

## Il disegno e l'invisibile

Laura Marcolini

Negli anni più recenti la parola disegno ha espanso il proprio bacino di significato, abbracciando gli influssi del termine inglese *design* e coinvolgendo così tutto l'ambito semantico legato all'ideazione progettuale e alla definizione di configurazioni spaziali, sonore e persino comportamentali. Questo slittamento dialoga spontaneamente con l'attitudine che accompagna Studio Azzurro fin dalla sua fondazione, sebbene possa proprio per questo risultare potenzialmente insidioso.

Quarant'anni fa tre amici, che già da qualche tempo incrociavano le loro esperienze, decidono di realizzare insieme un film, esplorando il linguaggio video. Le loro

esperienze precedenti sono significativamente legate al disegno: Paolo Rosa pubblica alcune *graphic novel* su *Linus*, Leonardo Sangiorgi si dedica alle animazioni "a passo uno", entrambi si sono formati al Liceo artistico e poi all'Accademia di Brera, sono eccellenti disegnatori, con una deriva visionaria e una grande capacità di simulare lo spazio con pochi tratti. Fabio Cirifino si forma invece come fotografo presso lo Studio Ballo, entrando in contatto con architetti e designer e assorbendo una straordinaria maestria nell'uso della luce. Sono tre persone che immaginano, che disegnano virtualmente nella loro testa ogni progetto a cui pensano.

Articolo a invito per inquadramento del tema del focus, non sottoposto a revisione anonima, pubblicato con responsabilità della direzione.

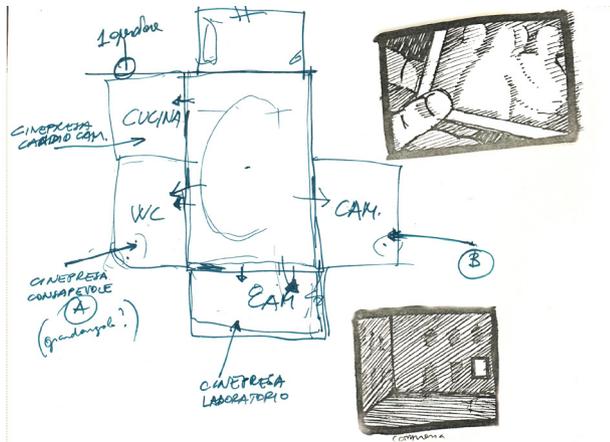


Fig. 1. Studio Azzurro, disegno progettuale per il film *Facce di festa*, 16mm, 60', colore, 1980.

Il film viene preceduto da uno storyboard, da bozzetti e testi, e da uno schizzo (fig. 1) della posizione di alcune camere fisse (*Facce di festa*, film, 16mm, colore, 1980). Il luogo in cui si filma è abbastanza particolare: una casa privata in cui è stata organizzata una festa. Si facevano feste tutti i giorni, è vero, ma osservata quarant'anni dopo, la location appare decisamente programmatica. Siamo nel 1979, un momento di passaggio epocale che viene registrato in modo implacabile e divertito nei set di ripresa. Già da questo lavoro si consolidano alcuni temi e alcune attitudini che accompagneranno lo Studio per i successivi quarant'anni. Da una parte una forte progettualità che precede ogni lavoro, generata da una feconda miscela di studio e libera intuizione, dall'altra una infaticabile capacità di adattamento alle condizioni incontrate. Il retaggio delle precedenti esperienze di contestazione e metalinguaggio portate avanti con un gruppo diverso, il Laboratorio di Comunicazione Militante, e con il primo esperimento di occupazione di uno spazio abbandonato, la Fabbrica di Comunicazione nell'ex chiesa di San Carpoforo, fa da supporto a entrambi questi aspetti e lascia la sua impronta inconfondibile nel finale del film *Facce di festa*, in cui si inanellano ironicamente considerazioni esplicitamente legate al ruolo dell'artista/regista/autore e all'idea di opera collettiva. Con gli anni Ottanta, Studio Azzurro prende un'altra strada, opera una svolta estetica molto decisa, disegna un altro progetto per la sua ricerca, e si proietta con decisione verso

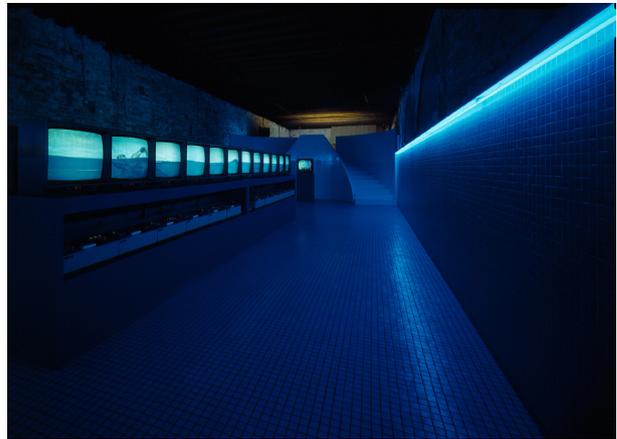


Fig. 2. Studio Azzurro, *Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)*, videoambiente, Palazzo Fortuny, Venezia, 1984.

una nuova considerazione dello spazio e del suo dialogo con lo spettatore.

