

# PRODUZIONE CREATIVA E IDENTITÀ

## RIFLESSIONI SULLA GENESI E L'EVOLUZIONE (XI)

a cura di Luciano Marucci

LA CONVERSAZIONE CON BRUNO DI MARINO FA IL PUNTO SULL'ESTETICA IMMERSIVA, DALLE ORIGINI AL PRESENTE IN DIVENIRE, ATTRAVERSO OGGETTIVE ANALISI COMPARATIVE, PERSONALI VALUTAZIONI CRITICHE E INTENTI DIVULGATIVI; QUELLA CON ANDREA LISSONI METTE IN LUCE LE SUE ORIGINALI VISIONI INDIPENDENTI, DERIVANTI DA APPASSIONATE INDAGINI RELAZIONALI NELL'AMBITO DELLE ESPERIENZE PLURILINGUISTICHE E SPERIMENTALI

**Bruno Di Marino**, storico dell'immagine in movimento, curatore, docente, scrittore

**Luciano Marucci: Il libro, dal titolo "Nel centro del quadro" certamente appropriato per introdurre l'approfondito ed esteso studio teorico-filosofico sull'arte immersiva, mi offre spunti per chiarire alcuni aspetti ancora ambigui.**

Bruno Di Marino: Intanto il titolo, assolutamente profetico, è desunto, come sai, dal "Manifesto tecnico della pittura futurista", e mi è subito sembrato adatto a una ricognizione di questo tipo, perché alla fine ciò cui l'arte tende in modo sistematico da almeno due secoli è il sempre maggiore coinvolgimento fisico-emozionale dello spettatore nell'opera.

**Forse per essere più convincente, hai tracciato una linea di sviluppo partendo dagli affreschi del Paleolitico per giungere all'estetica immersiva del nostro tempo, anche se le esperienze maggiormente innovative dell'arte visuale, dove spesso vengono impiegati i new media, le installazioni multimediali e la realtà virtuale forniscono già informazioni per definire il concept di questa tendenza.**

Bruno Di Marino



Sì, ma a me premeva di inquadrare il tema in una prospettiva più ampia, poiché credo sia questo il compito, trasversale e sincronico, che si pongono i *visual studies*, territorio in cui mi trovo più a mio agio pur non aderendo in modo sistematico ad alcun movimento teorico e pur non sposando alcuna metodologia in particolare. Mi ritengo infatti uno studioso libero e, dunque, se vuoi anarchico, profano, liminare e, di conseguenza, ignorante rispetto a tanti altri preparatissimi colleghi che magari sono più specializzati in una disciplina. Diciamo che sono un curioso, uno che preferisce prendere spunti teorici un po' ovunque. Inoltre, la necessità di partire da lontano nasce dalla constatazione che – come ci ha insegnato l'archeologia dei media – l'attuale rivoluzione mediale non è altro che un perfezionamento, a livello tecnologico, di ricerche, teorie e pratiche che si sono sviluppate soprattutto nel XIX secolo. Mi sembra dunque impossibile non guardare indietro, arrivando anche al barocco e alla prospettiva rinascimentale. Ciò detto, il percorso che ho fatto è stato seguito prima di me da altri, penso a Oliver Grau e al suo "From Illusion to Immersion", pubblicato oltre una quindicina di anni fa e mai tradotto in Italia. Ma penso anche a un libro, uscito subito dopo il mio, come "Alla soglia dell'immagine" di Andrea Pinotti, studioso di cui ho grande stima, che si occupa di immersività da molto più tempo di me.

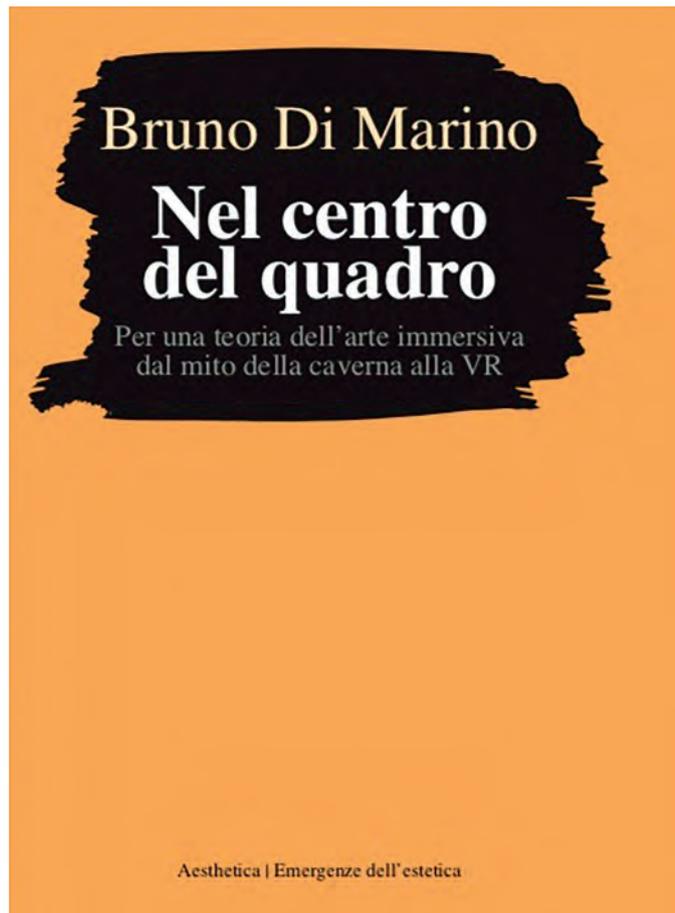
**Poiché i suoi dispositivi di rappresentazione non sono facilmente applicabili e i format espositivi non sono di semplice attuazione e fruizione, credi che queste pratiche artistiche ancora sperimentali siano in espansione?**

Le tecnologie hanno reso sempre più accessibili e fruibili le installazioni immersive, questo è fuor di dubbio. Che poi i visori della VR siano ancora troppo invasivi e "macchinosi" anche questo è vero, ma credo che in futuro si andrà sempre di più verso quella che Bolter e Grusin chiamano "immediatezza trasparente", nel senso che assisteremo a un superamento del dispositivo stesso: a quel punto sarà davvero difficile distinguere tra reale e virtuale.

