



UNIVERSITÀ DI PISA

**Corso di Laurea Magistrale in
Informatica Umanistica**

TESI DI LAUREA

Le Videoproiezioni Artistiche

Candidato: *Elisa Perelli*

Relatore: *Prof.ssa Elvira Todaro*

Correlatore: *Prof.ssa Alessandra Lischi*

Anno Accademico 2012-2013

Indice generale

Abstract

Introduzione	pag. 4
Obiettivi generali della Tesi	pag. 5
Ringraziamenti	pag. 6

Capitolo 1. L'arte delle installazioni artistiche: l'allestimento digitale

1.1 L'arte visiva: l'installazione	pag. 8
1.2 Le origini e la nascita dell'installazione	pag. 8
1.3 L'installazione oggi	pag. 10
1.4 La Videoinstallazione	pag. 10
1.5 La Video Art e la Performance Art	pag. 13
1.6 Rapporto spazio-tempo nella videoinstallazione	pag. 15
1.7 Spettatore e Attore nella videoinstallazione	pag. 17
1.8 La Video Arte: Bill Viola e Noah Wardrip Fruin	pag. 19
1.9 Altri artisti della Video Arte e della Videoinstallazione	pag. 21

Capitolo 2. Le grandi videoproiezioni artistiche

2.1 Le grandi proiezioni	pag. 26
2.2 La tecnica del 3D Projection Mapping	pag. 29

Capitolo 3. L'Orientalismo

3.1 La corrente artistica dell'Orientalismo	pag. 32
3.2 Il mito dell'Orientalismo	pag. 35
3.3 L'amore per l'Oriente	pag. 35
3.4 I principali pittori orientalisti	pag. 36

Capitolo 4. Le Mille e una Notte: fonti, origini, ambientazioni

4.1 Le fonti	pag. 39
4.2 La storia	pag. 39
4.3 Ambientazione e personaggi	pag. 40
4.4 Origini e traduzioni	pag. 40
4.5 Fiabe che ho rappresentato	pag. 41



Capitolo 5. Il festival di Fiabesque

5.1 Il Festival di Fiabesque	pag. 44
------------------------------	---------

Capitolo 6. Il mio progetto a Fiabesque

6.1 Preparativi	pag. 54
6.2 Descrizione	pag. 56
6.3 Target di riferimento	pag. 57
6.4 Scelte grafiche	pag. 57
6.5 Musica, voce narrante e suoni	pag. 63
6.5.1 Musica	pag. 63
6.5.2 Voce narrante	pag. 63
6.5.3 Suoni	pag. 68
6.6 Interazione nel luogo e nella manifestazione	pag. 68
6.7 Scenografia	pag. 71
6.8 Scheda dell'opera	pag. 72

Capitolo 7. Le mie Videoproiezioni Multimediali

7.1 Lanterne e animazioni di luce	pag. 75
7.2 L'Oriente a Pisa: un po' di storia	pag. 76
7.3 Monumenti e lanterne	pag. 81

Capitolo 8. Ulteriori lavori extra

8.1 Disegni	pag. 85
8.2 Collage	pag. 85
8.3 Animazioni di luci	pag. 85
8.4 Sagome	pag. 85
8.5 Mosaici	pag. 85
8.6 Fotografie personali	pag. 86

Capitolo 9. Il progetto "Orientalism Art"

9.1 I siti web e il logo "Orientalism Art"	pag. 97
9.2 Il video della Videoinstallazione "Le mille e una notte"	pag. 103
9.3 Il video delle Videoproiezioni Multimediali	pag. 103
9.4 Il video dei Collage Digitali	pag. 103

Conclusioni

Webgrafia

Bibliografia

pag. 105

pag. 107

pag. 109

Abstract

1. Introduzione

L'arte delle Installazioni e delle Videoinstallazioni nasce e si sviluppa da un intreccio tra varie arti; le installazioni sono infatti forme d'arte in cui interagiscono cinema, teatro, architettura, videoarte, performance, scultura e arti visive. Abitano uno spazio insieme a immagini e video, diffusi su diversi supporti e in relazione con altri media. Hanno una pluralità di linguaggi e sono tra i luoghi privilegiati del multimediale. Sono forme d'arte innovative e rivoluzionarie, infatti il ruolo del visitatore è attivo, essendo un elemento essenziale del funzionamento dell'opera. Lo spazio è sensibile negli ambienti realizzati con il digitale e reagisce alle stimolazioni dei visitatori. Inoltre le videoinstallazioni sono spazi critici che capovolgono l'idea classica di rappresentazione e fruizione dell'arte, con la conseguente ridefinizione del ruolo del pubblico. Di fronte ad un'installazione viviamo una nuova esperienza dello spazio e dell'immagine, ma facendo sempre riferimento alla forma tradizionale del quadro, come hanno fatto tutte le avanguardie storiche.

L'evoluzione dell'arte installativa inizia negli anni Cinquanta e continua tutt'oggi. Le prime installazioni sono videosculture ancora frontali. Vengono utilizzati monitor in relazione con spazio e oggetti, e successivamente anche programmi e sensori per una maggiore interattività tra opera e visitatore. Il gruppo Studio Azzurro crea il "teatro elettronico": un'immagine video con i monitor che hanno funzioni drammaturgiche (come attori). Il pubblico viene stimolato attraverso sensazioni che coinvolgono lo spazio e il tempo, l'immagine e il suono. Si sviluppano i primi "ambienti sonori immersivi" e i "videoambienti": le immagini e i suoni circondano il visitatore per immergerlo completamente nell'opera. L'installazione interattiva chiama il visitatore ad agire, lo rende protagonista e propone l'esplorazione di mondi virtuali. Si creano relazioni uomo-macchina e si coinvolge tutto il corpo per simulare maggiormente una realtà che esiste durante l'esplorazione del visitatore.

L'immagine è il principale elemento che contraddistingue l'esperienza artistica. Nell'installazione l'immagine va oltre: si unisce al suono e al movimento per far vivere allo spettatore un'esperienza unica, coinvolgendo insieme più sensi. Questo è possibile grazie alla tecnologia: oggetti come sensori, telecamere, monitor, si uniscono all'immagine e al suono, dando il loro prezioso contributo e mettendosi a disposizione dell'arte per aumentare notevolmente le sue capacità di coinvolgimento e creare emozioni nuove e spettacolari, capaci di stimolare in modi infiniti la fantasia del visitatore, la quale non ha confini.

La videoinstallazione è la forma d'arte che più rappresenta la nostra società moderna. E' un connubio tra arte classica, tecnologia, creatività e innovazione, ed è in continuo mutamento. E' un'arte al passo con i tempi, permette di abbandonare l'idea statica e ormai passata di bidimensionalità dello schermo, di far uscire l'opera dai suoi limiti fisici (cornice, schermo) e di far entrare il pubblico all'interno dell'opera permettendogli di influire su di essa in mille modi diversi e coinvolgenti, e rendendolo finalmente attivo.

In questa Tesi, nel primo capitolo presento e analizzo alcuni concetti principali dell'arte installativa, parlando della Video Arte, dell'installazione e della videoinstallazione. Nel secondo capitolo parlo delle grandi proiezioni artistiche e di alcune aziende che lavorano in questo ambito.

Nel terzo capitolo approfondisco il tema dell'Orientalismo, indicando con questo termine la corrente artistica classica, per allacciarmi poi al tema successivo, cioè quello del mio progetto principale, che collega appunto il tema dell'Orientalismo a quello della videoinstallazione, trattandosi di una videoinstallazione incentrata sul tema delle fiabe orientali de Le Mille e una Notte, alle quali dedico il capitolo quarto.

Ho inoltre dedicato il quinto capitolo al festival Fiabesque di Peccioli, durante il quale ho presentato la mia videoinstallazione nell'inverno 2012-2013, della quale parlo nel sesto capitolo. Nel capitoli successivi (7-9) infine presento le videoproiezioni multimediali, il progetto Orientalism Art e gli altri lavori personali extra, cioè "in cantiere", realizzati ma non ancora presentati, e pronti, chissà, per qualche occasione futura.

2. Obiettivi generali della Tesi

Come sappiamo l'arte in generale è una forma di libera espressione, un sistema sociale di crescita dell'umanità, in quanto fanno parte dell'arte un insieme di discipline che contribuiscono al miglioramento e allo sviluppo della società. L'arte nasce per il bisogno dell'uomo di comunicare le proprie emozioni e sensazioni e condividerle con gli altri. La storia dell'arte ha origini molto antiche e la sua evoluzione è in continuo mutamento, anche in relazione ai cambiamenti della società in cui prende vita. I rapporti tra arte e società mutano contemporaneamente nel tempo e nello spazio.

Nel Novecento l'arte diventa un concetto "aperto". Con questo termine voglio fare riferimento al concetto di "opera aperta" analizzato da Umberto Eco nel suo saggio *Opera aperta* del 1962. Le opere aperte "consistono non in un messaggio concluso e definito, non in una forma organizzata univocamente, ma in una possibilità di varie organizzazioni affidate all'iniziativa dell'interprete, e si presentano non come opere finite che chiedono di essere rivissute e comprese in una situazione strutturale data, ma come opere aperte, che vengono portate a termine dall'interprete nello stesso momento in cui le fruisce esteticamente".

ECO U., *Opera Aperta*, p. 33

In questo secolo l'arte si unisce all'innovazione tecnica, data dal progresso industriale, per cui i nuovi materiali come il ferro e gli elementi prefabbricati diventano elementi fondamentali anche nell'opera d'arte, sconvolgendone l'identità tradizionale.

In seguito alla trasformazione della vita e della società, nei primi anni del Novecento si formano le "avanguardie artistiche" che hanno l'obiettivo di cambiare le modalità e le finalità dell'arte. Molte delle innovazioni e delle creazioni delle avanguardie costituiscono le radici dalle quali poi si svilupperanno nuovi e rivoluzionari filoni, che sfoceranno poi nelle forme artistiche più recenti, come la Video Arte e le sue manifestazioni come la videoinstallazione, forme d'arte complete, che rispecchiano la società moderna e la rivoluzione tecnologica dei giorni nostri.

Questo progetto di Laurea ha due obiettivi principali. Il mio primo obiettivo è quello di analizzare e valorizzare l'evoluzione dell'arte moderna, focalizzando l'attenzione sulle sue correnti più recenti, in particolare la videoinstallazione, testimonianza di valori artistici in continuo mutamento e patrimonio culturale e artistico della nostra società tecnologica. Inoltre voglio valorizzare l'innovazione tecnologica, sempre più presente e sviluppata nella società moderna, per la sua utilità quotidiana in svariati campi, anche in quello artistico, nel quale si relaziona con l'arte classica, per permettere di far vivere all'uomo esperienze innovative ed emozionanti attraverso ambienti interattivi, e allargare gli orizzonti dell'arte all'infinito.

Il secondo obiettivo di questo progetto di Laurea è stato quello di sperimentare personalmente che cosa vuol dire realizzare e presentare al pubblico una videoinstallazione, per analizzare le reazioni di fruitori di ogni età, per stimolare la fantasia di grandi e piccoli, e per osservare il proprio lavoro finale con spirito critico, analizzando le cose ben riuscite, ma anche le cose che avrei potuto migliorare. Inoltre ho potuto sperimentare le mie abilità nel campo della grafica digitale, imparando ad usare software per me nuovi, come ad esempio Adobe Premiere, e perfezionando le tecniche di software che già utilizzavo e conoscevo, come ad esempio Photoshop.

3. Ringraziamenti

Per la realizzazione di questa Tesi di Laurea desidero ringraziare innanzitutto la mia relattrice, la Professoressa Elvira Todaro, per il tempo dedicato alla realizzazione del progetto, per i sopralluoghi a Pecciolli, per i consigli e le valutazioni apportate alla tesi e al progetto e per avermi dato la possibilità di usufruire di un videoproiettore dell'Università, senza il quale non avrei potuto presentare la videoinstallazione.

Inoltre ringrazio la mia correlatrice, la Professoressa Alessandra Lischi, che è stata disponibile ad analizzare il lavoro, esprimendo le sue opinioni e i suoi consigli a riguardo per eventuali modifiche e precisazioni.

Voglio poi ringraziare il mio ragazzo, Maurizio, per essermi stato vicino nei giorni della presentazione del lavoro al festival Fiabesque, per avermi prestato materiale utile come ad esempio l'impianto audio e per avermi aiutato ad ottenere gran parte del materiale utile, tra cui le fotografie e i video della mia installazione e di tutto il festival di Fiabesque.

Ringrazio con affetto i miei genitori per il sostegno che mi hanno dato, per essermi stati vicini durante questo periodo di lavoro e per l'opportunità che mi hanno dato di avere e poter utilizzare a casa i programmi informatici, senza i quali non avrei potuto realizzare il sito internet, la tesi scritta, i filmati e la presentazione.

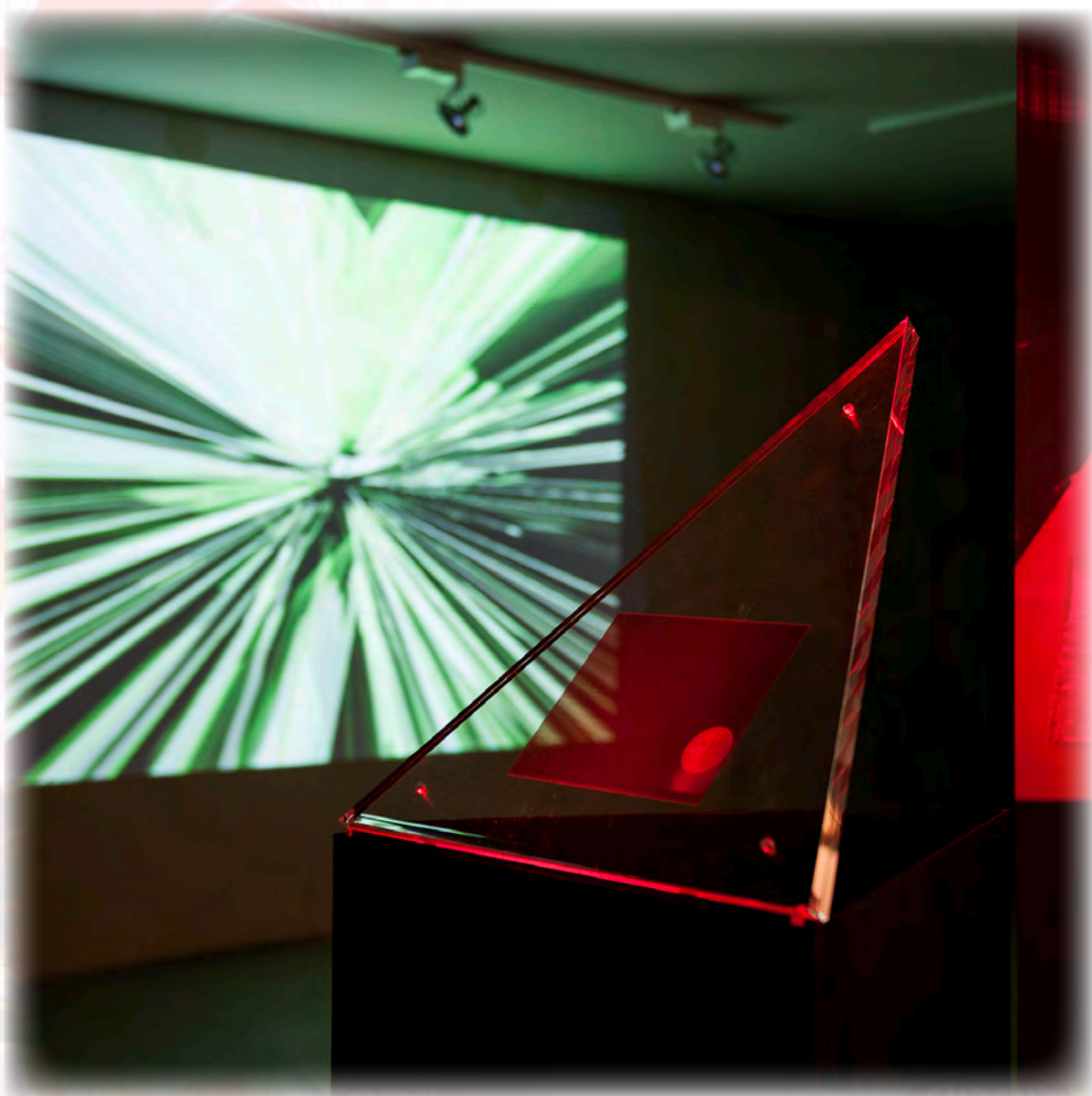
Infine ringrazio il titolare della ditta MBVision, Max Pinucci, per avermi dato l'opportunità di presentare il mio lavoro a Fiabesque, da lui organizzato, e per avermi dato informazioni utili sul festival e sulla tecnica delle videoproiezioni.

Ed infine ringrazio il personale che si occupa dell'organizzazione tecnica di Fiabesque, tra i quali Cristina, per la loro disponibilità nell'aiutarmi durante il montaggio degli oggetti nel luogo dell'installazione e per aver messo a mia disposizione oggetti utili, come i tavoli, le prese e il telo per la proiezione.

In copertina: immagine tratta dalla mia collezione "Disegni"

Nella pagina seguente: Nicola Evangelisti,
Coins Evanescence, 2012

Capitolo 1: L'arte delle installazioni artistiche:
l'allestimento digitale



1.1 L'arte visiva: l'installazione

Dal punto di vista artistico l'installazione è un genere di arte visiva che è nato e si è sviluppato dagli anni Cinquanta. È composta da media, oggetti e forme espressive di vario tipo installati in un determinato ambiente. Ha caratteristiche in comune con forme di arte diverse, come la scultura e la Land Art.

