro ... cit.*, p. 47.

¹⁸³ BRUNO DI MARINO, a cura di, *Tracce sguardi e altri pensieri*, Milano, Feltrinelli, 2010, p. 46.

¹⁸⁴ L'evoluzione, operata già nei primi anni '90, distingue inoltre la produzione di Studio Azzurro da quella di altri artisti, come Fabrizio Plessi che indugiavano sul tubo catodico o sui suoi derivati più a lungo.

ma anche di tecnologie adatte a sostenerle. In tal senso, muoversi dal video come «mutazione elettronica» di un'immagine statica, a un prodotto interamente digitale (e progressivamente HD, UHD, 8K e oltre), avrà notevoli conseguenze in termini di impatto estetico e percettivo.

Mutuato dalla *liveness* teatrale, un altro tratto distintivo delle videoambientazioni è la presenza di performer, danzatori o attori, che integrano la proposta visuale e ibridano il genere artistico. Questo aspetto anticipa, in mancanza di tecnologie che lo consentano, quello che sarà poi il coinvolgimento interattivo del pubblico proprio degli Ambienti Sensibili. Allo stesso modo anche la virtualità costituisce ancora una dimensione più concettuale che possibile, ricondotta allo spazio immaginario dei luoghi della mente più che, come sarà poi, al complesso mondo di dati e ipertesti proprio dell'Era Internet. L'assenza di virtualità, o meglio, la sua attesa spiega anche il forte valore che conservano oggetti e scenografie, dai complementi d'arredo del Gruppo Memphis in *Luci di Inganni* all'intricato canneto di *Storie per corse*. È bene però anticipare che, rispetto ad altre ricerche, quella condotta da Studio Azzurro sugli strumenti digitali non sarà mai orientata a creare dimensioni artificiali, bensì a rendere più verosimili e coinvolgenti quelle reali. Mantenere questa linea ha significato inoltre non entrare nel merito di esperienze sì influenti sull'estetica contemporanea ma spesso condizionati da logiche di mercato o di produzione di massa¹⁸⁵.

¹⁸⁵ Si pensi all'industria del videogame o a quella di altri ambiti di entertainment, oggi anche metaversuali. Malgrado le rivalutazioni proposte da Henry Jenkins e altri autori che ne affermano l'importanza come espressioni di cultura convergente e partecipativa, è innegabile che, nell'uscire dalla cultura underground in cui sono nati creati, essi abbiano rappresentato un prodotto più influenzato che influente. Il gaming, per come lo conosciamo, è oggi a tutti gli effetti un business (si pensi al fatturato dei tre colossi del *gaming* Tencent, Sony e Microsoft) e in quanto tale, i suoi prodotti sono condizionati da logiche di mercato tanto nell'elaborazione (in forme sempre più accattivanti e *addictive*) quanto nella distribuzione (di scala ormai globale, cosa che indubbiamente non si può affermare per altri contenuti). Per un confronto dei due diversi punti di analisi si rimanda a HENRY JENKINS, *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York, New York University Press, 2006; SIMONE ARCAGNI, *Visioni digitali. Video, web e nuove tecnologie*, Torino, Einaudi, 2006.

Un importante momento di passaggio in questa transizione è segnato dall'opera *Il giardino delle cose*¹⁸⁶ [fig. 30] presente nel 1992 alla XVIII Esposizione Internazionale Triennale di Milano, prima ad adottare una tecnologia più avanzata, quella delle immagini a infrarossi. Con tale opera inizia la stagione del “toccare” che genera significati; esso diventerà poi un partecipare attivamente alla creazione negli Ambienti Sensibili.



Fig. 30. Studio Azzurro, *Il giardino delle cose*, 1992

¹⁸⁶ Su diciotto schermi allineati appaiono le silhouette bianche di diverse mani, filtrate dal dispositivo ad infrarossi. Nel toccare differenti oggetti, inizialmente non rilevati dalla telecamera, le mani vi trasferiscono calore, che li fa emergere dallo sfondo. L'elemento gestuale non è però sufficiente a garantire la presenza dell'oggetto che, nel raffreddarsi, gradualmente scompare. Un frammento dell'opera è attualmente esposto nella sezione “Pietre miliari e icone” dell'allestimento “Le radici del nuovo” del Meet Digital Culture Center di Milano. <http://www.studioazzurro.com/opere/il-giardino-delle-cose-2/>

2.3 Ambienti Sensibili. La forma dell'habitat narrativo

Se nel ripercorrere la prima produzione di Studio Azzurro si è scelto di partire da un elemento generativo, quello del confronto con le discipline di fotografia¹⁸⁷, cinema, teatro e musica, l'analisi sull'evoluzione di queste prime esperienze nella forma degli Ambienti Sensibili si lega a una riflessione di tipo tecno-poetico. È con gli Ambienti Sensibili, infatti, che potremo finalmente definire l'habitat come

una congiunzione tra spazio virtuale e spazio fisico che, sul modello della Rete, costruisce un insieme e un equilibrio di relazioni che non dipendono da un centro, ma in cui tutte le parti sono interdipendenti fra di loro. Quel luogo, quella scena che parte dalle esigenze e dalle caratteristiche della realtà ma non coincide con essa, è lo spazio in cui si può interpretare e riprogettare il mondo¹⁸⁸.

Il primo ambiente sensibile è *Tavoli - perché queste mani mi toccano?*¹⁸⁹, ideato nel 1995¹⁹⁰ in occasione della mostra "Oltre il Villaggio Globale" al Palazzo dell'Arte della di Triennale di Milano [fig. 31].



Fig. 31. Studio Azzurro, *Tavoli*, 1995

¹⁸⁷ Un riferimento bibliografico per approfondire il tema è CLAUDIA ZANFI, a cura di, *Fotografia e design, L'immagine Alessi*, Cinisello Balsamo (MI), Silvana Editoria, 2002 e in particolare il capitolo *Fotografia e design da Aldo Ballo allo Studio Azzurro*, pp. 16-24.

¹⁸⁸ BALZOLA, ROSA, *L'Arte fuori di sé ... cit.*, p. 105.

¹⁸⁹ Sei tavoli sensibilizzati attraverso la presenza di un microfono sottostante mostrano le figure varie – una donna, posate e bicchieri, frutti. Si vedano <http://www.studioazzurro.com/opere/tavoli-perche-queste-mani-mi-toccano/>

¹⁹⁰ Il 1995 è significativamente anche l'anno di ingresso di un nuovo componente nel gruppo, Stefano Roveda.

Nell'installazione le immagini proiettate sulla superficie di sei tavoli si attivavano attraverso una tecnologia molto semplice, basata sulla presenza di un microfono posizionato in modo da non essere visibile ai visitatori. Simulando quella che sarà la poi la funzione dei *touch screen* o degli RFID, l'opera presenta *in nuce* una forma di interattività. Simili a delle nature morte fino alla prossimità dell'osservatore, le figure presenti sul tavolo si animano, alla prossimità dell'osservatore oscillando, ritraendosi, vibrando. L'interruzione della stasi non dipende quindi dal tocco ma da un fattore prossemico, la vicinanza dei suoi rilevati dal microfono nascosto. Da ciò si evince che, il primo senso reso responsivo, quindi "sensibilizzato", dall'opera non è il tatto ma l'udito. L'elemento sonoro non è solo percepito ma anche prodotto; dai tavoli provengono i rumori di posate e bottiglie che tintinnano, tovaglie e vesti che si stropicciano. Dal momento che nessun visitatore da solo poteva attivare tutti i sei tavoli simultaneamente¹⁹¹, la fruizione dell'opera si configurava come un'esperienza corale.

La dimensione corale della fruizione, riflesso di quella creativa del gruppo, è centrale nel secondo ambiente sensibile, *Coro*, allestito nel contesto della mostra "Omaggio a Studio Azzurro" che si tenne nel 1995 alla Mole Antonelliana di Torino¹⁹² [fig. 32].



Fig. 32. Studio Azzurro, *Coro*, 1995

¹⁹¹ Essi erano infatti distanziati in modo tale che i microfoni non interferissero; inoltre, la durata delle clip era tale da non consentire di raggiungere il tavolo successivo senza che il precedente avesse cessato di "animarsi". Quest'ultimo aspetto suggeriva l'idea della presenza di un sensore di prossimità o di altre tecnologie evolute.

¹⁹² <http://www.studioazzurro.com/opere/coro/>

Al centro dello spazio in questo caso a essere sensibilizzato è un tappeto srotolato a terra. Le immagini proiettate formano una tessitura che sembra sostituirsi ai simboli e alle figure dei decori tradizionali. Sono i corpi distesi, rannicchiati, di persone che come in un prato erboso, si flettono, contorcono, ritraggono al calpestio del visitatore. Tra le ipotesi di lettura dell'immagini è che si tratti di un coro a riposo, suggestivamente evocativo delle anime che, pregando, cantano in *Purgatorio*¹⁹³.

La possibilità di cogliere simili eco letterari si legge alla luce della forte narratività di cui la cultura visiva di Studio Azzurro è intrisa. Accanto a queste forme di sensibilità letteraria, si rileva quella umana degli artisti che, nel dubbio che il visitatore si sentisse in colpa nel calpestare le figure, affermano:

L'idea di un tappeto di uomini inizialmente ci era sembrata troppo violenta, ma valutando attentamente l'esperienza di *Tavoli*, abbiamo pensato che veramente l'aspetto ludico avrebbe avuto una rilevanza enorme una volta vinta la prima diffidenza¹⁹⁴.

Senza troppo indugio, in realtà, i visitatori percorrevano lo spazio animato in attesa delle reazioni degli indolenti sotto i loro piedi. La citazione è occasione per sottolineare la capacità del gruppo di ponderare non solo i risultati tecnici ed estetici delle opere ma, con grande sensibilità, anche la loro ricezione emotiva da parte del pubblico.

¹⁹³ La lettura, personale e non attestata, si basa sul riferimento a *Purgatorio*, Canto II, vv. 46-48 de *La Divina Commedia* dantesca che la visione dell'opera ha evocato «In exitu Israel de Aegypto / cantavan tutti insieme ad una voce / con quanto di quel salmo è poscia scripto». Tuttavia, come è emerso dal confronto con Fabio Cirifino nel corso dell'intervista in *Appendice*, simili proiezioni soggettive sono apprezzate dagli artisti poiché attestano la possibilità delle opere di aprire spazi della mente e rievocare esperienze legate al vissuto di ciascun osservatore e di conseguenza la sua efficacia. È invece esplicito il riferimento alla dimensione spirituale nell'opera In principio e poi che, con un salto temporale considerevole, ci porta al 2013, anno che segna la presenza di Studio Azzurro alla 55.ma Esposizione Internazionale d'Arte a La Biennale di Venezia. Il Padiglione della Santa Sede ospita in quattro diversi spazi ospita Ambienti Sensibili che affrontano il tema della Creazione. L'installazione interattiva è composta da lastre di pietra popolate da personaggi proiettati che lo spettatore è chiamato a interpellare con la mano e ad ascoltare. I loro racconti, in parole e gesti, provengono rispettivamente da carcerati e sordomuti, persone che vivono per colpa comprovata o per limite di nascita in una condizione di limitazione della libertà espressiva. Attraverso il vissuto personale le figure tentano un ricongiungimento al mito delle origini e interpellano sul tema i visitatori.

¹⁹⁴ *Studio Azzurro. Ambienti sensibili ...* cit. p. 39.

E proprio la sensibilità viene a definirsi come tema centrale di *Sensitive City*, allestimento progettato nel 2010 dagli artisti per il Padiglione Italia ad EXPO Shanghai¹⁹⁵; la produzione si rifà alla grande tradizione della città ideale e immaginata, dalla Città del Sole di Tommaso Campanella alle Città Invisibili di Italo Calvino [fig. 33].



Fig. 33. Studio Azzurro, *Sensitive City*, 2010

La sintesi ideale di sei città italiane, scelte per la loro identità, bellezza e storia – Siracusa, Matera, Spoleto, Lucca, Chioggia, Trieste – offre un modello per la città del futuro. Secondo le modalità del ciclo *Portatori di storie* in cui il progetto si inserisce, i luoghi vengono raccontati attraverso le testimonianze di coloro che li abitano, ottocento persone che possono essere interpellate dal pubblico con un gesto della mano. L'interazione, è al contempo immersione sensoriale nell'ambiente, relazione con identità reali e fittizie.

Il salto cronologico qui operato ha effetto di mostrare ex abrupto quanto le tecnologie digitali abbiano potenziato la qualità delle immagini e delle narrazioni degli ambienti progettati da Studio Azzurro. Il progresso qualitativo non fu un'impresa condotta dai tre

¹⁹⁵ Si vedano *Sensitive city: la città dei portatori di Storie*, catalogo della mostra a cura di STUDIO AZZURRO, Milano, Scalapendi Editore, 2010. Cfr. <http://www.studioazzurro.com/opere/sensitive-city/>

artisti fondatori soli ma dipese fortemente dalla collaborazione con altre personalità che vennero ad espandere la ‘bottega Studio Azzurro’¹⁹⁶.

