

Capitolo 4. Nell'arte

*If you are in the space,
you are in the film,
for you are surrounded by it.*
(Anthony McCall)¹

4.1. Tra cinema e museo, uno Spazio-Immagine per l'arte

La contemporanea ibridazione dei media, delle forme d'arte e di conseguenza dei luoghi in cui queste si ridistribuiscono non risparmia le discipline più antiche e le istituzioni ad esse consacrate. Una delle dimostrazioni più emblematiche di questa tendenza è l'ingresso del cinema nello spazio ufficiale dell'arte, procurando quello che sostanzialmente potremmo descrivere come l'accostamento, l'interazione e l'integrazione di due frame di visione diversi². Si tratta di ripensare la presenza dell'immagine in movimento nel suo legame con la pratica estetica, alla luce di uno scenario altamente relazionale, fondato sull'interconnessione di processi, discipline, discorsi.

Già dagli anni Sessanta e Settanta, ma più esplicitamente dagli anni Novanta del secolo scorso, "film o effetti filmici sono [diventati] così pervasivi nel mondo dell'arte che hanno cominciato a riformulare tutta una serie di altre pratiche"³. In termini teorici, questo ha portato a valutare il sito della visione come elemento cardine in grado di definire il frame in cui incasellare le forme espressive in cui il ricorso all'immagine in movimento poneva la questione dell'appartenenza ora al filmico ora la dominio dell'arte; il criterio spaziale assurge dunque a premessa di una certa categorizzazione mediale⁴ che, sul piano concreto,

¹ A. McCall, "Anthony McCall talks about his 'Solid Light' Films", in «Artforum», special issue, Summer 2004, p. 219.

² Un contributo recente su questo è offerto da E. Cowie, "On Documentary Sounds and Images in the Gallery", in «Screen», n. 50, vol. 1, Spring 2009, pp. 124-134.

³ H. Foster, in AA.VV., "Round Table: The Projected Image in Contemporary Art", in «October», n. 104, Spring 2003, p. 93 (mia traduzione).

⁴ Cfr. A. V. Uroskie, *Siting Cinema*, in T. Leighton (eds.), *Art and Moving Image. A critical Reader*, Tate – Afterall, London 2008.

rimanda alla disputa tra sala cinematografica e galleria. Se si prende in esame il museo, che per eccellenza rappresenta il luogo deputato all'arte, appare con chiarezza come, in effetti, vengano messe in atto differenti strategie di commistione in cui l'immagine filmica è direttamente coinvolta.

Primariamente, la modalità principale di convergenza, rimediazione, rilocalizzazione delle istanze in gioco avviene nella forma di un ingresso: la galleria diviene così ospite per proiezioni e opere basate sull'immagine in movimento, la quale, dal canto suo, entra in un spazio non propriamente pensato per la sua fruizione. Schermi e *display* trovano inoltre impiego come strumenti di *digital signage*, creando in tal modo nuovi habitat da trasformare in nicchie per la visione di immagini in movimento.



Figura 23. Schermi e *display* in ambienti museali (in senso orario, dall'alto a sinistra: Biennale di Architettura di Venezia 2008; Design Museum, Londra; Museum of Science and Technology in Islam Thuwal; Museu Do Futbol di San Paolo; Biennale di Architettura di Venezia 2010; Musée du Quai Branly, Parigi; Design Museum, Londra; Andy Warhol Museum, Pittsburgh © Jason Mandella 2010; MoMA, New York).

Accade però anche l'inverso, poiché tramite l'istanza filmica, dunque una volta rimediata in forma cinematografica, l'arte viene portata fuori dal suo dominio incontrastato, fatta uscire, in qualche modo allontanata dal museo. In entrambi i casi, sembra perciò che di fondo vi sia un processo di allargamento, l'estensione di un dominio, un 'farsi spazio': in altre parole, intervenendo sulla collocazione o sul linguaggio, si va alla conquista di spazi nuovi.

Quando è l'elemento artistico, per mezzo di quello filmico, ad allontanarsi dal suo spazio proprio, si tratta di una colonizzazione che può interessare anzitutto l'esterno del museo

stesso. Secondo una strategia di *reverse*, quindi, le pareti del museo – inteso architettonicamente come fabbricato – divengono utilizzabili non più soltanto dal lato interno, ma all'esterno. Metafora chiarissima di un'uscita dai confini della propria disciplina e tipica di una sfida di sé che, quasi provocatoriamente, da sempre ha connotato l'atteggiamento di grandi artisti, lo sfruttamento della superficie *outdoor* del museo come spazio dell'allestimento è magistralmente esemplificato dall'intervento di Doug Aitken al MoMA di New York che con il suo *Sleepwalkers* (2007), trasferì letteralmente lo spazio deputato all'immagine dall'interno all'esterno dell'edificio museale, invertendo la logica di fruizione sostanzialmente in ognuno dei suoi punti fondamentali (non un percorso tra le sale, ma un itinerario nei cortili e tra le strade; non una posizione privilegiata di contemplazione dell'opera, riservata a visitatori paganti, ma un'assenza di soglie d'accesso sia dal punto di vista spaziale, poiché l'installazione era visibile da una molteplicità di punti dislocati intorno all'isolato, sia perché evidentemente non era necessario corrispondere alcuna somma in denaro per godere della visione).

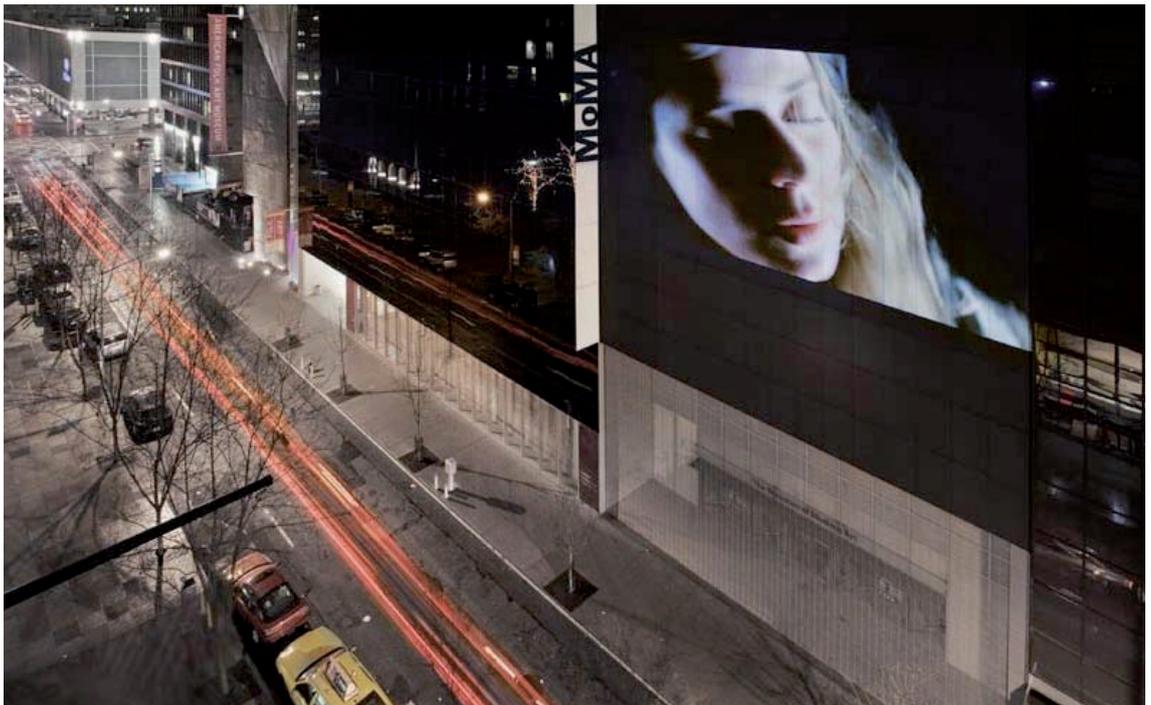


Figura 24. Doug Aitken, *Sleepwalkers* (MoMA, New York, 16 gennaio- 12 febbraio 2007). Progetto congiuntamente realizzato da Creative Time e Museum of Modern Art. Vista dalla 53a strada. (© Doug Aitken – Foto © Fred Charles).

In alternativa a questo, veri e propri spazi *ad hoc* vengono costruiti affidandosi all'immagine in movimento per dare temporaneamente dimora all'istanza artistica, in una dinamica che ripercorre bene quei movimenti di abitazione-design-arredamento in grado di fondare un luogo dell'arte in uno spazio altro. Sebbene ci si trovi nell'ambito museale, il determinato in grado di istituire questa nicchia artistica non è più un'istanza puramente pittorica, scultorea,

ecc. ma diventa un'istanza di tipo cinematografico. Gli esempi in tal senso sono molti, ma se per continuità volessimo pensare al lavoro dello stesso Aitken, un caso particolarmente rappresentativo di questa strategia ad opera dell'artista americano è senz'altro *Frontier*. L'installazione, realizzata sull'Isola Tiberina a Roma (2009), si presentava come completamento di una più ampia manifestazione dedicata all'arte contemporanea⁵, ed è stata presentata proprio come interpretazione artistica di quello che era il mandato generale dell'iniziativa, valorizzato per mezzo dell'immagine filmica e delle sue potenzialità.



Figura 25. Doug Aitken, *Frontier* (Isola Tiberina per *Enel Contemporanea* 23 ottobre-2 novembre 2009).

Ma questa riscrittura degli spazi museali in funzione o ad opera dell'immagine in movimento⁶ segna la distinzione tra prodotti artistici e modalità di fruizione che pur condividendo materiali, forme, linguaggi, nonché scambiando tra loro i reciproci scenari di visione, danno luogo a un'esperienza di tipo diverso rispetto alla tradizionale esperienza di visione del film e a quella della visita al museo. Proprio l'oggetto al centro dell'azione costituisce quindi il primo punto di divergenza: come osserva anche Janet Harbord,

⁵ Il progetto in questione era *Enel Contemporanea*, l'iniziativa che annualmente Enel promuove. Nel 2009 (23 ottobre – 23 novembre) fu dedicato all'arte pubblica e diretto da Francesco Bonami. Per maggiori informazioni si rimanda al sito web <http://sharing.enel.com/enelcontemporanea/index.shtm> (ultimo accesso 22 febbraio 2011).