L'arte installativa può avvicinarsi al pubblico in diverse modalità. Video, suoni, tatto e movimento diventano un linguaggio interattivo che produce esperienze percettive e giochi di significato e immagine. L'interattività è la chiave di lettura di queste opere; lavori che vanno oltre i confini della comunicazione visiva, per permettere allo spettatore di interagire con esse e fruirle dal vivo, spingendo al limite i sensi e confondendo la percezione di realtà e fantasia.

Una delle caratteristiche principali dell'installazione è il fatto di avere come soggetto principale il fruitore (o spettatore). Tutto deve essere costruito per modificare o sollecitare la percezione dello spettatore che diviene parte integrante del lavoro: senza il fruitore l'opera d'arte installativa non esiste. Un'altra caratteristica importante è l'ambiente nel quale l'opera è integrata, anche se molte installazioni sono smontabili per permettere la sistemazione in vari luoghi diversi tra di loro.

In genere l'installazione come opera è la tecnica dell'installazione per la produzione di un'opera d'arte nuova, e l'installazione dell'opera ci parla solo di come un'opera (pittura, scultura o video) sia sistemata nello spazio.

Si possono individuare cinque grandi classi tipologiche nel ramo delle installazioni:

- installazioni che riguardano un luogo (es. gli impacchettamenti di Christo, artista nella Land Art)
- installazioni che utilizzano i medias (es. la video arte di Wolf Vostel, figura di riferimento in Fluxus)
- installazioni che si collocano in spazi predisposti, musei, gallerie, locali pubblici (es. Barbara Bloom)
- installazioni che si identificano come vere e proprie architetture (es. Mario Merz, artista nell'arte povera)
- installazioni che si possono definire Land Art, operazioni sul territorio, con contaminazione tra le varie forme (artisti: Michael Heizer, Robert Smithson, Walter De Maria, Richard Long, Dennis Oppenheim)

1.2 Le origini e la nascita dell'installazione

Le origini dell'installazione derivano dagli sviluppi di arti classiche avvenuti durante la prima metà del Novecento. Pensiamo per esempio all'artista russo El Lissitzky o al tedesco Kurt Schwitters e al suo *Merzbau* cioè una casa trasformata con i materiali che usava nelle sue opere.

Schwitters aveva sviluppato la tecnica del *collage* rendendola tridimensionale integrando oggetti nell'opera per farne una specie di installazione in miniatura, detta *assemblage*; egli voleva unire varie forme di espressione artistica in una sola opera d'arte. Il termine francese collage ("incollare") indica la forma d'arte in cui le opere sono realizzate mediante una tecnica che prevede la sovrapposizione di carte, fotografie, oggetti, ritagli di giornali. Queste opere sono realizzate con l'utilizzo di materiali diversi incollati su un supporto generalmente rigido.

Al momento dell'invenzione della carta in Cina, intorno al 200 a.C., è stato utilizzato il collage, ma è rimasto molto limitato fino al X secolo in Giappone, dove i calligrafi cominciarono ad applicare le loro poesie incollandole sulle superfici.

La tecnica del collage è apparsa poi in Europa medievale nel XIII secolo. Pannelli di foglia d'oro hanno iniziato ad essere applicate nelle cattedrali gotiche intorno al XV e XVI secolo. Pietre preziose e altri metalli preziosi sono stati applicati ad immagini sacre, icone e stemmi.

Nonostante l'utilizzo, prima del XX secolo, di tecniche di applicazione simili al collage, secondo alcuni critici dell'arte il collage non è emerso fino a dopo il Novecento, insieme alle prime fasi del Modernismo.

La tecnica del collage è stata adottata dai cubisti nel primo Novecento per creare opere d'avanguardia, in particolare da Picasso, che lo adottò dal 1912 con i *papiers collés*, usando molti altri materiali oltre alla carta. Il collage sfociò da un lato nel Futurismo e nell'Astrattismo di tendenza geometrica, dall'altro in un collage a tre dimensioni, chiamato *assemblage*, molto usato nei movimenti Neodada, nella Pop Art e nel Nouveau Realisme.

John Heartfield nel 1924 presentò questa forma d'arte al pubblico usandola come arma satirica contro Hitler e il Nazismo, usando materiale fotografico. Tra gli altri precursori ricordiamo Raoul Hausmann, Hanna Höch, Paul Citroen, Michael Mejer, Max Ernst, e tutti gli artisti di movimenti come Bauhaus, Dada e Surrealismo. Il collage viene utilizzato anche dai futuristi italiani e da altri artisti come Robert Rauschenberg, uno dei principali maestri di questa tecnica, detta *combines* nella Pop Art, che mette in evidenza oggetti e frammenti della vita quotidiana nello spirito del movimento. Questi artisti usavano materiali poveri o quotidiani per comporre le loro opere. Questa tendenza si riscontra spesso anche nelle installazioni odierne.

Un'altra forma artistica fondamentale da cui poi si svilupperanno le installazioni è il *ready-made* di Marcel Duchamp, dal quale l'installazione ha preso la sua impronta concettuale. L'artista lascia nei suoi scritti il progetto di quella che potrebbe essere considerata la prima installazione: *Essendo dati: 1. la cascata d'acqua, 2. l'illuminazione a gas* (costruita tra il 1946 e il 1966), dove al pubblico viene richiesto di sbirciare attraverso i fori di una porta di un fienile per fruire l'opera. Marcel Duchamp con i suoi ready-made ha messo in crisi il concetto di arte, esponendo come opere d'arte oggetti comuni (*ruota di bicicletta, lo scolabottiglie, l'orinatoio, la porta di rue Larrey*), dando vita ai primi esempi di installazioni.

Oltre al collage, anche lo Spazialismo di Lucio Fontana, fondato nel 1947, che vuole unire l'opera d'arte all'ambiente, l'Assemblage, il Nouveau Réalisme, le compressioni di Cesar, gli impacchettamenti di Christo Javacheff, la Pop Art, gli oggetti giganteschi di Oldenburg, Futurismo e Costruttivismo, dimostrano che il significato di un'opera non è contenuto nei limiti della tela o della forma, ma esce da esse e si espande nello spazio.

La forma d'arte dell'installazione prevede di disporre oggetti e materiali in un ambiente, coinvolgendo tempo e spazio. Nicolas de Oliveira, Nicola Oxley, Michel Petry, Michel Archer, autori di *Installation, l'art en situation*, fanno un'analisi del fenomeno, anche se è difficile definire un fenomeno che è in continua evoluzione.

Gli autori definiscono così l'installazione: "È uno spettacolo, ma senza la scena di un gioco, ma anche un business quotidiano, un significante, ma anche significato... la scena del carnevale, dove non c'è scena, senza "teatro", è allo stesso tempo palcoscenico e vita, il gioco e il sogno e il talk show".

Ma nella storia dell'installazione ha maggiore importanza l'opera del già menzionato Kurt Schwitters, artista prima cubista e futurista, poi rivoluzionario, con le sue opere *Merz*, dove Merz è un pezzo della parola "kommerz" che compare in un pezzo di giornale usato in un collage, per questo detto *Merzbild*: le Merz sono la prima pietra di una complessa costruzione artistica che comprende i *Merzzeichnungen* e i *Merzbilder* (collages e assemblages), i *Merzplastiken* (sculture), le *poesie Merz* e il *Merzbau*, grandiosa installazione che Schwitters inizia a costruire nel 1923 e che sarà l'opera della vita.

Successivamente, negli anni '60, gli artisti Larry Bell, Dan Flavin, Donald Judd, Sol Le Witt, Robert Morris, Tony Smith, danno vita al Minimalismo in America settentrionale, che vede i mezzi espressivi limitati a forme geometriche elementari e primarie, per creare opere che occupino lo spazio, innescando legami tra esse e l'ambiente: sono composizioni di grande semplicità e purezza, solide, grandi, definite da Robert Morris come "forme più semplici che creano forti sensazioni di gestalt".

MORRIS R., *Notes on Sculpture*, 1966.

L'installazione è un fenomeno continuo che percorre tutto il Novecento e, anche se in modi molto diversi, vuole affermare la volontà e la possibilità che l'arte si integri con la vita, come molte altre attività intellettuali e la scienza moderna, che sempre più propende ad una sintesi globale della realtà sia fenomenica che psicologica, ad una lettura integrata dell'uomo e dell'ambiente in cui vive.

1.3 L'installazione oggi

Sotto, in trasparenza:
Kurt Schwitters, *Blauer Vogel*, 1922 ca.

L'arte installativa è nata negli anni Cinquanta e si è poi differenziata nel corso dei decenni, infatti oggi con il termine "installazione" si possono indicare opere d'arte molto diverse tra di loro. Questo è dovuto alla natura concettuale e astratta dell'opera, la quale non è legata ad una particolare forma di tecnica o materiale, ma al concetto di installare qualcosa in un ambiente, il quale assume in seguito certe caratteristiche. Molte installazioni di prestigio vengono oggi esposte alla Biennale di Venezia, alla documenta di Kassel e alla Tate Modern di Londra.

1.4 La Videoinstallazione

La forma d'arte installativa è spesso collegata alla Video Arte, dato che il video è uno dei media più utilizzati, e se viene usato l'opera prende il nome di Videoinstallazione. La Videoinstallazione è un tipo di installazione che usa uno schermo (uno o più monitor o una o più proiezioni) per creare e rappresentare, mediante un video, una realtà surreale e artefatta per provocare nello spettatore particolari emozioni fruite in un particolare contesto. La videoinstallazione vuole mostrare sullo schermo la realtà voluta dall'artista. Si sviluppa negli anni Sessanta in relazione ai primi esperimenti con il video. Negli anni Novanta acquisisce una dimensione digitale e interattiva, grazie all'evoluzione tecnologica.

La rappresentazione è tridimensionale e muovendosi continuamente coinvolge l'utente rendendolo protagonista di questa realtà parallela ma parte integrante dell'opera. Lo spettatore non è distaccato di fronte all'opera ma è proiettato in essa, come se si trovasse in una realtà fantastica.

Come per la classica installazione, il pubblico e il luogo della proiezione sono le due caratteristiche fondamentali anche della videoinstallazione. Se queste cambiano, cambia anche l'installazione, a seconda dei luoghi e dei fruitori. Cambiano anche gli esiti dell'opera e le sue possibilità di lettura.

Quando il monitor è inserito in opere e costruzioni scultoree, o viene confrontato con sculture in metallo, pietra o legno, si usa il termine "videoscultura": uno dei più celebri videoscultori è il francese César.

Le prime tipologie di videoinstallazioni sono quelle a circuito chiuso che usano la telecamera collegata ad un monitor e l'immagine differita per creare rapporti tra lo spettatore e la sua immagine sullo schermo, suscitando vertigini, spaesamento, giochi visivi e spaziali, cose che negli anni Sessanta e Settanta non erano usuali e scontate come lo sono maggiormente oggi.

Una videoinstallazione classica ma sempre sorprendente è *Live-taped video corridor* di Bruce Neuman (1970). Qui il visitatore avanza in un corridoio stretto e lungo al cui termine ci sono due monitor, uno che trasmette l'immagine del corridoio vuoto, l'altro trasmette l'immagine del visitatore ripreso alle sue spalle. Più il visitatore si avvicina alla meta, più la sua immagine sfugge. Il visitatore vive una sensazione destabilizzante di perdita della connessione tra il proprio corpo e la propria immagine. In questi tipi di installazioni il visitatore è protagonista dell'opera, fruitore e attore; vive nell'opera esperienze caratterizzate da sinestesia (combinazione di più percezioni sensoriali) e transensorialità (attraversamento di vari tipi di percezione).

Le videoinstallazioni possono essere anche povere, come ad esempio *TV Buddha* e *TV candle* di Nam June Paik (la prima è un televisore con una statua di Buddha di fronte, la seconda è una candela accesa dentro un televisore vuoto) oppure possono essere architetture imponenti composte da molti monitor e percorsi complessi, come le opere di Francisco Ruiz de Infante o quelle di Irit Batsry.

Altre volte invece sono composte da una o più proiezioni allestite in uno spazio in cui l'immagine si sviluppa in continuità come un grande quadro in movimento, come nelle ultime opere di Bill Viola ispirate alla pittura, e in quelle di Robert Cahen, che usa lo schermo in verticale e una cornice di legno, per ricordarci un quadro. La videoinstallazione che ho creato per il festival Fiabesque e che presento nella mia tesi (*Le mille e una notte: dalla finestra della stanza di Sherazade*) fa parte di questa categoria di videoinstallazioni.

Altre installazioni sono sculture animate dall'immagine in movimento che passa nei monitor, ma senza inclusione fisica dello spettatore. È il caso di *Heaven and Earth* di Bill Viola (1992) dove in un monitor che scende dall'altro e in uno che sale dal basso fissati a sostegni in ferro e legno, vediamo il volto di un neonato in un monitor e il volto di una anziana sofferente nell'altro, a creare una sovrapposizione di nascita e morte grazie al potere riflettente della superficie del monitor. Ancora Bill Viola nella sua *Sanctuary* (1989) ha piantato degli abeti illuminati dall'alto in uno spazio industriale e in un monitor posto al centro passano le immagini e i suoni di una donna che partorisce. Si crea un costante confronto tra dimensioni reali e dimensioni metaforiche.

Con l'evoluzione delle tecnologie negli anni Novanta le installazioni trasformano l'interattività del circuito chiuso (spettatore catturato e protagonista dell'opera) in un rapporto diretto tra fruitore e immagine. Si arriva così alle installazioni interattive basate sulla realtà virtuale in cui il fruitore è coinvolto interamente nell'opera grazie a sensori, guanti, caschi. Importante per l'uso dell'interattività è il gruppo Studio Azzurro che crea il concetto di *ambiente sensibile*. L'ambiente sensibile è una videoinstallazione interattiva fatta da spazi sensibili alla presenza dello spettatore, ma senza far uso della tecnologia. Vengono usati piccoli proiettori e sensori, ma il tutto è ben nascosto per creare un dialogo quasi naturale tra autore e opera.

LISCHI S., *Il linguaggio del video*, p. 80-85

Le Installazioni Artistiche: il contesto sociale

Nel contesto sociale le installazioni sono opere di video arte che esprimono non solo l'avanguardia tecnologica al servizio dell'arte e la volontà di cambiare il concetto di arte, ma anche la volatilità e la mancanza di riferimenti della società post moderna. Sfruttano le luci, i suoni, le immagini, i video, la musica, le sculture, a volte anche gli animali e tutto ciò che ha stimolato la fantasia dell'artista e che dovrebbe stimolare le emozioni dello spettatore.

Queste opere d'arte, che possono essere permanenti o mobili, nascono in svariati luoghi, e hanno come obiettivo quello di colpire i sensi del fruitore come la vista, l'udito e l'olfatto. Il protagonista delle videoinstallazioni è lo schermo, che proietta le immagini o i video scelti dall'artista, con colori, suoni e ogni cosa utile a stimolare i sensi del pubblico che partecipa.

Queste opere d'arte oggi hanno raggiunto altissimi livelli estetici anche grazie alla tecnologia che propone schermi LCD all'avanguardia, sistemi di visione in HD e tridimensionali, sensori, grazie ai quali lo spettatore può godere nel miglior modo possibile di tutte le emozioni che trasmette l'opera. Molto suggestive sono anche le installazioni che vediamo camminando nelle strade delle città, a volte animate da protagonisti che colpiscono l'attenzione dei passanti. Sculture moderne, muri che racchiudono simboli, teli colorati o luci che illuminano angoli nascosti. Le videoinstallazioni fanno ormai parte della nostra cultura tecnologica, e la loro forma d'arte rappresenta e rispecchia il mondo in cui viviamo.

A Bellante si è svolto il festival *In Visibile* nato per promuovere questa tipologia artistica. Lo scopo della mostra è "rendere l'invisibile in visibile". Ad ogni artista è stato concesso un proprio spazio personale, e i visitatori hanno potuto viaggiare in un percorso fatto di emozioni visive, diverse in ogni stanza.

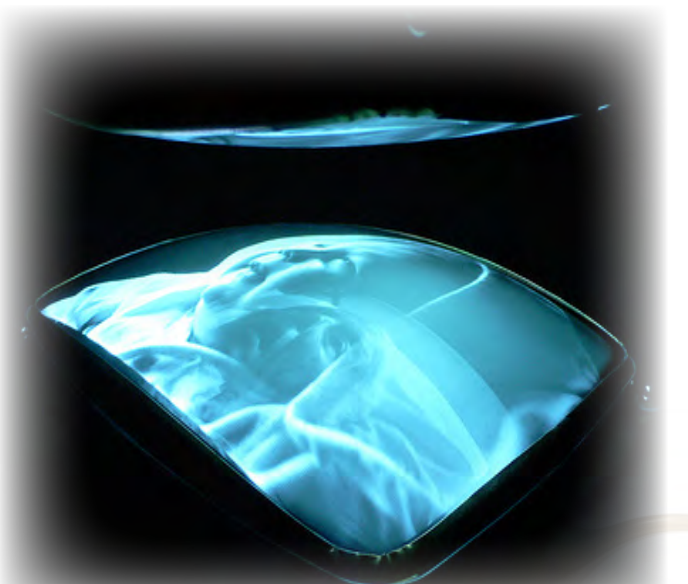
Alcuni artisti protagonisti: Giustino Di Gregorio, Fabio Perletta, Gloria Sulli, Punta Spillo, Stefano Boffi, Davide Calvaresi, Cloro Cloro Cloro, Rosaria Farina, Hiperycum, Mirko Aretini, il tutto con le performance di compositori di musica elettronica come Orgon, Fabio Perletta, dj Kurtz, Mc Geysler, Aliquid e Sunjata.