La crescente dimestichezza del gruppo con la tecnologia digitale ha portato a risultati significativi, come si vede nel format *Portatori di Storie*, in cui *Sensitive City* si inserisce insieme a *Sensible Map* (2008), *La quarta scala* (2008), *Fanoi* (2009), *Estrella del desierto* (2011), *Da vicino nessuno è normale* (2012), *In principio (e poi)* (2013) e *Miracolo A Milano* (2016)¹⁹⁷. Concepiti per rimanere in un ambito di creazione aperta, rinnovabile in forme molteplici, il ricorso al format è in linea con la tendenza di Studio Azzurro a mantenere salda la definizione dei temi e delle forme entro cui articolare la propria produzione.

Nell’impossibilità di fornire per ciascuna delle opere menzionate la trattazione adeguata che solo un contributo monografico potrebbe affrontare, si propone di analizzare qui più nel dettaglio *Miracolo A Milano* [fig. 34].



Fig. 34. Studio Azzurro, *Miracolo A Milano*, 2016

¹⁹⁶ Tra questi si ricordano il già citato Stefano Roveda, Daniele De Palma, Marco Barsottini e molti altri.

¹⁹⁷ <http://www.studioazzurro.com/tag/portatori-di-storie/>

Appositamente progettato nel 2016 per la Sala delle Cariatidi di Palazzo Reale in occasione della mostra “Studio Azzurro. Immagini Sensibili”, l’ambiente sensibile si estende per l’intero soffitto della sala rendendola un luogo di narrazione e partecipazione. L’obiettivo dell’opera, ispirato all’omonimo film di Vittorio De Sica e Cesare Zavattini, è quello di rendere visibile una città invisibile – quella dei senzatetto che vivono per le strade della metropoli meneghina. La loro presenza emerge gradualmente dal soffitto su cui è proiettata e sovrasta il visitatore, che si trova ad attendere di vedere qualcosa che di solito volutamente ignora. La pioggia di figure dallo sfondo ceruleo del cielo cessa per poi ritmicamente ripartire.

Pur nella diversità di temi e soggetti raffigurati, le opere finora considerate conservano molteplici tratti in comune, dalla partecipazione creativa del visitatore alle scelte di minimizzare l’impatto delle componenti tecnologiche, dagli aspetti educativo-ludici alla pluralità della regia. Tornare su questi aspetti comporterebbe delle ripetizioni per cui si predilige riassumere brevemente le caratteristiche di un solo dato che è stato prioritario nella lettura delle opere fino a qui presentate, quello della narratività.

Coerentemente con quanto proposto dal principio di questa trattazione e su cui abbiamo fondato la possibilità di vedere negli Ambienti Sensibili delle forme compiute ed esemplari di habitat narrativi, ritroviamo in essi le caratteristiche che portano a confermare che, nelle opere considerate, il dato visivo non è mai decontestualizzato da una vera e propria narrazione. Essa non dipende da una lettura esterna – come farebbe se fosse, ad esempio, un’interpretazione iconologica, mossa a posteriori rispetto al momento creativo – ma si configura come una dinamica intera, al pari di un linguaggio.

Negli Ambienti Sensibili la narrazione assume forme e sfumature diverse. Essa si configura come sintetica, quando l’immagine costituisce una dei suoi possibili significati; sospesa, per la tendenza a lasciare volutamente libere e aperte le sue interpretazioni; corale, quando si attua grazie al contributo di più voci; sinestetica, quando la comprensione del messaggio dipende dall’attivazione di più sensi; per *haiku* visivi o ecfastica, quando il racconto procede da un dettaglio minimo poi espanso; corale e partecipata, quando si compie grazie al contributo di più voci e ed è recepita in modo

condiviso; episodica, attraverso l'utilizzo di format, che consento all'artista di ripercorrere in tempi diversi percorsi legati da un medesimo filo conduttore.

2.4 Musei di Narrazione. L'evoluzione di un'idea

È esso stesso un format quello entro cui si colloca la sperimentazione dei Musei di Narrazione. Il contributo sul tema proposto da Fabio Cirifino, Elisa Giardina Papa e Paolo Rosa ha provveduto a esporne i motivi e le finalità in modo chiaro e organico, tanto da costituire un importante riferimento in diversi contributi che si propongono di definire l'essenza del museo contemporaneo. Tuttavia, risalente al 2011, la pubblicazione ha il limite di non includere musei e percorsi espositivi immediatamente successivi¹⁹⁸; la portata dell'operazione museologica concepita dal gruppo milanese è tale per cui ci si propone di integrarne l'analisi qui con alcune considerazioni sui Musei di Narrazione più recenti. Guardando alla forma museo al contempo come a un'estensione e una sintesi della possibilità di comunicare identità, luoghi e memorie, adotteremo nuovamente queste categorie di riferimento per l'analisi di due musei e un percorso espositivo di recente ideazione.

Il primo e più recente, il Fellini Museum, è dedicato alla figura dell'iconico cineasta nella città che diede lui i natali, Rimini¹⁹⁹ [fig. 35]. Nel contesto di Palazzo del Fulgor a Castel Sismondo, riallestito nel 2018 dallo scenografo Dante Ferretti e parte del sistema museale civico, il museo esplora la vastità dell'opera felliniana in un dialogo costante tra diverse forme artistiche. Nei suoi tre piani sono esposti materiali originali e un archivio digitale che rievoca nella forma una sala di montaggio; qui l'installazione "Moviole cittadine" presenta dispositivi interattivi concepiti per permettere al pubblico di elaborare frammenti filmici originali. Le altre sale sono dedicate ad approfondimenti su noti set

¹⁹⁸ Tra questi si ricordano il MIC – Museo Interattivo del Cinema di Milano (2011), la Fondazione MAST a Bologna (2012), Capitolium a Brescia (2013), il Cast di Sondrio (2019) e il Fellini Museum (2021).

¹⁹⁹ <http://www.fellinimuseum.it> Nella stessa sede, Studio Azzurro aveva curato due anni prima, nel 2019, l'allestimento interattivo della mostra "Fellini 100 Genio Immortale" di cui è disponibile online un tour virtuale via video <http://www.youtube.com/watch?v=mmCA7xVcPKw&feature=youtu.be>

felliniani, tecniche di ripresa, collaborazioni con altri autori e all'influenza dei prodotti felliniani sull'immaginario italiano.



Fig. 35. Studio Azzurro, Fellini Museum, Rimini

Il secondo esempio selezionato, dedicato a un luogo, è il CAST - Il Castello delle storie di montagna di Sondrio²⁰⁰ [fig. 36].



Fig. 36. Studio Azzurro, CAST, Sondrio

²⁰⁰ <http://www.studioazzurro.com/opere/cast-il-castello-delle-storie-di-montagna/>

Inaugurato nel 2019 all'interno dello storico Castello Masegra, il museo invita a riflettere su un aspetto proprio del luogo, il rapporto tra uomo e la montagna attraverso i temi di arrampicata, alpinismo e ambiente. Se le prime due attività si concentrano su un gioco di forza tra l'inaccessibilità del luogo e la tenacia di chi vi si addentra, nella sezione ambiente entrambi i protagonisti del racconto rivelano una fragilità intrinseca. Ciò è efficacemente espresso da tavole e leggi interattive che documentano spedizioni, cronologie delle vette raggiunte, disposizioni delle aree protette tra le Alpi Retiche e Orobic. Idealmente, i materiali informativi hanno lo scopo di istruire il visitatore e invitarlo ad intraprendere la propria escursione.

A un percorso espositivo è dedicato invece l'ultimo caso considerato, quello della mostra "Testimoni dei testimoni, ricordare e raccontare Auschwitz" tenutasi al Palazzo delle Esposizioni di Roma nel 2019²⁰¹ [fig. 37].



Fig. 37. Studio Azzurro, "Testimoni dei testimoni", 2019

La mostra dedicata agli avvenimenti della Seconda Guerra Mondiale ha come punto di partenza un dato, il fatto che siamo ormai prossimi al momento in cui non esisteranno più testimoni diretti della Shoah. Dopo circa quattro generazioni, si stanno estinguendo

²⁰¹ <http://www.studioazzurro.com/opere/percorsi-espositivi/testimoni-dei-testimoni-ricordare-e-raccontare-auschwitz/>

le fonti dirette, sole a conservare una memoria che non si pieghi a manipolazioni e revisioni. Così, il tema della memoria e della sua preservazione è affrontato senza negazionismi in un percorso che si articola in cinque momenti, rispettivamente dedicati alle esperienze sensoriali della deportazione, racconti e testimonianze, ritratti e crudi aspetti quotidiani della vita del campo. La narrazione è condotta per frammenti, lontananze e persistenze che simulano il complesso sistema di stratificazione della memoria. Un linguaggio, quello mnemonico, che scava nel vissuto del visitatore alla ricerca di punti in comune su cui rielaborare l'esperienza storica.

2.5 Conversazione con Paolo Cirifino

La mia tesi nel suo complesso indaga le possibilità narrative ed estetiche dell'installazione artistica digitale, ma gli estremi cronologici di formazione e fondazione di Studio Azzurro sono tali per cui le sperimentazioni generative e le prime opere si collocano in un ambito di produzione ancora legato alle tecnologie elettroniche analogiche. Da quali tappe è segnata questa prima ricerca e quali cambiamenti introduce il passaggio all'uso di tecnologie digitali?

Il nostro inizio è stato sul finire degli anni Settanta, in un'era in cui l'immagine aveva una sua fisicità, quella dei sistemi analogici, dotati di una dimensione considerevole. Quest'immagine, schiacciata dietro il vetro del tubo catodico, si confinava in una dimensione bidimensionale che, fin dall'inizio della nostra ricerca, abbiamo cercato di esplorare e far rivivere in una forma tridimensionale. Per quanto riguarda le tecnologie di produzione dell'immagine, il riferimento non è stato solo quello dell'analogico ma abbiamo sperimentato anche con procedimenti chimici di sviluppo della pellicola. Non c'è mai stata un'attenzione particolare al fatto che queste sperimentazioni si legassero a un ambito di produzione o a una tecnologia specifica, dalla fotografia al video, dal cinema al teatro. Significativamente, il primo momento che ci ha visto uniti in un lavoro collettivo e che ha segnato l'inizio di tutto quello che è stato Studio Azzurro è stata una produzione cinematografica, *Facce di Festa*: solo dopo sono arrivate le prime videoambientazioni e le installazioni interattive. Volendo individuare un comune denominatore delle nostre esperienze, il video è stato forse l'elemento che ha dato la possibilità allo Studio di intraprendere una ricerca che connettesse le diverse discipline ed è stato lo strumento principale con cui abbiamo lavorato. Perciò diciamo che non vi è stata questa grande attenzione all'approccio all'analogico prima o al digitale poi ma più all'individuare un linguaggio che ci permettesse di sviluppare le nostre idee. Per noi, per altro, il video non è stato solo uno strumento per produrre arte ma anche per comprendere e metterci in relazione con il panorama artistico contemporaneo; lungo tutto il corso della

nostra attività abbiamo prodotto numerosi documentari sul mondo dell'arte e del design²⁰².

Eppure in qualche modo, se pensiamo a installazioni come Tavoli o Coro, la presenza di elementi che funzionino come dei sensori ha significato un importante progresso. Senza intervenire sulla natura dell'immagine in movimento o modificare le istanze narrative, questi strumenti, discretamente disposti, hanno permesso di coinvolgere il pubblico in modalità sempre più interattive e naturali.