**Anche se il coinvolgimento totale dello spettatore è attraente, sembra che la tipologia di opere sia più riservata agli esperti...**

Non lo credo affatto, anzi questo tipo di installazioni attira una platea sempre più ampia di spettatori, soprattutto i giovani e i giovanissimi. Questo vuol dire che la tecnologia può far avvicinare al mondo dell'arte anche chi non è interessato o chi ritiene che l'arte sia qualcosa di cerebrale e di noioso. Naturalmente esiste il rischio che la tecnologia diventi fine a sé stessa in molte sue pratiche, insomma che diventi troppo "facile" con il pericolo di abbassare il gusto generale. Ma la sfida credo sia proprio quella di coinvolgere sempre più persone emozionandole, ma pure portandole a pensare e quindi, attraverso la Media Art, anche a comprendere meglio l'arte *tout court*, anche quella non-tecnologica in senso stretto. Io rifuggo da quei critici che si rivolgono con una certa diffidenza all'arte basata sul godimento, all'arte spettacolare, all'arte ludica.

Ho sentito in passato perfino dire che l'arte è per pochi, che pochi possono capirla, ed è tanto meglio così. Mi sembra un atteggiamento classista. L'arte deve poter essere fruita dai bambini ai novantenni, naturalmente con livelli di comprensione diversi. Ma un artista ha il compito di parlare a tutti. Le nuove tecnologie, non solo quelle immersive, facilitano questo ruolo comunicazionale, l'importante – ripeto – è che il dispositivo sia il mezzo e non il fine. Inoltre, l'artista deve usare con consapevolezza la tecnologia cercando di coglierne le sue specificità. Se invece deve continuare a fare arte in modo vecchio dandogli una spruzzata di modernità mediante la tecnologia, allora è preferibile (e anche più coerente) che continui a usare gli strumenti tradizionali.



Copertina del libro di Bruno Di Marino, Aesthetica Edizioni, 2021

**Probabilmente i visitatori occasionali vedono nelle VR un'accelerazione innaturale dell'evoluzione antropologica, pure se le restrizioni imposte dalla pandemia hanno contribuito a intensificare l'impiego delle tecnologie mediatiche...**

L'accelerazione, secondo me, non è così innaturale, ma è piuttosto il punto di arrivo di qualcosa verso cui – come ho detto – sia gli scienziati sia gli artisti tendono da molto tempo. Poi bisogna vedere se sarà duratura o meno, ma penso francamente di sì, altrimenti una figura così potente come Zuckerberg non avrebbe investito tempo e risorse su questo tipo di tecnologia. Se però la condizione di immersività cui puntano i social, sia essa attraverso i visori della VR o gli *holo-lens* della Realtà Aumentata, potrebbe stufare prima o poi gli utenti e spingerli a ritornare nuovamente a interagire con gli altri dal vivo, credo che nella sfera artistica questo sviluppo sarà invece inarrestabile e gravido di conseguenze. Pensiamo anche alla possibilità di visitare mostre in VR che si trovano a diecimila km di distanza. Certo, si tratta pur sempre di un surrogato (o di un simulacro) se

confrontato con un'esposizione dal vero, ma pensiamo ai costi economici e ambientali che vengono abbattuti. Inoltre, per un critico e un recensore si tratta di una grande comodità. La pandemia non ha fatto che accelerare, ma secondo me, di poco, qualcosa che era nei fatti, qualcosa di inarrestabile, e che – da una prospettiva un po' provinciale come quella nostrana – poteva sembrare futuristica.

**Ho sempre sostenuto che per comprendere l'arte in divenire occorre vivere il presente in tempo reale ed essere aperti alle novità, ma in questo caso, c'è stato un salto in avanti di difficile interpretazione...**

Intendiamoci, ci saranno sempre artisti che continueranno a fare opere pittoriche, scultoree e comunque a usare tecniche tradizionali, eppure mi sembra inevitabile oggi, non solo per sopravvivere al presente ma per comprenderlo a pieno, conoscere ed esplorare le nuove tecnologie. Non è solo una questione di mercato, non ci sono solo motivazioni commerciali; usare i new media non è una moda, ma un'opzione obbligata. La comparsa del videotape alla fine degli anni '60 ha rappresentato un passaggio importante nel campo dell'arte, ma ci sono stati tantissimi altri artisti che non l'hanno mai adoperato e non per questo la loro ricerca è invecchiata. Beh, credo che oggi l'arte, in un modo o nell'altro, debba fare i conti con le tecnologie avanzate. Pensiamo anche alla questione dei NFT e della Crypto Art, che – nel bene e nel male – sta sconvolgendo il sistema, dal punto di vista economico, estetico, procedurale.

**Gli operatori che utilizzano queste tecnologie avanzate sono sempre intenzionati a sfruttarne le potenzialità per proporre lavori di forte impatto virtuale o una "realtà ibrida"?**

Mi sembra entrambe le cose. La realtà ibrida o mista, secondo me, ha il vantaggio di essere fruibile da più persone contemporaneamente. Penso a lavori di *videomapping*, dunque in realtà aumentata, che ti consentono di astrarti dal mondo fisico pur rimanendo con "i piedi per terra", ma è un'esperienza collettiva e non solipsistica. In fondo si tratta di un'implementazione tecnologica di giochi ottici che esistevano anche in passato e che hanno sempre fatto leva sulla psicologia della percezione, ma che oggi con i new media assumono forme sempre nuove. Questo tipo di realtà ibrida nel mondo dell'arte mi sembra piuttosto sviluppata: ma attenzione, in parecchi casi queste sperimentazioni scadono in fenomeni da Luna Park, spettacoli standardizzati creati con i soliti effetti speciali codificati dai software. L'aspetto fantasmagorico deve essere supportato da un significato, altrimenti non ha alcun senso.