Sopra, Name June Paik, *TV Buddha* (1974) video installazione a circuito chiuso con statua di bronzo

Sotto a sinistra: Name June Paik, *Candle TV* (1975); a destra: Bill Viola, *Heaven and Earth*, 1992

Nella pagina seguente, a sinistra Marcel Duchamp, *Ruota di bicicletta*, 1913; a destra: Wolf Vostell, *6 TV Dé-coll/age*, 1963



1.5 La Video Art e La Performance Art

La Video Art

Le videoinstallazioni sono manifestazioni della Video Art (o video arte), insieme a festival, reti TV, gallerie d'arte. La video arte nasce nel 1963 nella città tedesca di Wuppertal. Nel 1958 Wolf Vostell realizzò *Zyklus Schwarzes Zimmer*, una installazione con un televisore; nel 1963 realizzò *6 TV Dé-coll/age*, una installazione con 6 televisori, e il video *Sun in your head*.

Il padre della video art è Nam June Paik, un artista sudcoreano che gioca con le immagini a partire dalla prima esposizione ufficiale di video art del 1963 fino al termine della sua carriera. Attraverso la tecnologia, le immagini e la musica, Paik ha sempre cercato di rinnovare il mondo dell'arte, far riflettere il pubblico e costruire nuove realtà, sempre insieme ai suoi spettatori. Nel 1965 Nam June Paik è a New York, durante la visita del Papa. L'artista riprende, con la sua telecamera, le strade percorse dalla popolazione indigena, dai fedeli e dai curiosi dopo il passaggio del Papa. La trasformazione della città viene poi mostrata al pubblico tramite un filmato senza ritocchi, tagli e altri interventi da parte del regista.

Ma molti anni prima, nel 1913, l'artista Marcel Duchamp univa uno sgabello e una ruota di bicicletta creando una delle sue più famose opere d'arte intitolata *Ruota di bicicletta*. Nam June Paik fa la stessa cosa, riprendendo scene di vita quotidiana. L'artista osserva e crea le opere attraverso strumenti che sono alla portata di tutti, ma che solo pochi talenti sanno rendere davvero speciali e significativi.

Oggi molti giovani artisti stupiscono il pubblico mostrando in modi diversi lo spazio in cui viviamo ogni giorno e il corpo, con le sue infinite potenzialità nascoste. Ma non sempre le opere di video arte vengono subito capite dal pubblico, dato che si tratta di avanguardie in continua sperimentazione.

La Performance Art

Un'altra forma d'arte che ha stretti legami con la videoinstallazione è la Performance Art. La performance art nasce dall'incontro tra l'artista e il suo pubblico, ed è una delle manifestazioni più interessanti dell'arte contemporanea. Questa forma d'arte moderna o post-moderna nasce agli inizi degli anni Sessanta, e stravolge la cultura e l'idea di opera d'arte, grazie alle intuizioni di geniali innovatori. Per apprezzarla è necessario distaccarsi dalle immagini di sculture antiche, immobili nella loro bellezza, e dei classici capolavori della pittura che troviamo nei musei. La performance art è effimera, dinamica, innovativa, astratta.



Negli anni Cinquanta lo statunitense Allan Kaprow ha pensato di creare un evento per coinvolgere il pubblico in una sorta di gioco collettivo e ha ideato l'*happening*. L'osservatore da passivo diventa partecipante attivo, protagonista dell'opera. L'opera d'arte scompare quando termina il gioco ma le emozioni restano impresse nell'animo del partecipante.

La Performance Art infrange le regole dell'arte classica, inserendosi tra le avanguardie del Novecento. L'artista crea l'opera insieme agli spettatori e rende protagonisti semplici oggetti della vita quotidiana effimeri (ad esempio scatole o lattine), oggetti poveri che aboliscono il confine tra l'arte classica e la realtà nella quale viviamo.

Negli anni Settanta si realizzano spettacoli innovativi per il pubblico, il quale continua tutt'oggi a spingere verso il cambiamento. Gli spettacoli di performance art sono svariati e la forma d'arte contemporanea gode anche di vetrine prestigiose, come quella della Biennale di Venezia e di rassegne culturali che consentono al pubblico di partecipare ad eventi eccezionali.

Le performance stupiscono sempre: si può assistere a spettacoli di artisti che interagiscono con il proprio corpo, divenuto anch'esso uno strumento a disposizione dell'arte, creando fortissime emozioni nel pubblico, o che interagiscono con animali pericolosi, generando suspense tra gli spettatori.



Sopra, a sinistra: Allan Kaprow, *Gas*, 1966;
a destra: esempio di video art

Sotto, esempi di video art e performance art
Nella pag. accanto: Nam June Paik, *TV Garden*, 1974



1.6 Rapporto spazio-tempo nella videoinstallazione

Le installazioni video sono caratterizzate dalla partecipazione dello spettatore e dalla compresenza di media diversi: suoni, immagini, oggetti e video vengono usati insieme e creano un contesto complesso che ridefinisce l'ambiente nel quale l'installazione prende vita. A volte si allontanano o avvicinano tra loro immagini di media diversi per creare affetti ancora più sconvolgenti. Le videoinstallazioni più complesse realizzano una dimensione spazio-tempo che porta lo spettatore a identificare il proprio punto di vista.

Le videoinstallazioni, che utilizzano pochi o molti monitor per moltiplicare le immagini e usarle in varie combinazioni, oggi spesso si uniscono a oggetti o immagini realizzati con altri media. In questo si differenziano le realizzazioni degli anni Settanta, dirette contro la televisione, da quelle odierne.



Per comprendere il ruolo delle videoinstallazioni bisogna studiare la ricerca artistica degli anni Settanta. L'espansione della spazialità interna all'opera d'arte visiva che avviene a fine anni Settanta è dovuta alla voglia di abbandonare l'arte istituzionale. La spazialità complessa è resa viva dall'artista e dallo spettatore, protagonista anch'esso dello spazio. Ma l'espansione nello spazio non è un'operazione di semplice crescita geometrica. Frank Popper, che ha studiato la nuova disposizione spaziale, ha messo in rilievo queste tre caratteristiche:

- 1) **la socialità**: l'installazione non nega gli elementi diretti della comunicazione, ma accresce la loro forza e li estende;
- 2) **la realtà**: la spazialità non è illusoria, comprime e mette a nudo una dimensione estetica che è nelle immagini come limite di un universo concreto prima ancora di essere visibile;
- 3) **l'umanità**: realizzata dall'attivazione e la sintesi di diverse esperienze e dei loro corollari.

Dalla fine degli anni Sessanta, sia in Europa che in America, accanto alle gallerie e alle stazioni televisive, si affiancano i musei e i gruppi politici: il video è usato nella comunità come strumento d'arte e di lotta.

Risalgono a questo periodo le prime videoinstallazioni (la prima è *Video Corridors*, 1968, di Bruce Naumann, della quale ho parlato precedentemente), nelle quali lo spettatore è coinvolto fisicamente, costretto a reagire e a modificare il proprio comportamento; basata su una dislocazione di tecnologie televisive varie nello spazio espositivo, la videoinstallazione mette in gioco come elemento fondamentale dell'opera il luogo fisico in cui essa si svolge. In virtù del potere illusionistico dell'immagine televisiva, le coordinate spazio-temporali dell'ambiente espositivo subiscono profonde modifiche: si trasformano le regole tradizionali della rappresentazione, sovvertendole dall'interno (nella videoinstallazione non si assiste a una imitazione del mondo reale ma si entra davvero in quel mondo e lo si vive come proprio).

Nam June Paik crea, nel 1974, la videoinstallazione *TV Garden*, dove numerosi televisori con lo schermo rivolto verso l'alto diffondono immagini che generano un mix disorientante di astratto e concreto. Lo spazio virtuale creato dai monitor funziona solo quando lo spettatore ne varca la soglia, egli è quindi determinante per la riuscita dell'opera.

L'opera vera e propria consiste perciò nella situazione che si crea, via via diversa a seconda delle reazioni dello spettatore, che viene perciò utilizzato dall'artista come "materiale" del proprio lavoro. L'inserimento del corpo dello spettatore all'interno delle videoinstallazioni, infine, offre la possibilità di un confronto tra il tempo reale e quello registrato. Nella videoinstallazione *Present Continuous Past* (1974) di Dan Graham, invece, lo spettatore sperimenta lo smarrimento di vedersi attraverso lo sguardo dell'altro, tramite un gioco di monitors e specchi che determinano una sorta di sdoppiamento del corpo dello spettatore.



Inoltre nelle nuove disposizioni spaziali si ha una forte "messa in evidenza" del tempo. La rappresentazione del tempo è una caratteristica di ogni videoinstallazione. Il tempo viene rappresentato sotto aspetti diversi, come tempo costruito nel monitor o come tempo necessario a percepire le immagini e ordinarle. Il tutto viene poi riunito sul piano della percezione, secondo una strutturazione-destrutturazione degli elementi dell'insieme. Ambiente e video si incontrano e si fondono. L'artista crea una interazione fra l'immagine video, che presenta una grande intensità luminosa, e un campo dello spazio circostante. Da un lato toglie l'immagine dal suo abituale contesto canonico (la televisione), e dall'altro struttura un campo di percezione.

Da un lato toglie l'immagine dal suo abituale contesto canonico (la televisione), e dall'altro struttura un campo di percezione.

La videoinstallazione determina un ordinamento creativo, indicando un insieme di strade che permettono di riconoscere il tempo attraverso le immagini, immobili e mutevoli, ma costanti nell'interazione con l'ambiente. Lo spazio è chiuso, non definito, gli sbocchi possibili dipendono dall'idea che l'osservatore si è fatto dell'opera, in cui si è riconosciuto oppure estraniato. Questa dimensione spaziale è un punto di riferimento dell'immagine dinamica e della continuità temporale, che creano strade e svolgimenti possibili.

Negli anni Ottanta, anni di trasformazioni nel mondo delle arti visuali, lo strumento video ha perfezionato le proprie strutture linguistiche e operative. Una volta superata l'opposizione alla televisione degli anni Settanta, la video arte è diventata più soft, grazie ai nuovi sistemi tecnicamente più sofisticati. Negli anni Ottanta viviamo nelle arti visuali anche un ritorno alla pittura. Anche il carattere temporale della scultura è evidente per l'osservatore, non solo a livello di visione ma anche di contatto fisico. Le capacità di vedere e toccare una scultura per coglierne il significato si fondono insieme.

Il carattere corporeo del video-materiale, definito dalla sua materialità fluida e luminosa, i suoi componenti temporali, il suo tempo di formazione che ha la stessa durata del tempo della fotografia, e la capacità di reagire con l'ambiente circostante, dimostrano le relazioni fra video arte e scultura, e diventano ancora più evidenti nelle videoinstallazioni di questo periodo.



Alessandro Amaducci, nel suo libro *Il video digitale creativo*, parla delle videoinstallazioni e afferma che in esse lo spazio del video deborda all'esterno. Avviene una distruzione del fuori campo, come si nota ad esempio ne *Il nuotatore* (1984) di Studio Azzurro, dove il corpo di un nuotatore attraversa una fila di schermi. L'area dello schermo viene impaginata quindi per il video; è naturale pensare le immagini le une dentro le altre, e non più le une accanto alle altre come afferma Jean-Paul Fargier. Le immagini possono penetrare una dentro l'altra, per sconvolgere immaginari già prestabiliti, come succede in *Steps* (1987), che non è una videoinstallazione ma un video monocolore di Rybczynski, dove un gruppo di turisti americani irrompe nelle immagini della corazzata *potemkin* di Ejzenstejn. Qui avviene uno scatenamento degli spazi: immagini che entrano in altre, finzione dentro la finzione.

AMADUCCI A., *Il video digitale creativo*, p. 13-14.

Nella pag precedente: sopra: *Present Continuous Past* (1974), Dan Graham; sotto: *il nuotatore* (1984), Studio Azzurro

1.7 Spettatore e Attore nella videoinstallazione

Camminando in un museo o in una galleria d'arte il fruitore diventa spettatore, rapito dall'estasi della rappresentazione. Ciò avviene non solo contemplando un dipinto, ma anche seguendo uno spettacolo, oppure ascoltando una musica. Lo spettatore ha il ruolo di ricevitore passivo con l'unica funzione di stare a vedere o ascoltare. In una videoinstallazione invece, il fruitore dell'arte viene coinvolto fisicamente in un'esperienza che lo rende partecipe e protagonista, costringendolo a reagire e a modificare il proprio comportamento.

La Videoinstallazione trasforma le regole tradizionali della rappresentazione. Nelle installazioni video la tecnica adottata dall'opera non è la mimesi, ma la simulazione. In una videoinstallazione non si assiste a un'imitazione del mondo ben fatta da sembrare vera, ma si entra in quel mondo e lo si vive. Lo spettatore è racchiuso in un insieme di immagini, testi e suoni, dove può spostarsi, mentre la sua ricezione dell'evento non avviene solo sul piano della contemplazione, poiché il passaggio delle immagini e dei concetti attraversa varie dimensioni, coinvolgendolo a livello percettivo.

A differenza della videoscultura, in cui l'opera dalle valenze plastiche è l'oggetto televisore, unito ad altri materiali, la videoinstallazione è la messa in atto di una situazione, l'evento che prende corpo grazie allo spettatore, evento fatto per essere vissuto e non solo guardato. La videoinstallazione è costruita per essere fruita dallo spettatore come un'esperienza reale, nella quale deve sperimentare fisicamente la mediazione della realtà esercitata dalle immagini, a causa delle sollecitazioni percettive alle quali deve rispondere. La contemplazione dell'opera d'arte diventa un'esperienza condizionata dall'ambiente illusorio ma reale creato dall'installazione.

Lo spettatore decodifica l'immagine bidimensionale del video in un contesto tridimensionale, ed è coinvolto in un'explorazione concettuale del significato dell'immagine e in un'esperienza senso-motoria attraverso lo spazio creato dalle immagini video. Il tempo che usa per completare il suo percorso tra oggetti e schermi, quello che occorre al video per arrivare alla fine, il tempo personale di riflessione riguardo all'installazione da parte dello stesso spettatore, oltre al tempo complessivo risultante dalla messa in relazione di tutti questi fattori, costruiscono ogni volta in modo diverso un evento che è creato attraverso la simulazione, grazie alla presenza dello spettatore. Lo spettatore reagisce in relazione a ciò che vede, e si confronta con le proprie certezze spaziotemporali e d'identità. Egli si deve misurare a livello percettivo con le informazioni audiovisive che riceve, in ambienti che mettono in crisi la sua percezione di sé e dello spazio circostante. La telecamera, lo schermo su cui sono videoproiettate le immagini, e lo spettatore che attraversa l'installazione sono tutti elementi dell'opera necessari, poiché decidono la struttura complessiva dell'opera stessa.

L'opera, infatti, consiste nella situazione che si crea, sempre diversa a seconda delle reazioni dello spettatore. L'immagine e il comportamento globale dello spettatore sono manipolati.

Le modifiche dell'immagine, trasmesse dagli schermi, portano lo spettatore a eseguire dei movimenti e a porsi nello spazio in modo da riaggiustare l'immagine secondo l'immagine mentale che egli ha di se stesso.

In pratica nelle installazioni a circuito chiuso l'artista utilizza il corpo dello spettatore come materiale del proprio lavoro. Il visitatore dell'installazione è condizionato dalla ripresa televisiva, che lo porta a percepire lo spazio e il tempo in modo inusuale e ad agire secondo comportamenti predeterminati, e si trasforma da viaggiatore in attore integrato nell'opera e utilizzato per mettere in azione concezioni iconografiche, temporali e comportamentali di vario genere.

Ciò che accade in una videoinstallazione a circuito chiuso è diverso da ciò che si crea al cinema; al cinema la rappresentazione è la registrazione di una realtà passata, percepita da persone che non hanno con essa alcuna relazione. Nella videoinstallazione a circuito chiuso il rapporto tra bidimensionalità e tridimensionalità mostra il legame che le immagini instaurano con l'ambiente dove si trovano, mostrando il loro ruolo nei processi di costruzione dell'identità personale e del potere nella società contemporanea, che mette al centro l'immagine. Il circuito chiuso rende lo spettatore soggetto e oggetto di una visione del mondo creata per lui e attraverso di lui, ma si tratta di un mondo a misura ridotta e chiuso in sé. È la struttura della tecnologia che riproduce e funziona secondo una struttura intersoggettiva di questo tipo, poiché essa, a sua volta, è costruita secondo una precisa visione del mondo che cerca di riprodurre nell'obiettivo della macchina lo sguardo divino sul mondo. La forma più comune di installazione a circuito chiuso è quella in cui lo spazio dell'opera comprende lo stesso luogo in cui si trova lo spettatore e in cui è installata la telecamera, uno spazio definito da operazioni legate alla riflessione e al controllo visivo.

Secondo l'identificazione intersoggettiva, il soggetto si vede come oggetto dello sguardo dell'altro. Perché questa struttura dello sguardo sia riprodotta dal video il soggetto si deve identificare con l'altro che guarda, cioè con la telecamera, ma gli artisti rendono impossibile questa identificazione. Lo sguardo della telecamera è modellato secondo i principi prospettici e rivela una determinata ideologia dello spazio, in cui questo è concepito solo come campo da dominare e controllare. Inoltre la telecamera ha il potere di posizionare il soggetto in un mondo coerente, poiché lo attualizza di fronte alla visione. Trasmettendo sullo schermo l'immagine dello spettatore che essa riprende, la telecamera compie un atto di dominazione, grazie al quale lo spettatore acquista visibilità e realtà.

