



disegnare con... LAURA MARCOLINI

Laura Marcolini studia Lettere e Storia dell'Arte per poi collaborare con la Galleria dell'Incisione di Brescia. Si nutre di immagini ma non tutte sono di carta mentre scopre la sua passione per la fotografia e decide di studiarla frequentando un master. E' l'inizio di una lunga esperienza di collaborazione come editor, fotografa e photoeditor con riviste di fotografia; produce materiali iconografici originali e testi sull'analisi formale e semantica e la percezione delle immagini. In realtà è l'inizio di qualcos'altro.

Percorre il quotidiano, traccia i suoi appunti alla ricerca di coerenze ma senza alcuna pretesa di esserlo. Quello che resta nei suoi lavori ed espressioni personali è il vuoto, luoghi mentali da condividere a volte sì ma anche no. Ha l'impressione che sia nell'aura del vuoto lasciato dalle cose, dai passaggi, dalle relazioni, la chiave in cui cercare. Il suo è un percorso che interroga le immagini, la loro possibilità di mediazione con l'invisibile, e la

loro riduzione nelle espressioni dominanti che l'estetica impone.

In questa ricerca si interessa alla narrazione per immagini e alla relazione tra l'uomo e le tecnologie. Incontra Studio Azzurro, con cui inizia una collaborazione tuttora in corso sullo sviluppo dei progetti, le riprese video e la direzione artistica di ambienti sensibili, installazioni, performance e spettacoli teatrali. Negli ultimi anni si è avvicinata con particolare interesse al mondo delle arti performative, considerandolo particolarmente fecondo come possibile antidoto ai linguaggi dominanti della scena contemporanea.

Nel 2018 apre il convegno internazionale dell'UID presso il Politecnico di Milano con la lectio magistralis "Il gesto della comunicazione".

Giuseppe Amoroso: Laura Marcolini, ho letto e riletto i tuoi “appunti per ridisegnare il mondo”. Quale è il tuo rapporto con il “mondo”?

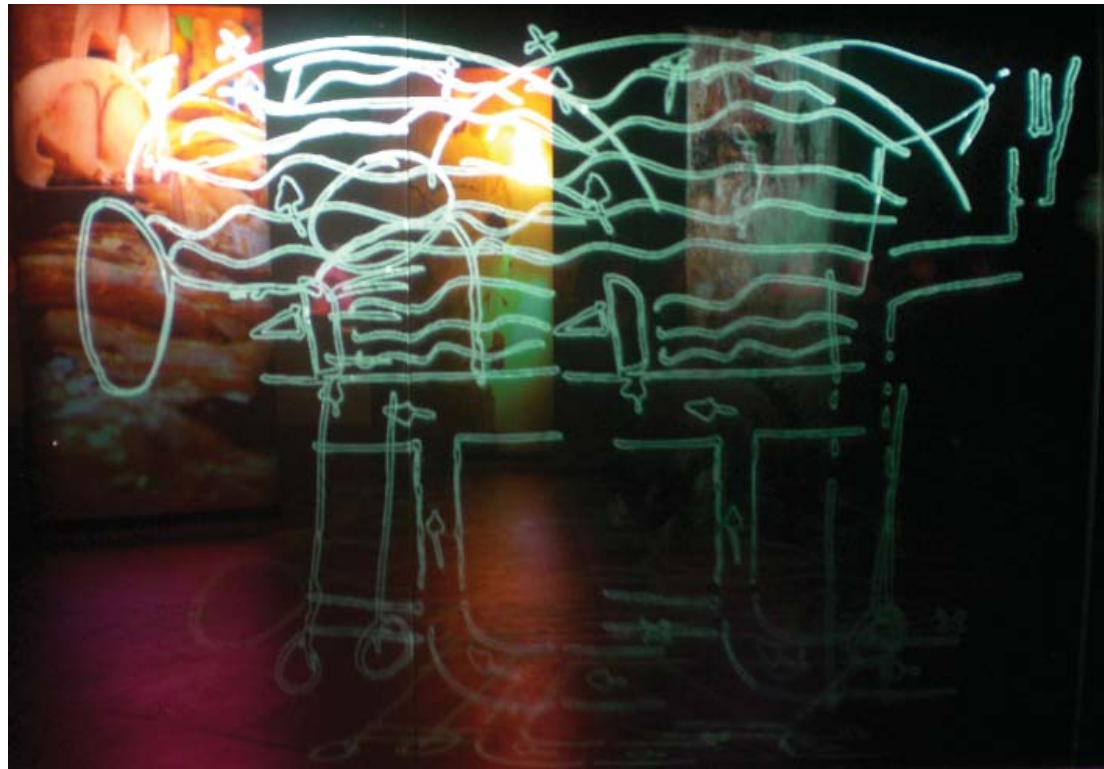
Laura Marcolini: Credo che del mondo ognuno di noi abbia un’immagine complessa che si costruisce attraverso le proprie esperienze, attraverso gli strumenti che ha la fortuna e il desiderio di acquisire. Raccogliamo incessantemente appunti, frammenti da riorganizzare, metaforicamente parlando, disegnamo incessantemente. Eppure per quanto impariamo a orientarci, rimaniamo in una condizione di sperdutezza. Se riusciamo a rimanere sulla sua soglia, possiamo talvolta spostarci tra il mondo vissuto e la sua immagine, nello spazio invisibile che frequentano i poeti.

«La crisi che l’Europa sta attraversando – come dovrebbe essere evidente nello smantellamento delle sue istituzioni universitarie e nella museificazione crescente della cultura – non è un problema economico (‘economia’ oggi è parola d’ordine non un concetto), bensì una crisi del rapporto col passato. Poiché ovviamente il solo luogo in cui il passato può vivere è il presente, e se il presente non sente più il proprio passato come vivo, le università e i musei diventano luoghi problematici. E se l’arte è diventata oggi per noi una figura – forse la figura – eminente di questo passato, allora la domanda che occorre non stancarsi di porre è qual è il luogo dell’arte nel presente?»

Giorgio Agamben, *Creazione e anarchia*, Neri Pozza Editore, Vicenza 2017.

GA: Iniziamo l’intervista con una epigrafe di Giorgio Agamben che mi hai suggerito a proposito dell’intreccio morboso nella cultura occidentale tra principio, creazione e comando. A che punto siamo, secondo te, rispetto a questa domanda fondamentale di Agamben?

LM: Da alcune centinaia di anni stiamo affacciati a una finestra. Davanti a un quadro, davanti a una pala d’altare, in un teatro, davanti a uno schermo cinematografico. Osserviamo immagini da un punto predeterminato. Ci immergiamo vi-



Studio Azzurro, *Sensitive City*, ambiente sensibile, Padiglione Italia, EXPO Shanghai, 2010.

sivamente in rappresentazioni del mondo, più o meno dichiarate, più o meno mimetiche. Qualcun altro ha scelto per noi il ‘corretto’ punto di vista. Noi lo assumiamo e stiamo fermi a osservare. Per una convenzione culturale profondamente radicata spesso identifichiamo queste forme di finzione come opere d’arte.

La nostra capacità di permanere in quella postura, con quella qualità di attenzione, inizia a vacillare. La forma più recente e ambigua della finestra sul mondo discesa dall’«intuizione prospettica dello spazio» [1], è lo schermo del nostro smartphone

con cui inquadrano porzioni di mondo e le condividiamo, e con il quale quotidianamente ci affacciamo su un altro mondo, quello immateriale della rete. In questo movimento verso un ‘fuori’ che è contenuto ‘dentro’ un dispositivo, lo schermo offre virtualmente una terza dimensione, una profondità in cui inoltrarsi [2] verso un mondo altro, potenzialmente in continuo contatto con il cosiddetto reale. Questo ‘movimento’ ricorda in modo irresistibile la frase di un paziente di Franco Basaglia che gli esprimeva la difficoltà di entrare nel mondo (il fuori) e poi uscirne per rientrare

nell'ospedale psichiatrico: «Entrare fuori, uscire dentro». Da una parte la dimensione spazio temporale della rete può arrivare a simulare un vero e proprio mondo parallelo, ma simbolicamente si presenta anche come un portale per accedere a un mondo figlio del reale in cui altro è lo spazio e altro è il tempo. Un'espansione popolata da uomini e macchine, spesso percorsa da forme di intelligenza plurale, da progetti di disobbedienza civile utili alla ricostruzione di comunità. D'altra parte nell'utilizzo più diffuso quello che si rischia è alimentare «un processo di socializzazione simulata e 'formattata' che di fatto svuota l'agorà spontanea a vantaggio di un arcipelago pianificato di solitudini connesse» [3].