**Certe realizzazioni possono svelare anche visioni inattese o che sfuggono alla percezione della realtà fisica?**

Certamente. La cosa per me più interessante è che, soprattutto la VR, può farci esplorare universi totalmente irreali e farci esperire cose che non esistono nella nostra realtà oppure, viceversa, cogliere aspetti del mondo reale che non siamo in grado di vedere perché distratti o troppo distanti: penso a lavori come "Clouds over Sidra" di Chris Milk che trasporta lo spettatore in un campo profughi siriano consentendoci di metterci nei panni di una bambina che vive in quella situazione drammatica. In fondo ritorniamo sempre alle origini del cinematografo, all'opzione tra Lumière (cinema del reale) e Méliès (cinema fantastico).

**Lo spazio virtuale generativo, dinamico e metamorfico, che provoca straniamento dal mondo reale, scardina la tradizionale lettura dell'opera!?**

Absolutamente sì. Lo spettatore deve essere educato a un nuovo tipo di visione, a cominciare dal fatto che la "lettura" dell'opera è scandita da regole temporali differenti. Credo che l'aspetto della non-linearità sia estremamente importante in questo tipo di esperienze audiovisive. E la cosa positiva è che lo straniamento non genera solo disorientamento ma ci porta a cogliere aspetti inusuali, stimola nuove interpretazioni perché ci impone di guardare l'opera



Ragazza con visore della VR

da nuove angolazioni.

**L'apologia del virtuale può indurre alla riappropriazione dell'Io e della realtà fisica, pure se non viene disconosciuto il fascino che può emergere dal visore VR?**

È esattamente quello che osservo in uno dei quattordici punti finali del libro dove sintetizzo le caratteristiche che deve possedere un'opera per potersi dire immersiva. Il virtuale, come afferma uno dei suoi pionieri, Jaron Lanier, in fondo ha la funzione di farci conoscere meglio la "realtà reale" (questa definizione non è un paradosso ma è stata coniata per classificare il nostro mondo fisico accanto alla realtà virtuale, aumentata, mista, ecc.). Inoltre, ogni esperienza estetica influisce sulla scoperta del nostro Io, tocca corde che riguardano la nostra identità. Come dice Gene Youngblood, nel suo fondamentale "Expanded cinema", se l'arte (il cinema in particolare) non serve ad espandere la coscienza non serve a nulla.

**Comunque, lo sconfinamento dal quadro, lo sfondamento del diaframma dello schermo e l'interattività virtuale dell'opera possono aumentare la soggettività della persona che la abita e l'immaginazione dell'autore?**

La questione della soggettività e quella dell'identificazione è uno dei punti teorici su cui bisogna più riflettere. Se al cinema, per quanto ci identifichiamo nel personaggio del film, continuiamo ad avere una visione distaccata, poiché siamo davanti a uno schermo dimensionale pur nell'oscurità di una sala (ma oggi la fruizione a casa o sui dispositivi palmari ha notevolmente cambiato la nostra percezione del film), nel caso della VR entriamo dentro lo schermo, ci immergiamo all'interno del "quadro". Il rapporto che abbiamo con l'opera a livello propriocettivo è dunque cambiato radicalmente. Riguardo all'immaginazione dell'autore non ho riflettuto abbastanza su questo, credo tuttavia che se un artista decide di utilizzare la VR lo fa evidentemente non solo per ottenere risultati sullo spettatore ma anche perché questo dispositivo gli serve a sviluppare e a esprimere meglio visioni, sensazioni e concetti che

altrimenti non sarebbe in grado di esprimere. Dunque, sicuramente aumenta il piano dell'immaginazione oltre che implementare il suo immaginario, offrendogli possibilità nuove e del tutto inaspettate. **Ovviamente, si evita la definizione del "soggetto" per non depotenziare l'immediatezza e si eludono le immagini di riferimento per amplificare la presenza fisica dell'osservatore...**

Diciamo che, anche per queste cose che dici, l'esperienza in VR deve, a mio giudizio, essere il meno narrativa possibile. La narrazione, infatti, orienta sempre troppo lo spettatore, lo inibisce, gli fornisce una struttura prefissata: in questo caso il pubblico deve essere totalmente libero di costruirsi il suo percorso, anche dal punto di vista emotivo ed emozionale. La VR deve essere fatta di suggerimenti e di suggestioni. Mutuando la famosa nozione di McLuhan, potremmo dire che la VR è un medium freddissimo.

**Quindi si cerca di trasformare lo spettatore passivo in attore che partecipa alla costruzione dell'immagine globale...**

Sì, è esattamente questo il punto: potremmo chiamarla *intersoggettività*, se vogliamo. Lo spettatore non si identifica più in un personaggio poiché il protagonista dell'esperienza è lui stesso.

**Si ricorre anche all'uso del suono e della luce per sfruttare il loro potere avvolgente...**

A proposito della luce, io nel libro mi soffermo soprattutto sulle installazioni di McCall e Turrell, ma in realtà non c'è che l'imbarazzo della scelta. Pensiamo anche al modo strabiliante con il quale adopera la luce Olafur Eliasson. È evidente che c'è una lunghissima tradizione che parte dai giochi luminosi del Bauhaus e arriva fino a oggi, epoca in cui la tecnologia led consente di creare installazioni sempre più sofisticate. La funzione "immersiva" che può avere la luce, tuttavia, non deve essere qualcosa di meramente scenografico, ma deve condurre lo spettatore in una nuova dimensione. In questo senso mi sembra che gli ambienti di Turrell siano tra le esperienze visivo-emozionali più profonde che uno spettatore possa vivere anche perché scavano nella nostra interiorità.