Gli artisti che hanno lavorato con il circuito chiuso e lo hanno rielaborato, hanno mostrato il potere di costruzione della realtà delle tecnologie della visione, in grado di ristrutturare il mondo in modo riduttivo ma funzionale a un sistema organizzato secondo criteri gerarchici. La nuova condizione ontologica dell'opera, determinata dalla presenza di colui al quale essa si rivolge nel doppio ruolo di spettatore e di elemento essenziale per la realizzazione del lavoro, ha introdotto dei mutamenti che hanno investito le modalità della creazione e della contemplazione dell'arte. Infatti l'installazione a circuito chiuso crea uno spazio esterno e diverso rispetto alle modalità tradizionali di fruizione dell'arte. Grazie all'introduzione del corpo dello spettatore all'interno del dispositivo, il circuito chiuso mette in gioco una realtà insieme con la sua percezione, attivando un sistema di rapporti complessi tra il dispositivo installato in uno spazio e il pubblico che attraversa questo spazio.

Il circuito chiuso porta l'attenzione dello spettatore non tanto su se stesso come protagonista dell'opera in quel momento, ma soprattutto sul ruolo che le tecnologie dell'immagine (prospettiva, cornice del quadro, telecamera, schermi video) hanno nella costruzione dell'ordine sociale, sostenuto dall'ordine visivo costruito e regolato dai dispositivi della visione in uso in una società, poiché è attraverso ciò che si può far vedere come si alimenta l'adesione incontrollata all'esistente così com'è, frenando all'origine il desiderio di cambiamento.

1.8 La Video Arte: Bill Viola e Noah Wardrip Fruin

Dalla seconda metà degli anni Sessanta l'uso del video in campo artistico non crea un movimento o una corrente precisa, ma contribuisce allo sviluppo innovativo della ricerca artistica che si suddivide in diverse esperienze.

Una di queste esperienze è data dalle opere d'arte che abitano lo spazio con immagini realizzate con il video, diffuse o proiettate su diversi supporti e in relazione con altri media. Sono forme d'arte in cui si intrecciano il cinema, il teatro, l'architettura, la video arte, la performance, la scultura e le arti visive. Usano vari e diversi linguaggi e supporti, e sono tra i luoghi privilegiati del multimediale. Propongono percorsi liberi o definiscono punti di vista precisi; integrano l'immagine dello spettatore che ha un ruolo attivo ed è un elemento essenziale dell'opera e del suo funzionamento.

Negli anni Settanta e Ottanta le videoinstallazioni sono viste come spazi critici e trasgressivi che sovvertono le forme della rappresentazione e della fruizione artistica, propongono nuovi statuti dell'immagine e dell'opera d'arte, e ridefiniscono il ruolo del pubblico.

Tra gli anni Ottanta e Novanta lo sviluppo della tecnologia digitale rende più accessibile agli artisti l'esplorazione artistica dell'interattività. Il videoambiente interattivo usa la tecnologia digitale diventando un sistema aperto ed esplora le possibilità dell'interattività, proponendo nuove esperienze nel dialogo uomo-macchina e uomo-macchina-uomo, creando spazi agibili e fruibili da più persone che attivano l'opera.

Fanno parte di queste forme artistiche opere come *The Tree of Knowledge* di Bill Viola e l'esperimento *Screen* di Noah Wardrip Fruin.

Dagli anni Settanta Bill Viola (New York, 25 gennaio 1951) artista statunitense fra i più apprezzati nella Videoarte, ha utilizzato il video per esplorare il fenomeno della percezione usato per conoscere se stessi. I suoi lavori si basano sulle esperienze universali dell'uomo, come la nascita, la morte, la coscienza, e trovano ispirazione nella produzione artistica umana. Egli è stato uno sperimentatore innovativo nella creazione dei video come forma vitale dell'arte contemporanea e ha aiutato a espandere tutto questo in termini di tecnologia e ricchezza storica.



Bill Viola afferma che: “...sono la macchina e lo spettatore insieme che formano questo sistema che si chiama video. Mi resi conto che era importante conoscere anche la ‘tecnologia’ degli esseri umani, la ‘tecnologia’ di noi stessi: quindi cominciai a studiare come funziona l’occhio, come funziona l’orecchio e come il cervello integri queste funzioni...”. **V. Valentini, *Apprendere la tecnologia degli esseri umani*.**

Bill Viola fa una ricerca sull’espressione nel corpo umano e sulla dinamicità dell’arte. Secondo Viola bisogna studiare come funzioniamo per studiare gli strumenti. Egli sostiene che ci riscriviamo attraverso l’interazione con la macchina. Avviene un recupero dell’arte sottoforma di esplorazione della mente. Viola afferma anche che “non bisogna opporsi ai cambiamenti che avvengono nelle evoluzioni dell’alfabeto, della scrittura ecc..., perchè se siamo noi a cambiare non c’è nessuna perdita. E anche le macchine riflettono la nostra evoluzione”.

La sua opera *The Tree of Knowledge* del 1997 è la sua unica installazione interattiva. Lo spettatore entra in un corridoio lungo e stretto che termina con uno schermo con proiezione dove si vede un albero. Quando lo spettatore va verso lo schermo, i cambiamenti della struttura diventano sempre più drammatici. Ogni

passo nel corridoio è correlato ad un momento temporale (diurno, annuale e biologico) del ciclo di vita di un albero. In ogni punto del loro percorso lineare ma reversibile, i visitatori possono fermarsi in un momento dello sviluppo della pianta. L’albero, con un design che riprende tutte le caratteristiche stagionali, simboleggia le varie fasi della vita. Il corridoio è la metafora del cammino che l’uomo compie attraverso la vita.

Al Palazzo delle Esposizioni di Roma si è tenuta una mostra dedicata a Bill Viola durante l’inverno del 2009.

Screen è invece l’esperimento di Noah Wardrip Fruin. *Screen* può essere collegato alla definizione di “computer come spazio performativo” di Marie Laure Ryan, nel concetto di ‘poetry machines’. E’ un po’ generatore di testo e un po’ avatar. L’autore definisce così il suo progetto: “giocando fisicamente con il testo, la memoria come esperienza virtuale”.

Screen fu creato nel 2003 nella CAVE, uno spazio virtuale grande come una stanza. Inizia come un’esperienza di lettura e ascolto. I testi appaiono sui muri della CAVE e circondano il lettore. Le parole cominciano a staccarsi. Il lettore può toccarle e rimandarle indietro con le mani, così diventa una sorta di gioco. Il linguaggio del testo, insieme all’esperienza di toccare le parole, crea un’esperienza innovativa che non si trova di solito nella realtà virtuale o nel gioco. Le parole si staccano sempre più velocemente, le parole toccate non sempre ritornano al loro posto e quelle che non sanno dove andare possono separarsi. Quando troppe parole si sono staccate creano un vortice intorno al lettore e collassano. *Screen* usa il testo come materiale di gioco in un modo che non è mai stato esplorato prima.

Nella pag precedente: in alto: Bill Viola, *The Sleepers*, 1992; in basso: Bill Viola, *The tree of Knowledge*, 1997;

In questa pag: Noah Wardrip Fruin,

1.9 Altri artisti della Video Arte e della Videoinstallazione

Altri artisti e gruppi che lavorano con il video e con le installazioni sono: Giacomo Verde, Vito Acconci, Doug Aitken, Irit Batsry, Ennio Bertrand, Chris Cunningham, Gary Hill, Pierre Huyghe, Lennie Lee, Anthony McCall, Bruce Nauman, Tony Oursler, Nam June Paik, Pipilotti Rist, Bill Viola, Wolf Vostell, Fabrizio Plessi, Domenico Franchi, Victor López González, Robert Cahen, Studio Azzurro, Fluxus, Mario Canali (Correnti Magnetiche), Piero Gilardi, Antoni Muntadas, Francisco Ruiz de Infante, Jeffrey Shaw, Steina e Woody Vasulka, Christa Sommerer e Lurent Mignonneau, Douglas Gordon, Agnes Hegedus, Lynn Hersman, Maria Klonaris e Katerina Thomadaki, Mary Lucier, Nicole e Norbert Corsino, e molti altri ancora.

Robert Cahen

Robert Cahen (Valence, 1945) è un videoartista, fotografo e compositore francese. Dopo un periodo di studio e lavoro trascorso a Parigi, dal 1997 è tornato ad abitare in Alsazia dove è cresciuto.

Dal 1971 ha realizzato oltre 70 opere, tra cui film, film fotografici, video e videoinstallazioni. Ha realizzato opere sulla musica, la danza, il teatro e l'arte. I suoi video sono stati trasmessi da emittenti televisive ed esposti in mostre di molti paesi, presso musei e festival, tra cui Paris Biennale, Museum of Modern Art di New York, American Film Institute, National Video Festival di Los Angeles, World Wide Video Festival di L'Aja, International Center of Photography di New York, Documenta 8, Kassel, Germania, FestRio, Brasile, Festival di Locarno.

Gli anni Novanta sono caratterizzati per Cahen dalla scoperta della videoinstallazione, grazie anche all'avvento delle telecamere digitali e ai viaggi in luoghi sempre più lontani, alla quale si avvicina prima timidamente per poi lavorarci in modo quasi prevalente fin dal 2000. Cahen non ha mai realizzato installazioni interattive.



In alto: R.Cahen, *Paysages/Passage*, 1996.

In basso: R. Cahen, *Paysage d'hiver*, 2005

Alcune opere:

- *Le souffle du temps*, 1994
- *Allée de Liège, Euralille*, 1995
- *7 Musée d'un coup*, Musée Historique de Mulhouse, 1995
- *Paysages/Passage*, 1997
- *Sept visions*, 1995-97
- *Suaire*, 1997
- *Tombe*, 1997
- *Sanaa, passages en noir*, 2007
- *Vélochine*, 2007
- *Françoise en mémoire*, 2008
- *Attention ça tourne!*, 2008

Studio Azzurro

Studio Azzurro è un gruppo di artisti dei nuovi media che nasce nel 1982 a Milano, come luogo di produzione video e ricerca artistica, grazie a Fabio Cirifino (fotografia), Paolo Rosa (arti visive e cinema) e Leonardo Sangiorgi (grafica e animazione), a cui si aggiunge dal 1995 Stefano Roveda, esperto in sistemi informatici e tecnologie interattive. Paolo Rosa ha definito Studio Azzurro una “bottega d’arte contemporanea che non ha regole stabilite”.

Il gruppo parte nel 1982 con la videoarte, videoambientazioni interattive, e collegamenti con tutte le arti; vengono spesso descritti dei rituali del comportamento umano (Renato Barilli), soprattutto teatrali, secondo “Cinema Nuovo” con “intento politico” (oltre alle sperimentazioni, hanno anche una produzione di film tradizionali, per esempio *Il mnemonista*).

Alcune opere fanno parte di allestimenti museali o di installazioni interattive pubbliche; *Il giardino delle anime* del 1997, è stato acquisito dalla New York Hall of Science – Flushing Meadows.

Il testo di Studio Azzurro *Verità figura visione* (1998) è scritto anche con il filosofo Jaques Derrida con cui hanno in comune l’idea di opposizione alla realtà del contemporaneo. Alcune loro installazioni giocano un ruolo fondamentale anche nell’evoluzione del design.

Uno dei loro progetti è stata l’ideazione della mostra su De André che la Fondazione Fabrizio De André onlus ha organizzato anche al Palazzo Ducale di Genova; i temi di emarginazione e anarchia sono stati suddivisi in vari ambienti (parole, musica, persone, vita) svolti in percorsi multimediali.

Studio Azzurro definisce le sue installazioni “Videoambientazioni”, per sottolineare il costante dialogo con l’ambiente e la creazione di uno spazio che il fruitore deve attraversare e vivere, in cui spesso avvengono dei microeventi che ognuno può “montare” attraverso la sua sensibilità e le suggestioni che riceve.

In questa pag: Studio Azzurro,
Ombre di passaggio, 2012;

A pag 23: Robert Cahen, *Trasverses*, 2002



Valentina Valentini descrive lo spettatore delle opere di Studio Azzurro come “un soggetto visionario, al quale si richiede, attraverso un percorso aperto, di installarsi negli spazi vuoti e di organizzare un racconto rinvenendo indizi e tracce disseminate nell’opera”.

VALENTINI V., *Le poetiche dello spettatore nelle installazioni di Studio Azzurro*, in *Studio Azzurro. Ambienti sensibili*, Electa 1999.

Gli “ambienti sensibili” di Studio Azzurro sono stati giudicati una modalità di interazione tra l’osservatore e l’oggetto.

Il percorso che caratterizza la ricerca espressiva di Studio Azzurro “si configura nell’intreccio dinamico tra corpo reale e scena virtuale (videoproiezioni interattive). Un percorso che attraversa la scena teatrale trasformandola in un laboratorio di sperimentazioni di nuove relazioni tra corpo performativo, immaginario e pubblico che non si limita a usare la dimensione visiva in modo scenografico, ma crea una nuova drammaturgia dell’interattività che incrocia in modo originale il campo delle arti visive multimediali con quello delle arti sceniche e con quello dei temi etico-sociali nella nostra epoca tecnologica.”

DI MARINO B., *Tracce, sguardi e altri pensieri*, p. 30-31

Installazioni/Videoarte

- 1982: *Luci di inganni*
- 1984: *Il nuotatore* (installazione sincronizzata con ventiquattro monitor, tredici programmi video e musiche originali di Peter Gordon, esposta a Palazzo Fortuny, Venezia)
- 1990: *Traiettorie celesti*
- 1992: *Il giardino delle cose* (titolo dell’opera e di una sezione della XVII Triennale di Milano)

Installazioni interattive

- 1995: *Tavoli: Perché queste mani mi toccano?*
- 1996: *Totale della battaglia*
- 1997: *Il giardino delle anime* (esposto allo Science and Technology Center di Amsterdam, dal 2001 è permanente presso la Hall of Science di New York)
- 1997: *Il soffio sull’angelo* (esposto nella Sala Fibonacci, Università degli Studi di Pisa)





In questa pag: di Robert Cahen, *7 visions*, 1995-97; *Francoise en memoire*, 2008; di Studio Azzurro, *Tavoli: Perché queste mani mi toccano?*, 1995; *Orchestra volante*, 2008; *il soffio sull'angelo*, 1997. A pag 25: esempio di proiezione su muro

Capitolo 2: Le grandi videoproiezioni artistiche



2.1 Le grandi proiezioni

Sono molte e varie le aziende di grafica e design artistico che si occupano di grandi proiezioni e sfruttano il linguaggio della luce attraverso la proiezione di grandi immagini che accendono l'emozione in qualsiasi luogo, momento ed evento. Molte videoinstallazioni sfruttano la tecnica della proiezione allestita nello spazio. Anche io per realizzare la mia videoinstallazione ho sfruttato la tecnica della videoproiezione.

Con le grandi proiezioni artistiche, intere superfici di piazze, strade, edifici sono completamente rivestite e scenografate. Le proiezioni sono in grado di stupire, emozionare e trasportare il pubblico in un viaggio virtuale di grande impatto emotivo. La luce fa spettacolo, diventa protagonista. E più è grande la superficie, maggiore sarà l'emozione del pubblico.

Le proiezioni suscitano stupore e meraviglia. Grazie a potentissimi proiettori scenografici di grande versatilità e potenza, queste aziende sono in grado di realizzare proiezioni di immagini di qualunque dimensione e su qualsiasi superficie.

Ma a cosa servono le grandi proiezioni? Modificare un luogo o uno spazio, trasformare una sala o qualsiasi ambiente con stupende immagini a colori, trasportando il pubblico in un viaggio virtuale immerso in mondi immaginari o in luoghi lontani. Inoltre le applicazioni sono spesso abbinate e sincronizzate alla musica mediante "time code", ai fuochi d'artificio o a vari effetti speciali, per aumentare la spettacolarità e il coinvolgimento del pubblico.

Attraverso l'utilizzo di avanguardistiche tecniche di proiezione cinematografica, queste aziende sono in grado di valorizzare artisticamente e culturalmente i luoghi simbolo delle città, proiettando grandi immagini su superfici per dare nuova vita alle facciate di monumenti, palazzi, chiese ed edifici storici.

Le aziende si occupano della ricerca storica delle immagini che si legano al contesto architettonico e, attraverso un lavoro di animazione grafica di alta qualità, propongono itinerari virtuali di grande suggestione. I soggetti proiettabili possono essere svariati: immagini legate all'arte, alla natura, immagini di sfondo coordinate alla grafica dell'evento da rappresentare o altre create su specifiche richieste del cliente.

Grandi Proiezioni

L'azienda Grandi Proiezioni usa proiettori per la realizzazione di grandi proiezioni di immagini scenografiche che possono essere realizzate anche su superfici come palazzi, facciate di monumenti, pareti di montagne, grandi schermi tradizionali o schermi ad acqua a ventaglio di grande dimensione.

Le immagini proiettate modificano l'ambiente circostante, avvolgono lo spettatore e lo trasportano in scenari magici e originali. Una curata ricerca iconografica e una sapiente tecnica creativa di realizzazione e di elaborazione delle immagini, grazie ai più sofisticati software di elaborazione grafica, permettono di dare sempre una soluzione efficace e visivamente accattivante.

Le proiezioni di immagini giganti vengono anche utilizzate per creare scenografie virtuali in teatro o durante conventions, spettacoli musicali e sfilate, oppure per arredare e modificare grandi spazi come ad esempio saloni e locations in occasione di eventi aziendali, cene di gala e feste private.

