POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Video-installazioni trasversali

Original
Video-installazioni trasversali / Formia, ELENA MARIA; Peruccio, PIER PAOLO. - In: IL GIORNALE DELL'ARCHITETTURA. - ISSN 1721-5463. - (2004), pp. 37-38.

Availability:
This version is available at: 11583/1605372 since: 2018-04-05T08:57:32Z

Publisher:
Allemandi

Published
DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

12 October 2024

IL GIORNALE DELL'ARCHITETTURA

Il Giornale del Design©

PROFESSIONI: INCONTRO CON STUDIO AZZURRO

Video-installazioni trasversali

Il laboratorio di ricerca artistica e video presente nei colophon delle principali mostre e fiere

Il pubblico delle mostre e delle fiere (dall'evento «Transatlantici» nell'ambito di «Genova 2004» fino al Cersaie e al Salone del Mobile) si sarà imbattuto, con sempre maggior frequenza in questi ultimi anni, nelle installazioni multimediali realizzate da Studio Azzurro, il laboratorio di ricerca artistica e video fondato a Milano nel 1982. Abbiamo incontrato Leonardo Sangiorgi - uno dei quattro «motori» del gruppo, insieme a Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Stefano Roveda - per sondare i lati meno conosciuti di questa professione che si è evoluta in vent'anni di sperimentazioni nel campo delle «videoinstallazioni sensibili», cioè animate mediante l'intervento degli utenti.

«Il giardino delle anime», videoambientazione interattiva presente al New Metropolis, Science and Technology Center, Amsterdam (1997-2000) e all'Hall of Science, New York (dal 2001) (© Studio Azzurro Produzioni)

Quali le ragioni del successo?
Quasi una sorpresa inaspettata che risale a otto anni fa. Lo studio stava procedendo in tre direzioni fondamentali: le ricerche sulle installazioni interattive, sul teatro, sul cinema e, infine, per una serie di combinazioni particolari, siamo approdati al sistema dei musei multimediali. «Totale della battaglia», una mostra «inesistente» costituita solo di immagini, è stata il nostro esordio nel campo museale a Lucca. Fu un grande successo: 7.000 visitatori in tre mesi di apertura. Gli allestimenti museali, proseguiti con il Museo della Resistenza vicino a Sarzana, arrivano a coprire attualmente il 70% dell'attività dello studio.

In che modo si è formato il nucleo dello studio?
Studio Azzurro si è formato come gruppo di amici, alcuni di noi fin dal 1964 erano anche compagni di banco al liceo artistico, poi insieme all'Accademia. Frequentavamo anche le scuole di sceneggiatura ma la passione che ci legava era quella per il cinema.

Qual è stato il vostro primo lavoro?
All'inizio degli anni ottanta, quando in Italia si utilizzavano i primi esemplari di sistemi home video portatili, abbiamo realizzato *Qui ci sono farfalle*, un film per l'ospedale di Treviglio che riguardava l'uso del gioco come terapia nella degenza dei bambini. Al termine delle riprese lo studio si è trovato in eredità numerose apparecchiature video e audio. Con questi strumenti abbiamo incominciato a usare l'immagine elettronica come materiale plastico, come in accademia si utilizza la creta.

E dopo?
La nostra esperienza con i video si è sviluppata negli anni in cui si può collocare il Big Ben dell'immagine elettronica, quando sono nati i video clip, opera del regista inglese Temple. Si può parlare di un evento sociale: la musica e l'immagine hanno incominciato a fondersi. Consapevoli di ciò che stava accadendo, abbiamo iniziato un'esplorazione in antitesi.
All'epoca correva tra noi questa frase: «il video è qualcosa di molto simile alla spugna», è un media che assorbe. Man mano che incontra le discipline che ci interessa analizzare o esplorare, assorbe e ributta fuori qualcosa nato dalla commistione tra il nostro ambito e quello che abbiamo attraversato.
Così è stato anche per il design: il primo lavoro, «Luci di inganni»,

❑ ELENA FORMIA
e PIER PAOLO PERUCCIO
CONTINUA A PAG. 39, I COL.