Sì, questo è avvenuto gradualmente. Nei primi progetti degli anni '80, che precedono l'esperienza degli Ambienti Sensibili, i videoambienti prevedevano già una forte partecipazione del pubblico. Mettere in relazione immagini, suoni e soprattutto lo spazio in cui veniva inserito il progetto, dava origine a esperienze estremamente coinvolgenti. Pensando al *Nuotatore*, il pubblico arrivava in gondola nello spazio di Palazzo Fortuny, saliva delle scale, scendeva le due scalinate di una vera e propria piscina, con luci azzurre e poi si trovava a seguire le gesta di questo personaggio che nuotando attraversava i ventiquattro monitor. Già in questa prima fase vi era una forte intenzione di coinvolgere lo spettatore, che per osservare i frammenti, si muoveva nello spazio. Poi vi è stata un'evoluzione, la possibilità di utilizzare una tecnologia che ti dà la possibilità di interagire con immagini e suoni, che ha costituito un passo successivo. Tuttavia, fin dall'inizio vi è stata una componente di interattività, di movimento e modifica dello

²⁰² Della vasta raccolta di materiali videodocumentari dedicati a personalità del mondo dell'arte e del design si ricordano *GMM, Giovanotti Mondani Meccanici* (1984), *Achille Castiglioni a Vienna* (1984), *Michelangelo Pistoletto a Forte Belvedere* (1984), *Andy Warhol a Milano* (1988), *Nuovo Teatro Italiano, Esperienze delle avanguardie dal 1975 al 1988* (1988) e dal 1990 in poi quelli prodotti in collaborazione con la Fondazione Mudima di Milano: *Wolf Vostell* (1990), *Yoko Ono* (1990), *Fluxus* (1990) *Rainer Witterborn* (1991), *Ben Vautier* (1991), *Daniel Spoerri* (1991), *Nam June Paik* (1991), *Milan Knizak* (1991), *Allan Kaprow* (1991), *Arman* (1991), *Mauro Staccioli* (1992), *Ben Patterson* (1992), *Phil Corner* (1993) *Imai* (1993), *Takako Kaito* (1993), *Joe Jonas* (1993), *Joseph Beuys* (1993), *Arturo Schwarz* (1995), *Giuliano Mauri* (1996), *Hiroshi Teshigahara* (1997). In occasione del palinsesto "Vapore d'Estate – 2020", per un periodo limitato, parte di questi videodocumenti sono stati consultabili in streaming sul sito del gruppo; la loro visione ha favorito una riflessione su come il documentario sia stato per Studio Azzurro al contempo uno strumento di divulgazione delle esperienze artistiche contemporanee e di riflessione sulla propria. L'elaborazione di questi prodotti rappresenta un'operazione propriamente artistica; essi seguono tanto nella costruzione del racconto quanto nelle suggestioni visive un'impostazione che è riconoscibile nelle opere stesse del gruppo. Così, come opere che illustrano i percorsi e contributi di altri autori, i documentari costituiscono un format in cui Studio Azzurro esplicita i propri riferimenti culturali e artistici.

spazio. Queste possibilità si sono aggiornate ma hanno mantenuto le loro intenzioni espressive e contenutistiche originarie.

Nell'elaborare questa modalità di esperire il prodotto artistico, quali sono stati i vostri principali riferimenti?

La mia formazione è avvenuta negli anni '60 all'interno di un importante studio fotografico, quello di Aldo Ballo, a contatto con personalità di rilievo del mondo del design e dell'architettura italiana come Castiglioni, Zanuso, Magistretti, Gae Aulenti, che ho conosciuto personalmente²⁰³. Questa esperienza ha avuto una forte influenza per quel che riguarda lo sviluppo della parte visiva della produzione dello Studio, dalla fotografia alle luci. Paolo e Leonardo avevano invece un'esperienza diversa, per la loro provenienza dall'Accademia di Brera. Durante il nostro percorso vi sono poi state un'infinità di occasioni in cui abbiamo avuto modo di confrontarci con artisti, musicisti, direttori teatrali, intrattenendo con loro scambi. La reciprocità di questi scambi, in particolare di quello con il mondo del teatro, è evidente già nel nostro primo lavoro, *Prologo* che, isolato dal contesto teatrale, ha una matrice propriamente installativa, con monitor che, scorrendo su binari, si compongono e scompongono. Sull'opera ha avuto un forte impatto la conoscenza e l'amicizia con Giorgio Barberio Corsetti²⁰⁴. In quegli anni il teatro di ricerca italiano aveva una presenza a livello internazionale molto significativa con *La Gaia Scienza* a Roma, *Falso Movimento* di Mario Martone a Napoli²⁰⁵, i *Magazzini Criminali*

²⁰³ Le circostanze di questi rapporti sono state recentemente approfondite da Fabio Cirifino alla presenza di Luciano Galimberti, presidente dell'ADI, e Claudio Palvarini, referente del Circuito Lombardo Musei Design, in occasione del talk conclusivo di "Luoghi del design", rassegna video dei documentari prodotti da Studio Azzurro su personalità del mondo del design italiano presentata il 19 e 20 marzo 2022 presso gli spazi dell'ADI Design Museum di Milano.

²⁰⁴ Giorgio Barberio Corsetti (Roma, 1951) regista teatrale e drammaturgo, nel 1976 fonda con Marco Solari e Alessandra Vanzi *La Gaia Scienza*, scioltasi nel 1984. Al fianco di Studio Azzurro sperimenta un nuovo linguaggio teatrale caratterizzato dall'integrazione di proiezione di video come parte integrante della costruzione drammaturgica. Da questa ricerca si sviluppa la trilogia *Prologo a Diario segreto contraffatto*, *Correva come un lungo segno bianco* e *La camera astratta*, vincitrice del Premio UBU per il videoteatro.

²⁰⁵ Mario Martone (Napoli, 1959) regista teatrale e cinematografico, fonda nel 1977 a Napoli la compagnia *Nobili di Rosa*, dal 1979 rinominata *Falso Movimento*. Nel 1986 il gruppo si fonde con il Teatro dei Mutamenti di Antonio Neiviller e il Teatro Studio di Caserta di Toni Servillo dando origine a Teatri Uniti <http://www.teatriuniti.it>. Cfr. ROBERTO DE GAETANO, *Mario Martone*, Roma, Donzelli Editore, 2014; MARIA ARENA, *Falso movimento. Laboratorio audiovisivo tra analogico e digitale*, Acireale (CT), Bonanno, 2021.

con Sandro Lombardi e Federico Tiezzi a Firenze²⁰⁶, l'Associazione Sosta Palmizi a Torino²⁰⁷. Nel teatro vi era una spinta di forte sperimentazione che abbandonava la parola e sviluppava dei racconti attraverso la gestualità e i movimenti del corpo. Ci siamo inseriti in modo consistente in questo filone di ricerca, con risultati rilevanti. Altre personalità di riferimento sono state quelle di Piero Milesi²⁰⁸ e Moni Ovadia²⁰⁹. Questo per quello che riguarda alcuni dei principali scambi iniziali. È stata poi essenziale la vicinanza ad altre esperienze culturali nel contesto milanese e internazionale come quella di Gianni Sassi²¹⁰, con cui abbiamo collaborato per Milano Poesia. Con lui siamo entrati in un mondo, quello della poesia appunto, che ci ha aperto nuove possibilità. Abbiamo poi lavorato con la Fondazione Mudima e con Gino di Maggio²¹¹. Un altro riferimento imprescindibile è

²⁰⁶ Compagnia teatrale della Postavanguardia italiana, Magazzini Criminali, già Il Carrozzone, è fondata nei primi Settanta da Federico Tiezzi (Lucignano, 1951) e Sandro Lombardi (Poppi, 1951). La produzione del gruppo è segnata dalla contaminazione con le arti visive e dai rapporti con artisti quali Dan Flavin, Andy Warhol, Vito Acconci, Alighiero Boetti e lo stesso Studio Azzurro. Cfr. FRANCO QUADRI, *L'avanguardia teatrale in Italia (Materiali 1960-1976)*, Torino, Einaudi, 1977; GIUSEPPE BARTOLUCCI, *Teatro italiano: Postavanguardia*, Salerno, 10/17 Edizioni, 1983; STEFANIA CHINZARI, PAOLO RUFFINI, *Nuova scena Italiana*, Roma, Castelvecchi, 2000; ENRICO GIRARDI, *Il teatro musicale italiano oggi: la generazione della post-avanguardia*, Torino, Paravia, 2000.

²⁰⁷ Sosta Palmizi è una compagnia di danza contemporanea diretta da Raffaella Giordano e Giorgio Rossi, fondata nel 1984 a Venezia e poi rilocata negli anni Novanta a Torino prima e Cortona poi. Cfr. GABRIELLA GIANNACHI, NICK KAYE, *Staging the Post-avant-garde. Italian Experimental Performance After 1970*, Berna, Peter Lang, 2002; AMBRA SENATORE, *La danza d'autore. Vent'anni di danza contemporanea in Italia*, Milano, UTET, 2007; JOSÉ SASPORTES, *Storia della danza italiana dalle origini ai giorni nostri*, Torino, EDT, 2011.

²⁰⁸ Piero Milesi (Milano, 1953 - Levanto, 2011) è stato un musicista e compositore, dal 1977 attivo nel Gruppo Folk Internazionale di Moni Ovadia. Dal 1984 collabora intensamente con Studio Azzurro per cui compone le colonne sonore *The Nuclear Observatory Of Mr. Nanof* e *Camera astratta*. Cura poi gli arrangiamenti di *Anime Salve*, ultima opera di Fabrizio De André, per il quale aveva già eseguito le orchestrazioni di *Le nuvole*. Cfr. FRANCO FABBRI, *Il suono in cui viviamo. Saggi sulla popular music*, Milano, Il saggiatore, 2008; GOFFREDO PLASTINO, *La musica folk. Storie, protagonisti e documenti del revival in Italia*, Milano, Il saggiatore, 2016.

²⁰⁹ Personalità poliedrica, Moni Ovadia (Plovdiv, 1946) ha unito le sue esperienze di attore e musicista nella proposta di un teatro musicale. Di origine bulgara, nel 1972 fonda il Gruppo Folk Internazionale, dedicato allo studio della musica tradizionale di vari paesi, in particolare dell'area balcanica. Nel 1990 realizza con Studio Azzurro lo spettacolo teatrale multimediale *Delfi*, ispirato all'omonimo testo poetico di Ghiannis Ritsos, con musiche di Piero Milesi. Cfr. PAOLO PUPPA, *La scena di Moni Ovadia*, in "Belfagor" 64 (2009), n. 3, pp. 315-322; PAOLA BERTOLONE, *Moni Blues. Il teatro di Moni Ovadia*, Roma, Universitalia, 2012; GIULIA RANDONE, *Il Teatro Di Moni Ovadia*, in "Mimesis Journal" 2 (2013), n. 1, pp. 168-172.

²¹⁰ Gianni Sassi (Varese, 1938 - Milano, 1993) è stato un produttore discografico e fotografo italiano. Nella seconda metà degli anni Sessanta si avvicina alle esperienze del movimento Fluxus, nel confronto delle quali matura l'ideale di una progettualità fortemente interdisciplinare tra musica, arti visive, poesia, grafica pubblicitaria, produzioni musicali e teatrali. Cfr. MAURIZIO MARINO, *Gianni Sassi: fuori di testa. L'uomo che inventò il marketing culturale*, Roma, Castelvecchi, 2013; SERGIO ALBERGONI, GINO DI MAGGIO, FABIO SIMION, *Gianni Sassi. Uno di noi*, Milano, Edizioni Mudima, 2015; LUCA POLLINI, *Gianni Sassi, il provocatore. Cultura d'avanguardia a tempo di rock*, Roma, Tempesta Editore, 2019.

²¹¹ Gino di Maggio (Milano, 1940) artista visivo e critico, da vita nel 1989 alla Fondazione Mudima Per l'Arte Contemporanea allo scopo di promuovere e sostenere «le esperienze internazionali nel settore dell'arte visiva, della musica e della letteratura contemporanea» <http://www.mudima.net/la-fondazione/>.

stato quello alle ricerche interdisciplinari dell'area Fluxus²¹² in cui performance, letteratura, danza, musica e arti visive convergono; dai loro esempi abbiamo tratto un'idea dello scorrere che non è solo quella del tempo, dell'immagine video o di un passo di danza ma anche un confluire sinergico di pensieri e memorie. Nel contesto cinematografico, invece, uno dei punti fermi è stato il confronto con Tarkovskij, al quale abbiamo dedicato un omaggio con lo spettacolo teatrale *Il fuoco, l'acqua, l'ombra*²¹³. Poi tutto quello che è stato l'ambito della pura sperimentazione video, realizzata in Italia e all'estero a partire dagli anni Cinquanta, da Bill Viola²¹⁴ a Fabrizio Plessi²¹⁵, l'abbiamo vissuta come un parallelo alla nostra produzione.

Le opere di Studio Azzurro hanno poi avuto una significativa presenza in esposizioni internazionali, tra cui si ricordano documenta 8 e gli EXPO di Hannover e Shanghai, a cui avete partecipato rispettivamente con La camera astratta, Il Bosco, Sensitive City.

Abbiamo avuto diverse occasioni di esporre le nostre opere a livello internazionale, in particolare nel periodo tra gli anni Novanta e Duemila. In Italia si era esaurito progressivamente l'interesse per il video, forse anche per la difficoltà da parte di curatori e critici di accogliere esperienze come la nostra che, in qualche modo, non si incasellavano in un ambito di produzione definito. E lo capisco, non eravamo e forse non

²¹² Fluxus è stata una comunità internazionale e interdisciplinare di artisti, compositori, designer e poeti che a partire dagli anni Sessanta ha intensificato la considerazione del processo artistico come esperienza non secondaria rispetto al prodotto finito. Tra i suoi principali esponenti vi erano Allan Kaprow, Joseph Beuys, John Cage, Nam June Paik, Daniel Spoerri, Wolf Vostell. Cfr. MARCO MENEGUZZO, *Fluxus un'antologia di operazioni casuali*, Genova, Edizioni Chisel, 1987; THOMAS KELLEIN, JON HENDRICKS, *Fluxus*, London, Thames & Hudson, 1995; OWEN SMITH, *Avant-Gardism and the Fluxus Project*, in "Performance Research" 7 (2002), n. 3, pp. 3-12; FABRIZIO GARGHETTI, *50 anni Fluxus, 1962-2012*, Milano, Edizioni Mudima, 2012.