⁶ Sul tema esiste una ricchissima bibliografia: nell'impossibilità di passare in rassegna un enorme numero di pubblicazioni, ci limitiamo qui a segnalare L. Tallon, *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*, AltaMira Press, Lanham 2008; B. Messias Carbonell, *Museum Studies: an Anthology of Contexts*, Blackwell, Malden – Oxford – Carlton 2004; S. MacDonald, *A Companion to Museum Studies*, Blackwell, Chichester 2011; J. Marstine, *New Museum Theory and Practice: an Introduction*, Blackwell, Malden – Oxford – Carlton 2006; G. Anderson, *Reinventing the Museum: Historical and Contemporary Perspectives on the Paradigm Shift*, AltaMira Press, Walnut Creek 2004.

la relazione tra forma e contenuto [...] ne esce riconfigurata sulla base dei diversi contesti di esibizione. Ciò che emerge è perciò l'accostamento di due istanze di ordine diverso: da un lato il desiderio di preservare la purezza del testo filmico come singolo oggetto, dall'altro lato la dissoluzione del film in una serie di prodotti ancillari, inseriti in un contesto di consumo. Più semplicemente, il film come opera discreta o come esperienza. Il contesto di visione istituzionale diviene centrale per comprendere le modalità operative delle varie *film cultures*.⁷

A ben vedere, in questa prospettiva l'incrocio tra istanza artistica e cinematografica favorisce l'istituzione di una modalità di relazione nuova tra soggetto, immagine e spazio istituzionale di fruizione che nasce dalla sovrapposizione di pattern di visione propri ora della ricezione filmica, ora di quella museale. Facendo leva sulla necessità metodologica di dare un posizionamento a questo mix e da un complesso gioco di eredità e commistioni, affiora dunque una forma di esperienza dell'immagine in movimento a vocazione puramente artistica, che si articola in maniera diretta e dipendente rispetto al tipo di ambiente in cui ha luogo, si configura cioè uno *spazio-immagine dell'arte*.

Questo nasce come espressione di un'esperienza filmica venutasi a creare in un luogo che tipicamente sarebbe esplicitamente ed istituzionalmente dedicato all'arte e che invece ora viene ritagliato come nicchia del cinematografico. Ciò non significa che semplicemente, in esso, si siano trasferite le proprietà e le modalità di relazione che caratterizzavano la sala, non si tratta cioè di un prelievo di etichette e di una rilocazione, che innestano un insieme di pratiche e discorsi all'interno di un ambiente che viene colonizzato. Questi processi sono senz'altro necessari, ma non sufficienti: quel che è fondamentale è una negoziazione tra istanza filmica e tratti caratterizzanti dell'istituzione museale. Come si conviene alla formazione di uno S-I, necessaria è infatti una fusione, una integrazione organica di tutti gli elementi che per diverse ragioni si fanno presenti in quello che tradizionalmente sarebbe il contesto dell'arte. Assicurandosi uno spazio entro questa cornice, l'immagine in movimento lascia traccia del proprio affiorare, imprime la propria forma (si potrebbe dire, il proprio 'esserci'), facendosi fibra costitutiva di una sostanza composita e densa, che mischia l'istanza cinematografica con la corporeità dello spazio. La complessità di questa materia, modellata dal soggetto e cristallizzata nella forma di un equilibrio tra le parti costituenti, rispecchia la complessità di una situazione di visione in cui viene meno il testo filmico propriamente detto – quello che Harbord definisce 'film come oggetto, opera

⁷ J. Harbord, *Film Cultures*, Sage, London – Thousand Oaks – New Delhi 2002, pp. 44-45 (mia traduzione).

discreta' – per entrare nel dominio di un'esperienza, territorio per definizione complesso e stratificato. In particolare, la complessità risiede nel fatto che nel momento in cui l'immagine viene letteralmente dispersa nell'ambiente tramite installazioni o proiezioni su schermi multipli, di varia quantità, forma, estensione, si realizza una vera e propria 'spazializzazione' dell'elemento filmico: esso si tesse cioè con il dato ambientale, ne diventa elemento di *texture*. Si tratta di una possibilità di farsi spazio che porta con sé effetti importanti, sia sul fronte dei meccanismi di visione che, di conseguenza, sull'atteggiamento del fruitore, scompaginando inevitabilmente i modelli di visione e gli schemi di frequentazione dello spazio. Vale allora la pena di ripercorrere brevemente i processi che tipicamente interessano le istanze qui coinvolte (cinematografica da un lato, museale dall'altro), per risalire a quegli elementi che trovatisi a contatto gli uni gli altri vanno a costituire una forma di esperienza di natura ibrida.

4.2. Forme dello sguardo e spettatorialità. Modelli a confronto

A seconda che l'esplicarsi dell'immagine in movimento avvenga in sala o in un museo, si anticipava, sorgono profonde differenze, identificabili su più livelli analitici. Oltre che alla primaria distinzione tra le forme che l'istanza filmica assume in base al teatro che ne ospita l'affiorare, è bene radicare i punti di maggiore divergenza nelle *policy* istituzionali che caratterizzano questi spazi. Esse rispecchiano infatti la finalità ultima del luogo così come è stato concepito, declinandola almeno su due fronti fondamentali: la conformazione e l'allestimento dello spazio e l'approccio del soggetto.

La prima ha una ricaduta importante sulle pratiche attivate nell'ambiente, poiché si riferisce alla disposizione degli elementi che concorrono a definire lo schema di visione. Sulla base di essa, pertanto, si modulano anzitutto la luminosità dello spazio e la densità dell'immagine. Se nella sala tradizionale siamo circondati da un buio che accentua la vividezza dell'immagine, l'atmosfera del museo tradizionale è al contrario luminosa e chiara. Dipende certo dagli allestimenti, ma in linea di principio viene favorito l'ingresso di luce naturale, che possa circonferire le opere, conferendo al contempo un senso di 'ariosità' alle sale; in assenza di reale luce naturale si ovvia al buio con fasci luminosi posizionati *ad hoc*, al fine di illuminare l'opera, che evidentemente trova il suo risalto se toccata dalla luce. Alternativamente costituita o valorizzata dall'elemento luminoso, l'immagine, dunque, è ciò che l'alternanza luce/ombra rende, in entrambi i casi, protagonista indiscussa. Come è noto, al cinema essa costituisce il punto di fuga dello

sguardo, è ciò che attrae l'occhio con la sua luminosità, che ipnoticamente aggancia lo spettatore, posto – nel modello classico – nella condizione psico-motoria di volgersi solo ed esclusivamente ad essa e al mondo che essa convoca. La potenza attrattiva di questa situazione si esplica in maniera articolata, tra un sostanziale spaesamento e una sorta di desiderio di congiunzione, che emerge come esito di questo disorientamento e induce un moto verso lo schermo, quasi come per volerlo toccare. La tendenza che guida una desiderata fusione con l'immagine e, attraverso l'immagine, con il sé, viene però inevitabilmente contenuta: rivelata, negata, sospesa, tamponata, deviata feticisticamente in direzione di altro, essa trova risposta tramite una serie di complessi processi che qui esulano però dal centro della questione⁸. Anche nel museo ciò che raccoglie intorno a sé lo spazio è l'immagine: questa accentra su di sé gli sguardi, ma non li costringe, anzi vi è una tensione tra la mobilità del percorso nello spazio della galleria e la stasi di fronte all'opera, la quale rappresenta il punto d'arrivo dell'itinerario, ma al contempo non consente un avvicinamento come quello che invece si verifica in sala. Si istituisce cioè una situazione di contemplazione, fondata sul mantenimento di una separazione che viene non soltanto conservata ma calcata, allontanando soggetto e immagine. L'implicito accordo tra istituzione museale e visitatore si inserisce dunque in una logica di esibizione che non prevede un *feed back* del soggetto istantaneo e partecipe all'azione: l'unica tensione cui il contesto sembra dar corpo è, potremmo dire, di tipo 'didattico-direttivo', poiché l'ingaggio tra luogo ed estimatori dell'arte si fonda proprio sull'implicita facoltà del primo di consentire al secondo un avvicinamento verso quest'ultima, senza però che vi sia un reale contatto. In altre parole, il museo si pone come spazio in cui l'arte "lascia trasparire la sua

⁸ Si tratta di processi di matrice prettamente psicanalitica, che per la ricchezza, la rilevanza e la delicatezza dei meccanismi cui si riferiscono, richiedono senz'altro un approfondimento particolare. Nell'impossibilità di affrontare in questa sede la questione, e considerata la larga copertura del tema da parte della teoria del cinema sviluppatasi in proposito, si rimanda allo sguardo d'insieme contenuto in F. Casetti, *Teorie del cinema (1945-1990)*, Bompiani, Milano 1993 e S. Flitterman-Lewis, *Psicoanalisi del cinema*, in R. Stam, R. Burgoyne, S. Flitterman-Lewis, *Semiologia del cinema e dell'audiovisivo*, Bompiani, Milano 1999. Nello specifico, il riferimento va poi a C. Metz, *Essais sur la signification au cinéma. I*, Klincksieck, Paris 1968; tr. it. *Semiologia del cinema*, Garzanti, Milano 1989 e Id., *Essais sur la signification au cinéma. II*, Klincksieck, Paris 1972; tr. it. *La significazione nel cinema*, Bompiani, Milano 1975, ma soprattutto Id., *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Union Général d'Éditions, Paris 1977; tr. it. *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Marsilio, Venezia 1980. Per un'interazione tra meccanismi del desiderio e punto di vista femminile, si faccia riferimento a due contributi capitali nell'ambito della *Feminist Film Theory*: L. Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema", in «Screen», n. 16, Autumn 1975, pp. 6-18 e Id., *Visual and Other Pleasures*, Indiana University Press, Bloomington 1989. Per il rispecchiamento del sé nell'immagine e attraverso di essa si veda almeno J. Epstein, "Le regard du verre", in «Les cahiers du mois», n. 16-17, 1925, pp. 9-12; tr. it. "Lo sguardo del vetro", in *Cinema, la creazione di un mondo*, Le Mani, Genova 2001, pp. 18-19. Tra i numerosi contributi più recenti, si segnalano poi G. Bottioli, *Jacques Lacan. Arte linguaggio desiderio*, Il Sestante, Bergamo 2002; S. Žižek, *Organs without Bodies. Deleuze and Consequences*, Routledge, London 2004; tr. it. *Dello sguardo e altri oggetti: saggi su cinema e psicanalisi*, Campanotto, Pasian di Prato 2004; F. Linguiti, M. Colacino, *L'inconscio cinema. Lo spettatore tra cinema, film e psiche*, Effatà, Cantalupa 2004.

forma eterna”⁹, facendo leva sul senso di ammirazione che questo innesca nel visitatore ed alimentando la disparità tra le parti in gioco sulla piattaforma relazionale. Prende corpo una distanza, che con eco benjaminiana si potrebbe a buon diritto definire una ‘distanza d’aura’, in grado di impostare il rapporto tra istituzione e visitatore¹⁰. L’istituto museale, in quest’ottica, è ciò che detiene il potere di mostrare nella quantità e secondo la modalità che gli si convengono, all’individuo non resta pertanto che seguire il percorso di fruizione previsto per assolvere a questo compito, potendo contare su opportunità di modifica molto limitate se non nulle¹¹.

Altro elemento importante che concorre a definire il frame di visione e riposa sulla vocazione del contesto è la posizione dell’immagine, sia nei confronti del suo intorno, sia rispetto al soggetto. Da un lato, infatti, la sala garantisce una centralità sacrale all’immagine, che assurge a fulcro pressoché unico dell’attenzione. La disposizione degli elementi presenti nell’ambiente è effettiva espressione di un disegno ‘dispositivo’, nel senso che tanto il proiettore, quanto lo spazio riservato alla platea, che ancora quello per l’immagine – coincidente con lo schermo – sono posti in linea retta; si tratta di una linea che si colloca in perfetta tangenza con il centro del cono di luce prodotto alle spalle degli spettatori e proiettato di fronte a loro, la linea dello sguardo favorita e privilegiata nelle pratiche di visione tipiche del cinema classico. La collocazione dell’immagine rispetto alla sala è pertanto assolutamente strutturata: definita con precisione nei confronti dell’*audience*, essa definisce a sua volta l’area dedicata a chi è chiamato a vedere, il quale non può che cedere alla fascinazione dell’istanza visuale, dispiegatasi sullo schermo.