All'aperto, nelle più belle piazze d'Italia, trasformano monumenti, chiese e facciate di palazzi in occasione di celebrazioni e feste creando veri e propri spettacoli a tema, accompagnati da musiche originali e sincronizzati anche ad altre tecniche come laser, video, luci architettoniche e con interazioni di performers, acrobati e compagnie teatrali.

Infine questa tecnologia viene sempre più spesso richiesta per scopi pubblicitari, ovvero per comunicare un marchio o un prodotto mediante una grande immagine spettacolare che attira immediatamente il pubblico nella sua maestosità imponente.

Per ottenere risultati eccellenti questa ed altre aziende impiegano le migliori e più potenti tecnologie disponibili ovvero proiettori di immagini a pellicola Stark e Pigi dotati di scroller con movimento controllato con precisione dal software che consente il preciso sincronismo mediante time code SMPTE e dmx wireless, oppure potenti videoproiettori Eiki e Christie ad alta luminosità (da 10.000 fino a 35.000 ansi lumen e risoluzione full HD). Offrono diversi sistemi per la realizzazione di grandi proiezioni di immagini scenografiche e videomapping 3D che possono essere realizzate su diverse superfici.

Con i proiettori di immagini giganti e video è possibile modificare qualsiasi luogo, avvolgendo il pubblico presente e trasportandolo virtualmente in scenari e mondi diversi. Per questo tipo di intervento si prediligono luoghi che offrono grandi pareti perimetrali con altezze importanti (preferibilmente oltre i 5 o 6 mt., oppure grandi tendostrutture, facciate di palazzi, ecc.).

Sono di notevole impatto e spettacolarità le proiezioni realizzate con la tecnica del videomapping 3D su edifici o su oggetti e fondali scenografici. I costi di un allestimento di questo tipo variano a seconda del numero di proiettori, immagini da proiettare (archivi esistenti, nuova produzione, soggetti da comporre su richiesta del cliente) e ovviamente dai giorni di impegno e spese di trasferta.

Laser show da schermi di piccole dimensioni a grandi superfici, come addirittura palazzi o pareti di montagne, o spettacolari proiezioni su grandi schermi d'acqua. Le applicazioni che possono essere abbinare e sincronizzate alla musica, ai fuochi d'artificio o agli effetti speciali in genere.

Service Proiezioni Giganti

Service Proiezioni Giganti realizza proiezioni giganti con proiettori per grandi immagini. Le proiezioni giganti possono essere fisse, quindi composte come grandi immagini statiche, oppure possono essere video giganti, magari componibili, con risoluzioni elevate, superiori al video HD. Le proiezioni giganti possono contenere immagini e video giganti prestabiliti o in diretta, video da telecamere o computer, e offrono la possibilità di una scenografia mutevole di grande effetto. Le proiezioni giganti e le grandi immagini possono essere effettuate su facciate di palazzi, teli, grandi superfici in genere, colline ecc.

Scenes

Dal 2005, perseguendo la linea sottile che separa arte e tecnologie, Scenes produce coinvolgenti spettacoli di luce e proiezioni, sincronizzati a basi musicali. Sviluppa progetti specifici per l'illuminazione di ambienti in occasione di cene di gala o per tutte quelle occasioni dove la luce deve ricreare le giuste, accoglienti, eleganti e sofisticate atmosfere. Dalla proiezione di marchi e loghi, alla produzione di sofisticate animazioni "Architectural 3D Mapping".

Scenes realizza allestimenti di luce, a noleggio per brevi periodi o vendita: illuminazione e decoro luminoso di architetture ed elementi naturali, di spazi espositivi, di aziende, ville, parchi, edifici, strutture alberghiere, centri commerciali. Scenes è stata tra le prime aziende pioniere a credere e promuovere l'innovativa tecnologia LED, per illuminare e decorare a colori ambienti, strutture e architetture.

Scenes usa la luce non solo per emozionare, ma anche per comunicare, utilizzando tutte le tecnologie più innovative per proiettare grafiche statiche, loghi, testi e video sulle grandi superfici disponibili dell'arredo urbano: il messaggio acquista più forza, non passa inosservato grazie alla magia che solo la luce sa ricreare. Usa le proiezioni per comunicare con la luce.

Nuove forme di comunicazione per applicazioni possibili in moltissimi settori come attività commerciali, industria del turismo e del tempo libero, e molteplici altre attività che fanno parte del nostro quotidiano: negozi (pareti, pavimenti, vetrine o marciapiedi antistanti), fiere ed esposizioni, grandi magazzini e centri commerciali, show-room, banche, ristoranti, fast food, hotel, agenzie turistiche, aeroporti e stazioni, palazzetti, palestre, bowling, sale giochi, discoteche, gallerie d'arte e musei, convention, presentazioni, teatri, cinema, matrimoni, promozioni.

Scenes propone soluzioni innovative ed efficaci utilizzando potenti proiettori ad alta visibilità, per installazioni in ambienti interni o esterni, fissi o temporanei, a noleggio o vendita.

Alcuni possibili esempi di applicazione:

- Proiezione di marchi, scritte o immagini, sia statiche che in movimento.
- Proiezione di offerte promozionali, per evidenziare un prodotto, ecc.
- Proiezione di indicazioni segnaletiche interne ed esterne.
- Effettistica misurata per l'intrattenimento del cliente.
- Supporto visivo ad eventi.

Le aziende sono molto attive nel periodo natalizio. Bellissime luminarie natalizie vengono realizzate attraverso grandi proiezioni architettrali. Vengono scenografate facciate di chiese, palazzi storici, monumenti e intere piazze attraverso la proiezioni di suggestive immagini natalizie. Gli edifici vengono trasformati, per l'occasione, in spettacolari schermi naturali di grande impatto visivo ed emotivo. Le scenografie sono uniche, in grado di emozionare e stupire. Le scenografie di luce e le proiezioni di immagini sono in grado di trasformare un luogo, una città, in uno scenario originale e suggestivo.

Aziende che lavorano nell'ambito delle grandi proiezioni:

- 1) farolight.com/www.farolight.com/
- 2) http://www.creativegrandieventi.com/grandi-proiezioni_1669354.html
- 3) <http://www.prestigeventi.com/spettacoli-animazione-artisti/grandi-proiezioni-su-monumento.html>
- 4) www.stark1200.it/grandi_proiezioni.html
- 5) http://www.supereffects.it/proiezioni_immagini/proiezioni_immagini.htm
- 6) www.piusound.it/full.../service-proiezioni-giganti.html
- 7) http://www.creativelight.ea29.com/grandi-proiezioni_3310834.html
- 8) <http://www.sunnyway.it/Product-launch-eventi-promozionali-grandi-proiezioni.php>
- 9) http://www.creativegrandieventi.com/video-proiezioni_1979274.html
- 10) <http://www.laserentertainment.com/it/show-performance-progetti/grandi-proiezioni/>
- 11) <http://www.mbvision.it/>



A sinistra: videoproiezione di Farolight;
a destra: videoproiezione di Scenes



2.2 La tecnica del 3D Projection Mapping

La tecnica del 3D Projection Mapping è una tecnica sperimentale di videoproiezione che consiste nel realizzare una mappatura dell'edificio o degli oggetti sui quali in un momento successivo verranno proiettate le animazioni in 3D e 2D in movimento e motion graphic. Con la tecnica del Projection mapping gli oggetti reali prendono vita e viene trasformata una superficie in uno schermo dinamico.

Si tratta di animazioni complesse “intelligenti” perchè, grazie alla scansione e alla mappatura del piano su cui operano, il sistema le fa interagire in modo realistico con ogni punto della scena, riconoscendo gli spigoli o le forme degli oggetti presenti.

Un bell'esempio di 3D Projection Mapping è la mappatura del teatro “U Hybernu” nel centro di Praga: il risultato è uno spettacolo per gli occhi con un'effetto ottico stupefacente. I costosissimi proiettori hanno una portata massima di 1,5 Km.

Le ultime installazioni originali sono state mostrate allo stand Design 2010 in Corea, in cui la gente interagisce con un iPad in un paesaggio urbano di scatole di cartone. Il software riconosce le forme delle scatole di cartone e ne applica un'animazione che può essere un video o una scritta.

L'apporto di elaborazione/hardware è considerevole: in questa installazione sono serviti 6 proiettori, 3 server con CPU core i7, Nvidia Geforce GTX 460, 8GB di RAM (per la riproduzione di caching video).

Questo modo alternativo e costoso di fare pubblicità permette ottimi risultati nella free media coverage (la copertura sui media dovuta a immagini e video che il pubblico realizza e che immette poi sul web creando ottime opportunità di buzz e viral) oltre che un'efficace pubblicità; in ultimo un incremento della “brand equity” (cioè il patrimonio di marca o valore del marchio).

In Italia questa tecnica non è molto diffusa. Ma se venisse adeguatamente sfruttata potrebbe avere un incredibile successo, avendo a disposizione un inestimabile patrimonio storico, culturale e architettonico.

Il 3D Projection Mapping permette di trasformare una superficie, di un oggetto o di un edificio, in uno schermo su cui proiettare contenuti video creati a partire dalle caratteristiche delle sue geometrie. Negli ultimi anni si è affermata come una delle forme più innovative e diffuse di approccio alle videoproiezioni in diversi settori, dallo spettacolo al marketing.

NuFormer

NuFormer è un'azienda che ha sede nei Paesi Bassi, ed è uno degli specialisti leader al mondo nella mappatura video 3D su edifici e oggetti. Un'agenzia multimediale innovativa con molti anni di esperienza nel campo della progettazione e realizzazione di soluzioni digitali, film aziendali e produzioni video, combinati con graphic design 3D e 2D in movimento.

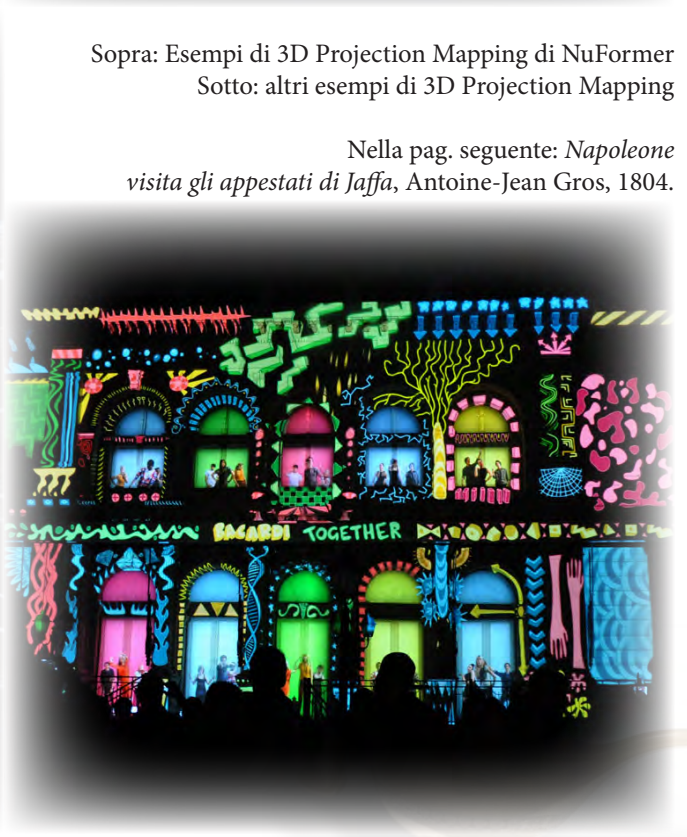
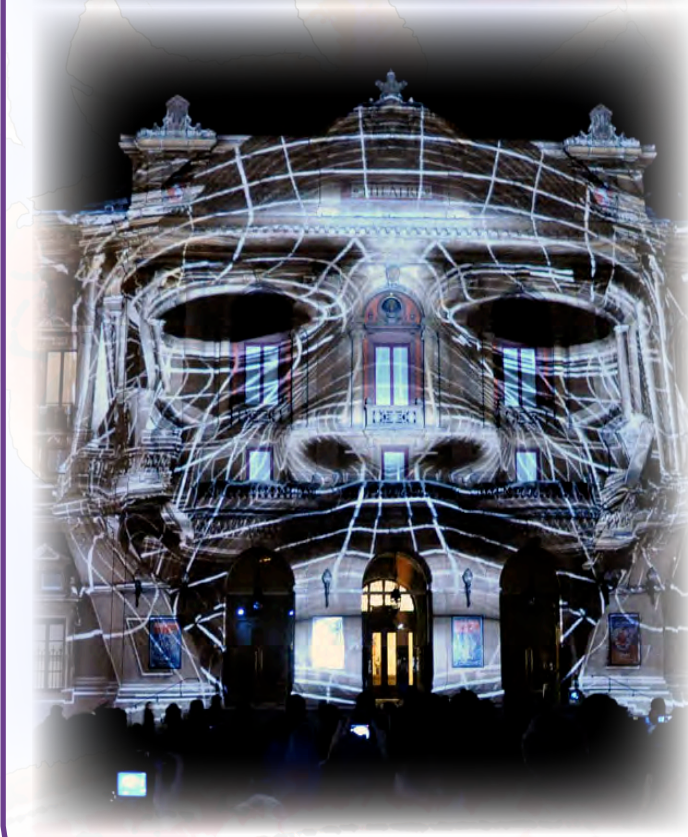
NuFormer sperimenta con le nuove tecnologie combinate ad innovazione e creatività, per creare prodotti di fascia alta originali e unici per i clienti di tutto il mondo, mappature creative e performance dal vivo di ampio successo. Ogni proiezione che viene fatta è su misura per mostrare le caratteristiche architettoniche di un edificio e può essere completata da effetti audio e tecniche interattive per creare un'esperienza davvero unica.

Sul sito (<http://www.nuformer.com/>) sono presenti video, immagini e descrizioni delle opere, informazioni sull'azienda e sul 3D video mapping, marchi importanti per cui l'azienda ha lavorato.



Sopra: Esempi di 3D Projection Mapping di NuFormer
Sotto: altri esempi di 3D Projection Mapping

Nella pag. seguente: *Napoleone visita gli appestati di Jaffa*, Antoine-Jean Gros, 1804.



Capitolo 3: L'Orientalismo



3.1 La corrente artistica dell'Orientalismo

L'Orientalismo è un atteggiamento caratterizzato da uno spiccato interesse e da una forte ammirazione per ciò che è orientale, per la civiltà e la cultura dell'Oriente. Per "Orientalismo" si intende l'interesse degli esponenti del mondo europeo nei confronti delle lingue, della storia, dei costumi, delle religioni e della letteratura dei popoli orientali.

L'interesse rivolto dalla letteratura e dalle arti figurative europee, alla cultura e agli usi orientali, rientra nell'ambito dell'esotismo. Una forte corrente di gusto iniziò nei primi anni del XVIII secolo in Francia con la pubblicazione de *Le Mille e una notte* delle *Cent Estampes* (1715). L'Oriente, oltre che fonte di studi scientifici o meta di viaggi, fu evocato come luogo di suggestive rovine, meraviglie ed esotiche bizzarrie. Ma l'Orientalismo assunse importanza di movimento artistico e letterario solo in epoca romantica, specialmente dopo le campagne napoleoniche in Egitto e in Siria (1798-99).

In campo letterario temi e interessi sull'Orientalismo si trovano nelle opere dei maggiori scrittori europei, dal Romanticismo al Decadentismo e oltre: J.W. Goethe (*West-östlicher Divan*), F.R.A. Chateaubriand, G. Byron, A. Lamartine (*Souvenirs, impressions, pensées et paysages, pendant un voyage en Orient*), S.T. Coleridge (*Kubla Khan*), V. Hugo, G. de Nerval (*Voyage en Orient*), G. Flaubert, P. Loti, O. Wilde, A. Gide e molti altri.

Dal punto di vista artistico l'Orientalismo è una corrente pittorica in cui l'artista rappresenta ambienti e atmosfere tipiche del mondo orientale. Nasce da un contesto di tendenze provenienti dall'esotismo, che hanno influenzato la cultura e l'arte dell'Europa, soprattutto fra il Settecento e il Novecento.

La corrente ha inizio soprattutto in Francia alla fine del Settecento dopo la spedizione di Napoleone in Egitto del 1798, e si sviluppa nell'Ottocento anche in Inghilterra e in altri paesi europei, anche grazie all'estendersi del colonialismo europeo in Nordafrica e nel Medio Oriente.

Spesso i pittori orientalisti non avevano mai visitato l'Oriente, e tendevano a ritrarre figure, ambienti, scene di vita del mondo arabo o mediorientale, rendendoli carichi di fascino, di mistero esotico e di sensualità, perché vedevano nel mondo esotico un ambiente libero dalle convenzioni borghesi occidentali, secondo la tendenza romantica.

La pittura orientalista, dopo aver subito un lungo periodo di indifferenza da parte della critica, è stata riscoperta e studiata a partire dal 1970, soprattutto in ambito inglese e francese. Nel caso delle arti, a partire dall'esperienza coloniale nel XIX secolo, si sviluppano opere volte a evocare sensazioni ed atmosfere levantine. Molti infatti furono pittori e architetti, che soprattutto sulla scia della traduzione de *Le Mille e una notte*, si diressero verso l'Egitto, la Siria, il Libano, la Palestina e le zone costiere dell'Africa del Nord, verso l'India e la Persia, considerando porte d'Oriente anche Venezia o la Spagna. L'Orientalismo non si può considerare una scuola, ma piuttosto un movimento che ha coinvolto artisti provenienti da diversi paesi, accomunati dall'iconografia, piuttosto che da uno stile omogeneo. I soggetti prescelti, il trattamento della luce e l'impostazione accademica, a cui poi erano seguite le avanguardie, rimangono gli elementi fondamentali sui quali oggi è possibile impostare l'analisi.