²¹³La matrice metafisica delle ambientazioni di film come *Solaris* (1972), *Stalker* (1979) e *Nostalghia* (1983) è all'origine dell'interesse che Studio Azzurro matura per Andrej Tarkovskij (Zavraž'e, 1932 - Parigi, 1986) regista e sceneggiatore sovietico. In suo omaggio è realizzato lo spettacolo multimediale di danza e video *Il fuoco, l'acqua, l'ombra*. Presentato per la prima volta nel 1998 alla KAH, Kunst und Ausstellungshalle di Bonn, è ispirato alla rappresentazione della natura nei film di Tarkovskij <http://www.studioazzurro.com/opere/il-fuoco-lacqua-lombra/>.

²¹⁴ Bill Viola (New York, 1951), tra le personalità più significative della Video Arte, è stato un riferimento centrale per Studio Azzurro come rileva il saggio di ANDREINA DI BRINO, *L'Io, le Cose, L'Azzurro, il Viola* in DE GAETANO, a cura di, *Mutazioni elettroniche ... cit.*, pp. 73-76.

²¹⁵ Il rapporto con l'artista Fabrizio Plessi (Reggio Emilia, 1940) è forse tra i più problematici da indagare per la memoria di un confronto-scontro circa la paternità di alcune opere che abbiano per soggetto l'elemento acqua.

siamo ancora facilmente catalogabili rispetto ai prodotti che tradizionalmente abitano musei e gallerie, ma anche nel teatro e nel cinema. Tuttora la nostra definizione come Studio non è chiarissima. Come assenza di confini disciplinari, questa assenza di definizioni è però stata per noi un punto di forza anche se, per statuto, il nostro sarebbe uno studio di ricerca e sperimentazione con le nuove tecnologie.

Tornando agli esiti recenti di alcune ricerche sulle nuove tecnologie si nota che nell'opera di Studio Azzurro vi è un grande aggiornamento che fa muovere da dimensioni diverse, dall'ambiente museale a quelli di cinema e teatro, comunque strettamente legati a luoghi e oggetti di presenza effettiva. È in corso ormai da alcuni decenni un'intensa sperimentazione che ha esteso la possibilità di rilocalizzare questi stessi luoghi espositivo-performativi nel cyberspazio, sia esso quello di un CD-Rom o della Virtual Reality, trascendendo la presenza fisica del loro contenuto nello spazio reale. Tuttavia, nella presente prospettiva di ricerca si riconosce ancora una centralità della presenza fisica dello spettatore che interagisce in una dimensione da cui, indipendentemente dal progresso tecnologico, non potrà mai svincolare la sua esistenza. Così, osservando le opere dello Studio si coglie la centralità che conserva l'habitat come contesto umano non di semplice immersione sensoriale ed estetica ma di vita, di apprendimento e relazione con l'altro. Ne sono espressione compiuta tanto gli Ambienti Sensibili quanto i Musei di Narrazione con cui si illustrano memorie, identità e territori. Riteniamo che riflettere su queste tematiche possa favorire non solo un approfondimento sui risultati già ottenuti da Studio Azzurro ma anche un riferimento per la produzione di contenuti artistici futuri.

È per noi ancora faticoso immaginare strumenti che attraverso le tecnologie virtuali possano restituire le modalità di interazione e i contenuti che sono propri della nostra poetica. Isolando dal contesto reale, spesso le protesi virtualizzanti generano problemi di stabilità col tuo corpo e anche il modo in cui trasmettono i contenuti ancora non ci soddisfa. Sembra talvolta che nel concepire queste esperienze, tutto ciò che c'è stato prima non sia preso in considerazione; non parlo necessariamente di noi ma di tutte quelle spinte che hanno formato la cultura visuale contemporanea e che sono state per noi

fondamentali. Attingere nuovamente alle esperienze e narrazioni precedenti sarebbe utile per realizzare prodotti efficaci.

All'interno delle installazioni la narrazione è un elemento centrale ma, in linea con le intenzioni dello Studio, non proviene mai da una singola voce ma è un'operazione corale e condivisa.

Lo sviluppo delle opere, sia attraverso *media* digitali, analogici o addirittura basati su un'alterazione chimica delle immagini, ha come finalità ultima il raccontare qualcosa. Dal '71 in poi, quando io, Paolo e Leonardo ci siamo conosciuti, la nostra esperienza si è legata a un'urgenza espressiva e comunicativa. Da quel momento è cominciata la nostra storia che si è concretizzata nelle modalità che sono note e che si comprende attraverso una puntuale considerazione di quello che è stato l'apporto di tutta una serie di influenze e contatti. È stato un processo di bottega, come messo in luce già nel 1983 in occasione del primo workshop del gruppo a Palazzo Fortuny, "Nuove tendenze italiane nella creazione dell'immagine". La prospettiva di un'elaborazione corale ha dato frutti non solo nell'ambito di Studio Azzurro ma ha favorito anche lo sviluppo di realtà autonome che, a partire da una prima esperienza nello Studio hanno poi portato avanti individualmente i propri progetti²¹⁶. Nello spirito di questa tendenza a essere un laboratorio aperto, con una forte vocazione artigiana, abbiamo avviato in collaborazione con la Scuola del Design degli Interni del Politecnico di Milano il ciclo di workshop "Bottega Studio Azzurro"²¹⁷. Pensando alla realizzazione di una mostra che possa raccontare le innumerevoli collaborazioni che ci hanno accompagnato insieme a Francesca Telli, docente e performer, e a centocinquanta studenti abbiamo realizzato delle maquette in scala 1:10 di alcune opere selezionate, corredate di progetti espositivi e grafici. Questa esperienza conferma le intenzioni di ricerca continua e intergenerazionale che caratterizza, fin dalle sue origini, la nostra produzione.

²¹⁶ Tra queste si ricordano i gruppi CamerAnebbia, N03, Karmachina ma anche le singole esperienze di Giuseppe Baresi, Luca Scarzella, Elisa Giardina Papa e Davide Sgalippa.

²¹⁷ Gli esiti della ricerca sono stati presentati per la prima volta il 19 giugno 2021 nella sede di Triennale Milano durante un incontro a cura di Studio Azzurro e Francesca Telli, docente del Politecnico di Milano.

2.6 Conversazione con Daniele De Palma

Il precedente confronto con Fabio Cirifino si è chiuso con una riflessione sull'importanza degli apporti di studenti, artigiani, tecnici e altre figure che nel corso degli anni si sono avvicinate Studio Azzurro come a una bottega in cui formarsi e fornire il proprio contributo al progetto originario. Tra queste personalità si riconosce quella di Daniele De Palma, responsabile degli aspetti tecnico-allestitivi della produzione del gruppo. Inizierei la nostra conversazione chiedendole di presentare il suo contributo all'interno della bottega Studio Azzurro.

Sono entrato a far parte della bottega Studio Azzurro nel 2003; da allora mi sono occupato di vari aspetti per poi concentrarmi prevalentemente su quelli tecnici e allestitivi. È per me un lavoro molto stimolante per la sinergia e le contaminazioni con cui, nella fase ideativa, confluiscono i pensieri e le esperienze dei vari membri del gruppo. In questi anni abbiamo sperimentato diverse soluzioni utili a sviluppare le diverse proposte progettuali, cercando sempre di non rincorrere la tecnologia ma di trattarla come uno strumento che permetta di esprimere al meglio i contenuti che vogliamo raccontare. La tecnologia ha uno sviluppo rapidissimo che procede con salti evolutivi notevoli. Si tratta di una materia complessa non solo per quel che concerne l'aggiornamento degli strumenti ma anche per la loro conservazione, tema con cui ci stiamo confrontando ormai da diverso tempo. Il nostro approccio segue il principio per cui la tecnologia è sempre al servizio di un'idea e mai il contrario. Accanto all'idea, un altro elemento fondamentale nel concepire ciascun progetto si individua nella relazione spazio-forma. Lo spazio che ospita il progetto è funzionale al racconto stesso. Spesso ci troviamo ad avere a che fare con luoghi fortemente evocativi; le installazioni e i percorsi espositivi che si trovano al loro interno non sono mai in competizione con lo spazio ma, al contrario, dialogano con esso. L'obiettivo che ci poniamo come gruppo è quello di ambientare le installazioni creando una relazione tra il luogo e la narrazione.

Tra questi luoghi ricordiamo, ad esempio, l'ex-ospedale psichiatrico di Santa Maria della Pietà a Roma, entro le cui mura è ospitato il Museo Laboratorio della Mente²¹⁸. Quali sono gli elementi chiave di questo progetto?

Progettare un percorso museale all'interno di un luogo di tale potenza emotiva ha richiesto una particolare attenzione non soltanto agli elementi architettonici della struttura, come di norma avviene, ma anche al delicato portato delle memorie che esso racchiude. All'interno dell'allestimento, ultimato nel 2008, sono state adottate molteplici soluzioni installative, scelte in funzione dei contenuti che ciascuna sezione propone. A prevalere in questo caso è il linguaggio della proiezione che consente all'immagine di confrontarsi con una dimensione materiale preesistente senza celarla o annullarla completamente. Superfici e oggetti divengono così i supporti delle storie di cui, con la loro presenza fisica, sono stati testimoni. Nel museo sono poi presenti schermi olografici trasparenti come quello che riprende i graffiti incisi alle pareti dell'edificio da alcuni degli internati. Un'altra componente tecnologica che caratterizza diversi altri nostri progetti è quella dei sensori di prossimità, in questo caso utilizzati per far abbattere al passaggio del visitatore corpi di folli sul muro-schermo²¹⁹.

Per quanto riguarda gli aspetti sonori, abbiamo sperimentato la tecnologia audio delle casse acustiche a propagazione ossea che, attraverso particolari frequenze, trasmettono il suono per mezzo del solo contatto con le nostre ossa. Portando le mani alle orecchie e poggiando i gomiti sulla superficie di una postazione dotata di queste casse è possibile ascoltare alcune testimonianze dell'esperienza di internamento nella struttura sanitaria senza che il suono si propaghi in altre dimensioni. La postura che il visitatore deve assumere per poter ascoltare la traccia audio non è casuale ma riprende la gestualità

²¹⁸ Attualmente chiuso per lavori di restauro e aggiornamento, il museo è stato inaugurato nel 2008 negli spazi del Padiglione 6 dell'ex Comprensorio Santa Maria della Pietà di Roma. Il percorso multimediale esplora il delicato tema del disagio psichico e della vita all'interno degli istituti di igiene mentale. L'esperienza di confino è simulata nell'elemento centrale del percorso, una parete trasparente e narrante che restituisce allo spettatore la sensazione di essere «al di qua o al di là di un ambiente, al di fuori o dentro una condizione, interpretando efficacemente l'invito di Franco Basaglia a entrare fuori e uscire dentro» CIRIFINO, PAPA, ROSA, *Studio Azzurro. Musei di narrazione ... cit.*, p. 132.

²¹⁹ L'ideazione di questa sezione è frutto di un riadattamento dell'installazione interattiva *Dove va tutta 'sta gente?* presentata nel 2000 al Vision Ruh di Dortmund.

propria di alcuni disagi mentali. Più ancora che ascoltata, la storia mette nelle condizioni di essere vissuta. Una diversa esperienza di ascolto è presentata nell'ultima tappa del percorso, *La fabbrica del cambiamento*, che riprende il format dei *Portatori di storie*, ciclo iniziato nel 2008 con *Sensible Map* in seguito a un workshop a Casablanca²²⁰. Su superfici che cambiano a seconda delle ambientazioni e dei temi si vedono figure virtuali che abitano lo spazio e, interpellate dal tocco del visitatore, narrano una storia. In queste installazioni vi è un rapporto diretto tra l'osservatore e il personaggio rappresentato a grandezza naturale, che conserva le memorie del luogo. Anche nel caso della ripresa di un format, le tecnologie sono aggiornate sulla base dei contenuti e delle esigenze espositive che ciascuna ambientazione richiede.

Nella produzione di Studio Azzurro si osserva una grande attenzione alla dimensione umana, sia per quanto concerne le modalità di interazione con gli strumenti digitali sia per la scelta delle tematiche, spesso legate a questioni di rilievo politico e sociale.