All’interno del museo, l’immagine si posiziona analogamente, in un contesto che induce uno sguardo direzionato, orientato cioè a cogliere ciò che viene mostrato entro la stabile cornice che campeggia al centro dell’allestimento. Essa si colloca generalmente nel naturale cono di visione, dritto davanti agli occhi del visitatore, appare così l’immagine (pensiamo in prima istanza all’immagine pittorica o eventualmente fotografica), che si staglia come fuoco

⁹ T. Griffero, “Contemplazione”, in G. Carchia, P. D’Angelo, *Dizionario di Estetica*, Laterza, Roma – Bari 1999, p. 66.

¹⁰ Per un approfondimento di questa idea, che trova supporto nella letteratura estetica, si veda T. Griffero, “Distanza estetica”, in *Ibidem*, pp. 80-82 (nella stessa pubblicazione, cfr. anche la voce “Valore estetico”, pp. 311-312).

¹¹ Questo vale primariamente per il criterio spaziale, mentre resta (anche se entro certi limiti) una discreta flessibilità nella gestione temporale del percorso di fruizione: se, banalmente, non si può contravvenire a divieti o interdizioni che bloccano il passaggio e dirigono il percorso entro lo spazio museale, è invece possibile soffermarsi per una durata di tempo soggetta a più esplicita scelta individuale davanti ad un’opera piuttosto che ad un’altra (potrei decidere di trascorrere tre ore davanti a *Guernica*, due minuti di fronte a una tela di Delaunay e tre quarti d’ora a uno scatto di Brassai), senza contare poi l’imposizione della gestione temporale derivata dagli orari di accesso e chiusura alla galleria.

della visuale, in un'impostazione che risente in maniera esplicita dello schema prospettico rinascimentale¹². In un più ampio spazio, quello della galleria, viene dunque ritagliata una nicchia dedicata all'immagine; pieno che sorge dal vuoto, essa segna in modo chiaro i bordi che la distinguono da un'estensione in grado di disperdere lo sguardo, uno sguardo che essa è perciò chiamata ad incanalare¹³. Su questo punto si stabilisce una netta differenza rispetto all'immagine cinematografica, in cui la tensione tra *on* e *off screen* costituisce l'elemento di surplus rispetto all'immagine priva di movimento tipicamente messa in mostra nel museo. Questa evidentemente si collocherà allora in una relazione diversa con lo spazio circostante e dunque eserciterà un differente effetto in colui che la guarda¹⁴. Se, in estrema sintesi, quello dell'immagine cinematografica appare come uno spazio-superficie, agito da vettori che tendono all'estroffessione, sfidando il frame e alludendo così al fuori quadro, lo spazio dell'immagine artistica esposta al museo sembra invece suggerire l'idea di una profondità che evoca un movimento di introffessione, atto ad accentrare su di sé, che pertanto al contrario fa convergere.

Per quanto concerne la spettatorialità, le posizioni e le caratteristiche dell'immagine rispetto agli spazi della sala e della galleria si fanno evidentemente portatrici di un

¹² Cfr. i fondamentali L. B. Alberti, *De Pictura* (1435), Laterza, Roma – Bari 1980; H. Wölfflin, *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe. Das Problem der Stilentwicklung in der neueren Kunst*, Bruckmann, München 1915; tr. it. *Concetti fondamentali della storia dell'arte*, Neri Pozza, Vicenza 1999 e E. Panofsky, *Die Perspektive als symbolische Form*, in F. Saxl (hrsgs.), *Vorträge der Bibliothek Warburg*, B. G. Teubner, Leipzig – Berlin, 1927; tr. it. *La prospettiva come forma simbolica e altri scritti*, Feltrinelli, Milano (1961) 2001. Si vedano poi N. Bryson, *Vision and Painting: the Logic of the Gaze*, Yale University Press, New Heaven 1983; J. Crary, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the 19th Century*, MIT Press, Cambridge MA 1990; J. Berger, *Ways of seeing*, Penguin, London 1990; H. Damisch, *L'origine de la perspective*, Flammarion, Paris, 1987; tr. it. *L'origine della prospettiva*, Guida Editori, Napoli 1992; J. Elkins, *The Poetics of Perspective*, Cornell University Press, Ithaca 1994; A. Somaini, *L'immagine prospettica e la distanza dello spettatore*, in Id. (a cura di), *Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, Vita e Pensiero, Milano 2005.

¹³ Sul motivo della cornice come dispositivo di limitazione e la sua valenza nell'ambito dei processi di rappresentazione, tra gli altri, si rimanda a D. Arasse, A. Cantillon, G. Careri, D. Cohn, P.-A. Fabre, F. Marin (dir.), *De la représentation*, Gallimard, Paris 1994, tr. it. parziale *Della rappresentazione*, Meltemi, Roma 2001; M. Mazzocut Mis, *I percorsi delle forme. I testi e le teorie*, Bruno Mondadori, Milano 1997 (cfr. in particolare i contributi di Simmel e Ortega y Gasset); P. Duro (eds.), *The Rethoric of the Frame. Essays on the Boundaries of the Artwork*, Cambridge University Press, Cambridge MA 2004.

¹⁴ L'opposizione tra spazio *on* e *off screen* rappresenta un tema centrale e molto frequentato dalla teoria del cinema. Diventa impossibile tracciare in questa sede le linee di riflessione che hanno esplorato l'importanza e le caratteristiche della dimensione spaziale che si sviluppa fuori quadro. Per un approfondimento, si vedano almeno A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma? I.II.III.IV*, Editions du Cerf, Paris 1958; tr. it. *Che cosa è il cinema?*, Garzanti, Milano (1973,1986) 1999; P. Bonitzer, "Hors-champ. Un espace en défaut", in «Cahiers du Cinéma», n. 234-235, Décembre 1971 – Janvier-Février 1972, pp. 15-26; G. Deleuze, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Minuit, Paris 1983; tr. it. *Cinema 1. L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 1987. Cfr. inoltre N. Burch, E. R. Lane, *Theory of Film Practice*, Praeger, New York 1973; D. Bordwell, *Narration and Space*, in Id., *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison 1985; H. Khatchadourian, "Space and Time in Film", in «British Journal of Aesthetics», n. 2, vol. 27, 1987, pp. 169-177; V. Sobchack, *The Address of the Eye: a Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton 1992 (in particolare, cfr. il capitolo 4).

particolare rapporto con il soggetto; in base ad esso, egli si sentirà più o meno coinvolto nella visione e soprattutto più o meno chiamato a rispondere attivamente. Come già accennato poco sopra, infatti, si profila da un lato un individuo desiderante, catturato dall'immagine, che in sala viene tenuto fermo e al contempo è distante da ciò che fa nascere questo desiderio, in una logica del 'guardare e non toccare'¹⁵. La medesima interdizione è riproposta anche nel museo, dove anzi, come si è detto, l'opera viene mantenuta esplicitamente a distanza rispetto al suo fruitore. Se lo spettatore cinematografico però sopperisce al divieto tramite una partecipazione emotiva che lo porta a sviluppare un sentire di tipo empatico, dal canto suo il visitatore ha a sua disposizione una modalità di 'accerchiamento' dell'immagine: libero di installarsi e di far suo lo spazio intorno all'opera, egli fa leva sulla sua mobilità, in un atteggiamento fisico prensivo, il quale a sua volta provvede a limitare la distanza che lo separa dal suo centro di interesse¹⁶.

In conclusione, gli equilibri sono attestati tra uno spazio in cui l'immagine è in movimento e il suo spettatore è immobile, e viceversa uno in cui a fronte di un'immagine fissa troviamo un soggetto mobile. In entrambi i casi assistiamo ad un *partage* che racchiude in potenza una partecipazione attiva a tutti gli effetti, ma che deve qui fare i conti con le etichette, le modalità relazionali e comportamentali legate al medium e al sistema di visione su cui esso riposa. Emerge così nuovamente la questione della specificità mediale, come a dire che nel momento in cui il modello cinematografico e quello esibitivo-museale tendono a convergere o a trovare una piattaforma di dialogo, non si può fare a meno di ragionare sulle peculiarità di entrambi, tenendo conto della complessa struttura di interrelazioni in cui oggi si inseriscono. A fronte di un contatto e una sovrapposizione dei due schemi, quindi, ciò con cui occorre fare i conti, sono niente meno che criteri in grado di regolare le caratteristiche 'ontologiche' del mezzo. Questo va considerato con attenzione in una situazione nella quale le tendenze tipiche del panorama mediale sembrano contribuire alla nascita di un diverso approccio all'immagine nello spazio, sviluppando di conseguenza un nuovo equilibrio tra gli elementi in gioco e un nuovo profilo di fruizione. Il modello spaziale e di visione che ne deriva, dunque, preserva alcuni tratti tipici della situazione cinematografica classica e, naturalmente, alcune peculiarità dell'ambiente e dei meccanismi propri della galleria. Il risultato è che il soggetto ivi coinvolto inevitabilmente si vede immerso in un contesto che per forza di cose lo costringe a mettere a punto una strategia

¹⁵ Su questo, cfr. W. Strauven, *Touch, don't Look*, in A. Autelitano, V. Innocenti, V. Re (a cura di) , *I cinque sensi del cinema / Five senses of cinema*, Forum, Udine 2005.

¹⁶ Sulla logica di esibizione assunta dal museo rispetto alla sua strutturazione e al rapporto con il soggetto, cfr. almeno T. Bennett, *The Birth of the Museum: Theory, History, Politics*, Routledge, London 1995.

dello sguardo e un insieme di *feed back* che danno origine ad un'esperienza dell'immagine filmica inedita rispetto sia a quella vissuta in sala e sia a quella di vocazione artistica.

L'incontro tra *black box* e *white cube*, insomma, sfocia in una fusione tra logiche distinte, in cui dall'immagine densa dell'una e l'atmosfera luminosa dell'altra affiora quello che David Joselit ha denominato "*light cube*"¹⁷. Nella prospettiva di quest'ultimo, l'introduzione dell'istanza filmica sembra riportare in auge un tipo di approccio alla visione e all'opera che riprende forme di spettatorialità in cui il pubblico non è realmente incluso come attore¹⁸. Viceversa, secondo il frame qui proposto, ciò che deriva da questo incrocio corrisponde ad una configurazione particolare, in cui l'individuo rappresenta – insieme alla componente visuale e ambientale – un elemento centrale per l'esplicarsi dei meccanismi che producono questa stessa forma d'esperienza, che abbiamo chiamato S-I dell'arte.

Per esplorare questa forma d'esperienza, che nell'opinione di alcuni si verifica in una sorta di 'zona grigia'¹⁹, si cercherà qui di seguito di intravederne l'espressione senza allontanarsi dall'aspetto fenomenico che concretamente può assumere, attraverso l'analisi di un'opera puramente artistica progettata per un ambito espositivo, che vive d'immagine in movimento.