Lo spazio, gli oggetti, la luce e le immagini in movimento, seppur bidimensionali, sono componenti di un ambiente in cui lo spettatore può muoversi, avvicinarsi a quello che preferisce, entrare e uscire dalla luce, mettersi in relazione con una condizione che somiglia a una messa in scena teatrale in cui l'attore e persino lo sceneggiatore è lui stesso. Non si tratta più di porsi di fronte a una visione predefinita, gestita a priori da un regista, a cui lo spettatore partecipa da fermo, con il proprio coinvolgimento emotivo, ma senza poter minimamente porsi in volontaria relazione con l'immaginario proposto. Si tratta invece di muoversi dentro a un mondo che funziona similmente al mondo esterno e che racconta storie impreviste, sollecitando altrettanto impreviste risposte del nostro sistema percettivo complesso.

### I primi furono inganni

I primi videoambienti realizzati all'inizio degli anni Ottanta (*Luci d'inganni*, *Tempi d'inganni*) sono luoghi da esplorare in cui quasi tutto è familiare e riconoscibile, e qualcosa è spiazzante perché infrange le regole dei rapporti tra il mondo della cosiddetta realtà e il mondo delle immagini elettroniche. Spesso sono lo spazio e il tempo a innescare un cor-

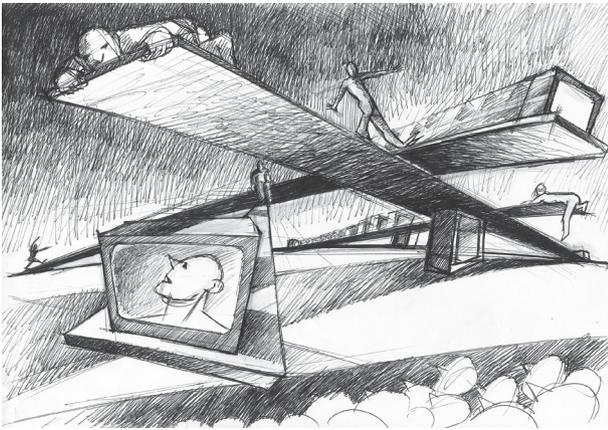


Fig. 3. Studio Azzurro, disegno progettuale per lo spettacolo teatrale *La Camera Astratta*, Documenta VIII, Kassel, 1987.

tocircuito con le immagini che si pongono dentro all'ambiente come soggetti di un'azione calata in uno spazio e in un tempo che il visitatore sta vivendo dentro al mondo, anziché fuori dal mondo come accade nel cinema. Con *Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)* del 1984 lo scarto poetico si fa più evidente, l'ambiente è verosimile quanto impossibile (fig. 2), il suo tempo è infinito eppure definito dalla riconoscibilità della fatica umana e dall'imprevisto. La luce acquatica fa sospendere il fiato ma si respira, se ti muovi nella piscina ricostruita vedi il nuotatore anche dall'altro lato...

È curioso ripensare oggi a questi primi lavori alla luce delle ricerche neuroscientifiche, in particolare alle più recenti considerazioni di Vittorio Gallese sulla "simulazione incarnata" in relazione allo spazio architettonico [Gallese 2017]. Diamo ormai per assodati concetti che allora non erano consolidati e che lo Studio ha provato a esplorare stravolgendo le modalità di progettazione di un'opera realizzata con il linguaggio video. Non si tratta di oggetti, si tratta di sistemi esperienziali complessi calati in una condizione molto verosimile, che richiede necessariamente la partecipazione attiva del visitatore.

Inizialmente questo avviene solo per portare a termine l'esplorazione dello spazio e dei suoi soggetti narranti, ma con la metà degli anni Novanta diventa qualcosa di molto più dirompente, con la possibilità di un'azione modifica-

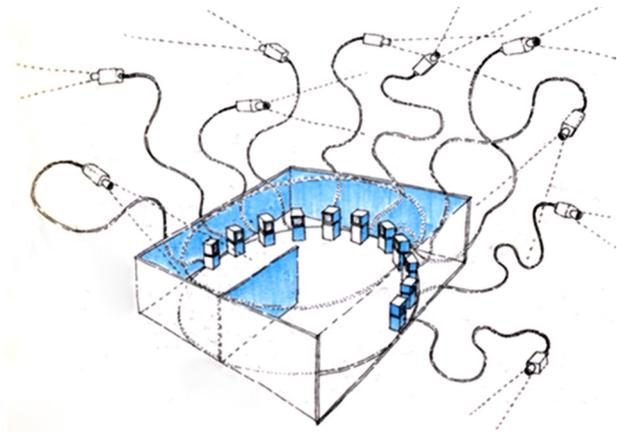


Fig. 4. Studio Azzurro, *Vedute (quel tale non sta mai fermo)*, videoambiente, Palazzo Fortuny, Venezia, 1985.

toria, significativa e significante da parte del visitatore. Il disegno degli ambienti, progettualmente parlando, si sposta dalla possibilità di rendere gli oggetti elementi narranti, all'attenzione per il gesto umano e per la sua potenziale relazione con l'immagine elettronica.