Ma anche il contrario della luce, cioè il buio, può assolvere a una funzione immersiva. Nel libro cito come esempio “classico”, che ha forti ricadute concettuali, l’idea che ebbe Duchamp nell’allestire una mostra collettiva dei surrealisti nel 1938: le opere venivano fruite dai visitatori al buio aiutandosi con le torce; un espediente raffinatissimo per vedere letteralmente le opere sotto una “luce” diversa, amplificando la percezione anche sul versante tattile, ma soprattutto modificando il significato stesso delle opere. Riguardo al suono, penso che questo fattore di immersività sia ancora troppo trascurato. La Sound Art non si è affermata ancora come dovrebbe, probabilmente perché tendiamo ad attribuire ancora troppa importanza all’immagine. In questo senso, mostre quali “Open Museum Open City” che Hou Hanru ha curato alcuni anni fa per il Maxxi, costituiscono esperimenti interessanti, anche se forse troppo concettuali per i miei gusti. Il suono permette di avvolgere lo spettatore in modo totale sollecitando non soltanto il senso dell’udito ma tutto il corpo. Le emozioni fisiche che il corpo prova attraverso il suono sono per certi versi superiori alle immagini. Pensiamo al fatto che un brano musicale ci emoziona in modo molto più immediato e se vogliamo misterioso, poiché se un’immagine possiede quasi sempre un “contenuto” (a volte perfino quando è astratta), la musica è solo una modificazione di frequenze, lavora con qualcosa di invisibile: l’aria.

**Da queste esperienze immersive possono derivare anche altre prospettive per scene teatrali alternative?**

Succede già da tempo. Il teatro in VR o in AR è ormai quasi roba vecchia. Del resto il teatro è la forma d’arte che per prima è arrivata all’immersività, al coinvolgimento dello spettatore: pensiamo alla classica rottura dell’illusione scenica che esisteva nel teatro greco. Oggi utilizzare il dispositivo sulla scena vuol dire raddoppiare i “mondi” che lo spettatore vive. Se andare a teatro dà accesso a una nuova dimensione fisica, con le nuove tecnologie questa fuoriuscita si spinge ben oltre. E non è un caso che la definizione di *realtà virtuale* sia stata usata, forse per la prima volta, proprio da Antonin Artaud. **In definitiva, quale identità e funzione può avere adesso la realtà virtuale rispetto alle altre espressioni artistiche più o meno dominanti?**

Io penso che a definire e a configurare un’identità della realtà virtuale debbano soprattutto essere gli artisti, gli sperimentatori. Non possiamo lasciare che siano solo i creatori di videogame o gli sceneggiatori di Hollywood a disegnare i parametri e le funzioni di questo dispositivo. Ci troviamo esattamente nella situazione in cui si trovavano nel 1916 i futuristi quando scrissero il loro manifesto della cinematografia, mettendoci in guardia dall’abbandonare questa modernissima forma espressiva nelle mani del teatro e della letteratura; il loro auspicio è che la settima arte (termine coniato da un grande e dimenticato come Ricciotto Canudo) si avvicinasse sempre di più alla pittura e alla musica. La VR come la AR – ma direi in generale i dispositivi legati alla dimensione immersiva – hanno potenzialità che possono e devono essere esplorate da chi opera nel campo delle arti visive e che dunque ha finalità estetiche non necessariamente legate a logiche industriali e di profitto.

**Con la pandemia e i mezzi digitali più complessi, che stanno ridimensionando il rapporto fruitore-opera fisica, si va creando una simbiosi stabile tra intelligenza artificiale e umana?**

Penso proprio di sì. Naturalmente questo non vuol dire lasciare che i robot si sostituiscano agli artisti, così come sta avvenendo in molti altri campi dell’attività umana. Significa più semplicemente che l’arte sfrutterà sempre di più le possibilità che l’AI ci offre: pensiamo solo a come molti artisti utilizzano i sensori, i dispositivi di riconoscimento facciale, le termocamere, gli scanner e, più in generale, tutti quei *device* di sorveglianza, sia per realizzare opere che denunciano o mostrano allo spettatore le derive distopiche dei nuovi media, sia, viceversa, per mostrarci quanto questi procedimenti possano avere finalità positive, cioè di ordine creativo. Ma è indubbio che la cultura dell’algoritmo si stia trasformando sempre di più in un’estetica dell’algoritmo.

**Chiudiamo il libro e rientriamo nella realtà materiale per conoscere un momento della tua attività curatoriale. Cosa ha di inedito l’ultima installazione dell’artista Michele Sambin, che fin dai primi anni Settanta conduce una ricerca sul rapporto tra immagine e musica?**

La mostra dedicata a Sambin e intitolata “Arché/Téchné”, che ho curato per il Museo Castromediano di Lecce, innanzitutto risarcisce

Una veduta interna del Grand Canyon, IMAX Theatre (Tusayan)





James Turrell, ambiente luminoso allestito per la retrospettiva del 2014 alla National Gallery of Australia di Canberra (courtesy National Gallery of Australia)

un artista troppo poco considerato, forse perché versatile, o scarsamente incasellabile, o pericolosamente al di fuori del sistema dell'arte. In secondo luogo, è stata resa possibile dal bando Italian Council, come la precedente retrospettiva che ho curato su Paolo Gioli, a dimostrazione che da parte del Ministero della Cultura c'è molto interesse verso progetti legati ad artisti meno scontati. Di inedito c'è parecchio per il semplice fatto che, oltre a opere recenti, nell'estetica di Sambin vige la forte tendenza a ripensare le opere del passato, attraverso *re-enactment* sul versante della performance, aspetto strettamente legato alle installazioni, dal momento che Michele fa interagire i linguaggi della musica, del teatro e del video. L'installazione "Il tempo consuma" – che Sambin ha allestito anche a Marsiglia in una collettiva realizzata nell'ambito del Festival *Instantants Vidéo* – riunisce insieme tre lavori fine anni '70 basati sul *video loop*, un dispositivo da lui innovato e molto all'avanguardia all'epoca, che consisteva nel far passare lo stesso nastro magnetico da un videorecorder a un lettore creando un meccanismo circolare di registrazione/cancellazione per sottolineare la natura effimera delle immagini e dei suoni elettronici.