4.3. Soggetto e spazialità nello S-I dell'arte: *Sensitive City*

Spazializzazione. La grande ambizione cui la ricerca di Studio Azzurro risponde grazie al recentissimo *Sensitive City* potrebbe essere sintetizzata così. Presentata nel maggio 2010 a Shanghai in occasione dell'Esposizione Universale e qui chiamata a rappresentare il Bel Paese, l'installazione porta a Oriente l'immagine della città italiana proponendo quella che i curatori amano definire una 'città contro-utopica'. Pensata nel solco del grande

¹⁷ D. Joselit, "Inside the Light Cube: Pierre Huyghe's *Streamside Day Follies* and the Rise of Video Projection", in «Artforum», n. 7, March 2004, pp. 154-159. Il titolo dell'articolo fa eco a B. O'Doherty, *Inside the White Cube: the Ideology of the Gallery Space*, University of California Press, Berkeley – Los Angeles (1976) 1999.

¹⁸ Nello stesso articolo, l'autore sostiene infatti che "la proiezione indebolisce uno degli effetti più innovativi del dispositivo a circuito chiuso [forma dominante che la proiezione assume negli anni Settanta ndr], la sua concezione della spettatorialità come interattiva: sebbene l'interazione offerta si può affermare sia di tipo passivo, essa inserisce il corpo dello spettatore entro il circuito allo scopo di vederlo restituito in forma spesso distorta. La proiezione reintroduce una modalità di fruizione più convenzionalmente teatrale, nella quale il pubblico resta al di fuori del *feed back* del medium, piuttosto che prendervi parte come attore". L'immagine in movimento che entra nello spazio museale per mezzo della proiezione si distingue, secondo Joselit, per un'aderenza spettatoriale che la rende addirittura "l'erede della tradizione della pittura modernista", dal momento che questa sembra essere in grado di "inserire la figurazione nello spazio virtuale e rigorosamente bidimensionale associato appunto con la pittura modernista". *Ibidem*, p. 154, 156 (mia traduzione).

¹⁹ Cfr. G. Stemmerich, *White Cube, Black Box and Grey Areas: Venues and Values*, in T. Leighton (eds.), *Art and the Moving Image. A critical Reader*, Tate – Afterall, London 2008.

archetipo della città ideale, il progetto reinterpreta l'utopia di Tommaso Moro proponendo la realtà di un borgo fatto di borghi, che non deve la sua edificazione ad un fondatore visionario, autore di una pianificazione di perfezione irraggiungibile, anzi si cala nelle profondità della sua vita, con le sue contraddizioni e le sue imperfezioni. Ribaltando il senso dei modelli ideali²⁰, quindi, *Sensitive City* è una città che emerge dai ricordi, dalle immagini mentali, dalle strade dei suoi abitanti. Il design che la modella si sviluppa sulla base di scorci e racconti reperiti sul territorio, qui impiegati allo scopo compositivo di ricreare lo scenario di una città in costante divenire, in grado di espandersi nello spazio, farsi presente e aprirsi come uno scrigno che accorda la vista dei suoi angoli più preziosi e dispiega l'immagine delle confidenze che contiene. Ciò che prende forma, allora, non è un tessuto urbano strutturato *ex ante*²¹, progettato senza tenere conto dell'elemento umano, ma al contrario una struttura che sorge sulle conoscenze, le storie, l'affezione per i posti resa dagli schizzi e i disegni tracciati dalla mano della propria gente. I mattoni di questa costruzione sono impastati con l'esperienza dei cittadini, qui rivivificata tramite l'immagine in movimento.

L'allestimento si distribuisce lungo le pareti della sala in maniera eterogenea, ma con un effetto di saturazione dello spazio, il quale si riempie dunque di visioni urbane, frammenti di una città esplosa. Entrando, partendo da sinistra e proseguendo in senso orario, si trovano gli scorci, gli elementi caratterizzanti o viceversa i dettagli delle città italiane esplorate e ricostruite. Restando aderenti alle mura che delimitano l'ambiente riservato all'installazione, nell'angolo di fronte all'ingresso e lungo la linea di destra, appaiono invece una serie di videoritratti, disposti ordinatamente in fila; si tratta dei visi in

²⁰ Cfr. L. Decandia, *Sensitive City: costruire la città degli uomini. La profezìa di una contro utopia*, in Studio Azzurro, *Sensitive City*, Scalpendi, Milano 2010.

²¹ Il collettivo milanese pone qui la questione della città come spazio che spesso non viene progettato a misura d'uomo ma al contrario interpreta disegni e piani d'edificazione più vicini all'utopia di Moro che al territorio e alla sua gente. Se si dovesse trovare un motivo d'ingaggio civile di cui l'opera si fa portatrice, si potrebbe trovare una valenza 'politica' *strictu sensu* nella riflessione attorno al "disegno superiore, esperto, assoluto, che decide" (P. Rosa, *Sensitive City*, in Studio Azzurro, *Sensitive City*, cit., p. 14) in materia di costruzione e sviluppo delle città, senza fare i conti con la Storia e le storie del luogo, oltre che naturalmente con i suoi abitanti. Si tratta di una questione complessa, sicuramente pertinente con il tema dell'Expo 2010, in cui l'installazione di studio Azzurro si inseriva – "Better City, Better Life" – soprattutto assumendo la Cina (paese ospitante dell'esposizione) come interlocutore principale. L'idea di fondo comunicata da *Sensitive City*, è in tal senso legata alla percezione del territorio: per riprendere una terminologia cara alla presente ricerca, si potrebbe dire che spesso c'è il rischio che questo venga considerato meramente come 'spazio', perdendo di vista la sua potenzialità di diventare 'luogo'. Estensione vuota disponibile ad essere indiscriminatamente riempita, il territorio viene cioè interpretato come 'contenitore' per contenuti qualsiasi, senza valutare le sue caratteristiche, la sua gente, la poliedricità che lo costruisce, la complessità delle stratificazioni che lo fanno essere, oggi, così come lo si vede. L'idea è dunque quella di "riaprire un dialogo con la profondità del mondo" (L. Decandia, *Sensitive City: costruire la città degli uomini. La profezìa di una contro utopia*, in Studio Azzurro, *Sensitive City*, cit., p. 29), tematizzando questo scambio e mostrando la ricchezza nascosta negli anfratti, negli scorci, tra le memorie e le immagini della città.

primo piano degli abitanti, protagonisti e narratori delle storie che guidano il visitatore nell'itinerario. Benché l'intero spazio evochi l'idea di un viaggio attraverso queste città, l'area destinata ad effettuare in maniera più compiutamente corporea questo percorso si colloca sostanzialmente nel centro, come un arco di circonferenza che taglia diagonalmente la stanza da destra, nel punto più distante rispetto all'accesso, incurvandosi e schiacciandosi in direzione della parete di sinistra, per terminare nell'angolo opposto più prossimo all'entrata.

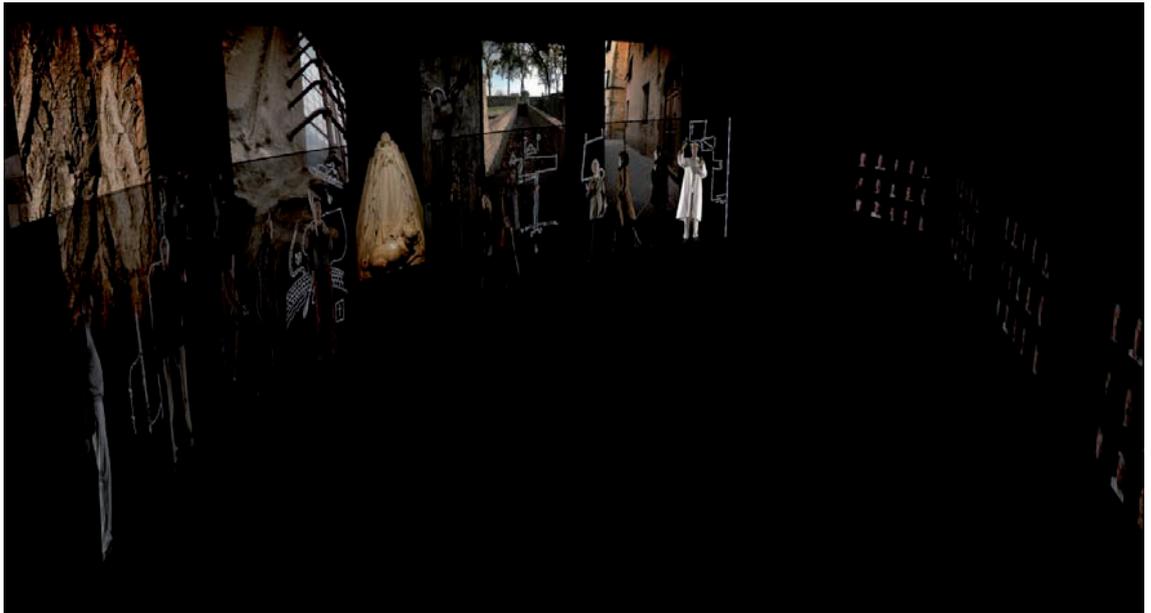


Figura 26. Studio Azzurro, *Sensitive City*: rendering dell'installazione in prospettiva alta dall'ingresso (International Expo 2010, Shanghai)
Foto © Studio Azzurro.



Figura 27. Rendering degli schermi centrali: la proiezione sulla superficie in primo piano si sovrappone con quella sul background.
Foto © Studio Azzurro.

In questa zona si ergono infatti degli schermi particolari, sui quali vengono proiettati gli stessi personaggi ritratti, questa volta non in versione *still*, ma mentre camminano, risalendo dal fronte al fondo tutta la sala.

Il supporto, realizzato in vetro completamente trasparente, consente di trasferire la corporeità dei soggetti rappresentati attraverso la sostanza immateriale dell'immagine, che li visualizza e li rende interlocutori di coloro i quali si avventurano in questo viaggio alla scoperta della città italiana. In effetti, i cittadini appaiono qui a grandezza naturale e grazie a specifiche tecnologie interattive fungono da 'indicatori'. Figure ispirate ai quegli antichi conoscitori del territorio che proprio in virtù di questa competenza avevano il compito di guidare *in situ* i cartografi impegnati nella redazione delle mappe, allo stesso modo gli abitanti di *Sensitive City* accompagnano il pubblico tra le immagini delle città tratteggiate attraverso il linguaggio filmico²². È così che Chioggia, Lucca, Matera, Siracusa, Spoleto e Trieste prendono forma in un gioco di racconti, sequenze cinematografiche, disegni cartografici. Ne risulta un'unica grande città, estesa nello spazio museale, a disposizione di chi volesse perdersi tra il silenzio e la voce, le luci e le ombre, i pieni e i vuoti, terra e acqua, e mille altri tratti che donano peculiarità ad ognuno dei borghi rappresentati.