Temi e autori

Video installazioni trasversali. Intervista a Leonardo Sangiorgi di Studio Azzurro
a cura di Elena Formia e Pier Paolo Peruccio

Mollino in piano sequenza e la teoria dei «pezzi unici»
Elena Tamagno

Il «vero design» da T8 a T14: le Triennali in mostra
Elena Dellapiana

Movimenti in fiera sull'autostrada Bologna-Milano
Danilo Premoli

A ciascuno il suo: Biennale Interieur 04
Susanna Campogrande

A zig-zag tra le mostre: da New York a Venezia

PROGETTI D'INTERNI

Mollino in piano-sequenza

È il Settecento il riferimento storico privilegiato

Casa Devalle, Casa Franca e Guglielmo Minola, Casa Ada e Cesare Minola, Dancing Lutrario. Ancora una volta l'attenzione per l'opera di Carlo Mollino si ferma sui suoi progetti d'interni e su progetti d'interni urbani: rivolti solo a se stessi, dimentichi della città che sta intorno. Manolo De Giorgi fa una scelta precisa: parte da progetti noti, più volte riproposti in libri e riviste (la Sala danze Lutrario anche visitato e utilizzato), per illustrarli con un ampio *corpus* di documenti che consente una piena comprensione delle opere, come raramente si verifica nella pubblicistica architettonica. Si tratta di disegni e fotografie raccolti da fonti diverse, accompagnati da brevi note utili a inquadrare il momento della realizzazione; come dice l'autore, sono «carotaggi (…) a significare una parte per il tutto».

Carlo Mollino, vista del divano del salotto di Casa Devalle, Torino, 1938-1940

Il «tutto» pervade l'ampia introduzione. Una coraggiosa presa di posizione in favore dell'architetto torinese, al quale viene riconosciuta una precoce trasposizione sulla scena italiana di alcuni temi propri del Surrealismo, come l'accento alla «dimensione simbolica dell'oggetto», elaborato dal sodalizio con Italo Cremona, che viene esteso anche alle architetture; oppure la messa in discussione di alcuni assiomi del Movimento moderno, come «la leggibilità tra il dentro e il fuori» e la ricerca di una modernità giocata sul moto. Proprio nel moto (un carattere che Mollino aveva assunto anche nel

❑ ELENA TAMAGNO
CONTINUA A PAG. 38, I COL.

A Tokyo gli spazi sono minimi e provvisori

Dal 2 all'11 ottobre scorso l'isola artificiale di Odaiba si è trasformata per dieci giorni in una città provvisoria popolata da vecchi container. L'evento «Container Ground Exhibition», organizzato in occasione della Tokyo Designer's Week 2004, ha coinvolto oltre 130 designer, scuole, enti e istituzioni internazionali nella progettazione degli allestimenti dei contenitori, apparentemente, spazi anonimi. Alla manifestazione non è mancato il contributo italiano: la realizzazione del container nazionale è stata affidata in seguito a un concorso di idee-progetto rivolto a giovani professionisti locali. Il bando della gara «Open Living in Container» chiedeva ai partecipanti di proporre nuove immagini dell'abitare contemporaneo che riflettessero su temi quali il neonomadismo, la necessità di flessibilità di spazi minimi e provvisori e il rapporto tra ambiente urbano e domestico. La giuria, composta da professionisti, giornalisti e critici italiani e nipponici, ha selezionato, tra le 50 proposte pervenute, il progetto di Lara Rettondini e Oscar Brito (Studio X Design Group). «Circuit Box», titolo dell'allestimento realizzato (nella foto), è formato da un solo arredo versatile e onnicomprensivo (si trasforma da poltrona a parete attrezzata) che, con la struttura telescopica, si dipana all'interno di uno spazio unico. Al secondo e terzo posto, rispettivamente «Spaghetti Space» di Pg+Sca e «Living Bloom» di ZP Studio. ❑ E. F.