#### **Puoi descrivere brevemente il resto della mostra?**

Oltre all'installazione video su tre schermi, che costituisce il fulcro della mostra, sono stati esposti tre quadri calamitati della serie "Relazioni", risalente al 1970, che lo spettatore può ricomporre a suo piacere. Dunque, si tratta di opere interattive; alcuni quadri realizzati nel 2020 della serie "Blue Works", che si trasformano continuamente sotto gli occhi dell'osservatore poiché vi sono elementi videoproiettati; la serie di "light strips", tratte dal suo "Film a strisce" del 1976 e altro ancora. Ma – ripeto – tutto rielaborato e aggiornato

per l'occasione, in modo da rendere le opere davvero "aperte", creando una continuità tra le ricerche del passato e la riflessione sul tempo presente, anche di carattere autobiografico, nel senso che il Sambin performer ventenne ne "Il tempo consuma" o in un altro lavoro intitolato "Oihccepts", dialoga con il Sambin settantenne di oggi secondo una dinamica circolare e speculare.

#### **Senti il bisogno di bilanciare gli studi teorici con la pratica curatoriale?**

Sono fermamente convinto che i due aspetti siano inscindibili. Non si può essere dei bravi curatori se non si sviluppa un pensiero critico-teorico portando avanti ricerche filologiche o pubblicando periodicamente saggi e libri. La riflessione deve procedere di pari passo con la pratica curatoriale, anche se non mi sembra che in Italia ciò sempre avvenga ed è anche questo il motivo per cui molte mostre appaiono pretestuose e deboli dal punto di vista concettuale. Personalmente ho più occasioni di scrivere, mentre incontro notevoli difficoltà nel curare mostre. Del resto la scrittura non costa nulla e dipende solo da un editore, mentre curare mostre, oltre a essere legato a questioni di budget, implica spesso rapporti di tipo "politico" o la frequentazione di salotti e di un certo tipo di ambienti dai quali rifugio. Riguardo alle mostre in gallerie è un versante che non ho quasi mai preso in considerazione, poiché legato a logiche commerciali e mercantili. Preferisco curare progetti in spazi museali istituzionali quando ne ho la possibilità.

**Come storico dell'arte e docente di cinema d'artista, dopo l'illuminante produzione di Anri Sala e di Philippe Parreno, secondo te, chi sono i filmmaker e i videomaker più interessanti dell'ambito immersivo plurisensoriale dell'ultima generazione?**



Michele Sambin "Il tempo consuma" 1978-2021, installazione pluricanale (courtesy l'Artista)

di CGI e compresenza di fonti visive e sonore disparate, riassemblate in funzione di narrazioni multiple. Nel frattempo è accaduto che autori e artisti più di ricerca si sono rapidamente affermati e, sia il loro linguaggio sia il loro immaginario, si sono diffusi orizzontalmente fra centri d'arte, gallerie, biennali, festival cinematografici e online.

**In quali autori è più evidente questa tendenza?**

Se parliamo di film in sala, direi Amalia Ulman, Gabriel Abrantes&Daniel Schmidt, Theo

L'ultimo film di Matthew Barney, "Redoubt", intanto mi è piaciuto molto, ma, appunto, parliamo di un artista già affermato. Nel campo della New Media Art esistono artisti a livello internazionale che realizzano installazioni particolarmente coinvolgenti: penso agli Ouchhh, i Semiconductor, Ryoji Ikeda, ART+COM, Daan Roosegaarde, autori che affrontano con i loro lavori anche tematiche ambientali. In ambito italiano personalmente seguo il lavoro di Davide Pepe, di Daniele Puppi, di Francesca Fini (sulla quale ho curato un libro appena uscito per PostmediaBooks). Si tratta di artisti non giovanissimi ma la cui ricerca con le nuove tecnologie è varia, molteplice ed estremamente fertile.

**Quale tema affronterai nel prossimo libro?**

Ho pronto un saggio di centocinquanta cartelle dal titolo "La massa in scena", in cui affronto la rappresentazione della folla nelle arti da Baudelaire fino ai social network. È il frutto di un corso di "Fenomenologia dei media" che ho tenuto per due anni all'accademia di belle arti e ritengo sia un tema poco analizzato, nel senso che, pur esistendo moltissimi testi dalla fine del XIX secolo a oggi sul concetto di massa e di folla dal punto di vista sociologico e psicologico, non è stato mai scritto nulla di sistematico sull'argomento sul versante dell'estetica e dell'iconografia. Spero di trovare qualcuno che sia interessato a pubblicarlo; per il momento ho ricevuto rifiuti da editori importanti.

8 dicembre 2021

**Andrea Lissoni**, direttore artistico di Haus der Kunst di Monaco

**Luciano Marucci: Proseguiamo la conversazione del 2019, incentrata sull'interdisciplinarietà, per indagare altri aspetti della nuova realtà fisica e virtuale che ti riguardano. Oggi nelle esperienze cinematografiche più avanzate, che segui con passione e senso critico, la narrazione filmica è cambiata notevolmente?**

Andrea Lissoni: Qui potrebbe essere importante condividere che con il mio lavoro a Tate Modern abbiamo impostato, per ragioni di chiarezza, una distinzione fra *artists' moving images* – opere pensate per gli spazi espositivi, normalmente installazioni, con componenti varie come elementi sculturali o *prop* e più proiezioni, in *loop* o in aggiornamento permanente – e *artists' film* – film e video, lunghi e corti, concepiti per la sala cinematografica. Per rispondere alla domanda: direi non notevolmente dalla rivoluzione nel linguaggio che si è affermata ormai circa cinque anni fa nel campo dell'arte visiva e che consiste principalmente in uso inventivo ed estensivo

Anthony, Matias Pineiro, Dash Shaw, Denis Villeneuve, Apichatpong Weerasethakul, Eduardo Williams nel cinema *art-house* più accessibile; Peggy Ahwesh, Payal Kapadia, Fox Maxi, Tiffany Sia, Invernomuto, Karrabing Film Collective, Ephraim Asili, Sky Hopinka, James Richards, in quello più di nicchia e marcatamente *non-fiction*. Nessuno dei menzionati nella prima categoria, tuttavia, rivisita drammaticamente il linguaggio come nel caso degli artisti visivi potenzialmente prossimi al lungometraggio come Trisha Baga, Meriem Bennani, Camille Henrot, Laure Prouvost, Rachel Rose, Marianna Simnett, Martine Syms, Korakrit Arunanondchai, Ian Cheng o Jacolby Satterwhite.