Dopo aver realizzato un'installazione è per noi fondamentale osservare il modo in cui le persone interagiscono e si avvicinano a essa. Nata come esperienza di persone legate da un rapporto di amicizia, lo stesso Studio si fonda su presupposti di vicinanza umana, arricchiti poi nel tempo dalle numerose collaborazioni. La pluralità di visioni e sensibilità è un elemento essenziale per la gestione di una complessità che è insita nelle tematiche che abbiamo affrontato con opere quali *Periferie al centro*, *Meditazioni Mediterraneo*, *Miracolo a Milano*. Un progetto in cui questa complessità è particolarmente evidente è la mostra "Fare gli Italiani" tenutasi nel 2011 presso le Officine Grandi Riparazioni di Torino in occasione del 150° anniversario dell'Unità d'Italia. Il percorso espositivo esplora i processi di costruzione identitaria degli Italiani attraverso isole tematiche dedicate a fenomeni culturali ed episodi di storia nazionale quali l'esperienza delle due guerre, la diffusione dei mezzi di comunicazione di massa, istruzione e alfabetizzazione,

²²⁰ Ambiente sensibile ideato nel 2018 in occasione del workshop "Interaction #3", *Sensible Map* presenta, proiettate in scala reale, alcune figure di passaggio che, interpellate dal visitatore, si fermano e rispondono con un racconto, un ricordo o un canto; all'allontanarsi del visitatore, queste si dileguano nel paesaggio dai colori ed edifici tipicamente marocchini.

i fenomeni migratori, l'evoluzione del mondo del lavoro, l'emergere della criminalità organizzata, il ruolo delle arti. Dal punto di vista tecnologico sono stati sviluppati diversi sistemi che hanno richiesto un'ampia scrittura di software, appositamente cuciti su ciascuna installazione. Per ciascuna di esse è stato fondamentale il contributo di esperti del settore che all'interno di un apposito comitato scientifico hanno vagliato la selezione di tutti i materiali proposti, dalle immagini storiche alle documentazioni d'archivio. Un lavoro di ricerca documentale simile è avvenuto anche per la recente creazione del Museo Fellini a Rimini che si sviluppa nelle sedi del Castello malatestiano e del Cinema Fulgor. Nel primo spazio è raccontato l'aspetto più emozionale ed evocativo del mondo felliniano attraverso sale che ricordano dei set cinematografici con installazioni dedicate alla vita e alle produzioni del regista. Negli spazi retrostanti del Cinema Fulgor è invece ospitata la sezione documentaria con una postazione-portale che consente di accedere a una selezione di moviole analogiche digitalizzate di alcuni iconici film felliniani e altri documenti che il visitatore può montare e riporre in degli armadi-archivio. Un aspetto significativo di questa installazione è la sua aggiornabilità; si tratta di un archivio vivo che negli anni potrà essere implementato con nuovi materiali. Questa possibilità si lega anche alla volontà di dotare il museo di strumenti che, in un mondo in cui il tempo reale è lo standard assoluto, non cessino mai di evolvere i loro contenuti e di conseguenza non esauriscano l'interesse del visitatore a frequentarlo.

Tornando agli esempi relativi a mostre e installazioni dal portato non solo documentario ma anche sociale e politico cito una mostra recente che fa parte di un percorso più ampio, *Meditazioni Mediterraneo*, ideato nei primi anni 2000 e presentato per la prima volta al Castel Sant'Elmo di Napoli. La ricerca coltiva l'idea di un'identità comune e condivisa tra i Paesi che si affacciano al *Mare Nostrum*, indagata attraverso elementi che evidenziano la profonda similitudine di tradizioni, gestualità, odori, suoni e paesaggi a scapito di quelli divisivi messi in luce da altre voci. Nella sua ultima versione, esposta a Monopoli presso lo spazio Think Tank nel 2021, l'ambiente sensibile è stato incrementato con *Il confine dei corpi*, un tappeto interattivo dedicato al tema del movimento dei popoli. Sulla superficie di questo nuovo elemento è proiettata una mappa geografica del Mediterraneo i cui confini vengono a definirsi attraverso il movimento di

corpi distesi che, divincolandosi, emergono faticosamente da una creta fangosa. L'immagine richiama metaforicamente l'inesattezza degli antichi portolani ma anche la difficoltà dei viaggi intercontinentali. All'interno dello spazio espositivo vi era poi *Il colore dei gesti*, installazione visiva e sonora che raccoglie una sinfonia di gesti e rumori prodotti da artigiani nell'atto di cesellare, plasmare, tessere, fondere, accordare strumenti; ripresi con un primo piano delle mani che mitiga e confonde la nazionalità dei loro esecutori, questi gesti sono proiettati su sei schermi affiancati a semicerchio. Il terzo elemento proprio della produzione originaria delle *Meditazioni* era poi *Sette Cavalletti*, videoinstallazione con suggestioni di luoghi in Italia, Grecia, Libia, Marocco, Francia, Spagna e Siria; significativamente, i paesaggi di quest'ultimo Paese mostrano una costa segnata da edifici che nel susseguirsi dei conflitti sono andati distrutti. Attraverso le installazioni sopradescritte, simili alle tappe di un viaggio, è stato riproposto in termini concettuali tutto il precedente percorso di ricerca sul Mediterraneo.

Dagli esempi citati emerge come la narrazione possa declinarsi in molteplici forme, dal dialogo a tu per tu simulato dai Portatori di Storie all'assemblaggio documentario, alle suggestioni di memorie e paesaggi.

In questo aspetto, ancora una volta, la fase progettuale e di condivisione delle idee è essenziale nella scelta delle modalità in cui orientare il racconto. Il confronto continuo è ciò che muove la creazione di quello che per noi è un organismo vivente, alimentato da diverse competenze e integrato in ogni sua parte da più apporti.

Alla luce della centralità di questi scambi, ripropongo quanto domandato a Fabio Cirifino, chiedendole quali siano stati i riferimenti per maturare la consapevolezza con la quale ha curato i progetti tecnico allestitivi di Studio Azzurro.

Alcuni riferimenti imprescindibili nella maturazione del mio percorso sono stati quelli a Nam June Paik, Bill Viola, William Kentridge; in particolare di Viola mi colpisce la notevole competenza tecnica con cui ha saputo sviluppare le sue installazioni. Di

recente ho trovato inoltre particolarmente stimolante l'opera di Marinella Pirelli²²¹ che ho riscoperto attraverso un'installazione esposta nel percorso della mostra "Il video rende felici. Videoarte in Italia" a cura di Valentina Valentini, attualmente in corso presso le sedi di Palazzo delle Esposizioni e della Galleria d'Arte Moderna a Roma. *Film Ambiente* può essere propriamente considerato un ambiente immersivo di cui, pur essendo un'opera del 1968, colpisce l'estrema contemporaneità. Ciò mi ha fatto riflettere su come ignorare o dimenticare simili opere porti poi ad accogliere come innovativi prodotti contemporanei che in realtà riprendono risultati già raggiunti. Ciononostante, ritengo sia comunque importante avere una buona conoscenza di quanto avviene nella ricerca contemporanea. Attualmente una delle vie più frequentate è quella della Realtà Virtuale e Aumentata. Credo molto nelle applicazioni della seconda che, senza trasferire l'esperienza in una dimensione fisico-percettiva altra, aggiunge dei contenuti potenzialmente illimitati a quella a cui siamo abituati. Non escludo in futuro ci occuperemo come gruppo di approfondire queste possibilità. Un'occasione per farlo potrebbe darsi con la mostra "Bottega Studio Azzurro"²²² immaginata come un'esposizione di maquette in scala 1:10 di alcune installazioni selezionate che hanno segnato la storia di Studio Azzurro; attraverso la realtà aumentata, a queste potrebbero aggiungersi ricostruzioni delle ambientazioni originali e altri materiali che illustrino la loro genesi, sintesi di intense collaborazioni e sperimentazioni.

²²¹ Marina Pirelli (Verona, 1925 – Varese, 2009); per un profilo completo della produzione dell'artista cfr. ROBERTO BORGHI, PHILIPPE DAVERIO, FRANCESCO POLI, a cura di, *Marinella Pirelli, Autoritratto*, Milano, Nicolini Editore, 2004

²²² In fase di elaborazione, la mostra è programmata per la sede di Palazzo Fortuny.

Elenco delle illustrazioni

1. Studio Azzurro, *La Pozzanghera*, installazione multimediale, Palazzo Arengario, Monza, 2006 (Fonte dell'immagine: <http://www.studioazzurro.com/opere/la-pozzanghera/>)
2. Potion Design, *The World That Was*, installazione interattiva *touch table* allestita presso il Museum of the Holocaust, Los Angeles, 2010 (Fonte dell'immagine: <http://www.potiondesign.com/project/la-museum-holocaust/>)
3. Chris O'Shea, *Constable*, installazioni interattive con sensori di prossimità e *touch screen*. Allestite in occasione della mostra "Constable: The Great Landscapes" presso la Tate Britain, Londra, 2006 (Fonte dell'immagine: <http://www.chrisoshea.org/constable/>)
4. Maurice Benayoun, dispositivo museografico, *Museall*, 2012 (Fonte dell'immagine: <http://benayoun.com/moben/2012/07/22/museall/>)
5. CamerAnebbia, *Icone Sovietiche*, videoproiezioni immersive e installazioni touch screen. Allestite in occasione della mostra "Grisha Bruskin. Icone sovietiche" presso Gallerie d'Italia, Vicenza, 2017 (Fonte dell'immagine: sequenza da http://vimeo.com/241316258?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=34530963)
6. Lauren Lee McCarthy, *Someone*, installazione con tavoli e postazioni computer, esposta alla 205 Hudson Gallery, New York, 2020 (Fonte dell'immagine: <http://lauren-mccarthy.com/SOMEONE>)
7. Sommerer e Mignonneau, *Mobile Feelings*, Linz – Parigi, 2003 (Fonte dell'immagine: http://dam.org/museum/artists_ui/artists/sommerer-mignonneau/mobile-feelings-i-ii/)
8. Marnix de Nijs, *15 Minutes of Biometric Fame*, installazione con dispositivi di riconoscimento biometrico. Esposta al DEAF, Dutch Electronic Art Festival, Rotterdam, 2011 (Fonte dell'immagine: <http://www.digitalartarchive.at/database/general/work/15-minutes-of-biometric-fame-1.html>)
9. Dettaglio della seconda sala della Galleria Nord con installazioni di Elmgreen & Dragset nell'ambito della mostra *Useless Bodies?* presso Fondazione Prada, Milano, 2022 (Fonte dell'immagine: fotografia di Alessia Fresi)

10. Simon Biggs, *Dark Matter*, installazione immersiva, 2016 (Fonte dell'immagine: <http://www.digitalartarchive.at/database/general/work/dark-matter-1.html>)
11. Myron Turner, *Autobiography*, installazione multimediale. Esposta in occasione della personale dell'artista "Autobiography" presso la Winnipeg Art Gallery, Winnipeg, 1996 (Fonte dell'immagine: <http://www.digitalartarchive.at/database/general/work/autobiography.html>)
12. Meris Angioletti, *Stanzas*, audiofilm a 6 canali. Esposta alla 54a Esposizione Internazionale d'Arte alla Biennale, Venezia, 2011 (Fonte dell'immagine: <http://www.artribune.com/tribnews/2011/05/ma-dove-lo-trovate-voi-un-sito-che-vi-fa-vedere-tutto-larsenale-della-biennale-martedi-sera/attachment/3meris-angioletti-stanzas-2011-audiofilm-5-1-ch-italiano-e-inglese-2230-fari-teatrali-gelatine-colorate-dimensioni-variabili-2/>)
13. Eduardo Kac, *Outrossim*, installazione con *QR code* anamorfico. Esposta in occasione della mostra "Poesia Digital: 1982-1999" presso lo spazio Oi Panema!, Rio de Janeiro, 2014 (Fonte dell'immagine: <http://www.fondazionebonotto.org/it/collection/poetry/kaceduardo/11069.html>)
14. Giacomo Verde, *Inconsapevoli macchine poetiche*, installazione multimediale. Esposta in occasione del festival "Percorrenze" a Serravalle Pistoiese, 2004 (Fonte dell'immagine: <http://www.annamonteverdi.it/digital/il-tecnoartista-giacomo-verde/>)
15. Kondition Pluriel, *At Play*, ambiente immersivo responsivo, Vienna, 2016 (Fonte dell'immagine: fotografia di Martin Kusch http://digitalsynesthesia.net/wp/artist_project/at-play/)
16. William Kentridge, *More Sweetly Play the Dance*, videoinstallazione in 16:9 a otto canali. Esposta presso l'Antico Arsenale di Amalfi, 2020 (Fonte dell'immagine: <http://www.raicultura.it/arte/foto/2020/09/William-Kentridge-ad-Amalfi-1e0dd852-2f8c-45c8-9d61-3ff772316ddd.html>)
17. Jeffrey Shaw, *Place: a user manual*, installazione multimediale, prodotta nell'ambito dello ZKM Centre for Art and Media, Karlsruhe, 1995 (Fonte dell'immagine: <http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/place-a-users-manual/>)