Prima delle possibilità aperte dall'interattività tecnologica, nella seconda metà degli anni Ottanta, la ricerca su questa dimensione diventa possibile grazie alla collaborazione assidua con gruppi di teatro di ricerca, in particolare con la Gaia Scienza di Giorgio Barberio Corsetti. *Prologo a un diario segreto contraffatto* e *La Camera astratta* portano in scena colonne di monitor che presentano immagini pre-registrate e immagini in diretta dei corpi degli attori in scala uno a uno, cosa altrimenti impossibile con il vincolo dimensionale di un unico monitor.

Il medium del televisore – che scarica onde elettromagnetiche e immagini in movimento nei tinelli e nei salotti delle famiglie – viene forzato, entra in un disegno più complesso, diventa elemento singolo di una forma più libera, tessera di un mosaico in cui le immagini si riprendono un po' dello spazio riservato alle opere visive nella storia dell'arte. In questi due spettacoli teatrali le figure umane, presentate nelle colonne di tre monitor sovrapposti, interagiscono con gli attori in carne ed ossa partecipando attivamente alla drammaturgia. È proprio il disegno della macchina scenica (fig. 3) a rendere evidente il dispositivo:

i binari e i carrelli predisposti, trasposizione del carrello cinematografico, permettono agli attori di spostare i monitor incolonnati, ovvero di spostare le immagini in essi contenute. Un bilanciere, come una grande altalena vede spostare i monitor secondo il peso esercitato in quel momento sull'altro lato dall'attore.

Anche il testo mette in scena una frammentazione simile a quella del corpo reso elettronicamente, è spezzato, alterna conversazioni interiori con un dialogo reale, in una selvaggia chiarezza al limite della deflagrazione del discorso. I monitor rotolano a terra facendo impazzire il tubo catodico, alterando il comportamento degli elettroni e con essi l'immagine che viene generata. Nel retroscena è approntato un complesso set di ripresa che manda in diretta nei monitor azioni che si spostano dalla scena per il pubblico alla scena nascosta e viceversa. È l'invenzione della "doppia scena" che cerca di spostare il limite di ciò che è visibile per il pubblico.

Su quest'onda, tra le collaborazioni con Barberio Corsetti e con Palazzo Fortuny (Venezia), *Vedute, quel tale non sta mai fermo* (1985) permette di indagare in modo visionario il tema dell'utilizzo delle camere di sorveglianza e raccontare una storia immaginaria (fig. 4) che infrange la gerarchia tra diretta e registrazione, reale e finzione, portando all'interno del Palazzo lo spazio esterno, le calli di Venezia, e lo spazio dell'immaginario. Il disegno progettuale più efficace mostra questa operazione come un organismo misto di architettura e innervazioni tecnologiche con occhi elettronici indagatori come terminazioni nascoste ma posate sul mondo.

### Il ritorno all'invisibile per ritrovare le cose

Le immagini premono da ogni lato sulla membrana del reale, sono ovunque, ma sono imprigionate nella scatola del monitor, nella cornice di una fotografia, nei riquadri dei manifesti. Sono sempre più realistiche, sempre più seducenti nel lucido magma edonistico della fine degli anni Ottanta. Così sono anche gli oggetti di design.

È proprio in questo momento che Studio Azzurro inizia a cogliere una sorta di lamento delle immagini e nel 1990 realizza uno spettacolo con Moni Ovadia basato sul profetico testo di Ghiannis Ritsos del 1961-1962, *Delfi*. Si parla di turisti che, nel sito archeologico di Delfi, sede dell'Oracolo di Apollo, anziché guardare prendono immagini fotografando con la pellicola. Basta puntare e fare click, senza tanta

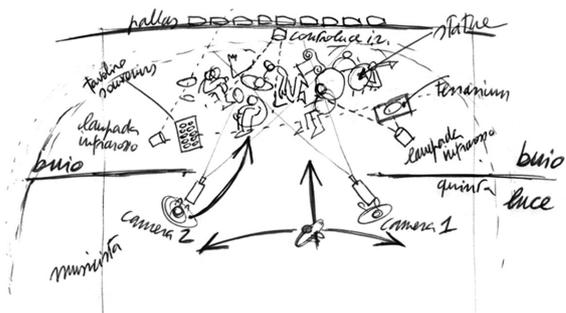
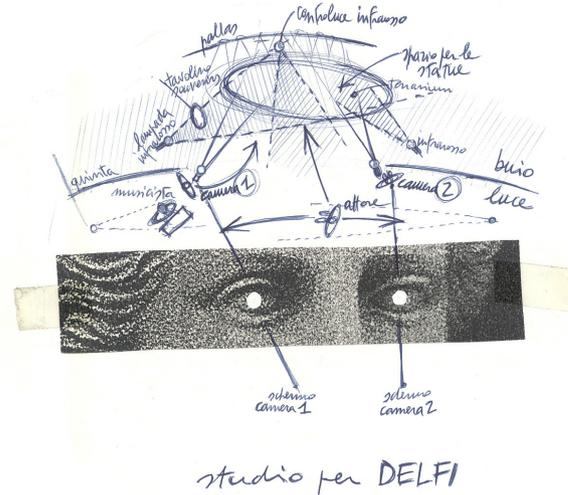


Fig. 5. Studio Azzurro, disegni progettuali per lo spettacolo teatrale *Delfi* (studio per suono, voce, video e buio), Festival Teatro 2, Parma, 1990. Gli occhi delle statue diventano monitor e lo studio del palco e delle posizioni delle camere IR nascoste.