**Il cinema sperimentale di questi anni, che (in)direttamente si oppone a quello commerciale, ha perso forza contestativa?**

Non credo, al contrario si è rafforzato. Credo dipenda dalla prospettiva e dalla definizione. Forse sarebbe più semplice considerare cinema sperimentale quella specifica esperienza storica di cinema d'artista in pellicola che si è sviluppata fra gli anni Cinquanta del secolo scorso e l'inizio del millennio, lasciando poi posto semplicemente ad *Artists' Cinema*.

**È difficile scoprire i film amatoriali di qualità?**

Direi che se sono amatoriali è difficile in generale che emergano nei circuiti di ricerca e d'autore ma, se hanno qualità, inevitabilmente

Andrea Lissoni (ph Maximilian Geuter)



vengono tracciati specialmente dai festival più orientati alla sperimentazione.

**Le tue esplorazioni culturali “private” sono sempre in funzione dell’attività curatoriale?**

In realtà no, sono in gran parte in funzione dell’intrattenimento, della curiosità e del desiderio di conoscenza personale, anche se a volte si manifestano intriganti eccezioni. Una conversazione come questa può esserne un buon esempio: non programmo o seleziono nessuno dei film sopraccitati, ma li guardo con entusiasmo, e ho scambi continui con i loro autori, a volte anche in fase di pre-produzione: mi interessa capire cosa rappresentano e come possono contribuire a interrogare e trasformare gli immaginari. **Dal momento che le installazioni immersive fruibili con il visore VR riescono a visualizzare anche il suono e a dare fisicità alla luce coinvolgendo al massimo gli osservatori, il normale medium cinematografico cerca di aggiornarsi proiettando soggetti più illusori e spettacolari?**

Credo che sia vero che i due mondi dialoghino e si influenzino a vicenda. Come si è visto con le opere VR di Alejandro Iñárritu e Tsai Ming-liang, entrambi gli autori hanno trasportato un immaginario dal cinema alla VR e ritorno, offrendo un contributo davvero rilevante ai due dispositivi.

**Poiché all’HangarBicocca di Milano da curatore di eventi avevi avuto piena autonomia, penso che per te sia stato un periodo importante dal lato esperienziale. Quando sei passato alla Tate Modern di Londra come responsabile della sezione Arte e Cinema, hai potuto realizzare la vasta e complessa opera installativa/immersiva di Philippe Parreno alla Turbine Hall e i prestigiosi eventi di Joan Jonas e Bruce Nauman grazie anche alle conoscenze acquisite in precedenza...**

Nessun dubbio, senza le sfide degli spazi di Pirelli HangarBicocca e la generosità di un team aperto, competente e pronto a rimettersi costantemente in gioco con energia guidato da un approccio

manageriale lungimirante ben poco sarebbe potuto accadere... sarò sempre grato all’Istituzione e a quella possibilità. Naturalmente ogni esperienza genera una conseguenza e l’incontro con un paese con molte culture differenti come il Regno Unito, un ambiente di lavoro nuovo, in particolare un museo con collezione come Tate Modern nel momento dell’apertura di un nuovo edificio, è stato incredibilmente arricchente e ulteriormente trasformativo.

**Dopo le esposizioni esemplari attuate in quella prestigiosa sede, hai cercato di trasferirti in altre istituzioni museali perché ti era mancata la possibilità di proseguire con i “tuoi” programmi ancora più liberi?**

In realtà non pensavo affatto di trasferirmi, l’intenzione era piuttosto di prendere un periodo sabbatico dedicato alla ricerca e a viaggiare. La chiamata a partecipare alla selezione come Direttore Artistico a Haus der Kunst è stata una sorpresa.

**Vincendo il concorso di direttore artistico dell’Haus der Kunst di Monaco hai avuto anche maggiore responsabilità, giacché la struttura proveniva da un passato ideologicamente non condivisibile.**

Esattamente, è stato ed è tuttora un processo complesso e allo stesso tempo straordinariamente eccitante, con un carico di pressione rispetto a vent’anni di passato curatoriale davvero rilevante. Proprio riprendere le fila con questo passato – specialmente con i progetti e le mostre di Chris Dercon prima e di Okwui Enwezor poi – è l’approccio che ho formulato per riconsiderare la storia dell’Istituzione, ribilanciando il carico problematico a cui ti riferisci (Haus der Kunst è stata per sette anni l’istituzione voce della propaganda artistica nazionalsocialista fra 1937 e 1945) con il formidabile percorso dell’istituzione di inizio millennio.

