

## STUDIO AZZURRO: BABELE DELL'ARTE

Stazione di Milano Centrale. Una giornata grigia, con la tipica pioggerellina delle città nordiche. Salgo sull'82, così mi hanno detto, e una volta scesa mi metto alla ricerca di Studio Azzurro. Tutti i riferimenti sembrano saltare, le indicazioni sbagliate, fino a quando, più per caso, scovo un campanello.

Il posto è un po' anomalo, lontano da quello che mi ero immaginata.

Apro una porta, la prima, "sarà quella giusta!", penso fiduciosa tra me.

Una netta separazione tra il fuori e il dentro: il fuori così asettico, il dentro una vera babele di voci, di codici artistici, di comportamenti.

Passi febbricitanti, strani messaggi rimbalzano tra una stanza e l'altra, rumori, musiche, canti, voci: questo è Studio Azzurro, un groviglio di molteplici identità creative, una bottega più che uno studio artistico.

Lo Studio è stato fondato nel 1982 da Fabio Cirifino, esperto di design e fotografia, Leonardo Sangiorgi, esperto in comunicazione visiva e tecnologica, Paolo Rosa, regista di cinema, teatro e videoambientazione, a quali si è aggiunto nel 1995 Stefano Roveda, esperto in sistemi interattivi.

Io ho un appuntamento con Paolo Rosa che mi aspetta nella sala di fronte a me. Dalle sue parole, cerco di capire, di definire questo strano luogo di persone, e lui mi dice: "Studio Azzurro è un contenitore di relazioni, di affetti, di affinità. Un antro solido e immobile in cui proteggerti, ripararti; in cui discutere e magari scontrarti. Contemporaneamente, è anche una nebulosa leggera e mutevole la cui forma è difficile da comunicare, protesa com'è in mille direzioni, composta da differenti personalità che sfumano in una struttura sempre mobile. Così, come una nuvola si offre a differenti interpretazioni che dipendono dalla fantasia dell'osservatore, la forma di Studio Azzurro si è esposta alla vista di molti che l'hanno definita, a volte con carenza di immaginazione, nei modi più disparati: gruppo, team, casa di produzione, clan, professionisti, artisti, azzurri."

Già dalle prime opere, come *Il nuotatore (va troppo spesso a Heidelberg)*, Studio Azzurro indirizza le proprie ricerche nella realizzazione di videoambienti in cui si verifichi sia la relazione sia tra uomo e dispositivo che quella tra uomo e uomo.

*Il nuotatore (va troppo spesso a Heidelberg)* è un'installazione sincronizzata con ventiquattro monitor e tredici programmi video, realizzata riprendendo, con dodici videocamere fissate sul bordo di una piscina a pelo d'acqua e dodici monitor per la ripresa simultanea, un attore che nuota per un'ora. Mentre il nuotatore, con gesti ripetuti e affaticati, "attraversa" i singoli televisori accostati, cento microeventi (una palla che cade, un'ancora che affonda...) si inseriscono nella scena principale, rimanendo rilegati nei singoli schermi. E' proprio in questa alternanza di eventi che si verifica la prima partecipazione diretta dello spettatore nei confronti dell'installazione che caratterizzerà il percorso artistico di Studio Azzurro.

Nel corso degli anni i macchinari tecnologici si sono sempre più alleggeriti, per favorire le 'interfacce naturali', cioè dispositivi che reagiscono senza l'uso di protesi tecnologiche, ma attraverso l'utilizzo di modalità comunicative assai comuni e poco filtrate da valenze simboliche: toccare, calpestare, emettere suoni. Questo per favorire un avvicinamento il più naturale possibile delle persone, per sollecitarne il dialogo e permettere un'immersione più spontanea tra le varie sensorialità.

Nascono così, tra le altre, *Tavoli, perché queste mani mi toccano* e *Coro*.