18. Hiwa K, *View from Above*, videoinstallazione a più canali. Esposta in occasione di documenta 14 presso lo Stadtmuseum, Kassel 2017 (Fonte dell'immagine: <http://www.arabnews.com/node/1815626/lifestyle>)
19. Marc Lee, *10.000 Moving Cities – Same but Different*, ambiente con proiezioni e parallelepipedi di diversa misura. Prodotta in diverse varianti, in figura è presentata la versione esposta al MMCA, National Museum of Modern and Contemporary Art, Seoul, Korea, 2013 (Fonte dell'immagine: <http://marclee.io/en/10-000-moving-cities-same-but-different/>)
20. Andrea Zapp, *The Imaginary Hotel*, installazione multimediale interattiva. Esposta presso The Chapman Gallery, Manchester, 2002 (Fonte dell'immagine, <http://www.digitalartarchive.at/database/general/work/the-imaginary-hotel-grazer-zimmer.html>)
21. Sommerer e Mignonneau, *The Living Room*, installazione interattiva multimediale. Esposta presso la mostra “Bo01 Living in the future” a Malmö, 2001 (Fonte dell'immagine: <http://www.digitalartarchive.at/database/general/work/the-living-room.html>)
22. Tamás Waliczky, *Homes*, installazione interattiva multimediale. Esposta in occasione della mostra “Dance with the Interval” presso il Goethe Institut durante il 18th IFVA Festival, Hong Kong, 2012 (Fonte dell'immagine: <http://www.waliczky.net/pages/Waliczky-Goethe-Institut-HTML5.html>)
23. George Legrady, *Des Souvenirs Pleins les Poches*, percorso espositivo interattivo. Allestito al Centre Pompidou, Parigi, 2001 (Fonte dell'immagine: <http://isea-archives.siggraph.org/art-events/george-legrady-des-souvenirs-pleins-les-poches/>)
24. Larissa Sansour, *Heirloom*, videoinstallazione a due canali e ambiente immersivo. Esposta alla 58a Esposizione Internazionale d'Arte alla Biennale Venezia, 2019 (Fonte dell'immagine: <http://www.artext.it/Artext/Larissa-Sansour.html>)
25. Olga Kisseleva, *Memory Garden*, installazione audiovisiva a più canali. Esposta presso la Izolyatsia Foundation, Kiev, 2020 (Fonte dell'immagine: http://izolyatsia.org/en/project/memory_garden)

26. Studio Azzurro, *Facce di festa*, film 16 mm. Presentato al festival “L’altro Cinema Europeo” in occasione della Mostra Internazionale d’Arte Cinematografica, Venezia, 1980 (Fonte dell’immagine: <http://www.modalitademode.com/interviste-possibili/facce-di-festa-studio-azzurro/>)
27. Studio Azzurro, *La camera astratta*, opera videoteatrale. Presentata a documenta 8, Kassel, 1987. (Fonte dell’immagine: <http://www.studioazzurro.com/opere/la-camera-astratta/>)
28. Studio Azzurro, *Il nuotatore*, videoambiente. Esposto a Palazzo Fortuny, Venezia, 1984 (Fonte dell’immagine: <http://www.studioazzurro.com/opere/il-nuotatore-va-troppo-speso-ad-heidelberg/>)
29. Studio Azzurro, *L’osservatorio nucleare del sig. Nanof*, film 16 mm, 1985 (Fonte dell’immagine: <http://www.studioazzurro.com/en/works/losservatorio-nucleare-del-sig-nanof-the-nuclear-observatory-of-mr-nanof/>)
30. Studio Azzurro, *Il giardino delle cose*, videoambiente. Esposto alla XVIII Esposizione Triennale Internazionale, Milano, 1992 (Fonte dell’immagine: <http://www.studioazzurro.com/opere/il-giardino-delle-cose-2/>)
31. Studio Azzurro, *Tavoli*, ambiente sensibile. Esposto in occasione della mostra “Oltre il villaggio globale”, presso Triennale, Milano, 1995 (Fonte dell’immagine: <http://www.studioazzurro.com/opere/tavoli-perche-queste-mani-mi-toccano/>)
32. Studio Azzurro, *Coro*, ambiente sensibile. Esposto presso la Mole Antonelliana, Torino, 1995 (Fonte dell’immagine: <https://www.studioazzurro.com/opere/coro/>)
33. Padiglione Italia ad EXPO Shanghai allestito da Studio Azzurro con l’ambiente sensibile *Sensitive City*, 2010 (Fonte dell’immagine: <http://www.studioazzurro.com/opere/sensitive-city/>)
34. Studio Azzurro, *Miracolo A Milano*, ambiente sensibile. Esposta in occasione della retrospettiva “Immagini Sensibili” a Palazzo Reale, Sala delle Cariatidi, Milano, 2016 (Fonte dell’immagine: <http://www.studioazzurro.com/opere/miracolo-a-milano-retrospettiva/>)

35. Sala espositiva del Fellini Museum di Rimini con installazioni interattive di Studio Azzurro, 2021 (Fonte dell'immagine: <http://www.studioazzurro.com/opere/fellini-museum/>)
36. Sala espositiva del CAST, CAstello delle STorie di montagna di Castel Masegra, Sondrio, ideato da Studio Azzurro, 2019 (Fonte dell'immagine: <http://www.studioazzurro.com/opere/cast-il-castello-delle-storie-di-montagna/>)
37. Percorso espositivo “Testimoni dei testimoni” con installazioni interattive di Studio Azzurro. Esposto al Palazzo delle Esposizioni, Roma, 2019 (Fonte dell'immagine: <https://www.studioazzurro.com/opere/percorsi-espositivi/testimoni-dei-testimoni-ricordare-e-raccontare-auschwitz/>)

Nota bibliografica

2022

FLAVIA DALILA D'AMICO, ANNA MARIA MONTEVERDI, VINCENZO SANSONE, *Giacomo Verde. Attraversamenti tra teatro e video (1992-1986)*, Milano, Milano University Press

Elmgreen & Dragset. Useless bodies?, catalogo della mostra, Milano, Progetto Prada Arte

2021

MARIA ARENA, *Falso movimento. Laboratorio audiovisivo tra analogico e digitale*, Acireale (CT), Bonanno

LOUISEMARIÉ COMBRINK, *A Narratological Perspective on Installation Art*, in “de arte” 56, n. 2, pp. 29-51

PHILIP LOUBERE, *A History of Communication Technology*, New York, Taylor & Francis

LUCA POLLINI, *Gianni Sassi, il provocatore. Cultura d'avanguardia a tempo di rock*, Roma, Tempesta Editore

CHRISTIAN STIEGLER, *The 360° Gaze: Immersions in Media, Society, and Culture*, Cambridge, The MIT Press

2020

ELISA BONACINI, *I musei e le forme dello Storytelling digitale*, Roma, Aracne Editrice

STEFANIA DE VINCENTIS, *Il museo del sogno. Dal cinema alla realtà virtuale*, in “Atti dell'Accademia delle Scienze di Ferrara 97, pp. 151-160

JAAP GULDEMOND, a cura di, *William Kentridge: More sweetly play the dance*, catalogo della mostra, Amsterdam, Eye Filmmuseum

2019

SIMON BIGGS, *Exiting the Comfort Zone: From Algorithm to Interaction in the Early Work of Simon Biggs*, in “Leonardo” 52, n. 3, pp. 309-313

CHRIS IP, *Four people are allowing strangers to control their smart homes*, in “Engadget”

2018

HIWA K, ANETA SZYLAK, *Hiwa K and Aneta Szylak in Conversation: 8 Essays Selected by the Artist and the Curator*, Baghdad, Ruya Foundation Prints

FABIAN MOHR, SOENKE ZEHLE, MICHAEL SCHMITZ, *From Co-Curation to Co-Creation: Users as Collective Authors of Archive-Based Cultural Heritage Narratives*, in “Interactive Storytelling” 11, pp. 613-620

ARMANDO PAPA, PASQUALE SASSO, *Il ruolo del gaming nelle strategie di digital storytelling dei musei. Uno studio esplorativo* in “Economia della cultura” 29, n. 3, pp. 347-358

2017

GIUSEPPE BARBIERI, *Icona e racconto*, in *Grisha Bruskin. Icone sovietiche*, catalogo della mostra a cura di Id., SILVIA BURINI (Vicenza, Gallerie d'Italia - Palazzo Leoni Montanari, 18 ottobre 2017 – 15 aprile 2018) Crocetta del Montello (TV), Antiga Edizioni

GIUSEPPE BARBIERI, *Visualtelling. Kandinskij e il multimediale nell'arte*, in *Kandinskij: il cavaliere errante. In viaggio verso l'astrazione*, catalogo della mostra a cura di SILVIA BURINI, ADA MASOERO (Milano, Mudec, 15 marzo – 9 luglio 2017) Milano, 24 ore cultura

BERNADETTE BIEDERMANN, *'Virtual museums' as digital collection complexes. A museological perspective using the example of Hans-Gross-Kriminalmuseum*, in “Museum management and curatorship” 32, n. 3, pp. 281-297

2016

JAY DAVID BOLTER, BLAIR MACINTYRE, MARIBETH GANDY, PETRA SCHWEITZER, *New Media and the Permanent Crisis of Aura*, in “Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies” 12, n. 1, pp. 21-39

ADAM BROWN, DEB WATERHOUSE-WATSON, *Playing with the History of Middle Earth: Board Games, Transmedia Storytelling, and The Lord of the Rings*, in “Journal of Tolkien Research” 3, n. 3, pp. 1-31

VALENTINO CATRICALÀ, *Media Art. Prospettive delle arti verso il XXI secolo. Storie, teorie, preservazione*, Sesto San Giovanni (MI), Mimesis

WILLIAM COLE, *The Juvenilia of William Kentridge: An Unauthorized Catalogue Raisonné*, Sitges, Cole & Contreras

ROBERTO DE GAETANO, *Mario Martone*, Roma, Donzelli Editore

CESARE DE SETA, *Ritratti di città: dal Rinascimento al secolo XVIII*, Torino, Einaudi

NAIF HADDAD, *Multimedia and cultural heritage: a discussion for the community involved in children's heritage edutainment and serious games in the 21st century*, in “Virtual archaeology review” 7, n. 14, pp. 61-73

OLIVER GRAU, *The Complex and Multifarious Expressions of Digital Art and Its Impact on Archives and Humanities*, in CHRISTIANE PAUL, a cura di, *A Companion to Digital Art*, Hoboken, Wiley Blackwell, pp. 21-45

ANDREA PINOTTI, ANTONIO SOMAINI, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Einaudi

GOFFREDO PLASTINO, *La musica folk. Storie, protagonisti e documenti del revival in Italia*, Milano, Il saggiatore

METTE MARIE ZACHER SØRENSEN, *Quantified faces: On Surveillance Technologies, Identification and Statistics in Three Contemporary Art Projects*, in “Digital Culture & Society” 2, n. 1, pp. 169-176

2015

SERGIO ALBERGONI, GINO DI MAGGIO, FABIO SIMION, *Gianni Sassi. Uno di noi*, Milano, Edizioni Mudima

RUGGERO EUGENI, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Brescia, La Scuola

ELISA MANDELLI, *Esporre la memoria. Film e audiovisivi negli allestimenti dei musei di storia tra ventesimo e ventunesimo secolo*, tutore prof. Giuseppe Barbieri, Dottorato di ricerca in Storia delle Arti, Ciclo XXVI, a.a. 2015

ANNE RING PETERSEN, *Installation Art: Between Image and Stage*, Chicago, University of Chicago Press

HELEN WESTGEEST, *Video Art Theory. A Comparative Approach*, Hoboken, Wiley Blackwell

2014

ALESSANDRO AMADUCCI, *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, Torino, Kaplan

CRISTINA BALDACCI, *Elmgreen & Dragset, Galeotto fu quel grottesco club di Copenaghen*, in "Art e Dossier", n. 307, pp. 12-15.