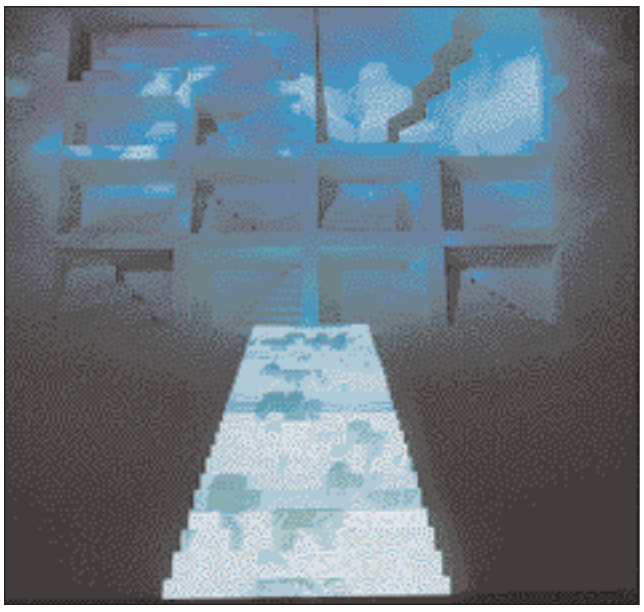
FBM
Fornaci Briziarelli Marsciano
il cotto per tradizione
Via XXIV Maggio 06055 Marsciano (Pg) Tel. 075/87461 Fax 075/8748990 www.fbm.it fbm@fbm.it
FBM

STUDIO AZZURRO

Tecnologia senza enfasi

SEGUE DA PAG. 37, V COL.
è nato in collaborazione con Ettore Sottsass e Mario Godani dell'Arc '74 per la presentazione degli oggetti Memphis nel 1982. I risultati di quest'incontro sono stati i progetti per la video-lampada, la video-poltrona, il video-laminato, la video-teiera. La struttura dello studio è rimasta invariata fino al 1995, quando è entrato nel team Stefano Roveda, esperto in sistemi informatici e tecnologie interattive.

Si può parlare di una svolta nell'attività dello studio?
Proprio in quegli anni Roveda stava compiendo un percorso analogo al nostro usando però immagini sintetiche e digitali. Il contatto è stato spontaneo nel momento in cui anche noi abbiamo deciso che le immagini video dovevano acquisire una sensibilità, abbandonare un loro mondo elettronico e avere una sorta di *device* nel mondo reale e, viceversa, il mondo reale poteva agire sulle immagini elettroniche. Nel 1995 si è così rifondato lo studio che ha preso il corso attuale.



«La città degli occhi», videoambientazione ispirata alle *Città invisibili* di Italo Calvino, presentata alla Triennale «Le città invisibili», Milano 2000 (© Studio Azzurro Produzioni)

L'elemento trasversale che lega le vostre competenze è principalmente tecnologico: che rapporto c'è tra arte e tecnica?
È meglio spostare l'analisi. Il filo rosso che tiene unita la nostra attività è quello della curiosità e della ricerca sull'immagine, come mezzo di comunicazione. I nostri lavori non esibiscono mai la tecnologia, ma la usano per esibire: si impiega la tecnologia per fare spettacolo, ma non in modo spettacolare. Paradossalmente, usiamo soltanto i software più semplici. Roveda ha inventato un programma che sia chiama «Euclide», una specie di creatura che può avere tanti tentacoli ed essere applicato a diverse cose. Lo usiamo per fare video installazioni, per creare personaggi sintetici, per gestire immagini e suoni.

Un salto nel presente: come è formato oggi Studio Azzurro?
L'attuale struttura ha un nucleo di 4 soci, da 11 a 13 collaboratori fissi, in particolare nella filiera della produzione video. Poi una parte amministrativa e produttiva e un piccolo laboratorio di ricerca che, a seconda dei lavori, si sviluppa e si contrae e in parte si autofinanzia. Abbiamo raggiunto uno dei picchi durante la preparazione dell'installazione alle Corderie dell'Arsenale durante la Biennale di Architettura del 2000 curata da Massimiliano Fuksas: 40 schermi sincronizzati, 3 troupes in giro per il mondo, per un totale di circa 45 persone.