Entriamo e usciamo di continuo da questo mondo parallelo che è metafora di un nuovo paradigma [4], ma, a guardar bene, lo facciamo attraverso uno strumento ereditato dal paradigma precedente: la cornice. Interattiva, sì, ma pur sempre una cornice. Il suo contenuto è a tratti trasparente, a tratti opaco. In entrambi i casi insistiamo a separare porzioni di mondo: semplifica, dà l'impressione di avere una forma di controllo. Rassicura. Interrompe. Frammenta. Parcellizza.

GA: Cosa accade se iniziamo a uscire dai margini di uno schermo o dalla sensazione tattile di un foglio da disegno? E a prestare attenzione a quello che accade dietro di noi, accanto a noi, in aree che il nostro campo visivo non raggiunge?

LM: Questo sarebbe da chiedere a Vittorio Gallesse [5]! Il team di neuroscienze dell'Università di Parma una ventina di anni fa scoprì l'esistenza di neuroni motori che attivano una simulazione dell'azione rispetto non solo a quanto viene colto dal campo visivo, ma anche a quanto avviene nello 'spazio peripersonale' accanto e dietro di noi. Accadimenti che cogliamo attraverso i suoni, i rumori, il 'tatto esteso', le complesse percezioni che innescano la multimodalità del nostro sistema percettivo che mostra intimamente integrati e interdipendenti cervello e corpo. Insomma «tutti noi siamo sinestesici» [6]. Dobbiamo tornare a tenere presente questa condizione per affrontare nuove modalità di proposizione dell'esperienza artistica e dell'esperienza museale. Entrambe sono legate a doppio filo alla trasmissione della memoria e dell'eredità culturale, e la nostra relazione con la memoria sta cambiando radicalmente da quando abbiamo iniziato ad avere a disposizione strumenti tecnici di registrazione del mondo (fotografia, audio, video).

GA: In questo necessario percorso di riappropriazione, il navigatore contemporaneo sembra attratto dalle scorciatoie che i media offrono, si sta compiendo un passo falso?

LM: C'è il rischio di un passo falso, sì, di una formidabile illusione alimentata dai media. Oltre a utilizzare un'interfaccia ereditata dal paradigma

precedente – la cornice –, l'universo digitale di Internet presenta alcuni punti di contatto sorprendenti con il mondo concepito da dentro il modello della prospettiva che in questo caso si affianca al modello meccanicistico. Il digitale è il numerabile, prende corpo dalla matematizzazione del mondo raggiunta con il modello prospettico. Il sistema dei Bigdata lo porta all'estrema applicazione: «il digitale assolutizza il numerare, il contare», «anche gli amici su Facebook vengono contati, ma l'amicizia è un racconto [...]. Il narrativo perde notevolmente di significato [...]». Tutto ciò che non è contabile cessa di essere» [7]. La prospettiva è anche una questione di logica. Logica significa anche lo sviluppo lineare di una narrazione. Mentre, otticamente parlando è un *panopticon* calato sul mondo. È la logica binaria della matematica, la dialettica tra il sé e l'altro, che ci ha condotti nei secoli a pensare e rappresentare per opposti [8].

Questo modello di pensiero logico-meccanicistico è talmente radicato in noi che orientarlo verso un modello di tipo sistemico si sta dimostrando un'impresa molto lenta. Nel pensiero sistemico, che già Leonardo da Vinci intuiva, tutto è considerato interconnesso, non si ragiona su una dinamica di causa effetto a breve termine, né su strutture gerarchiche, ma partendo da una visione molto più ampia. Si prende in seria considerazione la complessità, l'idea di rete policentrica, polimorfica, plurale, ma anche



Studio Azzurro, *Il Giardino delle Cose*, videoambiente, XVIII Esposizione Internazionale, La Triennale, Milano, 1992.



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

l'autopoiesi e la mutua interazione. È un pensiero che non parcellizza, non separa le parti di un sistema vivente, considera il sistema nella sua interezza e complessità, fondata sulla relazione tra le parti, che possono essere a loro volta sistemi. Da questo tipo di pensiero nacque il motto "il tutto è più della somma delle sue parti". Le relazioni sono considerate movimento e qualità, quindi non si contano, si mappano. La mappatura delle relazioni rivela, a sua volta, delle ricorsività: si scoprono *pattern* che riemergono [9] e che permettono di individuare norme e regole

studiate e visualizzate da un linguaggio matematico diverso. Un linguaggio dei sistemi complessi che si manifesta per immagini e che considera la mente e la coscienza dei processi [10].

La metafora della rete è centrale in questo cambio di paradigma, ma la rete Internet non è l'esempio a cui rifarsi poiché non corrisponde affatto al grande auspicio che l'ha accompagnata [11]. Abbiamo parecchio da smaltire per perseguire davvero il modello sistemico, ma tutto concorre a confermare che quel modello è inscritto nella struttura vivente, anzi nella struttura del cosmo

e che abbiamo bisogno di esempi, esercizi, situazioni di addestramento per assimilare e incarnare le metafore utili a questo passaggio.

GA: *Come includere il pensiero sistemico in un rinnovato processo di mappatura dei sensi, cioè del sentire, tra ciò che accade dentro e fuori di sé?*

LM: In realtà non abbiamo bisogno di rinnovare, ma di tornare ad ascoltarci, di recuperare, di lasciar riemergere qualcosa che già è in noi, è la tessitura invisibile di cui siamo fatti. Complessità, connessioni, qualità, relazioni, pattern, processi, contesto sono alcune parole chiave del pensiero sistemico, che calato nel nostro tempo comporta una svolta potenzialmente sovversiva nel modo di avvicinare le cose. Come dicevamo, le relazioni, non possono essere misurate o contate, vanno invece 'mappate'. Esattamente come si mappa il movimento fisico, come si mappa uno spazio per orientarsi.

«I sistemi nervosi che si sono sviluppati 500 milioni di anni fa erano in grado organizzare organismi unicellulari e da essi sono discese le 'menti'. [...] Ma finché il sistema nervoso non è in grado farsi una mappa di quello che sta dentro e fuori dall'organismo non si può sviluppare una 'mente', come la consideriamo oggi». «Solo quando compare la capacità di crearsi mappe, si sviluppa anche la capacità di sentire le condizioni interne dell'organismo, la coscienza dello stato in cui l'organismo si trova. È allora che compaiono i sentimenti che sono un'esperienza mentale di uno stato (omeostasi), o delle emozioni» [12]. Lo sviluppo delle culture, come noi le conosciamo non sarebbe stato possibile senza lo sviluppo di questa capacità di rappresentarsi il dentro e il fuori di sé.

Tra 1400 e 1500 diventa tecnicamente possibile rappresentare in modo rigoroso il mondo su una tavola (mappa), in concomitanza con le scoperte che confermano empiricamente che la Terra è una sfera. Questo doppio movimento dell'immaginazione tra utilizzo delle mappe geografiche e consapevolezza della sfericità del pianeta, alimenta un doppio modello del mondo, sebbene

di fatto prevalga quello ‘utile’, ovvero quello che, appiattendolo su una tavola, ci permette di orientarci pensando che a destra c’è l’Est a sinistra l’Ovest. Se il modello della sfera è un modello finito eppure illimitato – finita è la sua forma, illimitato il percorrerla, un *infinite loop* –, il modello della mappa è il suo esatto opposto: infinito – perché può espandersi *ad libitum* aggiungendo tavole a tavole –, ma limitato perché ha dei margini che obbligano a fermarsi [13].