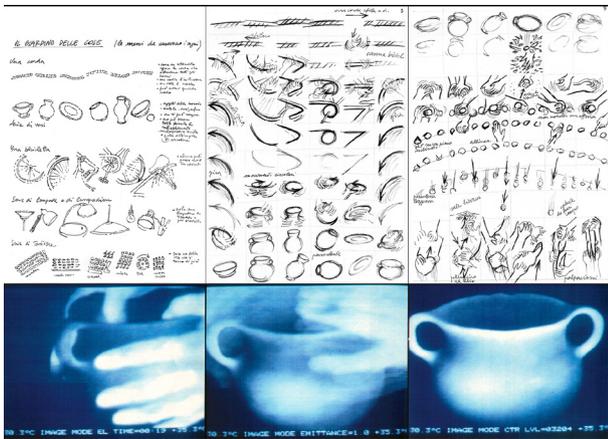


Fig. 6. Studio Azzurro, storyboard de *Il Giardino delle cose*, videoambiente per immagini a infrarossi, Triennale, XVIII Esposizione Internazionale, Milano, 1992.

attenzione, senza la fatica del disegno che cerca e indaga la forma. Si parla di un passaggio generazionale tra due guide turistiche e di un tempo senza tempo, da dove soltanto le statue sono costrette a continuare a osservare nonostante la loro millenaria stanchezza. Rispetto al testo, al tempo della messa in scena i turisti prendono anche immagini in movimento, le accumulano in una distorsione crescente del concetto di memoria. Qualcosa con cui ci si troverà a fare i conti di lì a pochi anni con il trionfo del digitale. Nei disegni di progetto per *Delfi* (*studio per suono, voce, video e buio*) c'è un collage che lavora espressivamente sugli occhi cavi delle statue classiche (fig. 5).

Lo spettacolo è al buio. Dall'inizio alla fine. Due grandi monitor, enormi occhi rivolti verso gli spettatori e qualche taglio di luce tra cui Moni Ovidia si muove, visto e non visto. Due operatori invisibili riprendono in diretta, con camere all'infrarosso, le statue di gesso presenti in scena ma nascoste dal buio. Le riprese appaiono nei due monitor, candide, abbaglianti. Solo alla fine, quando si accendono le luci, gli spettatori scoprono di aver avuto sotto gli occhi quegli oggetti altrettanto candidi, ridondanti di storia, senza poterli vedere. Vedevano solo le loro immagini elettroniche. Esattamente quello che accadeva loro sempre più e tutti giorni.



Fig. 7. Studio Azzurro, *Il viaggio*, videoambiente per raggi X, Fondazione Mudima, Milano 1992.

La sperimentazione con lo sguardo non umano prosegue in altri due lavori che segnano il passaggio definitivo a un nuovo capitolo della ricerca. In entrambe le opere l'immagine perde la sua fedeltà fotorealistica e si avvicina alla semplificazione della traccia, in un caso, e alla essenzialità del disegno nell'altro. Questi risultati si ottengono attraverso camere che vedono frequenze non visibili all'occhio umano, come nel caso di *Delfi*.

In uno di questi due lavori, *Il Giardino delle Cose* (1992) (fig. 6), lo storyboard è significativo al punto da farsi dispositivo per la rappresentazione visiva della narrazione spazio temporale che sarebbe avvenuta nei diciotto monitor sincronizzati. Un dispositivo di progetto fondamentale per programmare le riprese e realizzare il montaggio video. Le riprese, fatte con camere termiche, rilevano il calore delle mani mentre toccano una serie di oggetti semplici di uso quotidiano. Il gesto che ripercorre la forma dell'oggetto ne ridefinisce la forma attraverso il calore. La ridegna, la ritrova, come apparisse allo sguardo per la prima volta dal buio. In reazione al consumismo incalzante e alla sovraesposizione delle immagini, la cura per gli oggetti più semplici e utili, restituisce loro la forma e la vita. Non a caso, nella sua edizione più integrata con l'ambiente, a Castellina in Chianti, *Il giardino delle cose* dialogava con una grande massa di cocci di terracotta abbandonati.