Quali gli ambiti della vostra attuale ricerca?
Dall'inizio degli anni novanta il tema dell'interattività è stato il nostro principale campo di ricerca, affrontato con approcci diversi. Ad esempio l'interattività di tipo corale, condivisa cioè da più utenti, o, vicino a questo tema, quella basata sulle interfacce «naturali», senza joystick, keyboard o mouse e orientate verso i sensi. Per realizzarla bisogna connettere e verificare tecnologie, ma anche progettarle integralmente (com'è accaduto per «Totale della battaglia» e «Coro», quest'ultima incentrata sulla realizzazione di un tappeto sensibile). Inoltre ci occupiamo anche di assemblare tecnologie esistenti in modo originale o di sperimentare nel campo della narrazione non lineare e della ricerca interattiva.

Chi sono i vostri committenti?
Nei primi anni novanta il committente era prevalentemente il privato e l'industria. Ora lo sono le amministrazioni e gli enti pubblici; un fatto dovuto a questioni contingenti, ma anche a strategie dello studio.

Opera come realizzazione di «ambienti»: esiste una formula consolidata o è sempre un'esperienza diversa?
Ogni volta è una cosa differente. L'interdisciplinarietà dello studio fa sì che i progetti che nascono siano degli ibridi in senso positivo: non sono solo visivi, solo architettonici, solo tecnologici, solo comportamentali, ma la somma di tutte queste cose. Oggi il lavoro è pensato in gruppo a partire da un tavolo di discussione.

Lo studio negli «ambienti sensibili» coincide con un avvicinamento ai temi del «sociale»?
In questi ultimi dieci anni è stato inevitabile legarsi a indicatori e fattori di tipo sociale e quotidiano: c'è stata una violenta irruzione della tecnologia nella vita comune e Studio Azzurro, come ricercatore, ha sentito la necessità di essere testimone del nostro tempo.

❑ ELENA FORMIA
e PIER PAOLO PERUCCIO

A proposito di Studio Azzurro

Studio Azzurro **nasce nel 1982**, quando Fabio Cirifino (fotografia), Paolo Rosa (arti visive e cinema) e Leonardo Sangiorgi (grafica e animazione) fondano un centro di sperimentazione artistica e produzione video. Nel 1995 si unisce al gruppo Stefano Roveda, esperto in sistemi interattivi. **I territori di ricerca spaziano dal video, al teatro, al cinema, al teatro musicale, alla danza, agli allestimenti temporanei o per musei**. Studio Azzurro ha svolto attività in campo formativo e didattico con workshop e seminari in università italiane ed estere.