La prima videoambientazione nasce dalle parole di Bernard Berenson a proposito dei quadri di Giotto: secondo lui la prima percezione che si ha di fronte ad essi è tattile, non visiva. Studio Azzurro inserisce nel libro *Ambienti sensibili*, che racconta la loro esperienza, lo scritto in cui Berenson spiega questa sua sensazione: "...logori, mangiati dalla polvere, gli affreschi della cappella Brancacci non li rivedo mai senza la più violenta partecipazione della mia coscienza tattile. Sento che potrei toccare ciascuna figura; valuto la resistenza che essa opporrebbe al mio contatto, lo sforzo che dovrei fare per smuoverla; sento che la potrei realizzare con maggiore intensità." L'opera è costituita da sei tavoli sui cui piani di appoggio vengono proiettate differenti immagini, in modo che non venga percepito il rettangolo di proiezione. Le figure, sono pressoché immobili: una donna distesa, una mosca ronzante sul

tavolo, una goccia d'acqua cade ossessivamente su una ciotola. Questa sensazione di calma apparente viene bruscamente interrotta quando qualcuno dei presenti tocca l'immagine: essa reagisce, si attiva, sviluppa una piccola parte della sua storia che prosegue o meno in base a quante persone continuano a toccare l'immagine. L'idea di non inserire nessun dispositivo tecnologico visibile era nata perché si voleva creare uno spazio che desse l'idea di un convivio, più che un rapporto tra uomo-macchina che così spesso la tecnologia interattiva impone.

Cambia in questo modo la concezione dell'arte che da luogo conchiuso, si fa evento e processo che infrange le abitudini codificate del fare artistico.

I tavoli presenti nella videoambientazione sono inclinati, quindi sarebbe impossibile appoggiarci oggetti "reali" senza che questi non scivolino a terra: la realtà dei fatti è solo virtuale. L'immagine sospesa, che allude a un evento già accaduto, vive nell'attesa che qualcuno la possa attivare. La mano diventa il medium, lo strumento di accesso ad altri mondi, ad altre realtà.

L'opera *Coro* è costituita da un tappeto interfacciato, otto videoproiettori, otto videodischi, due computer, un sistema di rotazione dell'immagine, ventiquattro diffusori audio. Nel rotolo di feltro parzialmente srotolato, sono proiettate immagini di corpi distesi, accovacciati, assopiti che formano una tramatura che sembra sostituirsi ai simboli, alle figure di un decoro, fattore caratterizzante la tradizione dei tappeti. Appena un piede calpesta il tappeto le immagini prendono vita, cominciano a raccontare una storia per poi ritornarne nel sonno virtuale che le custodisce.

Il visitatore, attraverso i suoi passi, diventa regista/artista/carnefice di quella trama umana pronta a reagire elettronicamente alle sue stimolazioni. E' in questo spazio che avviene l'incontro ludico tra i partecipanti. Il rito non si compie se non avviene la collisione tra le due parti. Un "coro" si alza pian piano, prende vita dai movimenti dei corpi che raccontano una storia, che si danno nella brevità del passaggio di chi li calpesta.

Le opere di Studio Azzurro raggiungono lo spettatore e lo spingono a interagire, a toccare, e quindi a produrre altri eventi, a giocare con se stesso e gli altri. Le loro ricerche sono mirate a creare un bosco di immagini virtuali, la cui materia è evanescente, immateriale.

La nostra discussione va avanti, parliamo anche del presente, delle ultime esperienze artistiche, dell'avvicinamento verso i musei, visti non solo come spazio espositivo, ma come luogo da reinventare, da forgiare.

Mi racconta, tra le altre, dell'esperienza al Museo Virtuale di Lucca, dove l'installazione non si limita a occupare uno spazio ma si muove seguendo i sentieri naturali del museo.

Studio Azzurro ha ideato infatti un percorso interattivo, collegato a varie telecamere in tempo reale sparse nella città, che permette allo spettatore di immergersi nella storia. Attraverso di esso il visitatore diviene protagonista, in grado di attivare, con un semplice gesto, le proiezioni e far così vivere lo spazio.

I territori di ricerca di Studio Azzurro non si sono limitati al video, ma hanno abbracciato il cinema, il teatro, il teatro musicale, la danza, generando ogni volta un momento di incontro leale e visionario tra generi diversi.

Certo ci sarebbe molto altro da aggiungere, analizzare nel dettaglio tutte le varie esperienze artistiche seguite dallo Studio nel corso di vent'anni di ricerca, ma....

Mentre parliamo arriva nella stanza tutto il mondo, le persone che lavorano nello Studio. C'è una bella atmosfera, è un luogo atipico e questo si percepisce subito.

Ma è l'ora del pranzo: il microonde si accende e ognuno aspetta in fila il proprio turno. Ben presto la tavola si riempie di cibi, mi spingono a rimanere con loro, ma è tardi, devo riprendere il treno ... torno a Roma.

Adele Maria Costantini