Questo viaggio attraverso le particolarità della città italiana è effettivamente possibile mettendosi in contatto con i suoi abitanti. Non si tratta di un 'contatto' metaforico, bensì di una connessione fisica: i personaggi proiettati sugli schermi sono infatti pensati come "punti attivi di un sistema reticolare su cui centrare il dispositivo narrativo...[ognuno di essi] potrà essere interpellato [...] solo se il visitatore lo fermerà con la propria mano. In tal caso si volterà verso di lui e inizierà il proprio racconto"²³. La superficie dell'immagine in movimento, così, non soltanto contribuisce alla visione, ponendosi classicamente come schermo, ma diventa interfaccia sensibile, che attiva la connessione tra storia e spettatore, mantenendola in vita per tutto il tempo in cui la mano di quest'ultimo resterà ferma entro l'area della proiezione. Ecco allora che la città 'esplode' letteralmente nell'ambiente, prendendo forma dallo sguardo di persone che aprono al pubblico i propri percorsi nella città, schiudendo i ricordi dei propri luoghi di affezione; affiora così un panorama cittadino che non si assembla sulla base del visibile, ma che scorge la profondità di territori immaginati, qui messi in scena. Ed ecco allora perché *Sensitive City* si costruisce sull'idea di

²² L'interpretazione degli abitanti come 'indicatori' è proposta dalla consulente teorica del collettivo milanese che ha affiancato il gruppo nella realizzazione dell'opera. La sua posizione viene esplicitata in L. Decandia, *Sensitive City: costruire la città degli uomini. La profezia di una contro utopia*, cit.

²³ P. Rosa, *Sensitive City*, cit., p. 11.

spazializzazione. I videoambienti si alimentano e al contempo favoriscono il dispiegarsi di un elemento filmico che si fa spazio e crea lo spazio; come accennato, infatti, l'immagine in movimento diventa materia dinamica per una costruzione organica. I fotogrammi si fanno fibra di quel tessuto cittadino sensibile che riporta in vita i borghi tramite la resa, tutta cinematografica, degli antri e degli slarghi, degli edifici e della natura, ma soprattutto del modo di abitare lo spazio. In effetti viene qui esplicitamente tematizzata l'idea – fondamentale nell'economia di questo lavoro – che l'abitazione coincida con un'appropriazione dell'ambiente²⁴.



Figura 28. Backstage e fasi di lavorazione dell'installazione (dall'alto: realizzazione in studio delle sequenze di racconto; ripresa *in situ* per il background; videointerviste). Foto © Studio Azzurro.

Non a caso la fondazione del luogo che costituisce la 'città sensibile' è affidata ai suoi abitanti. L'operazione abitativa che l'installazione innesca, pertanto, è qui attuata grazie ad una interpellazione diretta dei cittadini di Chioggia, Lucca, Matera, Siracusa, Spoleto e Trieste, intervistati al fine di reperire videotestimonianze poi impiegate per realizzare "una raccolta di ritratti da ascoltare"²⁵. Ricorrendo ad una serie di diversi materiali filmici (videointerviste, percorsi filmati sul luogo al centro delle storie, ricreazioni in studio di attività folkloriche o semplicemente di passeggiate virtuali negli spazio del proprio racconto), lo scopo degli autori è – con le loro parole – quello di "indurre a pensare una

²⁴ Per il background teorico che sostiene il concetto di abitare rimandiamo al Capitolo 1; una tematizzazione di questa nozione, posta in relazione con l'appropriazione della città attuata tramite il disositivo filmico è chiaramente riscontrabile anche al Capitolo 3.

²⁵ P. Rosa, *Sensitive City*, cit., p. 11.

città per l'intreccio di storie che la compongono, per le forme invisibili che l'attraversano, per le patine emotive che la formano [...] le relazioni che si generano²⁶.

Non si tratta perciò di uno spazio il cui design è espressione di una ragione distaccatamente cartografica²⁷; il progetto di *Sensitive City* si disegna su una mappa relazionale in grado di connettere elementi eterogenei. L'esito corrisponde ad una città policentrica, che è tante città e tante persone insieme. La costruzione prende quindi corpo su più livelli, imperniandosi su una stratificazione di sedimenti nascosti, scorci, aneddoti, disegni, sguardi che le ottocento persone interpellate da Studio Azzurro, come tessere di un mosaico vivente, gettano a mo' di fondamenta di questa città sensibile. Lo spazio museale diventa allora una sorta di 'laboratorio', in cui le operazioni di visualizzazione si collocano tra il puro montaggio e il messaggio elettronico²⁸. Qui l'istanza cinematografica compone e ricompono uno scenario virtuale sostanziato dall'immagine e dalla corporeità che – come soltanto anticipato – è richiesta per realizzare una compiuta esperienza filmica. In tal senso, *Sensitive City* rappresenta allora un caso emblematico in cui l'integrazione di spazio ed elemento cinematografico danno luogo ad uno S-I.

Nel gioco tra opacità, densità e trasparenza dell'immagine, l'istanza filmica riportata in ambito espositivo si offre infatti come strumento rappresentativo che condensa la luminosità, emergendo così da un'atmosfera scura ma non buia, né marcatamente chiara; è precisamente il suo dispiegarsi a rischiarare l'ambiente, opponendo la propria tonalità opalescente ai volumi e a bucare la profondità nera dello spazio. L'elemento cinematografico è quindi dislocato con versatilità nell'ambiente: attraverso di esso prendono forma le linee di percorribilità dello spazio, vengono indicate le aree di passaggio e di sosta, le zone libere, quelle periferiche, in un equilibrio che regola l'interdizione, giocato sulla possibilità e la qualità di visione del materiale mostrato. La spazializzazione evocata in apertura, allora, riposa sui processi che interessano immagine e spazio, rivelandosi come meccanismo strutturale in grado di supportare le trasparenze e imprimere le stratificazioni cittadine attraverso il filmico, ma si esplica anche e soprattutto attraverso l'atteggiamento dei soggetti coinvolti. Parlare di spazializzazione, quindi, significa render conto della creazione di uno S-I: un evento visivo si verifica nell'ambiente innescando assemblaggi che ristabiliscono e ristrutturano l'organizzazione del materiale esperienziale, si

²⁶ P. Rosa, *ibidem*, p. 12.

²⁷ Sulla mappa come prodotto di un'epopea cartografica e per un'argomentazione sull'aderenza *vs* sostituzione di quest'ultima nei confronti della realtà che rappresenta, si vedano F. Farinelli, *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Einaudi, Torino 2003 e *La crisi della ragione cartografica*, Einaudi, Torino 2009.

²⁸ Cfr. Ph. Dubois, *La question vidéo face au cinéma: déplacements esthétiques*, in F. Beau, Ph. Dubois, G. Leblanc (dir.), *Cinéma et dernières technologies*, INA – De Boeck, Paris – Bruxelles, 1998, pp. 189-205.

fanno presenti cioè quegli elementi che incontrandosi e collidendo sfociano in un'azione – esperienza vissuta, in corso di svolgimento. Si tratta di un'operazione che prelude la marcatura di un'impronta, un atto, cioè, in grado di fermare in qualche modo l'istante denso e pregno di vividezza dopo il suo naturale affievolimento, conferendogli una forma. Il “composto alchemico” fatto di immagine e spazio “si fissa in un punto di ricaduta che solidifica l'idea”²⁹ di una città come luogo, tramite le sue storie e attraverso il modo di agirla tanto dei suoi abitanti – qui riportato virtualmente –, quanto dei visitatori che sono chiamati ad accostarsi alla ‘città sensibile’ interagendo con essa. Le immagini rubate lungo i percorsi, le voci raccolte che riportano a questi itinerari sono fili invisibili che tessono la trama della città, dando luogo a una testura visuale e spaziale, in grado di plasmare lo spazio e valorizzarlo sul piano rappresentativo e simbolico. Questi sono dunque i tratti che guidano il design dello spazio, un progetto in grado di ‘fondare una città in maniera sensibile’, sulle sue pratiche abitative. Si tratta allora di edificare questo luogo arredandolo al fine di ricrearne la vita. Punto di partenza per questo progetto sono i suoi elementi costitutivi: frammenti di Chioggia, Lucca, Matera, Siracusa, Spoleto, Trieste, sono restituiti nella dinamicità del proprio quotidiano, delle tradizioni e del folklore, del tempo dei luoghi. Il senso dello scorrere della vita viene reso dallo scorrere dell'immagine e riverberato nello spazio, dando luogo ad un'esperienza filmica che si radica nell'ambiente museale per mezzo dell'elemento cinematografico e che a sua volta scorre coinvolgendo il visitatore. Se “il carattere delicato e inafferrabile che connota la città si deposit[a] nell'immaterialità dei suoi spazi”³⁰, allora è ad un medium che condivide la sua natura immateriale che va affidato il compito di superare i limiti di questa virtualità condivisa e farsi sostanza. Le sequenze che ritraggono i posti e i ritratti in forma di videointervista che posizionano i soggetti fungono allora come materiale grezzo, che si cementa nella costruzione di un luogo fatto d'immagine, uno S-I. Nel meccanismo che avvia il dispiegarsi dell'immagine e l'inizio del racconto è possibile ravvisare le dinamiche essenziali per l'elaborazione di questa configurazione esperienziale: il gesto del tocco che connette soggetti e istanza visuale attivando il dispositivo narrativo nello spazio è da intendersi come un farsi presente reciproco all'altro che interessa appunto l'immagine e il soggetto. La congiunzione fisica tra essi, rappresentata dalla mano a contatto con la superficie dello schermo, in-forma lo spazio per mezzo del racconto filmico che imprime ergonomicamente la sagoma della città sui vari piani dell'allestimento. Quest'ultimo arreda perciò il padiglione italiano dell'Expo

²⁹ P. Rosa, *Sensitive City*, cit., p. 10.

³⁰ L. Decandia, *Sensitive City: costruire la città degli uomini. La profezia di una contro utopia*, cit., p. 29.

con le piazze, gli scorci, i paesaggi, le vie, i percorsi dei borghi, in un ambiente immersivo che lavora sul senso di coinvolgimento, sulla sensazione, e sfrutta la potenzialità cinematografica dell'immagine per strutturare e guidare la percezione. Studio Azzurro confeziona così un'esperienza sensibile e al contempo estetica, retta dal contatto tattile e visivo con l'istanza filmica e, per tramite di questa, con uno spazio denso e poliedrico, nel quale all'ambiente della galleria si sovrappone quello urbano della città italiana.