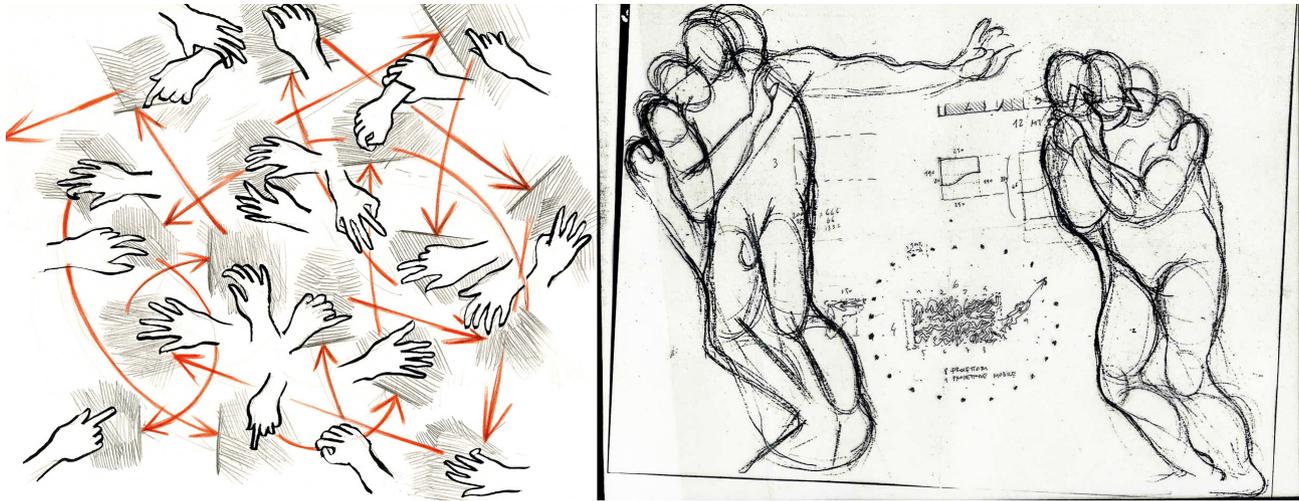


Fig. 8. Studio Azzurro, disegni progettuali per Tavoli (perché queste mani mi toccano?) e Coro, rispettivamente realizzati a Milano in Triennale e a Torino alla Mole Antonelliana nel 1995.

L'altro lavoro, *Il viaggio* (1992) (fig. 7), è l'ultimo video-ambiente realizzato dallo Studio, una sorta di affettuoso congedo dall'epoca delle immagini nei monitor. Sono otto monitor sincronizzati in cui scorrono immagini di valigie riprese ai raggi X e successivamente colorate. E una proiezione. Gli oggetti sono perfettamente riconoscibili ma sembrano uscire da un cargo di memoria condivisa. Sono quasi disegni depositatisi in quelle scatole nere che ci hanno accompagnati nel viaggio fatto insieme nei primi dieci anni di esplorazione con il video.

### Le immagini si posano leggere

Con gli anni Novanta si percepisce la necessità di un nuovo percorso da definire. L'idea di un ambiente disegnato per le persone in dialogo con le immagini in movimento si evolve proprio perché quelle immagini possono finalmente liberarsi dai monitor, dalla loro dimensione oggettuale e il loro essere in movimento può coinvolgere lo spazio e ciò che è in esso presente. Sono arrivate le proiezioni e le immagini in movimento si possono depositare su qualunque superficie e a qualunque altezza: persino su

un vetro, su un paracadute, sulla sabbia, sul sale, a terra, su un soffitto, fluttuando.

A questo cambio di paradigma nel 1995 se ne aggiunge uno ancor più dirompente. La possibilità che le immagini rispondano ai gesti e alla presenza delle persone. È un nuovo mondo da inventare. Un mondo che cambierà radicalmente il rapporto non solo con le immagini ma anche con la tecnologia.

Seguono tre anni di esplorazione intensa. Il montaggio video si può adagiare ovunque nello spazio e va ripensato totalmente per rendere efficace il coinvolgimento dello spettatore senza perdere le potenzialità narrative, perché l'obiettivo rimane pur sempre raccontare storie, come in letteratura, come nel cinema. Con la possibilità di amplificare ulteriormente il coinvolgimento fisico dello spettatore, di immaginare sinestesie e cortocircuiti sensoriali che permettano alle persone di abbandonare la propria incredulità e inseguire la narrazione, mettendoci la loro parte di desiderio e creatività [1]. Si ripresenta così la necessità della frammentazione unitamente all'organicità del progetto. Si apre il tema fondamentale – e distintivo per Studio Azzurro – dell'interazione collettiva, perché si sta già radicando un nuovo rapporto con la tecnologia, ed è un rapporto uno a uno, prestabilito nei suoi canoni da chi la produce.

Le prime installazioni interattive sono un manifesto in difesa della coralità dell'interazione e della possibilità che un ambiente, se è sensibile alla presenza e al gesto del visitatore, possa diventare un ambiente di relazione tra persone e non solo tra singolo e macchina [2].

In ultima analisi è un modo per contrapporsi al "design del comportamento", per dirottarlo utilizzando gli stessi strumenti che portano in sé quel rischio, manipolandoli per permettere all'uomo di non perdere la propria sensibilità naturale, di non perdere il rapporto con le cose, con le forme e le materie, con la corrispondenza tra immagine, corpo e significato.

Paradossalmente è far diventare sensibili le cose e gli spazi per non esporre l'uomo tecnologico al rischio di dimenticare di essere umano e dunque sensibile.

*Tavoli, perché queste mani mi toccano* (1995), *Coro* (1995), *Totale della battaglia* (1996), *Il soffio sull'angelo (primo naufragio del pensiero)* (1997) sono i primi ambienti sensibili [3], appunto, realizzati con proiezioni che rispondono al gesto di chi li pratica: il tocco della mano su un normalissimo tavolo di legno, il calpestare l'immagine di un corpo adagiato a terra nel sonno su un tappeto (fig. 8), un soffio su una piuma, un richiamo lanciato per comunicare con altri in un antico baluardo. Le interfacce naturali [4] sono la risposta al nuovo paradigma del corpo in dialogo con le macchine e alla colonizzazione della percezione. La mano incontrerà sempre una materia naturale, non un'appendice elettronica o un pulsante, i piedi calpesteranno tappeti o sabbia, gli occhi rimarranno liberi di scegliere cosa guardare, il corpo potrà muoversi come vuole dentro un ambiente avvolgente, disegnato dalla luce.

