- Copyright - Il Pensiero Scientifico Editore downloaded by IP 18.97.9.172 Wed, 07 Oct 2026, 17:12:39

A cura di *Eleonora Del Riccio*
Storica dell'arte
E-mail: eleonoradelriccio@gmail.com

Un muro trasparente

Studio Azzurro, Museo Laboratorio della Mente, 2008. Installazione video. Roma, VI padiglione dell'ex manicomio di S. Maria della Pietà.

Studio Azzurro è un ormai affermato collettivo di artisti milanesi attivo fin dai primissimi anni Ottanta. Nato inizialmente come Laboratorio di Comunicazione Militante, il collettivo si è avvalso dell'uso di differenti media come la fotografia, il cinema (*Facce da festa*, 1979-1980) e il video, quest'ultimo diventato nucleo del lavoro espressivo degli anni successivi. In virtù di questa predilezione, Studio Azzurro si può classificare come il primo significativo contributo italiano al filone della videoarte, nato negli anni '60 dalle esperienze di Nam June Paik, Vito Acconci, Bruce Nauman e Andy Warhol (*Screen Tests*, 1964-66).

A tal proposito, uno degli interventi più interessanti dello Studio è quello concernente le video-ambientazioni. Queste ultime sono opere che hanno uno stretto rapporto dialettico con lo spazio che le contiene e circonda. Pertanto sono difficilmente immaginabili in un altrove differente da quello per cui sono state pensate, rendendo dunque più problematica l'esportazione.

Una delle video-ambientazioni più suggestive, a titolo d'esempio, è *Il Nuotatore* (1984). In un ambiente simile alla vasca di una piscina sono accostati 24 monitor attraverso i quali si vede un uomo nuotare a pelo d'acqua, il tutto con un avvolgente sottofondo musicale composto da Peter Gordon.

Oltre alle video-ambientazioni che avevano l'ambizione di presentare l'opera in un contesto, creando così uno sfondo per una narrazione, è di grande interesse anche la costruzione di ambienti sensibili. Ovvero, luoghi espositivi in cui il visitatore è invitato a interagire con l'opera, decidendo se attivarla. Non si tratta di un *escamotage* fine a se stesso, al contrario la presenza attiva del fruitore è richiesta al fine di stimolare una nuova responsabilità che possa trasformarlo, in ultima analisi, in agente attivo dell'opera e non più ricevente passivo. Per esempio, in *Tavoli. Perché queste mani mi toccano?* (1995), l'immagine "reagisce, si attiva, sviluppa una piccola parte della sua storia" nel momento in cui l'osservatore decide di toccare il tavolo su cui è proiettata. L'incontro tra il reale e il virtuale avviene su materiali familiari, senza la percezione della struttura tecnologica, ma attraverso la creazione di "interfacce naturali" che dissimulino gli apparati artificiali che non sono direttamente funzionali alla ricezione dell'immagine.

Dove va tutta 'sta gente? (2000) è, invece, l'opera che precede il particolare allestimento qui presentato del Museo Laboratorio della Mente. L'opera gioca sul concetto di liminalità dal momento che si compone di tre porte automatiche in vetro che si spalancano man mano che l'osservatore decide di passarvi attraverso. Sulle porte sono proiettate immagini di uomini, donne e bambini che si scontrano sulle pareti invisibili in un susseguirsi di suoni che alludono all'impatto e allo scivolamento sulle superfici.

Un muro trasparente divide per intero anche il piano terra del VI padiglione dell'ex Ospedale Psichiatrico, oggi adibito a Museo Laboratorio della Mente. Anche in questo caso il visitatore è costretto ad attraversare un limite, un confine che era sembrato impossibile valicare fino a quando fu promulgata nel 1978 la Legge 180 (Legge Basaglia) sugli "Accertamenti e trattamenti sanitari volontari e obbligatori". Tale confine è relativo al passaggio non solo fisico e percettivo negli gli ambienti espositivi, ma anche attraverso un luogo che racconti il disagio mentale, confinato nelle mura del manicomio per oltre cinquecento anni. Un percorso che – tra installazioni video, strumentazioni medico-scientifiche e dotazioni farmaceutiche – sottolinea l'abisso che correva tra il dentro e il fuori della struttura, tra l'accettazione e l'allontanamento e che mira a "mantenere una memoria attiva, una radice collegata alle esperienze storiche", soprattutto di quegli eventi che per lungo tempo si ha avuto difficoltà a vedere.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI/WEB

- Valentini V (a cura di). Le pratiche del video. Roma: Bulzoni, 2003.
- Valentini V (a cura di). Studio Azzurro: l'esperienza delle immagini. Milano-Udine: Mimesis, 2017.
- http://www.studioazzurro.com
- http://www.museodellamente.it