PIERRE BALLOFFET, FRANÇOIS COURVOISIER, JOËLLE LAGIER, *From Museum to Amusement Park: The Opportunities and Risks of Edutainment*, in "International Journal of Arts Management" 16, n. 2, pp. 4-19

FABRIZIO GARGHETTI, *50 anni Fluxus, 1962-2012*, Milano, Edizioni Mudima

NANNA HOLDGAARD, LISBETH KLASTRUP, *Between control and creativity: challenging co-creation and social media use in a museum context*, in "Digital creativity" 25, n. 3, pp.190-202

CHRISTIAN SALMON, *Storytelling, la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Paris, La Découverte, 2007, tr. it. di Giuliano Gasparri, *Storytelling: la fabbrica delle storie*, Roma, Fazi

GIULIANO SEGRE, *M9. Transforming the city*, Venezia, Marsilio

MEGAN STRICKFADEN, AYMERIC VILDIEU, *On the quest for better communication through tactile images*, in “The Journal of Aesthetic Education” 48, n. 2, pp. 105-122

2013

VALERIA BURGIO, *William Kentridge*, Milano, Postmedia Books

ELISABETTA CRISTALLINI, *Lo slittamento dell'aura nell'arte contemporanea*, in “Rivista di estetica” 53, n. 52, pp. 27-31

BARBARA FERRIANI, *Ephemeral Monuments: History and Conservation of Installation Art*, Los Angeles, Getty Publications

MAURIZIO MARINO, *Gianni Sassi: fuori di testa. L'uomo che inventò il marketing culturale*, Roma, Castelvechi

ANAËL PIGÉAT, *Meris Angioletti. La decomposition des images* in “Artpress”, 401, pp. 36-40

KARL POSSO, *An Ethics of Displaying Affection: Hélio Oiticica's Expressions of Joy and Togetherness*, in “Portuguese Studies” 29, n. 1, pp. 44-77

GIULIA RANDONE, *Il Teatro Di Moni Ovadia*, in “Mimesis Journal” 2, n.1, pp. 168-172

2012

KATHERINE BARNARD-WILLS, *Invisible Surveillance in Visual Art*, “Surveillance & Society” 10, n. 3-4, pp. 204-214

PAOLA BERTOLONE, *Moni Blues. Il teatro di Moni Ovadia*, Roma, Universitalia

GIANLUIGI CIOCCA, PAOLO OLIVO, RAIMONDO SCHETTINI, *Browsing museum image collections on a multi-touch table*, in “Information Systems” 37, pp. 169-182

ANDRÉA DO PRADO ZAGO, ELIZABETH KYOKO WADA, *Dynamics of Stakeholders and Co-Creation of Value In Museums: An Initial Look*, in “Revista Ibero-Americana de Estratégia” 12, n. 2, pp. 274-298

PAM MEECHAM, ELENA STYLIANOU, *Interactive Technologies in the Art Museum*, in “Designs for Learning” 5, n. 1-2, pp. 94-129

ELENA PISTOLESI, *Le dimensioni della scrittura digitale tra codifica e comunicazione* in PAOLA DEGNI, a cura di, *Lettere come simboli. Aspetti ideologici della scrittura tra passato e presente*, Udine, Forum edizioni, pp. 241-255

2011

ANDREA BALZOLA, PAOLO ROSA, *L'Arte fuori di sé: un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli

LUCIA CATALDO, *Dal museum theatre al digital storytelling: nuove forme della comunicazione museale fra teatro, multimedialità e narrazione*, Milano, Franco Angeli

FABIO CIRIFINO, ELISA GIARDINA PAPA, PAOLO ROSA, *Studio Azzurro. Musei di narrazione: percorsi interattivi e affreschi multimediali*, Cinisello Balsamo (MI), Silvana Editoriale

Illuminazioni, catalogo della 54. Esposizione Internazionale d'Arte, Venezia, Marsilio, pp. 134-135

MA MINHUA, ANDREAS OIKONOMOU, JAIN LAKHMI, *Serious Games and Edutainment Applications*, London, Springer

PAOLO ROSA, *Dai musei di collezione ai musei di narrazione*, in “Disegnare con: tecnologie per la comunicazione del patrimonio culturale” 4, n. 8, pp. 129-139

JOSÉ SASPORTES, *Storia della danza italiana dalle origini ai giorni nostri*, Torino, EDT

STUDIO AZZURRO, *La pozzanghera*, Milano, Scalpendi Editore

2010

STEFANO CALABRESE, *La comunicazione narrativa. Dalla letteratura alla quotidianità*, Milano, Bruno Mondadori

BRUNO DI MARINO, a cura di, *Tracce sguardi e altri pensieri*, Milano, Feltrinelli

SAM HINTON, MITCHEL WHITELOW, *Exploring the digital commons: an approach to the visualisation of large heritage datasets*, in "Electronic Visualisation and the Arts", pp. 51-58

HENRY JENKINS, *Transmedia Storytelling and Entertainment: An Annotated Syllabus*, in "Continuum: Journal of Media & Cultural Studies" 24, n. 6, pp. 943-958

STUDIO AZZURRO, *Sensitive city: la città dei portatori di Storie*, catalogo della mostra, Milano, Scalapendi Editore

DOMENICO QUARANTA, *Media. New Media. Postmedia*, Milano, Postmedia Books

2009

WILLIAM COLE, *On Some Early Prints by William Kentridge*, in "Print Quarterly" 26, n. 3, pp. 268-273

JON DOVEY, SETH GIDDINGS, IAIN GRANT, KIERAN KELLY, MARTIN LISTER, *New Media: a Critical Introduction*, New York, Routledge

VALERIA FINOCCHI, *Introduzione*, in *La multimedialità da accessorio a criterio: Il caso Nigra sum sed formosa*, Atti del Convegno, a cura di Ead. (Venezia, Università Ca' Foscari, 4-5 maggio 2009), Vicenza, Terra Ferma

MONIKA FLUDERNIK, *An introduction to Narratology*, London, Routledge

BORIS GROYS, *Politics of Installation*, in "E-flux journal" 2, pp. 1-8, qui p. 3.

ROSS PARRY, a cura di, *Museums in a Digital Age*, London, Routledge

PAOLO PUPPA, *La scena di Moni Ovadia*, in "Belfagor" 64, n. 3, pp. 315-322

JOOST RAESSENS, *Serious games from an apparatus perspective*, in MARIANNE VAN DEN BOOMEN, a cura di, *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam, Amsterdam University Press, pp. 21-34

FAYE RAN, *A History of Installation Art and the Development of New Art Forms: Technology and the Hermeneutics of Time and Space in Modern and Postmodern Art from Cubism to Installation*, New York Peter Lang

GERFRIED STOCKER, a cura di, *Christa Sommerer & Laurent Mignonneau: Interactive Art Research*, New York, Springer

VALENTINA VALENTINI, *La vocazione plurale della regia. Conversazione con Paolo Rosa*, in "I modi della regia nel nuovo millennio" 90

2008

MAURO BOLOGNINI, *Postdigitale. Conversazioni sull'arte e le nuove tecnologie*, Roma, Carocci

HELEN CHATTERJEE, *Touch in Museums: Policy and Practice in Object Handling*, London, Taylor & Francis

PAUL CROWTHER, *Ontology and Aesthetics of Digital Art*, in "The Journal of Aesthetics and Art Criticism" 66, n. 2, pp. 161-170

FRANCO FABBRI, *Il suono in cui viviamo. Saggi sulla popular music*, Milano, Il saggiatore

LAURENT MIGNONNEAU, TERESA ROMÃO, CHRISTA SOMMERER, MARTINS TIAGO, a cura di, *Towards an Interface for Untethered Ubiquitous Gaming*, Atti del Convegno "International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology" (Yokohama, 3-5 dicembre 2008), pp. 26-33

FU NINGNING, *God's Eyes: Tamas Waliczky's Cosmology*, in "World Art magazine" 77

CHRISTIANE PAUL, *New Media in the White cube and Beyond. Curatorial Models for Digital Art*, Berkeley, University of California Press

2007

OLIVER GRAU, *Media Art Histories*, Cambridge, The MIT Press

MARIE-LAURE RYAN, *Toward a definition of narrative*, in DAVID HERMAN, a cura di, *The Cambridge Companion to Narrative*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 22-36.

MIRANDA FRICKER, *Epistemic Injustice: Power and the Ethics of Knowing*, Oxford, Oxford University Press

EDUARDO KAC, *Media Poetry: an International Anthology*, Bristol, Intellect Books

AMBRA SENATORE, *La danza d'autore. Vent'anni di danza contemporanea in Italia*, Milano, UTET

2006

SIMONE ARCAGNI, *Visioni digitali. Video, web e nuove tecnologie*, Torino, Einaudi

CLAIRE BISHOP, *Participation*, London, The MIT Press

SANDE CHEN, DAVID MICHAEL, *Serious games: Games that educate, train, and inform*, Boston, Thomson

GRAHAM COULTER-SMITH, *Deconstructing Installation Art: Fine and Media Arts, 1986-2006*, Southampton, Casiad Publishing

MICHELLE HENNING, *Museums, Media and Cultural Theory*, Maidenhead-New York, Open University Press

REENA JANA, MARK TRIBE, *New Media Art*, Köln, Taschen

HENRY JENKINS, *Convergence Culture: Where old and New Media collide*, New York, New York University Press

HENRY JENKINS, *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York, New York University Press

2005

CLAIRE BISHOP, *Installation art. A critical history*, London, Tate

CONSTANCE CLASSEN, *Touch in the Museum*, in id., a cura di, *The Book of Touch*, London, Routledge

ROSALIND KRAUSS, *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte d'oggi*, Milano, Bruno Mondadori

SUSAN MACLEOD, a cura di, *Reshaping Museum Space. Architecture, Design, Exhibitions*, New York-London, Routledge

DANIEL STERN, *Il momento presente in psicoterapia e nella vita quotidiana*, Milano, Cortina

MICHAEL RUSH, *New Media in Art*, London, Thames&Hudson

PETER WEIBEL, *The Post-Medial Condition*, in "Arte ConTexto" 6, pp. 11-15

2004

GAIL ANDERSON, *Reinventing the Museum: Historical and Contemporary Perspectives on the Paradigm Shift*, Walnut Creek, AltaMira Press

ANDREA BALZOLA, ANNA MARIA MONTEVERDI, a cura di, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Milano, Garzanti

CLAIRE BISHOP, *Antagonism and relational aesthetics*, "October" 110, pp. 51-79

YVE-ALAIN BOIS, BENJAMIN H.D. BUCHLOH, HAL FOSTER, ROSALIND KRAUSS, *Art since 1900. Modernism, Antimodernism, Postmodernism*, London, Thames & Hudson, tr. it. di Elio Grazioli, *Arte dal 1900*, Bologna, Zanichelli, 2006

ROBERTO BORGHI, PHILIPPE DAVERIO, FRANCESCO POLI, a cura di, *Marinellia Pirelli, Autoritratto*, Milano, Nicolini Editore

ALAN BRYMAN, *The Disneyization of Society*, London, Sage

MAURIZIO FIORILLO, FRANCESCO PELINI, PAOLO RANIERI, a cura di, *Museo Audiovisivo della Resistenza*, La Spezia, Litoeuropa

JEFFREY KASTNER, *Land Art e Arte Ambientale*, London, Phaidon

VALENTINA VALENTINI, *Le pratiche del video*, Roma, Bulzoni

2003

OLIVER GRAU, *Virtual art: from illusion to immersion*. Cambridge, The MIT Press

LAURENT MIGNONNEAU, CHRISTA SOMMERER, *Code: The Language of our Time*, *Ars Electronica 2003*, Berlin, Hantje Cantz

GYÖRGY PÁLOS, *Waliczky Tamás megérkezett*, Budapest, Pergő Képek

MARK ROSENTHAL, *Understanding Installation Art: From Duchamp to Holzer: From Duchamp to Holzer*, Munich, Prestel Publishing

2002

GABRIELLA GIANNACHI, NICK KAYE, *Staging the Post-avant-garde. Italian Experimental Performance After 1970*, Berna, Peter Lang

TIMO HONKELA, GEORGE LEGRADY, *Pockets Full of Memories: an interactive museum installation*, in "Visual Communication" 1, n. 2, pp. 163-169

ANGELA MADESANI, *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*, Milano, Bruno Mondadori

LEV MANOVICH, *Ten Key Texts on Digital Art: 1970–2000*, in "Leonardo" 35, n. 5, pp. 567-569

OWEN SMITH, *Avant-Gardism and the Fluxus Project*, in "Performance Research" 7, n. 3, pp. 3-12

CLAUDIA ZANFI, a cura di, *Fotografia e design, L'immagine Alessi*, Cinisello Balsamo (MI), Silvana Editoria

2001

MANUEL CASTELLS, *The Internet galaxy: reflections on the Internet, business, and society*, Oxford, Oxford University Press, tr. it. di Stefano Viviani, *Galassia Internet*, Milano, Feltrinelli, 2002

LEV MANOVICH, *Post-Media Aesthetics*, in “DisLOCATIONS”

LEV MANOVICH, *The Language of New Media*, Boston, The MIT Press, tr. it. di Roberto Merlini, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002

FLORIAN MATZNER, *Public Art: A reader*, Munich, Hatje Cantz

2000

STEFANIA CHINZARI, PAOLO RUFFINI, *Nuova scena Italiana*, Roma, Castelvechi,

ENRICO GIRARDI, *Il teatro musicale italiano oggi: la generazione della post-avanguardia*, Torino, Paravia

ERIKA SUDERBURG, *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art*, Minneapolis, University of Minnesota Press

1999

GIULIO BLASI, *Internet. Storia e futuro di un nuovo medium*, Milano, Guerini

FABIO CIRIFINO, PAOLO ROSA, STEFANO ROVEDA, LEONARDO SANGIORGI, a cura di, *Studio Azzurro. Ambienti sensibili: Esperienze tra interattività e narrazione*, Milano, Electa