Ci troviamo di nuovo affacciati a una cornice, mentre fisicamente potremmo percorrere il pianeta all’infinito.

C’è una grande differenza tra il quotidiano ridisegnare, rimappare il mondo attraversato o vissuto per orientarsi, come accadeva nell’epoca dell’erranza [14], e avere una mappa convenzionale per spostarsi e raggiungere un luogo prestabilito. Quello che cambia è la nostra postura psicofisica. Nel primo caso, durante il viaggio, l’attenzione a ogni minimo particolare determina il percorso, nel secondo caso l’elemento su cui si fissa l’attenzione è la meta, mentre tutto quello che sta lungo il percorso è solo da percorrere guardando avanti.

Di fatto però il nostro sistema sensori-motorio questo fa, a dispetto del nostro essere diventati stanziali e automuniti. Mappa costantemente lo spazio intorno a noi, preparandoci all’azione e sapendola inibire quando non necessaria. Possiamo pensare a questo processo come un disegno continuo, una modellazione permanente che avviene in noi senza che ce ne accorgiamo.

Questo lavoro incessante che, se ci pensiamo, ci fa sentire ricoperti da sofisticatissimi sensori, è qualcosa che non alleniamo limitandoci a leggere e a guardare video. Ormai sappiamo che anche la memoria – tema che tanto preoccupa da alcuni anni – è fragilissima quando separata dall’esperienza sensoriale e dalla trasmissione diretta. Il coinvolgimento innescato dalla trasmissione legata alla presenza e alla relazione tra persone fissa una qualità, un’intensità dei ricordi che non ha paragoni con quello che viene imparato dai libri o da un video istituzionale. La memoria trasmessa direttamente comporta una partecipazione del

corpo che assicura un radicamento dell’esperienza [15].

GA: *Credo che la chiave di tutto sta nella memoria. Tu, giustamente, ci ricordi che è fragilissima quando separata dall’esperienza sensoriale e dalla trasmissione diretta. Nel processo di formazione della coscienza di ciò che ci accade, e di ricostruzione dei significati attraverso i segni, quindi come assumere un nuovo senso dell’essere superando la cornice della macchina prospettica?*

LM: Lo spazio peripersonale è mappato costantemente dal nostro sistema motorio: «Gli stessi neuroni che guidano i nostri movimenti rispondono anche a stimoli tattili applicati alla stessa parte del corpo e con cui rispondiamo agli stimoli visivi, che si muovono attorno alla stessa parte del corpo, o agli eventi che producono suoni nella stessa porzione di spazio che circonda la parte del corpo controllata da questo motoneurone. Quindi questo campo visivo ricettivo non è ancorato a dove dirigo il mio sguardo, non è legato alla posizio-

Studio Azzurro, *Tavoli, perché queste mani mi toccano?*, “Oltre il villaggio globale”, La Triennale, Milano, 1995.





Studio Azzurro, *Coro*, Mole Antonelliana, Torino, 1995.

ne dei miei occhi e quindi non è retinocentrico, è centrato sul corpo. In effetti si muove insieme alla parte del corpo – finché io mi muovo, anche il campo visivo ricettivo si muove» [16]. «Nel processo di visione (che non è solo ottico), il cervello fa costantemente un lavoro di integrazione degli stimoli percettivi ricevuti da tutto il corpo (ottici, sensori-motorii, tattili, affettivi) e un lavoro di montaggio. Possiamo dire che vediamo con la pelle, con i muscoli, con le emozioni, che sentiamo con la vista, il tocco, il movimento ecc.» [17]. Derrick De Kerckhove qualche anno fa affermava che per cogliere la relazione tra il corpo e l'ambiente il riferimento fondamentale non è 'il punto di vista', come nel Rinascimento, ma il punto della propriocezione, della percezione di sé, il punto da cui parte ogni relazione con il mondo. 'The point of being' lo chiamava. Espressione che Paolo Rosa traduceva con «il punto di vita» [18]. Un guizzo linguistico che con una battuta e la caduta di una sola consonante ci sposta da quello stare fermi alla finestra. Facendo perno sul *punto di vita* possiamo girare su noi stessi e recuperare la coscienza dello spazio peripersonale e dello spazio che sta molto più in là, quello extra personale.

La qualità dell'esperienza del mondo in cui viviamo «sembra fondamentale dipendere dalla natura della visione periferica, è lei che dispiega il soggetto nello spazio» [19]. La visione periferica raccoglie una straordinaria quantità di stimoli che sollecitano «il sistema percettivo precosciente» e si è ormai certi che il suo peso è grande nell'esperienza percettiva. «La percezione periferica inconsapevole trasforma le immagini retiniche in esperienze spaziali e corporee. La visione periferica ci integra nello spazio e nei suoi eventi, mentre la visione focalizzata ci spinge al di fuori dello spazio e ci rende semplici osservatori. Lo sguardo difensivo e focalizzato del nostro tempo, caricato e torturato da un sovraccarico sensitivo, potrebbe aprire, finalmente nuovi regni della visione e del pensiero, affrancarci dall'implicito desiderio di controllo e potere dell'occhio. Forse, la perdita del fuoco può liberare gli occhi dalla loro storica dominazione patriarcale» [20].

Da queste riflessioni sulla relazione tra presenza ed elaborazione complessa dell'esperienza possiamo provare ad avvicinarci ad alcuni casi di pratiche artistiche concepite ai margini o fuori dal modello prospettico-macchinico, ma certamente dentro alla domanda di Agamben in epigrafe: quale è il luogo dell'arte nel presente?

GA: *Penso che il lettore sia curioso di vedere e toccare con tutti i sensi, vivere l'esperienza artistica senza barriere. Iniziamo dalle opere di Studio Azzurro: come affrontano il senso del tatto e mettono in relazione con la vista?*

LM: Con un apparente paradosso, tipico della sinestesia: vedere con le mani e toccare con lo sguardo [21].

Nello stesso periodo della scoperta dei neuroni specchio e delle prime proposte del pensiero sistemico [22], Studio Azzurro si sofferma per circa tre anni sul senso del tatto e sull'archetipo del toccare, sulla sua relazione con la vista e con la tecnica di ripresa video. Anche grazie al folgorante incontro con i testi del poeta greco Ghiannis Ritsos che indaga apoditticamente il rapporto tra guardare/vedere/fotografare, tra attenzione e memoria, nascono uno spettacolo teatrale con Moni Ovadia e due videoambienti in cui si cerca di rendere visibile l'aura perduta degli oggetti quotidiani, la possibilità di ritrovarla prendendosene cura, dedicando loro tempo e attenzione. Per questi tre lavori (*Delfi*, Teatro 2, Parma 1990; *Il Giardino delle Cose*, Milano 1992; *Il viaggio*, Milano 1992) si sceglie di utilizzare camere che vedono cose che l'occhio umano non vede. Si inibisce il senso della vista per ritrovare il senso delle cose. Si guarda con altri occhi, paradossalmente tecnologici.

Gli oggetti si stanno facendo sempre più 'consumabili', la plastica trionfa, il turismo di massa riempie i siti archeologici, la diffusione delle handycam e delle macchine fotografiche cambia il comportamento delle persone durante i viaggi. Ma anche le immagini sembrano destinate a una sorte analoga.