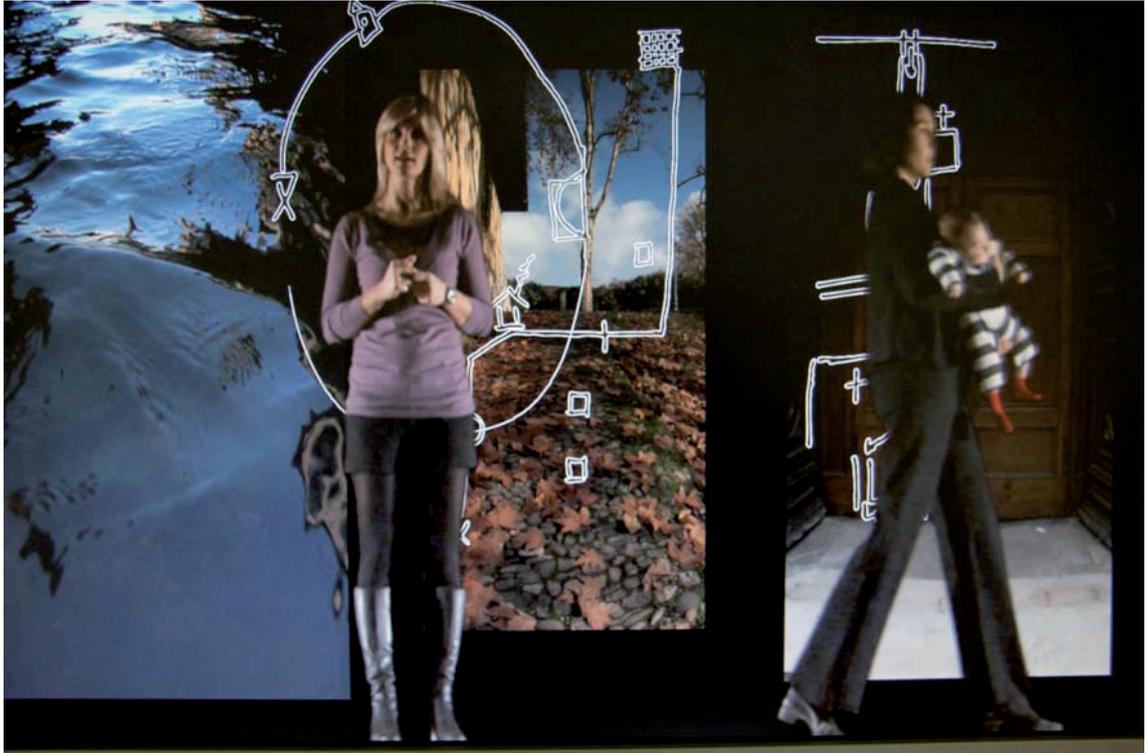


Figura 29. 'Strati di immagini' come elementi compositivi e costitutivi dello spazio: doppio livello di proiezione nell'installazione. Foto © Studio Azzurro.

Viene meno, evidentemente, il divieto di toccare l'opera tipico del museo delle collezioni e parimenti l'impossibilità di congiungersi con lo spazio dello schermo che regola la visione cinematografica classica. L'anti-utopia di *Sensitive City* sta proprio nell'idea di una restituzione cittadina che riposa sulla stratificazione di materiali e di segni grafico-filmici non semplicemente dati in senso strategico: essi divengono anzi piattaforma relazionale tra un narratore e un soggetto che viene a configurarsi allo stesso tempo come un visitatore-ascoltatore-spettatore-attore.

La logica d'esibizione in cui l'istituzione museale 'somministra' il proprio patrimonio perché venga contemplato a distanza con ammirazione reverenziale viene scardinata: l'immagine di Studio Azzurro è certamente fatta per essere guardata ma perché espliciti le sue reali potenzialità è essenziale che venga attivata dal pubblico. Di radicale importanza è

pertanto il momento dell'incontro: incontro fra abitanti e fruitori dell'opera, ma su un diverso piano d'analisi, fra immagine e soggetto. Il gesto, semplice ma altrettanto fondamentale, del tocco porta a compimento la potenzialità di quell'evento visivo in grado di raccogliere l'attenzione e lo spazio dell'individuo attorno all'immagine.



Figura 30. L'incontro tra immagine e soggetto che si verifica attraverso il tocco. Foto © Studio Azzurro.



Gianna, un giorno di bora in via dell'Istria
Non dimenticherò questo fatto fin che vivo.
Una notte il tempo inizia a cambiare. Arriva la bora a
150 km/h. In quel periodo lavoravo all'ospedale pedia-
trico in via dell'Istria e per andarci dovevo prendere un
filobus.
Quel giorno le strade erano impraticabili: tegole, corni-
gnoli a, calcinacci ovunque. Uscita di casa mi aggrap-
pai a una ringhiera e pensai che non sarei arrivata in
tempo a dare il cambio all'altra infermiera.
All'improvviso senti una voce che mi diceva: "Ma cosa
aspetti, non vedi che i fili della luce sono tutti a terra? Il
filobus non passa. Andiamo!".

Figura 31. Visualizzazione di un abitante, della sua storia e resa grafica del percorso attraverso la città sensibile. Foto © Studio Azzurro.

Quella che potremmo chiamare l'attivazione' dei personaggi, che per mezzo degli schermi camminano attraverso l'ambiente, fa scoccare – insieme alla storia di ognuno – il meccanismo di proiezione del percorso descritto. Si tratta di video-percorsi o più banalmente di annotazioni grafiche, disegni impiegati per 'fare spazio' ai proprio luoghi. "E

mentre l'apparizione del luogo si consuma in pochi secondi, le mappe persistono e si sommano con quelle successive, espanse dalle rifrazioni dei vetri di proiezione. Nell'ambiente, improvvisamente, la nostra città relazionale e sensibile appare³¹. Come sostiene Raymond Bellour, perciò, anche qui "l'installazione guida lo spettatore alla composizione e ricomposizione delle immagini e dei testi presentati"³², ma allo stesso tempo il visitatore è chiamato a muoversi nello spazio, ad intraprendere un piano d'azione per capire effettivamente cosa sta succedendo: l'immagine filmica, in altre parole, richiede al soggetto un preciso design operativo perché si dischiuda mostrandosi come strumento per curvare lo spazio e abitarlo, costruire una nicchia di visione e allestirlo per vivere – tramite un video d'arte – un'esperienza filmica.

4.4. Incontro, tocco, contatto. Note sull'ingaggio dello spettatore tra estetica immersiva e partecipata.

Incontro, tocco, contatto. Sono questi i concetti centrali che *Sensitive City* mette in gioco per spiegare quell'alchimia che dà origine allo S-I dell'arte. In essi si risolve la delicata convergenza tra soggetto, immagine in movimento, spazio museale. E in essi è possibile individuare la chiave di lettura per analizzare quella trasformazione che ha interessato l'estetica e la ricezione delle opere basate sull'elemento filmico, raccolte nel museo.

L'idea di una connessione, soprattutto se declinata nei termini di un incontro e una produzione di legami, rimanda ad una sfera d'azione che si esplica nella relazione e fa riferimento ad un senso pratico a cui si deve la realizzazione del contatto.

Città fantastica costituita da veli di immagini, *Sensitive City* è in grado di interpretare questa concretezza rendendo la sostanza dei luoghi e le affezioni che ad essi si legano. L'acme di un simile intento, in particolare, è raggiunto nel momento in cui quella che era una regola fondamentale del museo viene meno – l'interdizione del tocco. Il ricorso alla tattilità si basa qui su un'interfaccia la quale richiede materialità di gesto, performatività di sostanza, testimoniando in tal modo un'interattività che si fa reale. Riprendendo un motivo caro alla produzione di Studio Azzurro³³, emerge allora la superficie dello schermo come spazio investito di un ruolo fondamentale: nella sua trasparenza cristallina, esso fa da supporto alla virtualità degli abitanti e con essi delle loro storie, dei loro angoli di città. All'immagine

³¹ P. Rosa, *Sensitive City*, cit., p. 12.

³² R. Bellour, "D'un autre cinéma", in «Trafic», n. 34, été 2000, p. 8.

³³ Cfr. B. Di Marino (a cura di), *Oltre i confini delle immagini: l'estetica delle relazioni. Conversazione con Paolo Rosa*, in Id., (a cura di), *Tracce, sguardi e altri pensieri*, Feltrinelli, Milano 2007.

viene così conferita consistenza, dando al contempo corpo visibile a quella piattaforma che accorda l'interazione: se è vero che “ogni opera d'arte potrebbe così esser definita come un oggetto relazionale, il luogo geometrico di una negoziazione, con innumerevoli interlocutori e destinatari”³⁴, *Sensitive City* radicalizza questo assunto, presentando una città che si distingue primariamente come area d'incontro, nella quale città diverse, persone diverse, racconti diversi si fanno presenti avvicinandosi a una cultura diversa, impersonata dai visitatori, in una celebrazione dell'idea stessa di incontro che si consuma tramite l'istanza filmica. Anche sul piano del linguaggio infatti, il sistema ambientale creato dall'installazione si compone di immagini che vengono utilizzate e disposte nello spazio in funzione dell'interazione. Esse non solo sono realizzate per uno spettatore-visitatore, ma implicitamente si fondano sulla premessa di un contatto: non basta soltanto la presenza, è necessaria l'azione, seppur dispiegata attraverso un movimento elementare della mano, come lo sfioramento della superficie traslucida dello schermo. Attraverso quest'ultimo, quindi, non si attua unicamente un dialogo (metaforico, ma anche letterale: come c'è stato modo di osservare, il contatto con la superficie avvia il racconto del personaggio indicatore), ma avviene addirittura un passaggio, il trasferimento di un valore, poiché nonostante “la folla che abita e percorre quest'ambiente [sia] virtuale, tuttavia conserva la propria storia, le proprie emozioni e sa reagire ai personaggi reali, i nostri spettatori, quando questi, con un piccolo gesto di responsabilità relazionale, ne richiedono la cittadinanza”³⁵. Ciò che il farsi presenti al mondo, la connessione e la reciproca apertura mettono in gioco sono dunque la possibilità di fare parte di un mondo, di ricevere e cogliere il background necessario per poter entrare davvero nello spazio della città italiana e abitarlo, raccogliendolo intorno a sé e ricostruirlo, immergendosi nel mare d'immagini che ne svelano lo spirito e le storie. Qui più che mai vale allora l'idea secondo cui oggi, “la parte più vivace che si gioca sullo scacchiere dell'arte si svolge in funzione di nozioni interattive, conviviali relazionali”³⁶.

L'estetica che sembra ispirare opere come l'installazione di Studio Azzurro emerge in risposta alla convergenza tra i media e se ne serve per dare espressione a quella che Henry Jenkins definisce “narrazione transmediale”³⁷. Come testimonia l'esempio di *Sensitive City*, si tratta dell'arte della creazione di mondi. E in effetti i video-ambienti sensibili danno

³⁴ N. Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Presses du Réel, Paris, 1998; tr. it. *Estetica relazionale*, Postmedia Books, Milano 2010, p. 26.

³⁵ P. Rosa, *Sensitive City*, cit., p. 14.

³⁶ N. Bourriaud, *Estetica relazionale*, cit., p. 8.