**Inizialmente hai avuto difficoltà nell’ammodernare l’Istituzione?**

È un processo lungo e in realtà mai concluso: le istituzioni sono organismi fatti di persone, crescono e mutano insieme, quando la visione muta, le persone normalmente si rimotivano o lasciano per



Daniel Lind-Ramos  
“Con-junto (The Ensemble)”  
2015,  
installation  
view, group  
exhibition  
“Sweat” at  
Haus der  
Kunst Munich,  
curated by  
Anna Schneider,  
Raphael  
Fonseca with  
Elena Setzer  
(courtesy HDK;  
ph Maximilian  
Geuter),

Nora Chipaumire  
"Nehanda",  
performance  
at Haus der  
Kunst Munich  
in cooperation  
with Festival  
Spielart  
(courtesy HDK;  
ph Marion  
Vogel)



intraprendere altre strade e nuove persone si avvicinano. In questo senso ad Haus der Kunst il segno meno visibile ma più rilevante sono le nuove collaborazioni con un team rinnovato, motivato e giovane nei dipartimenti di comunicazione, educazione, produzione e curatoriale. Come strategia generale ho scelto di iniziare nel corso dei primi mesi ascoltando, procedendo poi con un'evoluzione, a cui segue ora una più decisa trasformazione.

**Con l'attuazione dei progetti che erano stati decisi fino all'estate del 2021, hai potuto dare avvio al tuo piano nonostante le restrizioni imposte dalla pandemia?**

Sì e no. Sì nel senso che ho mantenuto ma trasformato tutto quello che era stato programmato in precedenza – la mostra collettiva "Sweat", l'intervento di Kapwani Kiwanga, la retrospettiva di Heidi Bucher – ed ho aggiunto una linea di programmazione denominata "Tune". Considero "Tune" la voce dell'istituzione e consiste nel presentare mensilmente la pratica di artisti che lavorano soprattutto con suono e musica (ma non solo) per un periodo di due-tre giorni, con live, *listening sessions*, dj set, proiezioni, presentazione di opere in collaborazione e, usualmente, un'installazione che rimane per un periodo di una decina di giorni, il tutto come se fosse una residenza che si svolge come una mostra performativa aperta al pubblico. No, perché il nuovo corso con un nuovo programma e una nuova identità inizia da metà 2022 con il progetto su e intorno a Fujiko Nakaya. **Durante il lockdown quel Museo ha sviluppato altre attività nel campo digitale?**

Diciamo che ha cominciato una trasformazione che si è focalizzata soprattutto nel condividere in modo inventivo un simposio dedicato a Franz Erhard Walther come un evento in cui performance e attivazioni si alternavano a *lecture* e tavole rotonde, un modo organico di raccontarsi soprattutto sui social media e la narrazione intorno a tutta la serie di eventi di "Tune", con la creazione di un'area dedicata

sul sito, equivalente allo spazio dato al programma espositivo.

**Le sinergie che hai sempre cercato di instaurare con altre istituzioni culturali straniere ora sono divenute più complicate?**

Dipende dalla prospettiva. Sto trasformando l'Istituzione in un centro fondato sulle discipline artistiche del contemporaneo invece che solo sull'esposizione di oggetti attraverso mostre – di sculture, installazioni, pittura e fotografia –, e producendo, molto più che trasportando. Mi sono pertanto concentrato su partnership con istituzioni sulla base della visione condivisa invece che sulla loro reputazione e dimensione: è così che abbiamo sviluppato cooperazioni produttive con Autoitalia di Londra, Shedhalle di Zurigo, Centre d'Art Contemporaine di Ginevra, E-Werke di Berlino, con Goethe Institute, Londra, con Kunstmuseum di Bern e con Muzeum Susch di Engadina e così via. Contemporaneamente ho sviluppato cooperazioni strette con realtà locali dal forte respiro internazionale, come il festival Spielart, con lo spazio indipendente Loethringer Halle, con il Museo Biotopia, con Stiftung Augustinum, con cui abbiamo coprodotto ed ospitato nel programma espositivo e performativo, e molto recentemente, con Kunstverein München, Museum Brandhorst e Lenbachhaus.

**Quando sei stato contagiato dal Covid, per quanti mesi sei rimasto lontano dalla scena artistica?**

Poco, per circa due settimane, è stato proprio all'inizio, a marzo 2020 quando vivevo ancora a Londra.

**È stato anche un periodo di riflessione che ti ha fatto considerare altri valori?**

Senza dubbio. Ho avuto una chiara percezione del privilegio di stare al mondo e di cosa significhi condividere la condizione di animali e umani diversi, uniti in modi molto diversi nello stesso momento e attraverso continenti.

**Con quali nuove idee sei uscito dall'isolamento?**

Ho sostanzialmente mie riflessioni sull'importanza del tempo dell'esperienza,



Lamin Fofana "Tune", performance at Haus der Kunst Munich, curated by Sara Miles (Courtesy HDK; ph Constanza Melendes)

sulla necessità di supportare artisti più giovani o con approcci più visionari, se non radicali, sulla fondamentale funzione delle istituzioni d'arte contemporanea nei processi formativi delle società del presente.

**L'immagine fruibile online ha preso il sopravvento sulla percezione dei contenuti?**

Direi di no, anzi alla riapertura del museo c'è stato un inaspettato entusiasmo per la relazione interpersonale nello spazio artistico. Certamente la dimensione online è ora solidamente presente anche nel panorama delle istituzioni artistiche, e questo è davvero importante.

**Ultimamente hai avuto modo di seguire le nuove esperienze sonore alle quali sei particolarmente interessato?**

Sì, grazie all'opportunità di poterle ospitare a Haus der Kunst per merito soprattutto dell'ottimo lavoro della curatrice Sarah Miles. Anche se inevitabilmente (e purtroppo) troppo poco tempo è stato concesso al momento della condivisione dal vivo, così come pochissimi festival hanno avuto luogo, in campo musicale ma anche cinematografico.

**Le tue preferenze sono scollegate da quelle del passato?**

Credo che ciò che ho toccato e approfondito in passato continui a risuonare e ad emettere onde che accompagnano gli incontri che ho fatto più di recente. Sono terribilmente curioso e aggiorno il mio gusto senza sosta.

**Sei favorevole all'interazione linguistica anche per ragioni spettacolari?**

Direi di no, non credo che le due cose vadano insieme: l'interazione

dei linguaggi è un'opzione che se attivata con qualità può generare coinvolgimento, ma non direi necessariamente spettacolo.