L'attenzione agli aspetti invisibili del percepito porta a uno lavoro cardine della ricerca di Studio Azzurro,

un videoambiente che raccoglie in sé il senso degli altri due lavori citati e chiude la stagione dell'utilizzo dei monitor. Si intitola *Il Giardino delle Cose*, utilizza una camera termica che rileva il calore e non la luce. È un'installazione di dodici monitor sincronizzati. In un blu scuro, oltremarino, gli oggetti rimangono invisibili finché le mani non entrano in campo, bianche, incandescenti, senza definizione. Li percorrono, li accarezzano e ricompongono la loro forma finché essi si manifestano all'occhio umano per poi tornare a riposare nel buio.

Questa installazione è stata presentata molte volte con layout differenti, spesso con elementi ma-

terici (frammenti fittili, tavoli di legno, fotografie) a dialogare con il racconto video. È sorprendente come sia in grado di generare un altissimo grado di coinvolgimento. La sensazione tattile che produce nello spettatore, la sorpresa per l'occhio che fronteggia il suo limite rispetto alla cosiddetta realtà, la nostalgia del gesto della cura e infine le accortezze ironiche nel montaggio e il lirismo concreto dell'ambiente sonoro, ne fanno un lavoro che anticipa poeticamente la svolta tecnologica di metà anni Novanta e ne fa sentire tutta l'urgenza. È metafora della svolta verso la ricerca di forme di interazione che portano l'attenzione



Studio Azzurro, *Sensitive City*, ambiente sensibile, Padiglione Italia, EXPO Shanghai, 2010.



Effetto Larsen, *Stormo*© Flusso, Fabbrica del Vapore. Foto Studio Azzurro 2017.

dell'autore totalmente fuori di sé, alla ricerca di un contatto anche fisico con lo spettatore e con le materie dei racconti. Di una ricerca che manifesta proprio nel tatto esteso il primo salto nel vuoto nell'universo dell'interazione tecnologica, assumendo l'intento relazionale come stella polare.

GA: Emerge un cambio sostanziale, come mettere in relazione fatti, concetti, fenomeni e persone?

LM: La ricerca sull'interattività di Studio Azzurro si è fin da principio radicata nella scelta rigorosa di creare *interfacce naturali*, di inventare modi di interazione che appartengano all'ambito dei gesti quotidiani, stringendo un patto con una tecnologia che rimane nascosta, possibilmente invisibile. Questo intento ha portato a sviluppare internamente al collettivo anche le competenze software e spesso a manipolare il supporto hardware, ridisegnando i limiti del 'tecnologicamente fattibile', come già era accaduto con la sincronizzazione dei monitor per *Il nuotatore* (1982). Inoltre, con l'interattività, l'autore si sporge totalmente fuori di sé, verso la sfera di presenza dello spettatore. Progetta incorporandosi in lui, rende il suo gesto poetico [23], prova a immaginare le sue impressioni e le sue reazioni, in attesa dell'i-

naugurazione per verificare se la sua empatia è stata sufficiente a produrre un lavoro che susciti a sua volta empatia nello spettatore.

Tavoli, perché queste mani mi toccano? (1995) è la prima opera interattiva di Studio Azzurro. Realizzata tre anni dopo *Il Giardino delle Cose*, non a caso fa esplicito riferimento alla lettura di alcune parole del critico d'arte Bernard Berenson, che nel volume *Pittori fiorentini del Rinascimento* (1896, 1908) afferma con assoluta convinzione che il vero compito di un pittore di figure umane dev'essere quello di «stimolare la nostra immaginazione tattile» e ritiene che Giotto sia il supremo maestro in questa abilità: «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 ch'essa opporrebbe al mio contatto, lo sforzo che dovrei fare per smuoverla, che potrei camminarle intorno» [24].

Tavoli permette per la prima volta di toccare delle immagini e di vederle reagire al nostro gesto. Non ne tocchiamo la materia, è vero, ma il fatto che esse reagiscano con il movimento ci fa sentire la materia presente e viva in una 'sospensione di incredulità' [25] che rende evidente l'integrazione dei nostri sensi.

GA: In che modo lo spettatore, non più osservatore, viene coinvolto nelle installazioni di Studio Azzurro?

LM: Fin da principio l'attenzione di Studio Azzurro è stata alla relazione tra spazio immagini e spettatore, all'espansione della narrazione dentro lo spazio, alla luce che con la sua immaterialità modifica la percezione della plasticità delle cose e la profondità di un ambiente. Ma anche alla narrazione spazializzata, alla forzatura del formato del monitor soprattutto nel suo rapporto con la figura umana.

Dal 1995, con l'interattività, cambia anche il modo di progettare i contenuti perché l'interazione di più spettatori produce ogni volta una sceneggiatura non prevedibile dall'autore, che infatti si ritira parzialmente, aprendo alle infinite possibilità di una interazione corale. La sceneggiatura e la drammaturgia si trasformano in una struttura aperta, che incrina quel predominio dell'occhio grazie al quale si sono consolidate negli ultimi secoli le strutture chiuse [26]. La considerazione tutta nuova della presenza dello spettatore dentro l'ambiente video e non solo davanti, innesca un mutamento epocale nel rapporto con le immagini.

Il corpo inizia a farsi avanti nello spazio, a spostarsi, a cambiare punto di vista, a riaccendere la percezione del mondo attorno a sé dentro a uno spazio narrativo. La narrazione discontinua, sconfinante che indebolisce la linearità logica e genera «una struttura a grappolo» [27], associativa, è

anche autorigenerativa e per questo potenzialmente infinita. Le struttura aperta permette allo spettatore di inserirsi nella dinamica narrativa, di interferire ('portare in mezzo') costruttivamente con il racconto, e di prendersi la responsabilità dell'azione. Quest'ultimo aspetto è fondamentale

nell'innescare un mutamento radicale nella relazione con l'opera. *Tavoli, perché queste mani mi toccano?* e *Coro* (1995) chiamano lo spettatore a esserci, a relazionarsi non solo con le immagini, non solo con lo spazio, ma anche con gli altri spettatori che stanno facendo esperienza di quel

DOM, *L'uomo che cammina #Milano*, performance live, Milano, ottobre 2018. Foto Studio Azzurro 2018.





DOM, *L'uomo che cammina #Milano*, performance live, Milano, ottobre 2018. Foto Studio Azzurro 2018.

luogo. E, se è vero che ormai anche per le neuroscienze cognitive «l'uomo è il risultato dell'essere con», non viceversa [28], allora potrebbe essere più facile convincere che l'arte mette nelle condizioni di costruire nuove relazioni e nuovi modi di 'essere con', influenzando realmente sui comportamenti sociali.

GA: *Quindi, mi sembra di capire, che il corpo dello spettatore diventa un elemento chiave delle installazioni. Come considerate la sua presenza?*

LM: Il corpo degli spettatori non è più ingombrante, è importante. La presenza fisica, corporea degli spettatori diventa palesemente il motivo stesso dell'esistenza dell'opera, che senza di loro è inattiva oltre che muta. Nel caso di *Coro*, addirittura, il titolo non è soddisfatto se gli spet-

tatori che interagiscono non sono contemporaneamente più di uno, perché il coro di voci non si compone.

In questo passaggio, oltre all'importanza del 'corpo quotidiano', alla coralità del gesto, alla possibile emersione dell'elemento ludico nella condivisione con altri, emerge anche la teatralizzazione spontanea dello spazio, delle posture e dei gesti. Chi interagisce sa di essere guardato dagli altri e prende coscienza dello spazio intorno a sé con una consapevolezza performativa che nasce dalle condizioni dell'ambiente. In un gioco di rispecchiamenti, lo spettatore diventa 'spett-attore' e 'spett-autore' e l'autore diventa la persona più curiosa che si possa immaginare nell'osservare la creatività nelle interazioni e l'inatteso innescarsi di relazioni tra estranei che in quell'ambiente entrano in risonanza tra loro oltre che con la narrazione.