³⁷ H. Jenkins, *Convergence Culture. Where old and new Media collide*, New York University Press, New York 2006; tr. it. *Cultura Convergente*, Apogeo, Milano (2007) 2010, p. xliv.

origine a veri e propri mondi simbolici, che si concretizzano estensivamente entro lo spazio fisico. Tratto formale principale dell'esperienza che da essi deriva è l'immersività, la quale si traduce funzionalmente in una efficace capacità di avvolgere il soggetto grazie all'attrattiva e al rapporto tattile e visivo istituito dall'istanza filmica. "Nel creare fessure, sprofondamenti, prolungando i limiti spaziali, evocando dimensioni originali e imprevedibili [*Sensitive City*] ci conduce ad immergerci in quell'immenso contenuto latente di passato, presente e futuro che ognuna di queste città annuncia e nasconde"³⁸. L'installazione rappresenta dunque l'ultimo esito di una ricerca, che si fa "spettacolo della ricerca", cioè capacità di rendere percettivamente un lavoro di riflessione, di rendere insomma spettacolare (nei nuovi modi consentiti dalla tecnologia) un percorso di pensiero e di sperimentazione"³⁹, tramite la metafora del percorso cittadino. Ecco allora che il mondo simbolico s'imprime plasticamente sullo spazio e nasce un ambiente sensibile. Resa tecnologica di uno S-I dell'arte, questo si configura come serbatoio di storie e immagini in cui galleggiare, dove cioè il soggetto può abitare percettivamente. L'*Erlebnis* derivata da questa situazione nasce perciò proprio grazie alla collisione del corpo con l'intorno fatto d'immagine, dalla misurazione dello spazio attraverso l'esperienza sensibile di esso, "in un processo di continuo interscambio tra dare e ricevere, rappresentare ed essere rappresentato"⁴⁰.

È questa la filosofia che regge la creazione di *sensitive environments*. Si tratta di contesti interattivi, o meglio, di ambienti 'reattivi'⁴¹, pensati e costruiti appunto ponendo al centro

³⁸ L. Decandia, *Sensitive City: costruire la città degli uomini. La profetia di una contro utopia*, cit., p. 30.

³⁹ S. Lischi, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Marsilio, Venezia 2001, p. 175.

⁴⁰ A. Lissoni, *Dalla parte di chi sta dall'altra parte – Cercando una posizione nell'opera di Studio Azzurro*, in AA.VV., *Studio Azzurro*, Gli Ori, Siena – Prato 2002, p. 13.

⁴¹ Si esplicita così il nesso che lega l'immagine e l'intero S-I da essa costruito al concetto di *affordance*. Gli schermi che riverberano l'immagine, e il *sensitive environment* che questi contribuiscono a costituire, funzionano infatti alla stregua di 'oggetti' che indicano una serie di azioni da compiere su e in essi. In tal senso, l'*affordance* è allora ciò che mostra la via sulla quale ciò che abbiamo definito 'design' si può dispiegare. Quest'ultimo, perciò, inteso proprio come disegno trasformativo, trova negli ambienti sensibili espressione piena, poiché qui lo spazio museale diviene precisamente il luogo dell'operazionalità del visitatore-spettatore-attore.

Sulla nozione di *affordance*, si faccia riferimento principalmente allo psicologo James J. Gibson, che ha elaborato il concetto: J. J. Gibson, *The senses considered as perceptual systems*, Houghton Mifflin, Boston 1968; Id., *The ecological approach to visual perception*, Houghton Mifflin, Boston 1979; tr. it. *Un approccio ecologico alla percezione visiva*, Il Mulino, Bologna 1999. L'idea è stata successivamente ripresa da D. A. Norman, *The Psychology of Everyday Things*, Basic Books, New York 1988; tr. it. *La caffettiera del masochista. Psicopatologia degli oggetti quotidiani*, Giunti, Firenze (1990) 1997. Più significativamente per il presente lavoro, va qui segnalato che la nozione di *affordance* rientra nell'impianto della Actor Network Theory di Akrich e Latour; su questo, cfr. M. Akrich, B. Latour, *A Summary of a Convenient Vocabulary for the Semiotics of Human and Nonhuman Assemblies*, in W. Bijker, J. Law (eds), *Shaping Technology / Building Society*, MIT Press, Cambridge MA 1992.

Sui *sensitive environments*, la letteratura è molto vasta; si vedano qui almeno J. Preece, Y. Rogers, H. Sharp, *Interaction Design. Beyond Human-computer Interaction*, John Wiley & Sons, 2002; tr. it. *Interaction Design*, Apogeo,

della struttura topologico-tecnologica l'elemento umano⁴², il quale viene pertanto inteso come motore scatenante di un'azione. Questo 'accento umanista', supporta l'identificazione di *Sensitive City* – proprio in quanto ambiente sensibile – come caso significativo in cui si viene a realizzare uno S-I: nell'installazione, infatti, l'articolazione dello spazio avviene sulla misura del soggetto, che come si è osservato altrove rappresenta quel determinato in grado di raccogliere lo spazio attorno a sé e costruire il luogo. In questa prospettiva, i *sensitive environments* si mostrano allora come artefatto tecnologico e configurazione concreta di ciò che nel corso di questa ricerca abbiamo definito luogo. Il design che ispira lo spazio, dunque, non valorizza semplicemente l'aspetto ambientale in termini di percorribilità e usabilità, ma riposa su un'estetica immersiva, legata a doppio filo alla percezione, alla posizione inscritta e situata del soggetto, alle sue possibilità di relazione. Aspetto fenomenologico e rapporti interindividuali non fanno altro che riportare nuovamente l'attenzione sull'esperienza del soggetto, un'esperienza che si regge strutturalmente sull'immagine in movimento.

Quest'ultima è qui valorizzata come materia organica. Essenzialmente dinamica, essa non blocca semplicemente in una forma la realtà, ma la dispiega e restituisce l'esperienza. La metafora dell'organicità rende conto della capacità dell'istanza cinematografica di rendere il mondo e i suoi eventi nella loro vividezza: gli abitanti delle città italiane rappresentate respirano grazie all'istanza filmica, i loro luoghi riprendono vita – una vita in svolgimento. Ecco allora la centralità dell'idea di esperienza filmica: essa è “vita che si sviluppa a partire da (e dentro) un territorio”⁴³. In tal senso, lo S-I cerca di imprimere nello scorrere della vita una configurazione, una

forma dinamica evolvente che vive nel tempo, capace di radicarsi, aprirsi, di attualizzarsi attraverso passaggi interattivi di continua reinvenzione creativa. La vera città ideale diventa allora non più quella che configura una forma distaccata ai contenuti organici della vita che la produce, ma semmai quella che costruisce – come *Sensitive City* cerca di fare – dispositivi per riaprire le relazioni immediate tra la 'forma e il mondo'⁴⁴.

Milano 2004; M. Margozi, L. Meloni, F. Lardera, *Gli ambienti del Gruppo T. Le origini dell'arte interattiva*, Silvana, Cinisello Balsamo 2006; L. Bullivant, *Responsive Environments. Architecture, Art, and Design*, V&A, London 2006; L. Bullivant, *4dsocial: Interactive Design Environments*, John Wiley & Sons, London 2007. Fondamentale per ritrovare un'applicazione di questi sistemi tecnologico-espressivi nella produzione di Studio Azzurro è il contributo di B. Di Marino, *Il dispositivo come forma simbolica. Le Immagini 'sensibili' di Studio Azzurro*, in Id. (a cura di), *Tracce, sguardi e altri pensieri*, cit..

⁴² Cfr. J. Maeda, *Creative Code*, Thames&Hudson, London 2004.

⁴³ L. Decandia, *Sensitive City: costruire la città degli uomini. La profezia di una contro utopia*, cit., p. 30.

⁴⁴ *Idem*.

È così che ad una visione distaccata e ‘utopica’, prospettica e fuori dal tempo, si tende a sostituire uno sguardo ampio e contestualizzato, immerso e partecipe. Il soggetto viene costantemente stimolato e dunque costantemente si trova nella condizione di rispondere ad un mondo dell’arte non più stagiato ordinatamente nelle opere mostrate in teche da esposizione, ma che lo trascina e si fa costruire, che si esprime in un’esperienza la quale necessita della sua azione per essere configurato come concrezione di spazio e immagine.



Figura 32. Corpo del fruitore e corpo dell'immagine in *sensitive City*. Foto © Studio Azzurro.

L'effetto immersivo portato all'apice dell'espressione nei *sensitive environments*, estremizza il portato primario dell'introduzione degli schermi nello spazio museale. Questo fenomeno, e come si diceva, più ancora la realizzazione di proiezioni artistiche, procura un'organizzazione dell'ambiente secondo regole di composizione visiva in cui il principio non è più evidentemente la prospettiva, ma piuttosto un'impostazione in cui il soggetto che attiva i processi di percezione e visione viene letteralmente circondato dall'immagine. Lo scambio reciproco e costante che viene così indotto, sintetizzato in *sensitive City* nel gesto che la mano del visitatore-spettatore è invitata a performare, mostra bene come sia ormai

diventato necessario toccare per vedere⁴⁵: sono le dita del pubblico che a contatto con la pelle dell'immagine, danno corpo – letteralmente – alla città sensibile. Un mondo proprio, uno scenario che si disegna, si costruisce e si allestisce sulla misura dell'individuo. L'impostazione e le possibilità riservate allo sguardo nell'ambito dell'installazione deviano dunque rispetto allo schema scopicospaziale del museo che esibisce al visitatore le proprie collezioni da guardare.

Anche dal punto di vista temporale l'impianto di visione dell'immagine in movimento subisce, inserita nel contesto museale, un cambiamento nell'orientamento e nella gestione dell'elemento tempo. Se al cinema tradizionalmente inteso lo spettatore sa che dedicherà un lasso di tempo prestabilito alla proiezione e che non ci sono margini di compressione o dilatazione individuale rispetto all'opera, l'elemento filmico disponibile nel museo risponde ad una gestione del tempo più flessibile, ad esempio accordando al visitatore la possibilità di dedicare un tempo di fruizione breve ad un'opera e uno molto lungo ad un'altra. Si configura pertanto un pattern più libero, perché inserito in un percorso di fruizione meno strutturato, che risponde fondamentalmente alla sola decisione del soggetto⁴⁶. Inoltre, se il tradizionale modo di fruizione dell'immagine fondato su un cono di visione riposava su una logica che favoriva la profondità dello sguardo, poiché faceva leva sulla staticità degli elementi in gioco, lo sguardo del visitatore attuale, collocato in un ambiente sensibile nel quale si ritrova immerso dalla scena, si muove. In effetti, la grande varietà di soluzioni estetico-compositive che possono interessare gli schermi utilizzati e le soluzioni tecnologiche elaborate per ricreare il senso d'immersività favoriscono la mobilità del soggetto all'interno della galleria. Ad esempio, la proiezione multipla e le formule interattive articolate su più superfici privilegiano lo sviluppo di un numero potenzialmente infinito di traiettorie che guidano il percorso entro lo spazio, consentendo – nuovamente – un movimento libero, talvolta pressoché casuale. Questo permette al soggetto di intraprendere un'operazione di riorientamento nello spazio, che essendo stato riconfigurato non presenta più evidenti e tradizionali indicazioni di fruizione. Il caso del tocco in *Sensitive City* rende con chiarezza questa idea.

⁴⁵ Su questo punto si rimanda, in generale, a S. Cargioli, *Sensi che vedono. Introduzione all'arte della videoinstallazione*, Nistri-Lischi, Pisa 2002. Il tema della stimolazione scopicotattile è presente in molte opere del gruppo milanese, dalle prime installazioni, come *Il giardino delle cose* (1992), fino agli allestimenti museali (ad esempio quello del Museo audiovisivo della Resistenza, Fosdinovo 2000) e gli spettacoli (*Galileo – studi per l'inferno*, 2006); per uno sguardo d'insieme della produzione anche rispetto alla sfera percettiva rappresentata e stimolata, si veda F. Cirifino, *Studio Azzurro. Immagini vive*, Electa, Milano 2005.