Massimo esponente della corrente fu Eugene Delacroix il quale influenzò anche T. Chassériau e portò alla formazione di un primo gruppo di orientalisti, fra i quali A.G. Decamps. I pittori romantici opposero il mondo orientale all'antichità greco-romana ma non mancarono realizzazioni di soggetti orientali da parte di pittori quali J.A.D. Ingres. Un secondo gruppo di orientalisti si ebbe con E. Fromentin, A. Dehodencq, e in Italia A. Pasini.



Eugene Delacroix, *La sposa ebrea di Tangeri*, 1832

Alberto Pasini, *Porta del Bazaar: Cairo*, 1860



Alberto Pasini, *Damasco*, 1880



Alberto Pasini, *Fontana turca*, 1873





Eugene Delacroix, *Cavallerizzo arabo attaccato da un leone*, 1849-50



Eugene Delacroix, *Donne algerine nei loro appartamenti*, 1834



Roberto Guastalla, *Ad Alkazar*, 1905

Roberto Guastalla, *Carovana in sosta nel deserto*, 1890



Nella pagina seguente: a destra: Roberto Guastalla, *Paesaggio roccioso con colonna di cammellieri*, 1898; a sinistra: Roberto Guastalla, *Santone davanti alla porta di una Moschea*, 1901

3.2 Il mito dell'Orientalismo

Negli ultimi anni, con l'aumento delle possibilità di viaggiare, l'interesse per le culture lontane e sconosciute cresce sempre di più, e anche i mass media come la televisione ci avvicinano a universi culturali che non ci appartengono. Però spesso non si vedono le cose per come sono, e si tende sempre a vedere la realtà attraverso ciò che già si conosce.

L'Occidente si è fatto un'immagine dell'Oriente come di un luogo esotico che spazia dal mondo arabo alla Persia, alla Turchia, all'India, basandosi sulla propria immaginazione e sulle proprie fantasie. Una iconografia complessa riguardo all'Oriente misterioso, che però si collega sempre all'Occidente.

Guardando le immagini dei quadri orientalisti, si crede che le atmosfere degli harem o degli hammam del mondo arabo o della Turchia in cui vengono spesso ritratti anche gli uomini, siano raffigurati per come sono realmente. Ma già il fatto che uno straniero o un uomo non potrebbero mai entrare in un harem o in un hammam, luoghi privati destinati alle donne, ci fa capire che tutte le immagini dei quadri che si ambientano in questi luoghi sono anche frutto della fantasia dell'artista. Nelle immagini inoltre si notano chiari segni della provenienza occidentale, dall'architettura dei monumenti alle decorazioni.

I pittori ritraevano la vita delle donne europee e, giocando con la fantasia dell'esotismo, le immaginavano in quei luoghi lontani e misteriosi. Così gli artisti potevano anche costruirsi un alibi per ritrarre scene di nudo femminile senza essere criticati dai moralisti: l'ambiente esotico serviva anche da giustificazione, poiché non trattandosi dell'Europa, del Cristianesimo e della morale occidentale, le accuse di offesa alla morale ricadevano sull'Oriente lascivo e sensuale.

3.3 L'amore per l'Oriente

Un altro fenomeno nasce dall'Orientalismo: il mito dell'Oriente come di un luogo fantastico e felice, considerato come speranza ed esempio per l'Occidente. In ambito artistico, un esempio di questo fenomeno si ritrova anche oggi in certi filoni della New Age, che tendono a mitizzare tutto ciò che viene dall'Oriente, come se fosse l'unica via da percorrere per poter vivere. Anche in questo caso si studia l'Oriente per cercare uno sfogo e una fuga nell'esotico e nelle misteriose atmosfere che evoca.



3.4 I principali pittori orientalisti

Gli artisti orientalisti non crearono mai una vera e propria scuola, ma si unirono agli artisti di altre correnti importanti, come il romanticismo, il post-impressionismo, il classicismo.

Fra i maggiori esponenti dell'Orientalismo francese e inglese ricordiamo Eugène Delacroix, Jean-Auguste-Dominique Ingres, Jean-Léon Gérôme, Frederick Arthur Bridgman, Addison Thomas Millar, Charles Sprague Pearce, e in Austria ricordiamo Leopold Carl Müller.

In Italia gli orientalisti principali da ricordare sono Alberto Pasini, Roberto Guastalla, Carlo Bonatto Minella.

Eugene Delacroix

F. V. Eugène Delacroix, (Charenton-Saint-Maurice 1798 - Parigi 1863) è il maggior pittore romantico francese: la sua opera segna una svolta decisiva nella storia della pittura e apre la strada alle correnti realiste ed espressioniste. Allievo di P. N. Guérin, nel cui studio conobbe Géricault, da Delacroix considerato come maestro, si formò soprattutto studiando al Louvre le opere di P. P. Rubens e di P. Veronese.

Le guerre per l'indipendenza ellenica avevano suscitato in Delacroix un profondo interesse per il mondo orientale, e per lo studio delle miniature persiane. Nel 1832, poco dopo la conquista dell'Algeria da parte francese, fa un viaggio in Spagna e in Nordafrica per una missione diplomatica in Marocco. Grazie a questo viaggio conobbe l'Oriente e introdusse il mondo islamico nella pittura francese, ritraendo ambienti e paesaggi.

Il suo obiettivo principale era sfuggire all'ambiente parigino, per conoscere le caratteristiche di una cultura più primitiva. Durante il viaggio realizza più di cento dipinti e disegni ispirati alla vita delle popolazioni del Nordafrica, approfondendo il proprio interesse per l'Orientalismo.

In Africa Delacroix rimane estasiato dalla gente e dai loro abiti e il viaggio diventa fonte di ispirazione per molti dei suoi futuri lavori. Nel modo di vestire e nelle abitudini dei nordafricani intravede scene equivalenti a quelle che avrebbe visto nella Roma classica e nell'antica Grecia.

Ad Algeri cerca di ritrarre in segreto alcune donne del posto, ma in generale non trova donne musulmane disposte a posare per lui, a causa della norma musulmana che vuole che le donne restino sempre coperte. Trova meno problemi a ritrarre donne di religione ebraica.

Mentre si trova a Tangeri realizza alcuni schizzi degli abitanti e della città, soggetti ricorrenti per il resto della sua vita; spesso inserisce nei suoi dipinti degli animali, l'incarnazione della passione romantica.

Principali opere in stile orientalista:

- *Donne di Algeri nei loro appartamenti* (1834)
- *Festa di nozze ebraica in Marocco* (1837-41)
- *Cavalli arabi che combattono in una stalla* (1860),
- *Caccia al leone* (versioni dipinte tra il 1856 e il 1861)
- *Arabo che sella il suo cavallo* (1855)
- *Il Sultano del Marocco* (1845), Musée des Augustins, Tolosa.



Alberto Pasini

Alberto Pasini (Busseto, 3 settembre 1826 – Cavoretto, 15 dicembre 1899) è stato un pittore italiano.

A 17 anni si iscrisse all'Accademia di Belle Arti di Parma, scegliendo la sezione paesaggio. Fu poi indirizzato alla litografia dal direttore dell'accademia, l'incisore Paolo Toschi. Tra i suoi primi lavori una serie di trenta litografie sui castelli del ducato di Parma e Piacenza (1850-51).

Nel 1854 passò nello studio di Théodore Chassériau, che valorizzò in lui la propensione per la pittura ad olio e lo iniziò all'Orientalismo.

Nel marzo del 1855, per intervento di Chassériau, ottenne di essere aggregato come disegnatore a una missione diplomatica del governo francese in Persia, Turchia, Siria, Arabia ed Egitto. Durante quel viaggio realizzò circa sessanta studi e molti disegni, che furono la base delle opere del genere verista di stampo esotico che fecero la sua fortuna prima in Francia e poi in Italia.

Principali opere in stile orientalista:

- *Scena di una via di Damasco* (1861)
- *La passeggiata dell'harem* (1878)
- *Carovana araba* (1866)
- *Rovine classiche nel deserto* (Pinacoteca Stuard)
- *Pattuglia di cavalieri persiani* (Pinacoteca Stuard)
- *La Moschea Moristan al Cairo*

Roberto Guastalla

Roberto Guastalla (Parma, 15 agosto 1855 – Viarolo, 3 settembre 1912) è stato un pittore italiano.

Nel 1886 iniziò la sua carriera di pittore. Influenzato dalle opere di Alberto Pasini, si accostò a un tema che divenne dominante nella sua produzione artistica, l'Orientalismo.

Dal 1886 al 1906 fece molti viaggi nel vicino Oriente, nei paesi dell'Impero Ottomano, in Egitto e in Marocco. Nel 1906 visitò i paesi Balcanici: Croazia, Montenegro, Serbia, Bosnia, Romania ed Ungheria. Nel 1908 visitò la Sicilia, la Tunisia e la Namibia.

Oltre ad eseguire moltissime tele, disegni e bozzetti, usò uno strumento nuovo per quei tempi, la fotografia.

Principali opere in stile orientalista:

- *Santone davanti alla porta di una Moschea* (1901)
- *Sul Nilo presso Il Cairo* (1891)
- *Porta araba del Kan Hassat Pascià*
- *Cammellieri Fellah* (1891)
- *Botteghe moresche a Tangeri* (1900)
- *Mercato presso Cairo* (1900)

Nella pag seguente: immagine tratta dal mio gruppo
"Disegni" dei collage digitali

Capitolo 4: Le Mille e una Notte:
fonti, origini, ambientazioni



4.1 Le fonti

Le *Mille e una Notte* (in arabo: *Alf layla wa-layla*; in persiano: *Hezār-o yek šab*) è il titolo di una famosa raccolta di novelle orientali, datate intorno al X secolo, di varia ambientazione storico-geografica, e composte da vari autori.

Molti pensano che i racconti siano leggende. Ciò viene detto per la prima volta nella compilazione de *Le Mille e una Notte* di Galland, nei volumi IX e X dell'edizione del 1710. Antoine Galland (Rollot, 4 aprile 1646 – Parigi, 17 febbraio 1715) è stato un orientalista e traduttore francese. Ha tradotto *Le Mille e una Notte* (con aggiunte e adattamenti personali) in lingua francese agli inizi del Settecento, per regalarle alla marchesa d'O, dama di palazzo della duchessa di Borgogna, contribuendo così alla divulgazione delle novelle in Francia e nel mondo occidentale.

La traduzione fu pubblicata dal 1704 con gli ultimi due dei dodici volumi complessivi dell'opera che uscono postumi, così come avvenne per molti altri suoi manoscritti.

Dai diari di Galland si nota che la traduzione era stata fatta nell'inverno 1709-1710, dopo l'incontro nel marzo 1709 con Youhenna Diab ("Hanna"), un affabulatore e studioso maronita presentatogli da Paul Lucas, viaggiatore francese. Potrebbe perciò essere stato Hanna il cantastorie arabo, siriano di Aleppo, dal quale Galland disse di aver appreso le novelle.

Nel 1901 il poeta inglese John Payne pubblicò a Londra *Aladdin and the Enchanted Lamp and Other Stories*, e parlò in questo libro sia dell'incontro fra Galland e Hanna, sia della scoperta, nella Bibliothèque Nationale di Parigi, di due manoscritti di provenienza araba. Uno era una versione siriana della fine del XVIII secolo, l'altro la copia di un manoscritto composto a Baghdad nel 1703, prima della pubblicazione del Galland, che apparteneva all'orientalista Armand Pierre Caussin de Perceval.

Nel 1992, inoltre, Walt Disney produsse un film ispirato ad Aladino, intitolato *Aladdin*. Le favole più famose e popolari della raccolta *Le Mille e una Notte* sono: *Aladino e la lampada meravigliosa* e *Alì Babà e i quaranta ladroni*.

4.2 La storia

La storia de *Le Mille e una Notte* è centrata sul Re persiano Shāhriyār, che, essendo stato tradito da una delle sue mogli, uccide tutte le sue spose dopo la prima notte di nozze. Un giorno, non essendo presenti più fanciulle in età da marito, ordina al Visir di dargli in sposa una delle sue due figlie. La maggiore, Sherāzād, si offre volontaria, salvando la sorella Dinarzad. La bella e intelligente ragazza, per far cessare l'eccidio del Re e non essere uccisa, escogita un piano con l'aiuto della sorella: ogni sera racconta al Re una storia, rimandando il finale al giorno dopo. Va avanti così per mille e una notte finché il Re, innamoratosi di lei, le rende salva la vita.

Le storie de *Le Mille e una Notte* sono narrate da Sherazad al Re Shāhriyār secondo la tecnica della narrazione nella narrazione, con storie raccontate dai personaggi delle storie di Sherazad, e così via. *Le Mille e una Notte* è ancora oggi uno dei casi più famosi che usa questa tecnica narrativa, che è paragonata a quella del teatro nel teatro, che passa da Shakespeare fino a Pirandello e Boccaccio, il quale è stato il primo a portare questo tipo di narrazione in Europa, dove la narrazione interna serve in molti casi a chiarire le posizioni dei protagonisti.

4.3 Ambientazione e personaggi

L'ambientazione delle novelle è molto varia: il racconto-contenitore e altre novelle hanno un'origine indo-iranica e appartengono al nucleo più antico. In altre novelle intervengono personaggi come jinn e spiriti, che fanno pensare ad un'antica derivazione persiana.

È presente un gruppo di racconti di Baghdad, di tradizione arabo-musulmana, nei quali ha un ruolo fondamentale il califfo Hārūn al-Rashīd e un ciclo di novelle ambientate in Egitto (specialmente al Cairo), più avventurose e più recenti, nelle quali si riconoscono influssi giudaici.

Alcune novelle sono parzialmente ambientate in Cina e altre negli Urali. In tempi successivi vennero aggiunti racconti estranei come *Le avventure di Sinbad il marinaio* o *La storia dei sette vizir*.

Il personaggio di Sindbad il marinaio, per esempio, è un ricco mercante che racconta i sette viaggi che ha compiuto al povero Sindbad il facchino assillato dal bisogno quotidiano, dimostrandogli come ogni volta abbia saputo, con la tenacia e l'aiuto della buona sorte, risollevarsi da pericoli e situazioni sfortunate. Alla fine di ogni avventura il mercante regala al povero cento denari. Il mercante supera le più incresciose situazioni e ogni volta l'ingegno, la tenacia, la fede in Dio, e una buona dose di fortuna gli consentono non solo di sopravvivere, ma di ritornare in patria più ricco di prima.

Come la novella di Sindbad il marinaio, ogni novella ha una sua morale. La morale che lega tutte le novelle può essere riassunta in queste parole: "Quando le cose si arruffano e formano un nodo, allora viene una decisione del cielo che le sbrogia. Abbi pazienza, quello che era oscuro diviene chiaro, e chi ha stretto il nodo, forse lo scioglierà".

4.4 Origini e traduzioni

Si pensa che la prima stesura delle novelle risalga al X secolo, ma inizialmente le novelle erano tramandate oralmente. È di questo periodo un'opera dal titolo persiano *Hazār Afsane* (Mille Favole), che potrebbe essere il nucleo più antico de *Le Mille e una Notte*.

Secondo uno storico, all'inizio del XII secolo in Egitto l'opera *Alf layla wa-layla* (titolo arabo che significa "Mille e una notte") era molto popolare e conosciuta. Il manoscritto dal quale vennero fatte le traduzioni che la diffusero in Europa era già esistente nel 1500.

In alcune novelle si trovano riferimenti alle potenze navali di Genova, Venezia e Zara, e citazioni di armi o istituzioni egiziane: tutte tracce che possono suggerire diverse datazioni.

In Inghilterra l'orientalista Edward Lane creò una versione più estesa rispetto a quella di Galland ma censurata, per adattarsi alla rigida morale vittoriana. Il poeta John Payne creò una propria versione in cui lasciò da parte la morale per aderire meglio all'originale, reintegrando tanti passi ingiustamente tagliati. Anche Richard Francis Burton, amico di Payne, si mise all'opera per una traduzione. La sua versione è arcaica nella lingua e presenta alcune differenze rispetto a quelle dei due predecessori e di Galland. L'eroticismo del testo fu accentuato soprattutto dalle minuziose note e appendici, che non solo forniscono delucidazioni sul tema sessuale, ma parlano di molti aspetti dei costumi dei paesi musulmani dando un interessante supporto al lettore. La sua versione è la più estesa di quelle pubblicate; si compone di 16 volumi (10 di *Mille e una notte* più 6 di *Notti supplementari*, in cui sono incluse le storie "orfane" di Aladino e Ali Babà).

In Italia una traduzione molto accurata è stata fatta dal grande arabista Francesco Gabrieli che lavorò insieme a Umberto Rizzitano, Costantino Pansera e Virginia Vacca. Il lavoro fu eseguito per la casa editrice torinese Einaudi.

Esiste ancora, in quattro volumi editi da Alberto Marotta a Napoli nel 1956, una traduzione de *Le Mille e una Notte* di Giovanni Haussmann (volumi I e II) e di Mario Visetti (volumi III e IV), dalla traduzione russa condotta dagli arabisti M. A. Sallier e I. Kratchkovsky sull'edizione di Calcutta del 1839-41, e pubblicata dal 1932 al 1939 nelle edizioni dell'Accademia sovietica delle Scienze di Leningrado. Inoltre, riportando la nota bibliografica della traduzione edita da Marotta, le traduzioni italiane precedenti sono numerosissime ma tutte più o meno incomplete o ricondotte sulla traduzione settecentesca di Antoine Galland.