In un ambiente di questo tipo, la propriocezione e la relazione con l'esterno reale e finzionale sono importanti quanto la vista. Muoversi nello spazio in un modo o in un altro cambia lo spazio stesso, cambia la fruizione degli altri oltre che la propria. Nella teatralizzazione l'attitudine mimetica e simulatoria si amplifica: il fenomeno che ha sempre affascinato e affascina tuttora gli autori di Studio Azzurro durante le inaugurazioni degli ambienti sensibili è l'abbandono delle normali reticenze alla socializzazione tra sconosciuti, insieme alla spontanea tendenza a osservare e imitare gli altri spettatori presenti. L'incontro con la narrazione di un ambiente sensibile avviene in condizioni protette dal mondo esterno (come per la narrazione cinematografica [29]), ma anche nella coscienza di spostarsi continuamente tra realtà e finzione, perché il corpo si muove e interagisce

con uno spazio fisico (reale) e con una drammaturgia video-spaziale (finzione). Questo incontro è, in ultima analisi, un'esperienza performativa, e «la performance trasforma se stessa [...]» [30], trasformando chi la fa.

In sinergia con la «*suspension of disbelief*» [31] c'è questa possibilità di interagire con il racconto, di spostarsi nello spazio e 'montare' la narrazione con il proprio movimento, c'è una modalità di presenza che ci fa mantenere aperto sia un canale con il mondo dell'immaginario, sia una relazione con il mondo quotidiano. Ne è una prova il fatto che i comportamenti degli spettatori che si relazionano con 'interfacce naturali' cambiano con il cambiare del mondo. A differenza di quanto accade al cinema, portiamo dentro l'ambiente le nostre attitudini, i nostri gesti, i nostri desideri. Osservare le reazioni degli spettatori del 1995 e quelle degli spettatori del 2016, quando *Tavoli* è stato ripresentato a Milano (Studio Azzurro, *Immagini sensibili, una retrospettiva*, Palazzo Reale), è stata una inequivocabile verifica di quanto sia cambiata l'aspettativa delle persone di fronte alle installazioni, e in particolare alle forme di interazione legate al tocco [32]. È chiaro che la configurazione dello spazio e il disegno del percorso di avvicinamento al momento dell'interazione non solo fanno parte della narrazione, ma sono fondamentali perché un ambiente sensibile produca le interazioni appena descritte, perché agevoli quella «immaginazione sensibile» (*phantasia aisthiché*) di cui già parlava Aristotele. Progettare ambienti richiede in effetti più che una preparazione tecnica, una grande sensibilità per lo spazio esistente e per le sue possibilità, da combinare con altrettanta capacità di immaginare quello spazio trasformato dalla presenza di una narrazione, di una drammaturgia che produca un'esperienza.

Ma qual è il fine dell'esperienza? A seconda delle finalità del progetto, l'esperienza può essere l'elemento centrale e portante, oppure il veicolo di un significato o ancora il veicolo per raggiungere una condizione di apertura ricettiva, di curiosità, di desiderio di conoscenza che fa uscire le persone dal proprio quotidiano per ritornarci con la volon-

tà di perseguire un comportamento, di approfondire un tema, di portare nel mondo qualcosa che ha sperimentato o acquisito dentro al mondo parallelo dell'installazione. A quest'ultima categoria appartengono soprattutto i progetti espositivi e museali che si confrontano con la trasmissione della conoscenza e della memoria.

GA: Come valuti la presenza del multimediale nei percorsi museali e come l'ha declinata negli anni Studio Azzurro?

LM: La presenza del multimediale nei percorsi museali è diventata d'obbligo. Ma c'è vedere e vedere, c'è raccontare e raccontare. E c'è una distinzione tra multimediale e intermediale (molto cara a Pietro Montani [33], mostra la differenza tra l'accostamento di diversa media e l'integrazione fra media diversi nel progettare una narrazione composta di spazio, luce, oggetti, audio, video...). L'esperienza di Studio Azzurro in questo può avere qualcosa da offrire non solo in ambito prettamente museale, bensì nella riflessione intorno all'incontro con i territori e con le storie da essi custodite.

Alcuni anni dopo le prime sperimentazioni museali, nel 2008, l'occasione di lavorare a Casablanca con giovani artisti ha portato a sviluppare un formato di installazione interattiva legato alla mappatura del territorio. Il formato, tuttora aperto a possibili evoluzioni, è stato chiamato Portatori di Storie e si appoggia proprio sulla possibilità di dare allo spettatore l'occasione di incontrare – in proiezione – persone che gli raccontino qualcosa. Nella sua versione più evoluta, questo format ha rappresentato il Padiglione Italia all'EXPO Shanghai del 2011. *Sensitive City* è un ambiente in cui gli scenari si sovrappongono su livelli diversi di proiezione, alternando l'estetica fotorealistica delle riprese video al disegno a mano libera [34] dei percorsi raccontati. Nella scena che accoglie il visitatore, i personaggi camminano. Per lo spettatore il coinvolgimento è diretto: si trova di fronte a più persone proiettate in dimensioni reali e deve fare una scelta. La persona toccata si volta e gli si rivolge per iniziare il racconto. A questo

punto innescando una nuova scena in cui, mentre altri continuano a camminare, sui livelli di proiezione posteriori si vedono apparire i corrispondenti luoghi della città.

Lo spettatore si trova faccia a faccia con una persona delle sue stesse dimensioni immersa negli scenari della sua città.

L'interazione è fisica, comporta uno spostamento del corpo, una responsabilità, una scelta. Ciononostante, è un'esperienza che rimane agganciata alla possibilità di innescare una forma di comunicazione protetta, in un ambiente avvolgente e suggestivo, separato dal quotidiano. I Portatori di Storie innescano almeno un paio di cortocircuiti, mettendo 'a portata di mano' [35] una memoria altrimenti difficile da raccogliere e incontrare, e depositando in uno spazio 'separato' (sacro) e parzialmente ritualizzato (tempio) persone e contenuti che appartengono al quotidiano, al profano [36].

GA: Vedi nuovi orientamenti interessanti nel mondo artistico, rispetto a questo tema del coinvolgimento anche fisico?

LM: Il modello prospettico è stato un terreno fertile e solido in cui far attecchire anche il modello cartesiano (la separazione mente/materia, *res cogitans/res extensa*) che dal XVII secolo fino a noi ha pervaso il pensiero scientifico e filosofico. Se vogliamo liberarci dall'incantesimo del reame del visibile che concorre a separare corpo e mente, trattenendoci in un punto preciso da cui avere la presunta corretta visione, dobbiamo semplicemente disallinearci, spostarsi da quel 'punto di vista' per scoprire che non è l'unico. Ricominciando dal corpo, spostarci, attraversare regioni cognitive abbandonate da secoli... millenni; ammettere il dimenticato, squadernare la struttura della scatola prospettica, ripiegarla, metterla via e non avere timore del vasto multiverso in cui ci troviamo a galleggiare. Tutto si muove insieme con noi e il nostro sistema percettivo si risveglia.

Coscienti del fatto che «il corpo è strumento dell'esternalizzazione ma contemporaneamente lo è anche della ricezione» [37], sarà forse proprio una nuova esplorazione della performatività

a permetterci di ritrovare quella familiarità con il corpo che abbiamo perduto, che può traghettarci in una dimensione nuovamente umana proprio perché post-antropocentrica?

GA: *Le questioni sono tante, si espandono proprio perché riguardano il corpo umano e le dimensioni ad esso legate. Credi esistano già realtà o processi che possano suggerire un altro modo di guardare allo spazio, togliendoci di dosso gli stereotipi?*

LM: Alcune pratiche emergenti nella ricerca in ambito performativo, focalizzano l'attenzione su momenti normalmente integrati nella propedeutica al lavoro teatrale o coreografico, con l'intenzione di portare fuori dall'ambito specialistico e dunque 'portare nel mondo' attività che possono allenarci a una rinnovata concezione del nostro esserci. Si tratta di pratiche che estraggono una

componente da sistemi più complessi, per svilupparla collettivamente in modo dichiaratamente sperimentale.