La luce è un altro elemento della progettazione di un ambiente che a torto passa spesso inosservato. Fin dalla prima installazione (*Luci d'inganni*, 1982) che metteva in scena oggetti di design animati da *haiku* video incastonati nei monitor; la luce, elemento ereditato dal set fotografico, ha un ruolo imprescindibile nel disegnare un ambiente dove le persone si sentano in una sorta di sogno. In questo lavoro la luce colpiva degli specchi e disegnava spazi geometrici che ritraevano le direttrici di una sala immersa in una morbida semioscurità.

Con le proiezioni, la cui intensità luminosa è meno potente dei monitor, gli ambienti si sono fatti ancora più avvolgenti, l'occhio si abitua volentieri alla penombra e si trova guidato dalla presenza dei punti luce che sottolineano una presenza fisica o un percorso. Così anche la temperatura della luce, calda, in contrasto con la luce più azzurra delle proiezioni instaura un dialogo di grande intensità con chi si muove nello spazio.

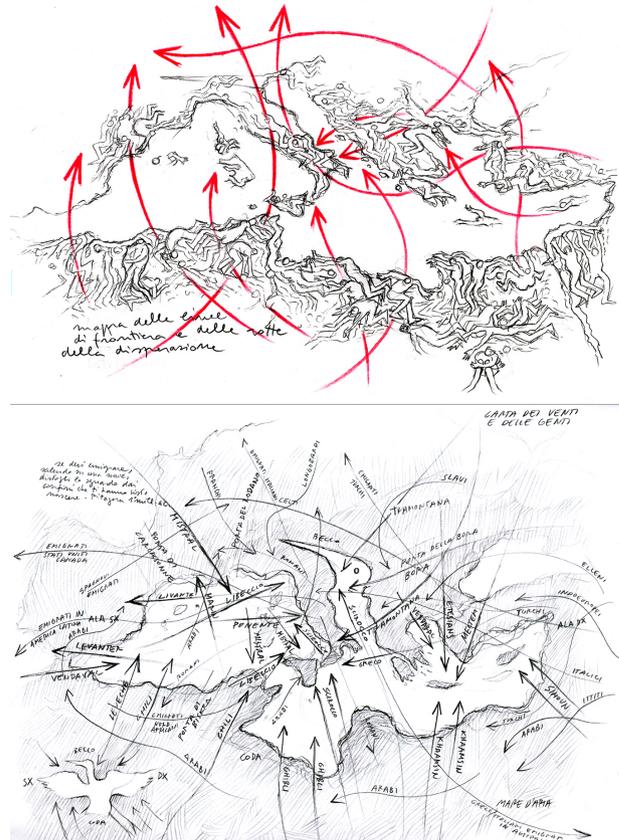


Fig. 9. Studio Azzurro, Meditazioni Mediterraneo, In viaggio attraverso cinque paesaggi instabili, ambiente sensibile, Castel Sant'Elmo, Napoli, 2002.

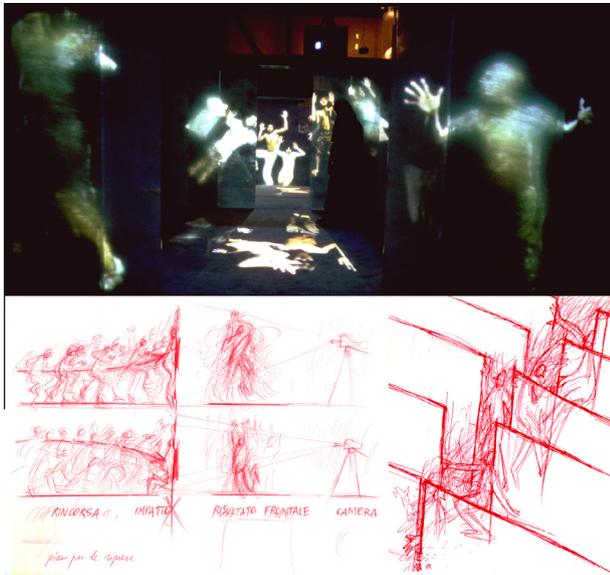


Fig. 10. Studio Azzurro, Dove va tutta 'sta gente?, ambiente sensibile, Vision Ruhr, Dortmund, 2000.

## Il Mediterraneo e la memoria

Gli anni Duemila segnano un nuovo passaggio nella ricerca di Studio Azzurro e un ritorno al cinema. Con alcune committenze inattese arriva la possibilità di confrontarsi con il mondo esterno, di incontrare e raccogliere non solo immagini per le nostre storie ma di raccogliere storie per nuove immagini e per un'evoluzione dell'idea dell'opera. Proprio nel 2000 arriva una proposta importante e prende avvio un lavoro autonomo parallelo, entrambi sul mare Mediterraneo, con due tagli così apparentemente contrastanti da essere complementari.