**Cosa ti spinge a esplorare continuamente le pratiche artistiche inedite o propositive?**

Forse semplicemente il desiderio di incontrare forme intense di energia e, soprattutto, di confrontarmi con discorsi non convenzionali che mi interessa far conoscere e condividere.

**Torniamo alla tua professione. La ristrutturazione architettonica dell'Haus der Kunst di Monaco è stata ultimata?**

In realtà la ristrutturazione dovrebbe avere innanzitutto scopi conservativi, di messa in sicurezza e di adeguamento a parametri rispettosi dell'ambiente dal punto di vista dei consumi (sistemi di illuminazione, di riscaldamento, di condizionamento, di produzione e di smaltimento) e quindi dell'impatto ecologico; gli spazi sono già enormi di per sé. Avrà luogo quando sarà possibile nel corso dei prossimi anni.

**Ci sono ancora delle resistenze verso le tue visioni piuttosto soggettive o quelle caratterizzate da accentuata libertà e dinamismo operativo?**

Credo che resistenze ci siano e ci saranno sempre in generale. Le preferenze non possono essere unanimesi, questo fa parte dello stare al mondo e del lavorare insieme. Più che soggettive, le mie visioni sono guidate dall'urgenza di riconoscere altre storie ed altre genealogie, dal senso civico e politico di aprirsi, invece che chiudersi ai conformismi, e di reagire alla logica comparativa e pertanto assimilativa, che hanno generato problemi e complicazioni nel campo della storia dell'arte moderna e contemporanea. Il dinamismo operativo è necessario, lo dimostrano artisti irrequieti e formidabili, ma anche

istituzioni affermate e niente affatto rigide come Documenta, che si rinnova completamente ogni cinque anni in processi che si sviluppano rapidamente, in tre, massimo quattro anni di tempo.

**Le tue insolite competenze specifiche vengono apprezzate sufficientemente?**

Lo spero. Al momento mi sto concentrando molto sul motivare e rigenerare il team in una direzione che vede l'istituzione suonare tutta insieme lungo archi di tempo, in cui tutto è collegato in vari modi, e in cui "Tune" è una sorta di mare radiante fra un arcipelago di mostre. Questo lo faccio sia per spezzare la tradizione che vede sequenze di mostre che si alternano senza troppa coerenza fra di loro (a un blockbuster segue una mostra di nicchia, poi un nome conosciuto, poi un group show di artisti emergenti meno noti, poi ancora un rassicurante blockbuster...), sia soprattutto per generare quella che chiamerei formazione continua: un processo di incontro, di confronto e di conoscenza attorno alle arti e alle grandi questioni culturali e sociali che trattano.

**Probabilmente degli eventi originali viene più riconosciuta la componente interattiva-spettacolare, capace di coinvolgere maggiormente gli spettatori.**

È probabile, ma dipende anche da cosa intendiamo per eventi originali... L'arte contemporanea è abitata da rassicuranti forme di convenzione e di ripetizione, e in generale il pubblico più vocale – non necessariamente il più numeroso, o il più rilevante – è quello meno interessato al cambiamento e al coinvolgimento. Per me è prioritario

Joan Jonas "They Come to Us Without a Word II", preview 2022 (courtesy HDK)



incessantemente ribadire che il pubblico fondamentale è quello di domani, pertanto chi muove i primi passi nella cultura e nello stile oggi, esplora, ricerca e si cerca; altrimenti senza pubblico non c'è futuro per le istituzioni pubbliche.

**I format alternativi delle tue esposizioni sono accompagnati costantemente da programmi esplicativi?**

Direi che lo sforzo maggiore è fare in modo che si auto-esplichino: la dipendenza dal testo ha portato i modelli espositivi di mostre e dei musei in generale a esasperare la loro dipendenza dall'enciclopedia, che credo tutti condividiamo sia stato un modello importante, ma alla lunga questionabile.

**Il tuo attivismo culturale esclude la valenza ideologica che tenta di connettere l'arte alla realtà sociale?**

Al contrario, sono convinto di una funzione inestimabile dell'arte e delle arti nella società: la questione urgente del presente è che ne è allontanata o è esclusivamente associata al mercato, pertanto anestetizzata e sganciata dai molti strati della società, a favore delle minoranze di classi economicamente floride.

**Qualche domanda complementare. Il sistema 'legato' all'arte convenzionale, che agevola più il mercato che la ricerca di nuove forme espressive, andrebbe riformato?**

Mi pare che sia molto rapido ad adattarsi e ad autoriformarsi, anche se non in modo strutturalmente differente. Conversazioni, proiezioni, concerti e performance accompagnano le fiere da tempo, le case d'asta si sono istantaneamente adattate a un modello ibrido digitale-in presenza in aste organizzate su un arco di tempo ridotto seguendo i fusi orari e altre e nuove comunità si affacciano in mercati paralleli

come quello *crypto*, e tutto questo solo nell'ultimo anno.

**L'intelligenza artificiale applicata all'arte ha le potenzialità per generare effetti imprevedibili?**

Sì, credo che ci si possano aspettare grandi sorprese, sospetto non tutte positive, come ci allertano artisti come Hito Steyerl o Trevor Paglen ormai da qualche tempo.

**Essendo sensibile alla difesa dell'ecosistema, ritieni che l'arte possa in qualche modo contribuire a evitare l'ulteriore degrado ambientale?**

Per cominciare, credo che l'arte possa fare molto per diminuire la propria impronta ecologica, la tradizione di trasporti indiscriminati, la costruzione massiva di infrastrutture in cartongesso e il loro non-riciclo negli ultimi decenni è imbarazzante, anche se ci sono buoni segni di cambiamento. Certamente le istituzioni che si considerano parte della catastrofe climatica e agiscono sia attraverso piani di riduzione drastica del proprio impatto, sia attraverso il proprio programma sono encomiabili nel rappresentare la voce delle arti e fare pressione continua.

25 dicembre 2021

**11ª puntata, continua**