ROSALIND KRAUSS, *A voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*, London, Thames&Hudson, tr. it. di Barbara Corneglia, *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, Milano, Postmedia, 2005

JULIE REISS, *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art*, London, MIT Press

1998

JOHN BEARDSLEY, *Earthworks and Beyond: Contemporary Art in the Landscape*, New York, Abbeville Press

NICOLAS BOURRIAUD, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel

JAY DAVID BOLTER, RICHARD GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press

MANUEL CASTELLS, *The Information Age*, Cambridge, Blackwell

LEV MANOVIC, *The Art of Tamás Waliczky*, Ostfildern, Hatje Cantz

MARIA GRAZIA TOLOMEO, PAOLA SEGA SERRA ZANETTI, a cura di, *La coscienza luccicante: Dalla videoarte all'arte interattiva*, Roma, Gangemi Editore

1997

KATHERINE JONES-GARMIL, a cura di, *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*, Washington, American Association of Museums

PIERRE LÉVY, *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre du projet "Nouvelles technologies: coopération culturelle et communication"*, Paris, Odile Jacob, tr. it. di Donata Feroldi, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Milano, Feltrinelli, 1999

LISA C. ROBERTS, *From Knowledge to Narrative: Educators and the Changing Museum*, Washington DC, Smithsonian Institution Press

ANNE MARIE DUGUET, HEINRICH KLOTZ, PETER WEIBEL, *Jeffrey Shaw - A user's manual. From Expanded Cinema to Virtual Reality*, Ostfildern, Hatje Cantz

1996

JEROME BRUNER, *The Culture of Education*, Cambridge, Harvard University Press, tr. it. di Lucia Cornalba, *La cultura dell'educazione*, Milano, Feltrinelli, 2002

LUCIA NUTI, *Ritratti di città: visione e memoria tra Medioevo e Settecento*, Venezia, Marsilio

CHRISTOPH SETTELE, *Video-Skulputren. Video-Installationem im Kunshaus Lagenthal*, in “Macworld Sonderheft: neue Medien künstliche Welten” 22, pp. 18-20

1995

DOMENICO DE GAETANO, a cura di, *Mutazioni elettroniche: le immagini di Studio Azzurro*, Torino, Lindau

DERRICK DE KERCKHOVE, *La civilizzazione video-cristiana*, Milano, Feltrinelli

DANIEL GOLEMAN, *Emotional intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*, New York, Bantam Books

ERKKI HUHTAMO, *Jeffrey Shaw's EVE and the Panoramic Tradition*, in “ICC InterCommunication”, n. 14

THOMAS KELLEIN, JON HENDRICKS, *Fluxus*, London, Thames & Hudson

VALENTINA VALENTINI, a cura di, *Studio Azzurro: percorsi tra video, cinema e teatro*, Milano, Electa

1994

DE OLIVEIRA NICOLAS, OXLEY NICOLA, PETRY MICHAEL, *Installation Art*, Washington D.C., Smithsonian Institution Press

ANN MINTZ, *That's Edutainment*, “Museum News” 73, n. 6, pp. 32-35

1993

KATHLEEN MCLEAN, *Planning for People in Museums*, Washington D.C., Association for Science- Technology Centers

1992

MARC AUGÉ, *Non-Lieux, introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Le Seuil

GUY BRETT, CATHERINE DAVID, CHRIS DERCON, a cura di, *Hélio Oiticica*, Paris, Galerie nationale du Jeu de Paume

1990

VITTORIO FAGONE, *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Milano, Feltrinelli

1989

DAVID FREEDBERG, *The Power of Images: Studies in the History and Theory of Response*, Chicago, University of Chicago Press, tr. it. *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazioni e emozioni del pubblico*, Torino, Einaudi, 1993

1988

VALENTINA VALENTINI, a cura di, *La camera astratta, tre spettacoli tra teatro e video*, Milano, Ubulibri

1987

MARCO MENEGUZZO, *Fluxus un'antologia di operazioni casuali*, Genova, Edizioni Chisel

1986

MARTIN HEIDEGGER, *The Question Concerning Technology and Other Essays*, New York, Harper

1983

GIUSEPPE BARTOLUCCI, *Teatro italiano: Postavanguardia*, Salerno, 10/17 Edizioni

MARLEEN STOESSEL, *Aura, Das Vergessene Menschliche: Zur Sprache und Erfahrung bei Walter Benjamin*, München, Edition Akzente Harser

1982

WILLIAM J. MITCHELL, *The Reconfigured Eye*, Cambridge, The MIT Press

1979

ROSALIND KRAUSS, *Sculpture in an Expanded Field*, in "October" 8, pp. 30-44

1978

WALTER BENJAMIN, *Lettere 1913-1940*, Torino, Einaudi

1977

FRANCO QUADRI, *L'avanguardia teatrale in Italia (Materiali 1960-1976)*, Torino, Einaudi

1974

LUCIANO BELLOSI, *Buffalmacco e il Trionfo della morte*, Torino, Einaudi

1970

THEODOR W. ADORNO, *Ästhetische Theorien*, Frankfurt am Main, Suhrkamp

GENE YOUNGBLOOD, *Expanded Cinema*, New York, Dutton

1964

MARSHALL McLUHAN, *Understanding Media. The Extensions of Man*, New York, McGraw Hill

1955

ERWIN PANOFSKY, *Meaning in the Visual Arts*, New York, tr. it. di Renzo Federici, *Il significato nelle arti visive*, Torino, Einaudi, 1962

1939

ERWIN PANOFSKY, *Studies in Iconology. Humanistic Themes in the Art of the Renaissance*, New York, Oxford University Press tr. it di Renato Pedio, *Studi di Iconologia. I temi umanistici nell'arte del Rinascimento*, Torino, Einaudi, 1975

1935

WALTER BENJAMIN, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Paris, tr. it. di Enrico Filippini, prefazione di Cesare Cases, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Torino, Einaudi, 1991

Nota sitografica

<http://www.azapp.de>

[Data di ultima consultazione: 4 giugno 2022]

<http://www.benayoun.com/moben/>

(<http://www.benayoun.com/moben/2012/07/22/museall/>), [Data di ultima consultazione: 14 maggio 2022]

<http://www.cameranebbia.com>

[Data di ultima consultazione: 14 giugno 2022]

<http://www.chrisoshea.org/>

(<http://www.chrisoshea.org/constable/visibile/>), [Data di ultima consultazione: 26 maggio 2022]

<http://www.dspace.unive.it>

(<http://www.dspace.unive.it/bitstream/handle/10579/6536/955894-1165212.pdf;sequence=2>), [Data di ultima consultazione: 18 maggio 2022]

<http://www.engadget.com>

(<http://www.engadget.com/2019-02-08-lauren-mccarthy-someone-alex-a-artist.html?guccounter=1#comments>), [Data di ultima consultazione: 26 maggio 2022]

<http://www.fellinimuseum.it>

[Data di ultima consultazione: 26 maggio 2022]

<http://www.icom-italia.org>

(<http://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2020/10/ICOMItalia.CommissioneTecnologie.2020.GlossarioTecnologie.pdf>), [Data di ultima consultazione: 4 giugno 2022]

<http://www.interface.ufg.ac.at>

(<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>), [Data di ultima consultazione: 26 maggio 2022]

http://www.izolyatsia.org/en/project/memory_garden
(http://www.izolyatsia.org/en/project/memory_garden), [Data di ultima consultazione: 18 maggio 2022]

<http://www.marcee.io>
(<http://www.marcee.io/en/10-000-moving-cities-same-but-different/>), [Data di ultima consultazione: 26 maggio 2022]

<http://www.marnixdenijs.nl>
(<http://www.marnixdenijs.nl/15-minutes-of-biometric-fame.htm>), [Data di ultima consultazione: 26 maggio 2022]

<http://www.jeffreyshawcompendium.com>
(<http://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/place-a-users-manual/>), [Data di ultima consultazione: 26 maggio 2022]

<http://www.konditionpluriel.org>
(<http://www.konditionpluriel.org/?artworks=at-play>), [Data di ultima consultazione: 26 maggio 2022]
(http://www.konditionpluriel.org/?page_id=21&lang=en), [Data di ultima consultazione: 26 maggio 2022], [Data di ultima consultazione: 26 maggio 2022]

<http://www.labiennale.org>
(<http://www.labiennale.org/it/cinema/2020/venice-vr-expanded>), [Data di ultima consultazione: 18 maggio 2022]

<http://www.larissasansour.com>
(<http://www.larissasansour.com/In-Vitro-2019>), [Data di ultima consultazione: 22 maggio 2022]
(<http://www.larissasansour.com/Monument-for-Lost-Time-2019>), [Data di ultima consultazione: 22 maggio 2022]

<http://www.lauren-mccarthy.com/>

(<http://www.lauren-mccarthy.com/someone>), [Data di ultima consultazione: 26 maggio 2022]

<http://www.mudima.net>

(<http://www.mudima.net/la-fondazione/>), [Data di ultima consultazione: 1 giugno 2022]

<http://www.museopoldipezzoli.it>

(<http://www.museopoldipezzoli.it/il-museo>), [Data di ultima consultazione: 8 maggio 2022]

(<http://www.museopoldipezzoli.it/media-video/#prettyPhoto/0/>), [Data di ultima consultazione: 8 maggio 2022]

<http://www.potiondesign.com>

(<http://www.potiondesign.com/project/la-museum-holocaust/>), [Data di ultima consultazione: 14 maggio 2022]

<http://www.room535.org>

(<http://www.room535.org/auto/html/aperson.html>), [Data di ultima consultazione: 26 maggio 2022]

<http://www.studioazzurro.com>

(<http://www.studioazzurro.com/opere/cast-il-castello-delle-storie-di-montagna/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/delfi-studio-per-suono-voce-video-e-buio/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/dove-yankel/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/facce-di-festa/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/il-combattimento-di-ettore-e-achille/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/il-giardino-delle-cose-2/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/il-nuotatore-va-troppo-spesso-ad-heidelberg/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/keplers-traum/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/la-variabile-felsen/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/losservatorio-nucleare-del-signor-nanof/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/luci-di-inganni/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/percorsi-espositivi/testimoni-dei-testimoni-ricordare-e-raccontare-auschwitz/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/primoscavo-osservazioni-sulla-natura/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/prologo-a-un-diario-segreto-contraffatto/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/sensitive-city/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/storie-per-corse/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/tavoli-perche-queste-mani-mi-toccano/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/coro/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/opere/vedute-quel-tale-non-sta-mai-fermo/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

(<http://www.studioazzurro.com/tag/portatori-di-storie/>), [Data di ultima consultazione: 29 maggio 2022]

<http://www.teatriuniti.it>

[Data di ultima consultazione: 4 giugno 2022]

<http://www.vimeo.com>

(<http://www.vimeo.com/1483871>), [Data di ultima consultazione: 14 maggio 2022]

<http://www.waliczky.net>

(http://www.waliczky.net/pages/waliczky_Homes-HTML5.htm), [Data di ultima consultazione: 26 maggio 2022]

<http://www.youtube.com>

(<http://www.youtube.com/watch?v=30CCoVgCqlw&feature=youtu.be>), [Data di ultima consultazione: 4 giugno 2022]

(<http://www.youtube.com/watch?v=mmCA7xVcPKw&feature=youtu.be>), [Data di ultima consultazione: 4 giugno 2022]

(<http://www.youtube.com/watch?v=S9af8GZwIF8>), [Data di ultima consultazione: 4 giugno 2022]

<http://www.zkm.de>

(<http://www.zkm.de/en/exhibition/2022/05/christa-sommerer-laurent-mignonneau-the-artwork-as-a-living-system>), [Data di ultima consultazione: 26 maggio 2022]

Ringraziamenti

In primis mi preme ringraziare sentitamente il professor Giuseppe Barbieri per la pazienza con cui, malgrado le vicissitudini complesse di questi anni, ha revisionato e indirizzato la mia ricerca; sono ben consapevole che il metodo di lavoro verso cui mi ha indirizzato, da assimilare e maturare nel percorso a venire, sarà un riferimento sempre fondamentale.

Un doveroso grazie va poi a Fabio Cirifino e Daniele De Palma per la disponibilità con cui non solo hanno reso possibile il nostro incontro ma soprattutto mi hanno trasmesso lo spirito di Studio Azzurro, un laboratorio di ricerca continua, collaborazione e confronto.

Dedico un ringraziamento speciale a quelle persone a me vicine che, con il loro supporto, mi hanno sostenuto nel portare a termine questo percorso; in particolare a Giorgia, con cui ho condiviso tra le aule di Ca' Foscari la 'sindrome del dattilografo' e resta tuttora, malgrado la distanza, un'amica preziosa.

Il mio pensiero va infine a N. G. P. A., a voi devo tutto, da sempre.