Staring Backwards è un workshop aperto a chiunque voglia cimentarsi nel camminare in gruppo all'indietro in uno spazio pubblico. Realizzato per la prima volta nel 2016 è un progetto di Alessio Calciolari e Filippo Michelangelo Ceredi (con 'integrazioni somatiche' di Cinzia Delorenzi) [38]. Prevede una breve sessione preparatoria iniziale mirata a creare le condizioni psicofisiche di concentrazione e attenzione necessarie alla pratica, a cui succede una 'misurazione fisica' dello spazio, percorrendone i margini, e una sorta di 'assimilazione dello scenario esterno' attraverso un preciso esercizio dello sguardo e del corpo che simula i movimenti delle carrellate cinematografiche: uno sguardo fisso come una camera, con il corpo in movimento camminando in avanti. Il tema della 'messa a fuoco' è centrale: siamo dentro al

sistema prospettico, anzi lo simuliamo volontariamente, e ci viene chiesto di lasciar scorrere lo sguardo sul mondo senza fissarlo su un punto, su una meta o un obiettivo.

Camminare all'indietro, poi, capovolge le intenzioni dello sguardo che perde capacità non avendo un obiettivo che coordina sguardo, intenzione e apparato motorio: entrare nello spazio davanti a noi mettendo a fuoco un obiettivo all'interno di una scena 'visivamente sotto controllo' è un'azione di caccia che mette in secondo piano tutto quello che sta fuori dal *focus*. Camminare all'indietro, verso qualcosa che non si vede, osservando una scena che si allontana da noi con l'accortezza di non aggrappare lo sguardo a nulla e lasciando scorrere tutto, è altamente spiazzante e sorprendentemente liberatorio. Lo sguardo si allarga e tende a diventare sferico. La performance partecipata finale prevede spostamenti liberi in linea retta all'interno dello spazio predefinito.



DOM, *L'uomo che cammina #Milano*, performance live, Milano, ottobre 2018. Foto Studio Azzurro 2018.

L'interesse qui non sta solo nella sperimentazione di una percezione dello spazio e nell'aspetto collaborativo non verbale, ma anche nell'osservare cosa accade a chi in quel momento sta attraversando lo stesso spazio per altri motivi. Durante la performance si genera autonomamente una zona di rispetto, che raramente viene attraversata da chi non partecipa, e una intensa curiosità in chi si sofferma a osservare, talvolta chiedendo di inserirsi nel gruppo.

Si innesca qualcosa che auto-regolamenta quello spazio, che fa emergere pattern riconoscibili, e che si riverbera al di fuori dell'area della performance. Qualcosa che pone una domanda sulla potenza della presenza di corpi sintonizzati in uno spazio. Viene in mente l'affermazione di Humberto Maturana: «la comunicazione non è primariamente una trasmissione di informazioni, ma piuttosto una coordinazione del comportamento tra gli organismi viventi» [39].

Questo particolare fenomeno autopoietico è indagato da una decina di anni da un'altra compagnia – che non a caso si chiama Effetto Larsen – con il progetto *STORMO*: «Stormo è un progetto pluriennale, un processo basato sulla cooperazione tra individui che permette l'emergere dell'intelligenza collettiva del gruppo, la stessa usata in natura dagli uccelli per organizzare il volo degli stormi. Il suo nucleo è un workshop durante il quale vengono sviluppate la consapevolezza di sé e degli altri attraverso semplici attività, che portano a una condizione di profondo ascolto e sintonia. *STORMO* porta alla luce risorse sepolte nella memoria del corpo, permettendo al singolo di scoprirsi parte del gruppo e al gruppo di percepirsi come un'unica entità autoregolata.

La caratteristica davvero innovativa è l'assenza di un leader stabilito: la guida passa costantemente e rapidamente da un individuo all'altro, fino a dissolversi totalmente nella volontà collettiva. Esattamente come accade in natura, si crea una condizione per cui qualsiasi iniziativa tesa a prevaricare gli altri o a imporre la propria volontà non viene accolta». Qui ci interessa anche che il progetto inizialmente performativo «ha rivelato nella sua evoluzione molteplici aspetti e applicazioni,

che vanno dai contesti artistici a quelli formativi, dalla pedagogia alla scienza. Il percorso proposto ha un seguito anche nella vita quotidiana delle persone, lasciando tracce emotive e sensoriali ricollegabili all'armonia e alla collaborazione» [40]. La pratica prevede sessioni di ricerca per un gruppo con formazioni molto differenti, non necessariamente performative. Un gruppo a cui è possibile accedere per partecipare allo sviluppo. *STORMO* ha visto anche sessioni aperte al pubblico, in cui la ricerca si apre alla possibilità di 'contagio' verso i partecipanti che non conoscono il progetto. Il risultato è sempre sorprendente, la partecipazione spontanea al fenomeno di sintonizzazione funziona per imitazione e per osmosi, fino a raggiungere momenti in cui chiunque percepisce distintamente l'emergere di una forma di intelligenze collettiva.

Questo laboratorio permanente che si apre al pubblico è un esempio della possibilità di individuare forme e pratiche per una ri-sensibilizzazione orientata al pensiero sistemico. Al momento uno degli obiettivi del direttore artistico del progetto, Matteo Lanfranchi, è comprendere come abbreviare il tempo per raggiungere la condizione di attenzione e sensibilità che fa emergere la sintonizzazione, fino a farla diventare una condizione, uno stato.

Tornando allo sguardo, in questo caso ai partecipanti accade qualcosa di sintomatico: nelle fasi che precedono la condizione di massima armonia, lo sguardo impara naturalmente a sganciarsi dalla messa a fuoco e si allarga su tutto lo spazio. Le espressioni dei partecipanti spesso sono serie e concentrate. Contemporaneamente si riaccende la sensibilità a quello che lo sguardo non coglie: prosimità, rumori, spostamenti d'aria. Nella fase di massima sintonizzazione lo sguardo riesce a mantenersi largo e focalizzato insieme, l'attenzione si assesta in un dinamico equilibrio che permette di percepire (e non solo vedere!) lo spazio e gli altri come un unico sistema vivente che si autoregola.

GA: Sperimentare lasciando interagire il corpo umano con l'ambiente per renderlo più sensibile, tra campo e fuori campo?

LM: Sì, per farlo tornare consapevole della costante mutua interazione con lo spazio in cui è calato. Una delle pratiche che è possibile incontrare prendendo parte a una camminata pubblica con gli artisti di DOM- (Leonardo Delogu e Valerio Sirna) [41] vede richiedere ai partecipanti di disporsi nello spazio in linea retta e guardare davanti a sé non mettendo a fuoco nulla in particolare, mantenendo uno sguardo più possibile aperto, in cui la scena fuori fuoco provoca un'immediata percezione di espansione laterale del campo visivo. Anche l'udito sembra accentuarsi e infine le percezioni tattili, come le vibrazioni della metropolitana o uno spostamento d'aria, emergono alla coscienza percettiva con maggior risalto.

Da diversi anni Leonardo Delogu e Valerio Sirna lavorano sul tema del camminare, declinandolo in formule che si muovono tra la *live performance* e lo spettacolo teatrale sconfinante nell'aperto. Qualunque sia la declinazione, la performance coinvolge gli spettatori in un evento di alcune ore, vissuto in movimento. Un loro lavoro in particolare ha le caratteristiche per incarnare la doppia natura dell'epoca che stiamo vivendo.