Una traduzione ricca di annotazioni è quella in lingua francese di René Rizqallah Khawam, a partire da manoscritti originali del XIII secolo, pubblicata nel 1986.

Da ricordare le anonime apparse nelle seguenti edizioni: Ferraris, 1852; Perelli, 1862; De Angelis, 1864; Lubrano, 1864 (terza edizione); Pagnoni, 1872; Carrara, 1881; Chiurazzi, 1884; Tommasi e Checchi, 1888; Bietti, 1893; Salani, 1893 (a cura di Armand Dominicis); Soc. Ed. Milanese, 1908 (traduzione integrale dal Galland); Nerbini, 1909; Istituto Editoriale Italiano, 1914; Nugoli, 1921-25; Sandron, 1922; Salani, 1924-28 (riveduta sul testo arabo da Francesco D'Arbela); Istituto di Arti Grafiche, 1924 (a cura di Arturo Jahn Rusconi); Bolla 1928; UTET, 1928 (a cura di Angelo Maria Pizzagalli); Genio, 1933 (riduzione di Lilli Ferrari Accama); Hoepli, 1944 (riduzione di Teresita e Flora Oddone); Einaudi, 1948.

Jorge Luis Borges, nella sua *Storia dell'eternità*, raccolta di saggi scritta nel 1936, analizza le traduzioni de *Le Mille e una Notte*, segnalando la già citata versione di Burton.

4.5 Fiabe che ho rappresentato

Dopo essermi documentata sulle fiabe de *Le Mille e una Notte* attraverso il web e alcuni libri, ho deciso di rappresentare queste fiabe nei miei lavori per il progetto finale *Orientalism Art*.

- Aladino e la lampada meravigliosa: personaggi: Aladino, genio
- Ali baba e i 40 ladroni: personaggi: ali baba, cammelli
- Lo sciah pappagallo: personaggi: sciah pappagallo
- Califfo cicogna: personaggi: califfo cicogna
- Dalila la volpe: personaggi: dalila e la figlia
- Sindbad il marinaio: personaggi: Sindbad
- Sidi numan e la moglie: personaggi: sidi numan e amina

Nell'audio della videoinstallazione ho inserito anche frasi tratte dalle fiabe:

- La principessa piangente
- Kalifa il pescatore di Bagdad
- Il tintore e il barbiere
- Il cavallo incantato

Accanto e a pag 42: disegni personali che rappresentano fiabe arabe
A pag 43: foto del festival di Fiabesque





Capitolo 5: Il Festival di Fiabesque



5.1 Il Festival di Fiabesque

Le fiabe sono narrazioni fantastiche che hanno origini molto antiche, che fanno parte della cultura e delle tradizioni dei popoli che le hanno tramandate oralmente di generazione in generazione in tempi in cui la scrittura non era molto praticata, rappresentando in modo simbolico riti, usanze, credenze e costumi popolari.

“C’era una volta...Fiabesque. Il sogno possibile. L’isola che non c’è. Circondata dalle inquietanti acque del Mare del Nulla. La meravigliosa terra dei giocolieri e dei saltimbanchi, delle streghe cattive e degli illusionisti, di mangiafuoco, di cappuccetto rosso e il lupo cattivo. Oasi della fantasia, foreste di matite e trampoli, strumenti e forbici, pennelli e torri. Fiabesque è il paese nel paese. La fiaba nella fiaba...”

Ogni anno, nel periodo natalizio a Peccioli, borgo medievale immerso nella campagna toscana tra l’Arno e Volterra, in provincia di Pisa, si svolge il Festival Fiabesque, un evento che vuole valorizzare e ricordare i valori così antichi e importanti della fiaba. Come per magia le piazze, i palazzi antichi, gli stretti vicoli di Peccioli, in questa occasione diventano angoli della città delle fiabe, in cui l’illusione diventa realtà e la realtà diventa magia, dove i sogni si avverano, e dove tutti tornano un po’ bambini.

Fiabesque è nato per scommessa, dedizione e curiosità, e si vuole dedicare all’allegria e alla fantasia di grandi e piccini. La Città della Fiaba è un lungo percorso, un’incontro tra arte, cultura e spettacolo, fatto di teatro, musica, danza, luci, laboratori e incontri. Nasce per offrire a bambini e ragazzi, ma anche adulti, momenti di intrattenimento, di incontro, di formazione. Perché la fiaba è una tradizione antica e comune a tutti i popoli, insegnamento per la crescita morale e narrazione, che viene valorizzata ogni anno nel borgo di Peccioli grazie a questo festival.

Nelle strade del centro storico, nella Piazza del Popolo e nel palco di Piazza Domenico da Peccioli si alternano le performance e gli spettacoli di compagnie e artisti, mentre bande musicali in costume sfilano nelle strade per omaggi musicali, suggestioni oniriche e sonore.

I chiassi di corso Matteotti e di via Roma si popolano di quadri viventi, cantastorie e piccole rappresentazioni. Mostre, esposizioni, mercati, letture, laboratori di scultura, recitazione e teatro si svolgono in cantine e fondi del centro, proprio in mezzo allo spettacolo.

Le strade del paese vengono visitate ogni anno da migliaia di bambini e famiglie che prendono d’assalto il borgo di Peccioli. Spettacoli, laboratori, mostre e presentazioni hanno spesso registrato il tutto esaurito, nonostante i numerosi “teatri” ricavati nelle strade, nelle piazze, nei locali e nei fondi, e le numerose repliche. Grande successo per gli spettacoli di teatro, per quelli di danza, per le luci, per le installazioni, per gli incontri de la Magia di un Libro, per le mostre, per il Cartoons Night e i suoi tanti ospiti, per i workshop.

Il ricco programma dell’evento prevede performance, spettacoli di teatro e giochi, per incuriosire e divertire i bambini e i genitori. Vecchie e nuove sfide in strada, recuperate dal vicino passato o appositamente progettate.

Le performance principali e i piccoli spettacoli replicati nelle giornate costituiscono un unico evento, un organismo che vive e respira. Dalle tre del pomeriggio alle sette di sera decine di momenti di fiaba e di luce, programmati e raccolti in un’unica attenta regia: quasi un programma di sala, che trasforma il borgo in un grande teatro all’aperto.

Tre scuole toscane di danza si esibiscono nella piazza principale del borgo in coreografie dedicate a fiabe e all’immaginario infantile, rese spettacolari dall’utilizzo di videoscenografie animate.

Fiabesque ogni anno ospita una rassegna di mostre incentrate su molte tematiche e contenuti, una molteplicità di stimoli e di suggestioni che animano ulteriormente l'atmosfera magica dell'evento; un luogo nato per avvicinare all'immaginario fiabesco tutti, grandi e bambini. Senza dimenticare le produzioni di spettacoli nati per l'evento: laboratori teatrali, coreografie, installazioni e prodotti editoriali, che vengono replicati anche in altri luoghi e contesti.

Disegni, illustrazioni, video e progetti di design raccontano vecchie e nuove storie attraverso una moltitudine di linguaggi per arricchire di sfumature l'immaginario fantastico. Installazioni, scenografie luminose e animazioni aprono nuovi spazi alla creatività. Proposte progettuali, che creano un percorso per la valorizzazione sociale del mondo dell'infanzia, offrono uno stimolo di riflessione, divertimento e immaginazione.

I laboratori di Fiabesque sono allestiti nei locali lungo i percorsi dello spettacolo. Gli spazi del centro storico accolgono grandi e bambini, fantasia e creatività aprono la strada al divertimento e all'apprendimento. Artisti e studenti giocano con piccoli e grandi in una moltitudine di esperienze e di attività per stimolare il loro immaginario, aprendo la strada a nuovi orizzonti, nuove storie e nuove emozioni.

Vero protagonista del programma del workshop è il pensiero creativo, nelle sue svariate manifestazioni: non solo storie, ma anche esperienze pratiche mirate alla conoscenza diretta e plurisensoriale del mondo che ci circonda, tra cui esercizi creativi anche sulla pratica del riciclo e del riuso, per introdurre il bambino all'importanza della salvaguardia dell'ambiente, attraverso il gioco.

Il Mercatino

L'atmosfera creativa delle antiche botteghe artigiane anima le strade del paese con il mercatino. Passeggiando tra borghi e chiassi si incontrano artisti all'opera che espongono i propri manufatti, mostrando anche i processi di lavorazione, frutto di antichi saperi. Un "mercato-laboratorio-spettacolo" dove il pubblico passante assiste alle lavorazioni artigianali tradizionali. Le bancarelle sono situate nelle vie principali del paese insieme ad attori, saltimbanchi e contastorie.

Fiabesque Danza

Il gruppo Fiabesque Danza nasce nel 2008 con l'incontro tra i progetti di luce di Animation Lights Project e la scuola di danza AXE Ballet. È un'attività interdisciplinare che unisce l'attività didattica della coreutica con gli spazi espressivi del Fiabesque: piazze, loggiati, vicoli, luoghi urbani di grande suggestione. Scenografie luminose, fondografi e videoproiezioni, musica dal vivo e recitazione, un incontro tra coreografia e luogo, luce e forma, pubblico e artisti.

La Magia di un Libro

Fiabesque apre le porte della fantasia a "La Magia di un libro", momenti e luoghi in cui il pubblico, accompagnato da editori e autori, assiste a presentazioni di libri per bambini. Durante Fiabesque gli editori partecipanti raccontano il significato dell'editoria per l'infanzia, presentando i propri prodotti editoriali al giovane pubblico, immersi nella suggestione fiabesca e nella cornice dell'antico borgo.

Animation Lights Project

Animation Lights Project, gruppo interdisciplinare di progettazione, è attivo in vari ambiti: design, visual, coreografia, scenografia, suono, luce. Attivo dal 2007, il progetto ha sfruttato Fiabesque e i suoi molteplici aspetti: teatro, musica, letteratura, laboratori, festival, animazione. In uno spazio urbano suggestivo, l'incontro tra progettisti e tecnici di Fiabesque e di MBVision, studenti, docenti e direttori didattici di istituti universitari, scuole di animazione e di danza, ha innescato quell'energia di idee e stimoli che, in pochi anni, ha portato a moltissime collaborazioni, sfociate in eventi e progetti formativi. Oltre a professionisti ed esperti, sono attivi giovani studenti e allievi.

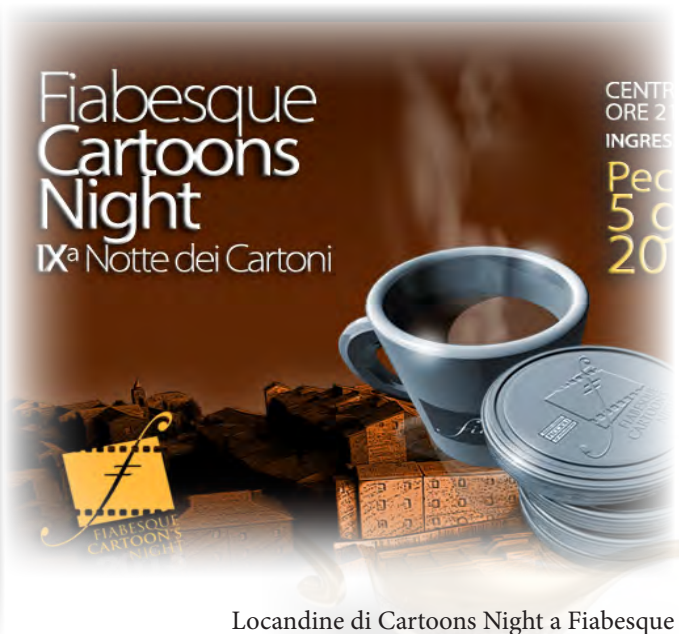
Grazie a questa voglia di nuovi orizzonti, Animation Lights Project ha oltrepassato Fiabesque, e ha toccato spazi urbani e teatri, aziende e fiere, città industriali e luoghi rurali, palazzi storici e architetture industriali in Italia e in Europa, con magici viaggi di luce, suono, movimento, in un'avventura per docenti, allievi, professionisti e curiosi.

Cartoons Night

Inoltre ogni anno è dedicato a Cartoons Night, la notte dei cartoni animati, che raccoglie autori, disegnatori e registi per una notte. Un piccolo momento di intimità tra autori e produttori, tra cartoonist ed esperti. E sono molti gli ospiti che il Cartoons Night ha raccolto sulle colline di Peccioli. Personalità di profilo internazionale e giovani talenti, accumulati dall'amore per un linguaggio affascinante e magico: il cinema d'animazione. Non solo i prestigiosi e impegnativi lungometraggi, con i loro impressionanti team, ma anche autoproduzioni, sperimentazioni, nuove ricerche e diversi linguaggi.

Nato all'interno di Fiabesque come momento di approfondimento, Cartoons Night è stato concepito come momento di incontro tra autori e appassionati di cinema d'animazione. Il tema della fiaba nel cartoon, che sfocia nel fantastico e nel surreale, collabora con le nuove tecnologie digitali, capaci di aggiungere nuove possibilità espressive nella fase creativa e realizzativa, e nuovi sistemi di diffusione e di fruizione delle opere.

La "notte con gli autori" è un piccolo grande festival, un incontro informale dove il soggetto non è il cartone animato, ma il mondo che gli gira attorno, fatto di aneddoti, racconti, segreti svelati, dettagli tecnici e curiosità. Il tutto a notte fonda, riscaldati dalla presenza di personaggi straordinari e da tazze di cioccolata fumante.



Locandine di Cartoons Night a Fiabesque

Fiabesque ha sempre saputo raccogliere i bambini attorno alla suggestione della fiaba, nel borgo di una Peccioli invernale, illuminato dalla poesia delle luci e dei colori, dai suoni, dallo spettacolo. Un momento di calore e poesia che attraversa i mesi più freddi. Un evento che, dalle colline toscane, costruisce mille diversi volti dell'immaginario fiabesco.

L'evento fantastico e suggestivo nasce dal bisogno di tornare alle origini e di andare oltre. Quel "c'era una volta...", antico ma sempre nuovo, che tante volte da bambini, come una ninna nanna, ci ha trasportati nel mondo dei sogni, ha lasciato un'impronta dentro di noi. Diventa la matrice da cui, durante il nostro percorso di crescita e al momento della maturità, hanno origine le impressioni della dimensione fantastica. E' il mondo onirico dell'immaginazione. Ma è anche andare oltre con il linguaggio dell'immaginazione, che abbraccia tutte le favole delle culture e dei paesi più diversi e lontani.

Dal teatro alla pittura, dalla scenografia alla musica, dal design alla letteratura, fino alle espressioni più moderne, come il cinema d'animazione e la video arte, in un contenitore calato nel periodo delle feste natalizie, nel tentativo di strappare il grande pubblico dal consumismo e dai centri commerciali. E per offrire momenti di intrattenimento e cultura a grandi e piccini.

E' un andare oltre la dimensione del tempo e dello spazio, per abbracciare, attraverso suoni e atmosfere, luci e ombre misteriose e magiche, un nuovo, altro livello di percezione. Quello, forse ormai dimenticato, di quando eravamo bambini. Infine, è anche andare oltre le nostre paure e le nostre ansie, riproponendo sulla scena fantasmi che sembravano dimenticati per sempre, ma che si riaffacciano a rievocare il nostro presente.

Fiabesque è evasione, ma è anche evento che lancia un importante messaggio sociale: la fiaba come strumento di comunicazione interculturale, che si esprime con l'unico linguaggio comune a tutti gli uomini.

Un programma denso che agli spettacoli unisce convegni, workshop, salotti, incontri. Momenti incentrati, ovviamente, sul tema della fiaba e sulle relative implicazioni culturali e sociali. Fiabesque ha avuto l'onore di ospitare personaggi di fama internazionale come Carlo Rambaldi e artisti sconosciuti, arrivati da vicino e da lontano per confrontarsi con le argomentazioni e i riferimenti del mondo dei racconti, portando il loro contributo in una sorta di laboratorio in cui venivano plasmati gli sviluppi futuri del progetto.

Ogni nuovo anno Fiabesque offre la possibilità di rendere partecipi grandi e piccini delle novità, che prendono vita e forma proprio partendo dall'esperienza passata, sviluppandosi all'interno di tematiche che l'anno passato erano in embrione e inserendo, allo stesso tempo, nuovi spunti e nuove energie.

Attraverso le fiabe possiamo scoprire le caratteristiche proprie di un gruppo, di un paese, di un modo di vivere, e le differenze con le nostre e con quelle di altri contesti. Possiamo entrare, grazie alla suggestione e alla magia della parola narrata, nella vita quotidiana di un villaggio, di una terra, di un popolo, anche se solo per un momento. E così come le differenze, le fiabe propongono anche innumerevoli analogie e somiglianze tra genti e luoghi tra loro distanti, nel tempo e nello spazio.

Le immagini di Fiabesque, materializzazione grafica di vere e proprie visioni da sogno, sono proprio la sintesi tra differenza e analogia, che concettualmente può esprimersi con un termine dai mille significati: l'integrazione. Integrazione tra diverse culture, come sintesi tra le loro analogie e le relative differenze.

Le fiabe e i racconti viaggiano attraverso i confini del mondo e si colorano qua e là di immagini, sfumature e riferimenti acquisiti nel corso del proprio cammino. Ma a Fiabesque viviamo anche l'integrazione tra diverse architetture, con Peccioli ovviamente a far da supporto fisso alle innumerevoli e originali combinazioni.

Giusto per fare qualche esempio: l'Alhambra che spunta dal vicolo di Carraia, il Taj Mahal proiettato sopra il loggiato in Piazza del Popolo con lo specchio d'acqua che si apre nel selciato sottostante, il Mare del Nulla, dove spunta l'Isola Peccioli che non c'è, l'Oriente vicino, con una Peccioli sotto una tormenta di neve e "truccata" da città russa, l'Oriente lontano, sempre con una Peccioli che si staglia su uno sfondo di montagne Himalayane.