Da una parte, *Meditazioni Mediterraneo* (2002), il lavoro realizzato dopo aver compiuto il periplo quasi completo del nostro mare per raccogliere scenari e tradizioni artigianali, toccando Italia, Francia, Grecia, Libia, Marocco. Cinque installazioni dedicate ad altrettanti paesaggi instabili minacciati da forti inquietudini che vedranno il loro esito di lì a qualche anno; cinque sontuosi paesaggi pregni di storia naturale e umana, cinque sistemi interattivi differenti, disegnati per quello specifico contenuto. Un percorso che lasciava

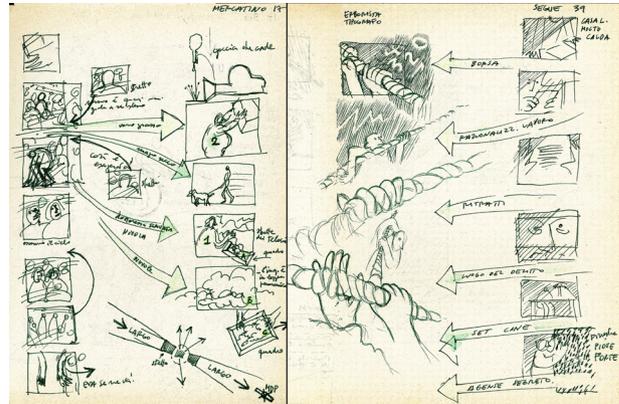


Fig. 11. Studio Azzurro, Il Mnemonista, film, 35mm, colore, 2000.

emergere con evidenza tutto quello che accomuna, che affratella i Paesi che affacciano sul Mediterraneo.

Dall'altra parte, *Dove va tutta 'sta gente* (2000), un'unica grande installazione che espone nel cuore dell'Europa, a Dortmund, il fenomeno emergente delle prime migrazioni dall'Albania. Un lavoro metaforico, tutt'altro che documentaristico, realizzato in sala di posa, messo in scena senza sfondo, come un fenomeno universale che appartiene a tutto il genere umano e che racconta, in altro modo, quello che si iniziava a vedere nei telegiornali. Porte scorrevoli trasparenti, interattive, contro cui si lanciano corpi inermi seminudi che cercano di attraversare un confine invisibile. Quando le porte si aprono per il passaggio di un visitatore, i corpi finiscono a terra, impossibilitati a varcare quella soglia.

Nel 2000 si realizza anche un film, *Il Mnemonista*, che prende spunto dal libro di Aleksandr Lurija sul caso clinico del Signor S. (Seresevskij) per raccontare il tema della memoria che inizia a suscitare riflessioni con l'accumulo disumano di dati dell'era digitale.

In tutti questi lavori la componente indagata e definita con il disegno è stata molto importante ed è visivamente molto significativa perché rivela la funzione del disegnare rispetto al processo progettuale. Nel caso di *Meditazioni Mediterraneo* dà forma alla dimensione concettuale: due mappe visionarie (fig. 9) trasformano il Mediterraneo in un grande uccello portato dai venti, in una costa incerta definita solo da ammassi di corpi umani che si aggrappano disperatamente; i cartigli con il sintagma poetico per ogni paese, le rappresentazioni legate alla



Fig. 12. Studio Azzurro, Sensitive City, Padiglione Italia, Expo Shanghai, 2010.

materia eletta per ogni luogo scelto, come il sale per la Grecia, il fuoco per i Campi Flegrei, il vento per la Libia, la tessitura per il Marocco, i profumi per la Provenza (fig. 9).

In *Dove va tutta 'sta gente*, invece, il disegno – dal tratto molto tormentato – visualizza distintamente le scene che si immaginano per l'installazione (fig. 10). Non è un caso che i disegni siano realizzati con inchiostro rosso, serrati in spazi quasi claustrofobici, con turbini di segni a comporne i volumi. Lì si guarda e si vede già l'installazione, da punti di vista impossibili per l'occhio umano e importantissimi per il progetto.

Nel caso del film *Il Mnemonista*, Paolo Rosa teneva un quaderno di lavoro in cui è possibile vedere lo sviluppo del pensiero che lo ha generato. La stesura di uno *story-board* (fig. 11) realizzato con una tecnica molto personale che si espande nelle pagine prendendo forme libere, in cui è possibile trovare i riferimenti iconografici e persino accenni stilistici che richiamano volutamente i grandi russi contemporanei a Lurija.

### Fuori di sé

L'esperienza dell'incontro innescata da lavori legati al territorio si consolida negli anni Duemila e trova una dimensione ideale in una serie di opere che abbiamo chiamato *Portatori di storie*. Sono ambienti sensibili complessi, in cui



Fig. 13. Studio Azzurro, Renzo Piano. Progetti d'acqua, ambiente video e sonoro, Magazzino del sale, Fondazione Emilio e Annabianca Vedova, Venezia, 2018.

appaiono persone proiettate a dimensione leggermente più grande del reale, camminano o si affacciano allo spazio in attesa di attenzione. Se non ne trovano se ne vanno. Se invece i visitatori toccano le figure trattenendole con il loro gesto, esse se ne accorgono, si soffermano, si voltano e iniziano a raccontare. Il gesto è molto semplice, come fermare una persona per salutarla poggiandole la mano sul braccio o sulla spalla. Raccontano luoghi a loro cari, ricostruiscono itinerari, rimappano un territorio secondo la propria esperienza personale, secondo la memoria dei racconti orali. *Sensitive City* è stato il progetto più imponente realizzato con questo formato, una grande installazione per l'Expo di Shanghai dedicata alle città vivibili italiane. Realtà piccole che custodiscono una storia condivisa e forti tradizioni nonostante il turismo e l'avanzamento tecnologico. In questo lavoro si chiedeva alle persone incontrate di raccontare un percorso e ridisegnarlo a mano. Tutte queste tracce riappaiono nella stratificazione delle proiezioni, insieme agli scenari, a ridefinire un immaginario condivisibile con chiunque acceda all'installazione (fig. 12).