L'uomo che cammina è una live performance di 4-6 ore, durante le quali camminando, si attraversa una città, avvicinando progressivamente i suoi margini, percorrendoli nelle loro slabbature per poi rientrare nello spazio urbano. I partecipanti sono quindici, venti al massimo, non fanno nulla dello spettacolo a meno che conoscano qualcuno che abbia già partecipato. Arrivano a un punto di ritrovo che viene comunicato via sms i giorni precedenti e la presenza di performer e collaboratori mimetizzati nel gruppo li spinge naturalmente in un percorso urbano predefinito che generalmente prende inizio dal centro della città. Solo dopo un lungo tratto, i partecipanti si accorgono di avere costantemente davanti a sé un uomo, a otto, dieci metri di distanza e di non raggiungerlo mai. Stanno seguendo 'l'uomo che cammina'. È un uomo diverso per ogni città, una persona che ha studiato e vissuto quel particolare tessuto urbano in modo tale da poter collaborare con gli artisti alla costruzione del percorso.

Dopo un primo disorientamento, il pubblico segue l'uomo, 'inquadrandolo' e facendo di lui il loro soggetto principale. Lo segue portando con sé, in sé, il dispositivo prospettico del suo sguardo, finché, un po' alla volta, il dominio della vista perde forza e il paesaggio intorno si apre a un'altra forma di attenzione. In questo lungo percorso tra città, campagna e terzo paesaggio, il sistema percettivo di ogni spettatore, camminando, ridisegna senza sosta un ritratto di spalle dell'uomo che cammina, segue e ridipinge un Caspar Friedrich post-umano, un *Viandante sul mare di nebbia* non più solo, seguito da un gruppo di persone. Questo dispositivo, con la sua drammaturgia spaziale e gli inserti audio curati nel dettaglio, gioca di equilibrio tra realtà e finzione al punto che parte delle azioni previste dalla drammaturgia, spesso sono percepite come eventi appartenenti al mondo esterno e non preparati. Si pone anche in una posizione limite rispetto al dispositivo classico del teatro e della visione. Porta la scatola dello sguardo teatrale nello spazio esterno, la fa viaggiare con lo spettatore nella città e nel paesaggio. La visione dell'eroe protagonista sempre di spalle, tranne per un breve momento a metà percorso, mantiene attiva una distanza simile a quella del palco, caratterizzandola diversamente, mentre la sua osservazione sposta continuamente il punto di fuga. Il viandante non è più fermo a inebriarsi della vastità e della meravigliosa incertezza dell'orizzonte. È cosciente di essere il punto di fuga dello sguardo prospettico di un gruppo, sa di poter cambiare le percezioni degli altri con i suoi gesti e con la direzione del suo sguardo. Il viandante romantico era solitario, dall'inizio del Novecento, invece, alcuni degli artisti più irriverenti – i Dada anzitutto, poi i Surrealisti – iniziano non solo a lavorare insieme, ma proprio a camminare insieme in una programmatica pratica anti-sistema. Si lasciano guidare dai luoghi in forme di erranza urbana e non, visite e deambulazioni con le quali «attaccare frontalmente il sistema dell'arte», perché «l'azione del percorrere lo spazio sarà utilizzata come forma estetica capace di sostituirsi alla rappresentazione». «La passeggiata [...] è utilizzata come forma d'arte che si iscrive diret-

tamente nello spazio e nel tempo reali e non su supporti materiali» [42]. E non è indifferente che sia performata in gruppo.

GA: *Laura Marcolini ti ringrazio immensamente per questo percorso sensibile, per averci portato la tua esperienza, attraverso i progetti di Studio Azzurro (e non solo) rivolti all'immaginazione tattile e alla narrazione dei sensi e della performance del corpo umano. Per chiudere, torniamo alle parole di Agamben?*

LM: Certamente e con piacere. Oggi sta riemergendo molta attenzione sulla presenza dei corpi nello spazio pubblico. Dopo che i corpi sono quasi spariti dalle piazze e le piazze digitali si affollano di parole e immagini, occupare lo spazio pubblico, anche solo con un passaggio, è un'azione che sta riprendendo una grande forza ed è tanto più sconcertante per i passanti non coinvolti, quanto più si tratta di una azione non politicizzata. Immediatamente riapre l'orizzonte di senso e di memoria che riallaccia alle origini della parola politica, alla relazione con la polis, con la città. È qui che ci porta il tentativo di assumere la domanda iniziale di Giorgio Agamben. Il luogo dell'arte oggi sembra essere quello incerto e propositivo di una forma di ricerca che sospinga il cambio di paradigma in modo e accompagni il mondo in questo passaggio.

NOTE

[1] Panofski, E., *La prospettiva come forma simbolica*, Abscondita, Milano 2007.

[2] Cfr. De Kerckhove, D., *Dall'alfabeto a internet*, Mimesis, Milano 2008.

[3] «La trasformazione di un accesso libero e di uno scambio globale in un ipermercato del consumo e del controllo globale; con il rischio di sostituire la compressione fisica con la chat e la relazione con la connessione [...], alimentando un processo di socializzazione simulata e "formattata" che di fatto svuota l'agorà spontanea a vantaggio di un arcipelago pianificato di solitudini connesse» da Balzola, A., dalla postfazione alla riedizione de *L'arte fuori di sé*, Feltrinelli, Milano 2019.

[4] Fabbri, P., «La Rete è un connettore semantico, una forma simbolica che ha il valore che ebbe ai suoi tempi l'invenzione della prospettiva» in *Paolo Rosa artista plurale*, alfabeto 2, <https://www.alfabeto2.it/2013/09/03/paolo-rosa-artista-plurale/> (ultima consultazione 2019.12.01).

[5] Vittorio Gallese è Professore Ordinario di Psicobiologia presso il Dip. di Medicina e Chirurgia - Unità di Neuroscienze - dell'Università di Parma. Neuroscienziato, tra i suoi contributi principali vi è la scoperta dei neuroni specchio, e l'elaborazione di un modello neuroscientifico della percezione e dell'intersoggettività detta la Teoria della Simulazione Incarnata: <https://unipr.academia.edu/VittorioGallese>.

[6] Gallese, V., *Empatia ed esperienza estetica. Una prospettiva neuroscientifica*, conferenza a Palazzo Diamanti, Ferrara, <https://www.youtube.com/>

[watch?v=yOZeAWtQh6k](https://www.youtube.com/watch?v=yOZeAWtQh6k) (ultima consultazione 2019.11.26).

[7] Han, B. C., *Nello sciame*, notte-tempo, 2015.

[8] La logica che discende dalla visione matematizzata del mondo rischia di portare alla «nozione di differenza, intesa in senso peggiorativo», Braidotti, R., *Il postumano*, Derive e approdi, Roma 2014.

[9] Le definizioni del pensiero sistemico fanno riferimento alle riflessioni di Luisi P. L. & Capra F., *Storia ed evoluzione del pensiero sistemico*, 2015. <http://www.aiems.eu> (ultima consultazione 2019.11.27).

[10] Sulle origini, lo sviluppo e lo stato dell'arte del pensiero sistemico cfr. Capra F., Luisi P.L., *Vita e Natura, una visione sistemica*, Aboca, 2014.

[11] Gert Lovink ha recentemente sintetizzato così: «all'attuale stadio di sviluppo di internet abbiamo a che fare con infrastrutture e sistemi centralizzati che chiamiamo piattaforme e che sono completamente opposte alla precedente idea di architettura informatica. La piattaforma è infatti l'esatto contrario della rete, la quale è per definizione decentralizzata e distribuita. La piattaforma, invece è centralizzata, corrisponde al vecchio stile di infrastruttura mediatica del secolo scorso. Una struttura che, per chi la gestisce, comporta vantaggi ed economie di scala». «L'essenza di quello che l'accademica statunitense Soshana Zuboff chiama "capitalismo della sorveglianza" e che produce una situazione in cui molte persone si trovano in trappola. Internet, infatti, invece di essere uno strumento di potenziamento personale, attraverso le piattaforme, costringe gli utenti a procedere lungo un sentiero tracciato. Da qui nasce la

sensazione di annichilimento e le persone avvertono di essere senza via d'uscita» in *Questo web rende tristi, va cambiato*, supplemento 'La lettura', 3 novembre 2019.