⁴⁶ Su questo punto cfr. *supra*.

L'esperienza di Studio Azzurro rappresenta una proposta⁴⁷ di accostamento tra immagine in movimento e ambiente d'esposizione che su diversi fronti destabilizza il ruolo tradizionale del visitatore. Nell'installazione, infatti, il set di indicazioni operazionali, il 'progetto narrativo' dell'opera subisce una variazione rispetto a quello che è stato uno standard di fruizione e visione molto frequentato e riproposto nel passato. Una volta entrati nella stanza dedicata all'installazione, infatti, la comune reazione dei visitatori è anzitutto stata di spaesamento, come a dimostrazione che l'assenza di un percorso fruitivo tradizionale, esito di una logica espositiva, necessita di uno spazio (anche temporale) di comprensione. Afferrato il meccanismo, poi, è diventato immediatamente evidente che per innescare una reazione, per far partire cioè il racconto e modificare, raccogliere, curvare le immagini occorreva interagire con esse.

Ecco allora una seconda caratteristica comune alle opere a base filmica ospitate nel museo in grado di fondare uno S-I dell'arte: esse rispondono a quella che con fortunata dizione è stata definita "estetica relazionale"⁴⁸. La rivivificazione dell'opera da parte del soggetto non avviene soltanto grazie ad una 'transitività dello sguardo', essa è affidata alla 'sensibilità' del luogo derivata dall'immagine, che apre le porte della galleria al dialogo col pubblico e anzi prevede un elemento di scambio interattivo durante la progettazione dell'opera. L'istanza relazionale è dunque già implicata nel processo di realizzazione dell'immagine stessa, come

⁴⁷ Il lavoro del gruppo milanese, qui emblemizzato nella produzione portata a Shanghai, rappresenta per via metaforica la questione dell'utilizzo dell'immagine cinematografica all'interno della galleria. La poetica adottata affronta il dibattito in maniera indiretta, inserendosi in esso in ragione delle scelte tecniche e d'allestimento che caratterizzano le opere. Vi è anche chi, naturalmente, ha percorso vie più dirette, tematizzando in modo esplicito questo ingresso del dispositivo filmico nel museo. Il pensiero corre, ad esempio, a Janet Cardiff e George Bures Miller, che con il loro *Paradise Institute* (2001) hanno letteralmente 'introdotto il cinema nello spazio dell'arte'. L'installazione consiste nella ricostruzione di una piccola sala cinematografica tradizionale, collocata all'interno della galleria. Saliti pochi gradini, infatti, il visitatore si ritrova in uno spazio immediatamente identificabile con il classico luogo di visione filmica: da un lato le file di poltroncine, su quello opposto uno schermo. Invitato a prendere posto, egli viene dotato di cuffie che restituiscono sia la traccia audio del film proiettato, sia il brusio e i commenti dei virtuali compagni di visione. L'atmosfera buia, l'immagine luminosa sullo schermo, la direzione obbligata dello sguardo, la componente collettiva della pratica che si sta consumando, rievocano con efficacia l'immaginario legato alla settima arte, e ne estremizza le condizioni di visione.

La reale costruzione di una nicchia da abitare è supportata da elementi come i discorsi degli spettatori diffusi tramite cuffia e l'etichetta di visione, che concorrono a sottolineare la colonizzazione operata dall'istanza filmica tramite la sua presenza. L'allestimento dell'ambiente che ne deriva, inserito nel contesto museale, rende l'idea dell'istituzione di uno S-I dell'arte. La predisposizione dello spazio realizzata dagli artisti, infatti, consente l'affiorare di un'esperienza filmica che si sostanzia in un certo senso nella 'stanza cinematografica'. Abbiamo qui a che fare con quella che è a tutti gli effetti una vera e propria *black box* contenuta all'interno di una *white cube*. La tematizzazione del rapporto tra sala e museo si declina allora attraverso un'enfasi dei confini tra i due domini: fisicamente segnati da un accesso-uscita che si pone come soglia evidente, essi marcano la separazione tra due modelli e in questo modo la interrogano. Per una più ampia discussione sull'installazione si rimanda a J. Cardiff, G. Bures Miller, *Paradise Institute*, Plug In Editions, Winnipeg 2001 e A. Egoyan, "Janet Cardiff", in «BOMB», n. 79, Spring 2002, pp 60-67.

⁴⁸ Cfr. N. Bourriaud, *Estetica relazionale*, cit..

l'utilizzo delle particolari tecnologie che sono alla base dei *sensitive environments* hanno mostrato. Il tocco che attiva *Sensitive City* si fa perciò strumento e modalità di un ingaggio diretto col fruitore, il quale si sente direttamente interpellato. Si innesca così un regime estetico non semplicemente di contemplazione, ma di tipo più esplicitamente relazionale. Come afferma lo stesso Paolo Rosa: “[è] la proposta di un atto relazionale comune [...] un gesto semplice ma dalla forte valenza simbolica comunicativa. [Su] questo rapporto, basato sulla simulazione di un incontro [...] si basa l'estetica innovatrice del nostro lavoro più recente”⁴⁹. In effetti, l'installazione funziona come buon esempio di S-I dell'arte proprio in ragione dell'utilizzo dell'elemento filmico come piattaforma relazionale, spazio di dialogo: l'immagine in movimento si fa istanza che nel dispiegarsi, a sua volta fa affiorare la possibilità di un'apertura, un incontro tra soggetto, elemento cinematografico e spazio. Il visitatore-spettatore smette i panni di osservatore contemplante per diventare 'player' (inteso come attore e come giocatore, proprio per indicare l'assunzione di un ruolo che lo rende proceduralmente e ludicamente attivo). L'invito che riceve dall'immagine in movimento è quello di elaborare il proprio completamento e la sua visione di ciò che è sottoposto al suo sguardo. Nel lavoro di Studio Azzurro ciò risulta particolarmente evidente nella proposta di articolare una storia in pieno svolgimento. Se ciò che lo S-I dell'arte mette in forma è l'esperienza filmica nel museo, qui l'ingaggio del soggetto risiede proprio nell'importanza del suo ruolo nel presentare la città nel momento del suo farsi e affiorare nella sua forma. Il racconto dei “portatori di storie”⁵⁰ viene sostanziato ‘en train de se faire’ dall'equilibrio che il design imposto dal fruitore conferisce all'immagine in movimento. Lo spazio dell'esposizione, perciò, “è un continuo divenire di segni e immagini che si producono e si cancellano”⁵¹ e che nel riscontro esperienziale del soggetto trovano dimora. Per poter raccogliere le immagini e ‘dar loro rifugio’, quest'ultimo vi passa letteralmente attraverso e si congiunge con esse attraverso un contatto che non si risolve

⁴⁹ P. Rosa, *Sensitive City*, cit., p. 12.

⁵⁰ *Sensitive City* è definita come “la città dei portatori di storie”. Così il sottotitolo dell'installazione, che rappresenta l'ulteriore step di un progetto avviato da qualche tempo dedicato proprio al tema dei ‘portatori di storie’. Declinato in diversi modi, questo nucleo tematico ha trovato una prima espressione in *Sensible Map*, ambiente sensibile realizzato all'Espace d'Art Actua di Casablanca (2008), una seconda fase di sviluppo ne *La quarta scala*, installazione presentata alla Biennale Internazionale di Santa Fè (2008) e un'ulteriore *output* a Potenza, quando nel 2009 lo Studio ha partecipato al progetto “Arte in Transito” animando la Scalinata del Popolo con il suo *Fanoi*. L'idea di unire l'ambiente cittadino alla tecnologia dei *sensitive environments* è invece da riscontrare in *Megalopoli* (opera realizzata nel 2000 presso le Corderie dell'Arsenale, su commissione della Biennale di Architettura da Venezia), *Meditazioni Mediterraneo* (costituita da cinque panorami interattivi presentati a Castel S. Elmo – Napoli, 2003) e *La città degli occhi*, (videoinstallazione ispirata alle *Città Invisibili* Calviniane, realizzata in occasione della mostra ad esse dedicata dalla Triennale di Milano nel 2003).

⁵¹ P. Rosa, *Sensitive City*, cit., p. 14.

semplicemente in un movimento di ordine aptico, ma esplicitamente tattile. Come mostra bene il lavoro di Studio Azzurro, il contatto con gli abitanti rifigurati sugli schermi consente di vivere lo spazio museale come fosse quello cittadino, appropriandosene, abitandolo, costruendolo e guardandolo nel suo prendere forma, sentendo emotivamente e corporalmente il valore che diviene possibile attribuirgli e l'importanza che sorge dai percorsi individuali dei portatori di storie con cui scatta un meccanismo di identificazione. Gli itinerari cui le immagini danno forma rientrano tanto nel piano della rappresentazione, quanto in quello concreto della sua fruizione, poiché mischiate alle fibre dello spazio danno origine alla testura dello S-I. Le videotestimonianze, gli scatti, le carte che si disegnano in corrispondenza del racconto che le descrive sono tutti strumenti visuali e filmici di un'estetica della relazione, che ci guidano lungo le strade di Chioggia, Lucca, Trieste e delle altre città indagate dalla macchina da presa. Ma a ben vedere, si tratta qui di una esplorazione che al contempo si trasferisce sul piano fisico: essa prosegue nello spazio della galleria, quello spazio reale che si apre mettendo a disposizione un ambiente nel quale il visitatore è invitato a muoversi e scoprire le storie di quei personaggi che benché virtuali può 'toccare con mano'. Il profilo del fruitore che a sua volta affiora, quindi, non è soltanto situato immersivamente, connesso interindividualmente in direzione della rappresentazione e dello spazio che la ospita, ma è mobile e fluido⁵². Come ha osservato Boris Groys, infatti, "la videoinstallazione nel contesto museale azzerà il divieto di muoversi che determina invece la visione in un sistema cinematografico"⁵³. Questa attitudine alla deambulazione è nettamente opposta al modello di visione classico (sala e cinema classico hollywoodiano), avvicinandosi semmai a degli schemi diffusi in epoca pre-cinematografica, come nei contesti delle prime proiezioni, ma anche in quelle situazioni create da strumenti ottici come il panorama. In un certo senso, allora, l'esperienza condensata nello S-I dell'arte risulta essere a tutti gli effetti di tipo filmico, poiché rappresenta il rafforzamento di un'antica radice a storicamente cinematografica, che sebbene il modo abituale di pensare il cinema allontana dall'immaginario della settima arte, e seppur realizzata in un contesto museale, pare rientrarvi di diritto.

⁵² Su questo, cfr. J. H. Falk, L. D. Dierking, *The museum experience*, Howells House, Washington DC (1992) 2002; R. Van de Vall, *At the edges of vision: a phenomenological aesthetics of contemporary spectatorship*, Aldershot – Burlington, Ashgate 2008.

⁵³ B. Groys, "Media Art in the Museum", in «Last Call», n. 2, vol. 1, 2001; saggio disponibile al sito http://www.belkin.ubc.ca/_archived/lastcall/past/pages2/page2.html (ultimo accesso 26 febbraio 2011; mia traduzione).