A zig zag tra le mostre

- **Design ≠ Art: Functional Objects from Donald Judd to Rachel Whiteread**, Smithsonian's Cooper-Hewitt National Design Museum, New York, fino al 20 febbraio 2005. La mostra mette in relazione opere d'arte e oggetti funzionali di artisti minimalisti e post-minimalisti come Donald Judd, Richard Tuttle, Scott Brown, Sol LeWitt, James Turrell e Richard Whiteread (www.cooperhewitt.org).
- **Josef and Ani Albers: Designs for Living**, Smithsonian's Cooper-Hewitt National Design Museum, New York, fino al 27 febbraio 2005. Una retrospettiva che raduna il lavoro artistico e la produzione di oggetti domestici della coppia (www.cooperhewitt.org).
- **Livable Modernism: Interior Decorating and Design during the Great Depression**, Yale Art Gallery, Yale University, New York, fino al 5 giugno 2005. L'esposizione analizza il progressivo avvicinamento del design moderno alla cultura domestica americana all'indomani della crisi del 1929 attraverso l'opera dei designer Gilbert Rohde, Russel Wright, George Sakier, Lurelle Guild e le strategie dei media (www.yale.edu/artgallery).
- **Dan Flavin: A Retrospective**, National Gallery of Art, Washington, fino al 9 gennaio 2005. Una raccolta di oltre 150 opere dell'artista americano conosciuto per le installazioni realizzate con luci fluorescenti colorate (www.nga.gov).
- **Ladislav Sutnar. Design in Action, Museum Boijmans van Beuningen**, Rotterdam, fino al 16 gennaio 2005. L'esposizione racconta l'opera del ceco Ladislav Sutnar (1897-1976), attivo soprattutto nel campo della grafica (www.boijmans.nl).
- **Sport & Design, Via** (Valorisation de l'Innovation dans l'Ameublement), Parigi, fino al 26 dicembre 2004. Attraverso la presentazione di nuovi materiali, tecnologie e processi di produzione, la mostra illustra il ruolo innovativo del design nel campo dello sport (www.via.fr).
- **Ingo Maurer. Light reaching for the Moon**, Grand-Hornu, Lille, fino al 19 dicembre 2004. Tappa della mostra itinerante organizzata dal Vitra Design Museum, l'esposizione presenta i più importanti lavori del designer di luci (www.grand-hornu.be).
- **Santachiara. Luci, oggetti e altre applicazioni**, Centro Arti Visive Peschiera, Pesaro, fino al 14 novembre; Facoltà di Architettura, Università di Camerino, Ascoli Piceno, fino al 5 dicembre; Showroom Gagliardini, Monte Roberto-Jesi, fino al 31 gennaio 2005. Un evento itinerante che racconta il lavoro del designer italiano (www.deborahmagna.it).
- **Emmanuel Babled. Toys. Unit, Megalit, Genetic**, Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia, fino all'8 novembre 2004. Le opere del designer del vetro sono presentate in parallelo alla Biennale di Architettura (www.bevilacqualamasa.it).

INTERIEUR 04

A ciascuno il suo

La festa biennale del design belga e internazionale

COURTAI (BELGIO). «Design is for Everybody»; questo il titolo di Interieur 04, Biennale internazionale della creatività per l'abitare svoltasi dal 15 al 24 ottobre nella cittadina ribattezzata per l'occasione «capitale fiamminga del design». Parole chiave di questa diciannovesima edizione: le persone qualunque, il rapporto tra consumatore e prodotto, la realizzazione di habitat affidabili e protettivi. Un messaggio forte che cela una scelta autentica e provocatoria voluta dalla direttrice dell'evento, Farida O'Seery. Da segnalare la decisione di invitare nello spazio «Rambla» due ospiti d'onore: la finlandese Kirsti Paakkamen, conosciuta come la signora forte che nel 1991 ha rilanciato la nota azienda tessile locale Marimekko, e il britannico James Irvine, autore di prodotti per aziende come B&B, Ikea e Mercedes. Due personaggi provenienti da mondi diversi, quello del *corporate* e quello del progetto, ormai sempre più vicini. Due esperienze professionali utili per esplorare la pista della «sinergia» come elemento vincente per portare soluzioni innovative ai dilemmi economici e produttivi e al rischio d'inaridimento delle creatività del nuovo millennio. L'allestimento della «Rambla» metteva in mostra anche una selezione di prodotti d'arredo per la casa, svelandone i segreti di produzione industriale.

Tessuto «Unikko4» di Kirsti Paakkamen per Marimekko, 2004

In occasione dell'evento «Scenes from Home», sei progettisti sono stati chiamati ad animare i padiglioni espositivi: Kimiko Yoshida, Claire Bataille, Evelyne Merkx, Kathleen van Zandweghe, Agatha Ruiz de la Prada e Patricia Urquiola. La missione era quella di presentare un progetto di interni con un aspetto rassicurante e familiare e al tempo stesso tecnologico e innovativo.
L'esposizione dei progetti vincitori del concorso «Design for Europe», alla sua diciassettesima edizione, sembra aver suscitato l'interesse di chi insegue la giovane avanguardia.

❑ SUSANNA CAMPOGRANDE