[12] Damasio, A., *Lezione magistrale a Bologna*, Biblioteca Comunale dell'Archiginnasio, 2018.

[13] Farinelli, F., *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Einaudi, Torino 2003. Farinelli, F., *La crisi della ragione cartografica*, Einaudi, Torino 2009.

[14] Cfr. Careri, F., *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino 2014.

[15] Sui fenomeni più formidabili legati alla memoria cfr. Oliver Sacks, *Il fiume della coscienza*, Adelphi, Milano 2018.

[16] *Dialogo tra Sarah Robinson e Vittorio Gallese*, Driehaus Symposium 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=us8mMKU11cc> (ultima consultazione 2019.12.01).

[17] Gianni Falvo, P., *Conversazione con Vittorio Gallese*, *Studies in Digital Heritage*, Vol. 2, No. 1, Publication date: December 2018.

[18] Rosa, P., *Il punto di vita. Uno strumento per perdersi*, in "Sociologia della Comunicazione", fascicolo 38, anno 2005, numero monografico: "L'esperienza tecnologica del mondo. Laurea ad honorem conferita dalla Facoltà di Sociologia dell'Università di Urbino "Carlo Bo" a Derrick de Kerckhove".

[19] Pallasmaa, J., *Lampi di pensiero*, Pendragon, Pordenone 2011.

[20] *Ibidem*.

[21] Cfr. Di Napoli, G., *La mano oculata e lo sguardo tattile, in Disegnare e conoscere. La mano, l'occhio, il segno*, Einaudi, Torino 2004.

[22] Francisco Varela, fondatore con Humberto Maturana della Teoria della mente di Santiago, nel 1991 propone la nozione di «mente incarnata».

[23] «*Poiesis* significa portare-fuori-da, 'fuori', significa del non-nascosto, e 'da', a partire dal nascosto; in modo tale che il nascosto e il nascondere non siano messi da parte, bensì custoditi e protetti», Heidegger, M., *Corpo e spazio*, Il Melangolo, Genova 2000.

[24] Berenson, B., *Italian Painters of the Renaissance*, 1908. Nel saggio Berenson utilizza l'aggettivo *tactile* ben 68 volte, affiancandolo progressivamente a *values, sense, imagination, consciousness, satisfaction* in un climax che non necessita commenti.

[25] La «*suspension of disbelief*» è un meccanismo di 'alleanza spontanea' tra lettore di *fiction* e autore, individuato per la prima volta da Samule Taylor Coleridge in *Biographia literaria* - capitolo XIV, 1817.

[26] «Il predominio dell'occhio ha consolidato le strategie forti, mentre i principi deboli di urbanità fanno nascere un paesaggio urbano aptico di intimità e partecipazione.»

Pallasmaa paragona la struttura debole in architettura alla narrazione frammentata e discontinua della letteratura e del cinema del secondo Novecento (soprattutto Antonioni e Tarkovskij): «questa tecnica crea una deliberata distanza fra l'immagine e la narrazione, con l'intenzione di indebolire la logica della storia e quindi di creare un terreno associativo di immagini a grappoli. In vece di essere uno spettatore esterno all'evento narrativo, il lettore/spettatore viene reso partecipe e accetta la responsabilità morale del progredire degli eventi». L'architetto e teorico

Juhani Pallasmaa accenna a questa teoria legata al pensiero debole di Gianni Vattimo nel volume *L'immagine incarnata*, Safarà Editore, Pordenone 2014.

[27] *Ibidem*.

[28] Gallese, V., *Corpo non mente. Le neuroscienze cognitive e la genesi di soggettività ed intersoggettività*, in "Educazione Sentimentale", 20: 8-24, 2013.

[29] Cfr. Gallese, V., & Guerra, M., *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2015.

[30] «nel corso della 'esecuzione' si può generare qualcosa di nuovo. La performance trasforma se stessa. [...] Le regole possono 'incorniciarla', ma il 'flusso' dell'azione e dell'interazione entro questa cornice può portare ad intuizioni senza precedenti e anche generare simboli e significati nuovi, incorporabili in performance successive. E' possibile che le cornici tradizionali vadano sostituite: nuove bottiglie per il vino nuovo». Turner, V., *Dal rito al teatro*, Il Mulino, Bologna 1986.

[31] Cfr. nota 24.

[32] Nella prima edizione tutto era da scoprire, il tocco efficace era una sorpresa straordinaria, vedere una tovaglia scappare dalla tavola provocava la reazione istintiva di trattenerla, un sasso che cadeva e sfondava il piano del tavolo faceva sussultare... la narrazione aveva indubbiamente la precedenza su ogni altro aspetto. Oggi non ha smesso di generare attesa e sorpresa, ma è il dispositivo ad avere un impatto diverso da allora. L'abitudine dei nativi digitali è che a ogni tocco l'immagine cambi, che il loro gesto sia un comando, che interrompa o faccia riprendere il flusso video, a prescindere dalla

narrazione. Il tocco quasi compulsivo delle giovani mani fa riflettere su quanto profondamente siamo cambiati in soli vent'anni, su quanto la frequentazione dei dispositivi tecnologici abbia modificato le nostre abitudini, ma anche i nostri desideri, colonizzando il nostro sentire.

[33] Cfr. Montani, P., *L'immaginazione intermediale*, Laterza, Bari 2010. A cura di Cecchi D., Feyles M., Montani P., *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018.

[34] È importante annotare qui alcune recenti considerazioni emerse dalle ricerche delle neuroscienze cognitive «Anche in assenza d'immagini corporee, il cervello partecipa ai movimenti che sono all'origine del segno grafico – come nel caso delle lettere scritte a mano che, a differenza di quelle scritte a macchina, provocano nell'osservatore un'attivazione delle corrispondenti aree neuromotorie – o della traccia fatta dall'artista, come nelle *Az-tese* di Lucio Fontana o nella pittura di «azione» di Franz Kline o di Jackson Pollock» Gozzano, N., *Vedere con il corpo. Spunti sull'apporto del neurocognitivism all'insegnamento della storia dell'arte nell'Accademia nazionale di danza*, in 5 | 2016 "Ramifications. Methodologies dans les études en danse" (France-Italia).

[35] *Zur Hand / Zu Handen* è un'espressione heideggeriana spesso usata da Vittorio Gallese per indicare che il Meccanismo Mirror ci fa esperire lo spazio peripersonale come un mondo 'a portata di mano', cioè potenzialmente raggiungibile in ogni momento dai nostri gesti.

[36] Uno spazio che etimologicamente si potrebbe legare ai concetti di sacro e di tempo: *sacer* in latino significava 'separato', l'*Homo sacer* era colui che non po-

teva essere perseguito né tutelato, ma che veniva allontanato dalla comunità umana. Tempio invece deriva da *temno*, una voce verbale greca che significa tagliare, separare. Non a caso il 'profano' nella lingua latina era invece proprio ciò che stava dall'altra parte, al di fuori (pro-) del *fanum*, dello spazio sacro (luogo, bosco, tempio...).

[37] Gallese, V., *Convegno Si-pea Corpo, Mente ed Esperienza Estetica*, Roma, 28-29 novembre 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=UjWzpdYG5M&t=1609s> (ultima consultazione 2019.12.01).

[38] Cfr. <https://filoceredi.wixsite.com/staringbackwards> (ultima consultazione 2019.12.01).

[39] Citato in Capra F., Luisi P.L., *Vita e Natura, una visione sistemica*, Aboca, 2014.

[40] Cfr. <https://effettolarsen.it/wp-content/uploads/2019/07/Effetto-Larsen-STORMO.pdf> (ultima consultazione 2019.12.01).

[41] Per un portfolio completo <https://www.casadom.org> (ultima consultazione 2019.12.01).

[42] Careri, F., *Walkscapes*, Einaudi, Torino 2006.