Lo sviluppo a cui stiamo lavorando per questo formato vedrebbe la possibilità che i visitatori possano lasciare nuove testimonianze, nuove tracce che rimarranno insieme a quelle da noi raccolte. Un'anticipazione di questa possibilità l'abbiamo realizzata in *Patine e accumuli* (2015) un am-

biente totalmente senza immagini finché qualcuno non lo visita lasciando la propria traccia. E uno dei prossimi obiettivi che comportano un ulteriore arretramento del ruolo registico che si limiterebbe definitivamente a creare le condizioni perché accada qualcosa di generato liberamente dalle persone intorno a un tema, a un oggetto, a una questione presentata. In fondo quello che cerchiamo di ritrovare e ricreare in un ambiente è quella dimensione rituale condivisa attraverso l'espressione artistica che l'uomo cerca e persegue da quando ha concepito il pensiero simbolico. Un pensiero che si è sviluppato anzitutto con il disegno. Ecco perché è stato facile lavorare con l'analogia in un progetto recente che aveva come oggetto proprio il disegno. Nel 2018 ci è stato chiesto di raccontare sedici progetti di

Renzo Piano e di calarli nello spazio meraviglioso del Magazzino del Sale di Fondazione Vedova, a Venezia. Ne è nata una messa in scena (fig. 13) per questo luogo suggestivo che somiglia al ponte di una nave, a una teatro, al ventre di una balena. Una sequenza di otto schermi con diversi gradi di trasparenza, che accoglievano immagini prevalentemente al tratto, digitalizzazioni di disegni originali parzialmente animati e modelli 3D che nuotavano in un ambiente sonoro mobile. Un caso in cui l'interazione è suscitata dall'ambiente stesso senza alcun bisogno di forme di interattività tecnologica. Una dimostrazione di quanto uno spazio potente possa suggerire soluzioni che ci liberano dalle sovrastrutture tecnologiche immergendoci in un ambiente talmente saturo di racconto da chiedere solo di essere esplorato.

## Note

[1] Samuel Coleridge espresse magistralmente questo concetto in relazione alla letteratura nel 1817, chiamandolo «*the willing suspension of disbelief*», una volontaria sospensione dell'incredulità [Coleridge 1817].

[2] Affermava Paolo Rosa nei suoi appunti, poi confluiti ne *L'arte fuori di sé, un manifesto per l'età post tecnologica*: «Siamo arrivati a dire che l'opera che si va costruendo non è più quella cosa che si presenta, ma è quella che si costituisce nel momento in cui crea una profonda e fattiva relazione con un interlocutore. Lì si costruisce l'opera. Non è quella che propongo. È quella che viene fuori da questo momento di interazione» [Balzola, Rosa 2011].

[3] "Ambiente sensibile" è la definizione utilizzata da Studio Azzurro per indicare ambienti in cui sia presente l'interattività tecnologica, ma in cui la sua presenza sia non immediatamente percepibile razionalmente. A reagire sono le immagini, le superfici e gli oggetti, non i sensori.

[4] "Interfacce naturali" è l'espressione utilizzata da Studio Azzurro per indicare forme di interazione tecnologica che non passano da interfacce grafiche, ma da uno sviluppo della sensoristica che permette di nascondere completamente la presenza di dispositivi che rendono "sensibili", ovvero interattive, le superfici quotidiane: legno, metallo, sabbia, tessuto...

## Crediti

Fotografie Studio Azzurro; Disegni Paolo Rosa (Studio Azzurro)

## Autore

Laura Marcolini, Studio Azzurro, lauradelvuoto@studioazzurro.com

## Riferimenti bibliografici

Balzola, A., Rosa, P. (2011). *L'arte fuori di sé, un manifesto per l'età post tecnologica*. Milano: Feltrinelli.

Coleridge, S. (1817). *Biographia literaria*. London: Rest Fenner.

Gallese, V. (2017). *Human Perception & the Built Environment. The Role that Mirror*

*Mechanisms and Embodied Simulation Play in the Perception of the Built Environment*. Vittorio Gallese intervistato da Sarah Robinson in occasione della manifestazione Driehaus Foundation Built Environment Symposium, <<https://youtu.be/us8mMKUj1cc>> (consultato il 10 maggio 2019). La trascrizione dell'intervista è disponibile su <[https://www.academia.edu/37134702/Intervista\\_su\\_Architettura\\_e\\_Neuroscienze\\_con\\_Sarah\\_Robinson](https://www.academia.edu/37134702/Intervista_su_Architettura_e_Neuroscienze_con_Sarah_Robinson)> (consultato il 10 maggio 2019).