Suggerzioni e visioni, ma non solo. Nel corso degli anni sono stati ospiti di Fiabesque personaggi di primo piano della cultura e del mondo dello spettacolo, provenienti da tutto il mondo, dalle specificità più disparate, ma accomunati dal concetto di universalità della fiaba.

Nel regno universale della Fiaba viviamo le emozioni dei nostri sogni in uno spazio quotidiano che come per magia diventa diverso per tre giornate, un contesto urbano che si trasforma in un luogo dove prodigio e normalità si intrecciano, dove la magia della fiaba diventa il segreto motore e l'invisibile essenza delle cose. Ad accogliere i visitatori ci sono le guide, ovvero attori che impersonano il Pifferaio Magico, il Gatto con gli Stivali e la Fata, che conducono e indirizzano il pubblico verso gli spettacoli.

Ad attendere gli spettatori ci sono quattro postazioni teatrali, in prossimità dei quattro punti cardinali del Borgo, dai nomi tratti dalla Rosa dei Venti: il Teatro di Tramontana, l'Arco di Ponente, il Teatro d'Oriente e la Loggia di Scirocco. Tre piccoli spettacoli in contemporanea in due repliche, e uno centrale, di dimensioni più grandi, sono l'intercalare ritmico delle rappresentazioni nelle quattro giornate principali di Fiabesque. Uno dei quattro punti teatro, il Teatro d'Oriente, è dedicato esclusivamente al Teatro dei Burattini e alle Ombre Cinesi.

Inoltre, elemento scenografico umano dell'arredo urbano sono i Tableaux Vivants, ovvero scene tratte da fiabe di tutto il mondo, rappresentate da un figurante e un piccolo allestimento scenografico in una decina di location sparse per il Borgo. Artisti di strada, giocolieri, mangiafuoco, saltimbanchi, trampolieri, illusionisti, si esibiscono tra un ciclo di rappresentazioni e l'altro.

Ad aprire e chiudere le giornate di spettacoli c'è un concerto di musica classica eseguito da un'orchestra all'interno della Chiesa di San Verano, in Piazza del Popolo.

In contemporanea agli spettacoli, ogni giornata di Fiabesque comprende convegni, workshop, salotti e incontri didattici, eventi tutti incentrati sul tema della Fiaba e sulle relative implicazioni culturali e sociali.

Ospiti di fama nazionale e internazionale, tra cui il Maestro Carlo Rambaldi, vincitore di tre premi Oscar per gli effetti speciali cinematografici, tra cui ricordiamo E.T. King Kong e Alien, intervengono a confrontarsi con le realtà locali e a portare il loro contributo in una sorta di "laboratorio a puntate", da cui trarre spunto per gli sviluppi futuri del progetto.

Un mondo immaginario, che risiede nella memoria ancestrale dell'essere umano, e che è frutto del bisogno innato di proiettare sogni, desideri e fantasie in una dimensione parallela, che non si stacchi mai troppo dalla realtà quotidiana e dai suoi meccanismi, proprio per non perdere mai troppo di vista il legame con la sfera del possibile. I sogni sono la casa dei desideri e delle speranze, delle angosce e delle paure. I sogni sono la naturale e insopprimibile espressione dell'inconscio umano, sfera della nostra psiche che sappiamo avere un'influenza determinante nella nostra esistenza, sia individuale che collettiva.

La Fiaba è il contenitore ideale e metafora degli archetipi primari dell'inconscio collettivo; le fiabe si diversificano nel corso dei millenni in una miriade di personaggi e di storie, aventi come denominatore comune la vita, nel suo nascere, nel suo crescere e divenire e nel suo trasformarsi in altra vita, in un ciclo senza fine.

Grazie a Fiabesque viene rappresentato un progetto di fiaba in un borgo medioevale, Peccioli, in una delle regioni più belle e fiabesche dell'Italia e del mondo, la Toscana, che al di là di Pinocchio, suo cittadino illustre, è da millenni, ancor prima degli Etruschi, terra di spiriti, folletti, fate e miti arcani. Il progetto investe tutte le arti, dal teatro alla pittura, dalla scenografia alla musica, dal design alla letteratura, fino alle espressioni più moderne, cinema, multimedia, videoarte, in una grande kermesse della durata di sei giorni, che trasforma il Borgo medioevale di Peccioli in Fiabesque, la Città delle Fiabe.

Grazie all'energia e all'entusiasmo della nuova Amministrazione Comunale, che ha riposto piena fiducia in un sogno, grazie alla volontà della comunità, a partire dall'Associazione dei Commercianti e tutti i cittadini, nasce Fiabesque Anno Zero, la presente edizione. Fiabesque è un sogno lungo quattro anni, un progetto in evoluzione e in crescita, di cui la presente edizione non è che il "preludio".

La fiaba è il crocevia ideale, culturale e territoriale tra nord e sud, est e ovest del mondo intero. E' uno strumento di comunicazione interculturale, che si esprime con un linguaggio comune a tutti gli uomini, quello dell'immaginazione. La Fiaba è portatore ideale di un messaggio semplice ma vasto e complesso allo stesso tempo.

La pace tra gli uomini, sintesi del messaggio di Fiabesque, non può prescindere dalla pacificazione dell'uomo con se stesso. Raccontando tutti insieme la fiaba dell'uomo all'interno di questo festival, possiamo immaginare e sperare che un giorno si avveri un "e vissero a lungo felici e contenti" per tutti.

Allestimento

Ogni anno installazioni luminose e videoproiezioni architettoniche si animano nei loggiati e nei palazzi del centro, che prendono vita con il calare del sole. La dotazione scenografica, arricchita da quinte e fondali, dà vita a piccoli teatri e luoghi di spettacolo, negli spazi del borgo, nelle piazze e nelle vie principali, all'interno di abitazioni e palazzi, luoghi riparati dal freddo e dalla pioggia. Ogni piccolo spazio diventa teatro, installazione, auditorium. La segnaletica progettata indica i luoghi in cui si svolgono i workshop e gli spettacoli, per aiutare il visitatore. Fiabesque ospita una rassegna di mostre incentrate su un ampio spettro di tematiche e di contenuti, una molteplicità di stimoli e di suggestioni volte ad animare ulteriormente l'atmosfera magica dell'evento; un luogo nato per avvicinare all'immaginario fiabesco tutti, grandi e bambini. Disegni, illustrazioni, video e progetti di design raccontano vecchie e nuove storie. Installazioni, scenografie luminose e animazioni aprono nuovi spazi alla creatività. Una selezione di proposte progettuali volte a creare la base di un percorso mirato alla valorizzazione sociale del mondo dell'infanzia, offrendo uno stimolo di riflessione, oltre che di divertimento e immaginazione.

Comunicazione

La comunicazione di Fiabesque si avvale di materiali progettati con attenzione e cura per attrarre e incuriosire gli spettatori, adulti e bambini. Le linee guida della comunicazione dell'evento si sono evolute nel tempo, rappresentando quella continuità visiva che un progetto ambizioso quale Fiabesque richiede. Il piano di comunicazione di Fiabesque passa attraverso un ricco assortimento di prodotti, ognuno dedicato per immagini e parole al racconto dell'evento.

Ciascuna edizione è caratterizzata da una collezione di cartoline, ormai divenute fenomeno di collezionismo che, basandosi su scorci inusuali del borgo storico di Peccioli, lo trasportano in ambientazioni magiche e oniriche. Il manifesto specifico per ogni edizione è sempre contraddistinto da elementi visivi comuni, come la grande luna piena che sovrasta il paese di Peccioli. La locandina-programma riporta l'orario e la descrizione di ogni spettacolo, mentre inviti speciali, cartelloni e banner segnaletici vengono dedicati agli eventi. Inoltre per Fiabesque sono stati appositamente disegnati e realizzati alcuni gadget: spille, gioielli, tarocchi e giochi da tavolo.

Organizzazione

MBVision è l'azienda che cura la produzione e la comunicazione dell'evento ogni anno: Max Pinucci, direzione artistica e produzione; Beatrice Dicci, allestimenti e amministrazione; Sara Profeti, coordinamento della comunicazione; Valentina Pala e Melania Seghi, grafica, web e laboratori; Elena Degl'Innocenti, coordinamento del Fiabesque Danza e delle videoinstallazioni;

Fiabesque è prodotta da Comune di Peccioli, Fondazione Peccioli per l'Arte, Belvedere Spa e MBVision.

Per avere maggiori informazioni sul festival Fiabesque consiglio di visitare il sito:
<http://www.fiabesque.org/>

La mia esperienza a Fiabesque 2012-2013

Grazie alla possibilità che mi è stata offerta di presentare la mia videoinstallazione nei giorni di Fiabesque, anch'io sono riuscita a visitare il borgo di Peccioli durante il festival.

Nei momenti in cui potevo allontanarmi per un po' di tempo dal punto panoramico Castellaccia, andavo in giro per le strade con la fotocamera al collo. Ho potuto fare foto e video (materiale che poi mi è servito per realizzare il progetto Orientalism Art per la Tesi) mentre osservavo le sinfonie di luci e le moltitudini di videoscenografie animate, le proiezioni che animavano i muri dei palazzi e le vie, i mercatini, i grandi spettacoli di danza nelle piazze principali, le musiche delle bande e dei musicanti, le performance degli artisti di strada, i laboratori che prendevano vita nei loggiati e in piccoli angoli del borgo.

Sono rimasta affascinata anche dalle altre videoinstallazioni presentate da artisti esterni al festival sparse per i vicoli, dal pubblico numeroso, così ricco di bambini incuriositi e divertiti, e dalle guide dei laboratori, vestiti e truccati da personaggi buffi e fiabeschi.

Ho raccolto molto materiale, tra cui fotografie e video, che poi ho ritoccato e utilizzato per realizzare fotogallery e composizioni con montaggio video da inserire nel progetto Orientalism Art, in cui dedico vari link al festival Fiabesque. Sono rimasta soddisfatta della mia videoinstallazione, che veniva visitata continuamente durante giorno e sera, i cui colori e suoni attiravano dalla strada grandi e piccini.

Vista la mia partecipazione attiva a Fiabesque, è stato creato un link con il mio nome alla pagina web di Animation Lights Project: <http://animationlights.wordpress.com/tag/elisa-perelli/>



Qui accanto: pagina web di Animation Lights Project

Nelle pag seguenti: foto personali che ho realizzato durante
Fiabesque 2012-2013

A pag 53: immagine della mia videoinstallazione a Fiabesque





Capitolo 6: Il mio progetto a Fiabesque



6.1 Preparativi

Per il progetto della mia Tesi ho realizzato varie opere, tra cui una videoinstallazione da presentare durante il festival Fiabesque, del quale ho parlato in maniera approfondita nel capitolo precedente.

Il progetto è un lavoro artistico del tutto personale, composto da un video, un audio e una scenografia composta da oggetti reali. Con questa installazione ho voluto ricreare le magiche atmosfere delle fiabe arabe de Le mille e una Notte, riviste in una chiave personale e originale.

Prima di poter iniziare a comporre il materiale per il video sono stati necessari vari preparativi. Infatti nel mese di ottobre ho iniziato a fare dei sopralluoghi nel paese di Peccioli, per analizzare i possibili luoghi dove sistemare l'installazione. Grazie all'aiuto di una organizzatrice di Fiabesque mi sono stati presentati i luoghi disponibili. Tra questi vari vicoli e varie corti. Durante queste visite ho fatto molte foto e ho preso varie misure utili (altezza e larghezza degli archi, distanze dal muro agli archi, ecc).

Dopo essere stata a lungo indecisa su due luoghi, (due corti, una più piccola al chiuso, e una più grande più esposta all'aperto), ho optato per quella al chiuso, per evitare inconvenienti in caso di pioggia o vento. Inoltre la corte all'aperto era in una situazione di degrado molto più avanzato rispetto all'altra, e, prima di fare le prove, avrei dovuto pulire i bene muri e il pavimento, mettere ulteriori teli e altri accorgimenti che mi avrebbero complicato e allungato ulteriormente il lavoro di preparazione.

Ho così fatto varie foto al luogo scelto, anche all'interno, e ho preso varie misure per basarmi sulle dimensioni dei disegni e del video, e per la posizione di proiettore e pc. Dopo aver realizzato un po' di materiale da poter presentare (non ancora quello definitivo), mi sono recata nuovamente nel luogo e ho fatto varie prove collegando il pc al proiettore, che mi è stato prestato dall'Università, provando in vari modi le distanze necessarie tra i due dispositivi, la distanza necessaria tra proiettore e arco sul quale proiettare, la messa a fuoco e lo zoom del proiettore, le dimensioni delle immagini da far combaciare con quelle dell'arco. Una volta fatto il punto della situazione e ottenute ulteriori informazioni utili sulle distanze, ho realizzato varie opere, tra cui disegni e video, finché non ho ottenuto il lavoro definitivo.

Dopo aver realizzato molti lavori di diverso tipo ho deciso, anche grazie ai consigli della mia relatrice che mi ha seguito nella direzione artistica del lavoro, di realizzare delle immagini grandi da far scorrere all'interno dell'arco in un unico video, di modo che le immagini non fossero statiche, ma fossero in continuo mutamento di figure, colori ed effetti, e delimitate da una cornice che avesse la forma di una finestra araba, le cui dimensioni combaciassero con quelle dell'arco. Spiegherò più nel dettaglio la realizzazione del video nelle pagine seguenti.



Arco di proiezione,
successivamente
coperto con il telo
bianco

Ingresso del punto
panoramico
Castellaccia

Punto di
collocazione del
proiettore

Distanza dal
proiettore all'arco



Misurazione di
altezza e larghezza
dell'arco per
adattare la
proiezione



Nella pag precedente: interno ed esterno del punto
panoramico Castellaccia di Peccioli;

In questa pag: fase dei preparativi, misurazioni di altezza e
larghezza dell'arco, e misurazione della distanza
tra proiettore e arco

6.2 Descrizione

La stanza che mi è stata concessa per l'allestimento, e che ho scelto tra altri luoghi proposti, è chiamata "punto panoramico Castellaccia", e si trova a Peccioli in via Marconi. Il luogo doveva rappresentare per l'occasione la camera di Sherazade, la sultana protagonista de *Le Mille e una Notte*, e il video e l'audio dovevano rievocare le atmosfere dei sogni che lei faceva, i personaggi che incontrava, i profumi che sentiva, i colori che vedeva nei suoi sogni, attraverso una grande finestra. Nel sogno era il sultano, suo sposo, che le raccontava le fiabe, come una volta aveva fatto lei.

Il luogo si presenta come una grande stanza che ha al suo ingresso un arco con un cancello. All'interno ci sono 4 archi chiusi ai due lati della stanza. Al centro ci sono due o tre scalini che portano ad un arco aperto centrale, dal quale si intravede una vecchia fontana. Al di là dell'arco c'è una lunga scalinata che porta al punto panoramico in alto, dal quale si può osservare un bellissimo panorama. Il muro interno della stanza è di color rosa antico e per ogni arco è appesa al muro una lampada. Il soffitto è a mattoni, anch'esso ad archi, mentre il pavimento è in pietra. Per presentare la mia installazione il grande arco centrale aperto doveva fungere da finestra, quindi è stato coperto con un telo bianco per la proiezione del video, e le 4 lampade sono state colorate con 4 colori diversi.

Il video che ho realizzato per la proiezione si muove all'interno di una finestra araba virtuale e rappresenta i sogni che fa Sherazade. Nel video si vedono i personaggi delle fiabe più famose de *Le Mille e una Notte*, tra cui Aladino e il genio della lampada, Ali Babà e i quaranta ladroni, Sindbad il marinaio, il califfo cicogna, che animano il paesaggio arabo composto dal deserto, le palme, i palazzi arabi, la moschea, i cammelli.

Sulla moschea, punto centrale del video, l'animazione si ferma per qualche istante e qui avviene il cambio di giornata, per un totale di 4 momenti: alba, giorno, tramonto, notte, che si ripetono a ciclo infinito (dalla notte riparte l'alba e così via). Oltre a queste animazioni di luci e colori, all'interno di ogni momento del video avviene qualche piccola animazione, come ad esempio il fuoco che brucia, gli uccelli che passano, i veli che si alzano, il tappeto che vola, mentre il video continua a scorrere lentamente.

Ho inoltre realizzato una locandina che ho posto all'entrata della stanza per spiegare al pubblico che cosa stava vedendo: *"Siamo nel Palazzo del Re persiano Shahriyar e dalla grande finestra vediamo i sogni di Sherazade, la sultana protagonista de "Le Mille e una Notte". La video proiezione apre, con una grande finestra, il luogo magico, immergendo lo spettatore in un viaggio ne "Le Mille e una Notte", mostrando i paesaggi, i personaggi, gli oggetti reali e fantastici che hanno ispirato Sherazade....La rappresentazione multimediale è in continuo mutamento e coinvolge l'utente, rendendolo protagonista di questa realtà parallela ma parte integrante dell'opera stessa. Lo spettatore non è posto di fronte all'opera in maniera distaccata, ma è proiettato in essa, come se si trovasse in una realtà fantastica...."*

Per creare la locandina ho composto due pagine mediante il software ADOBE INDESIGN CS5, inserendo il testo e le immagini di sottofondo. Poi le ho affiancate come le pagine di un libro. Per ricreare un effetto orientale ho stampato le pagine su due fogli precedentemente invecchiati con il caffè e una volta essiccati, li bruciati intorno agli angoli.



6.3 Target di riferimento

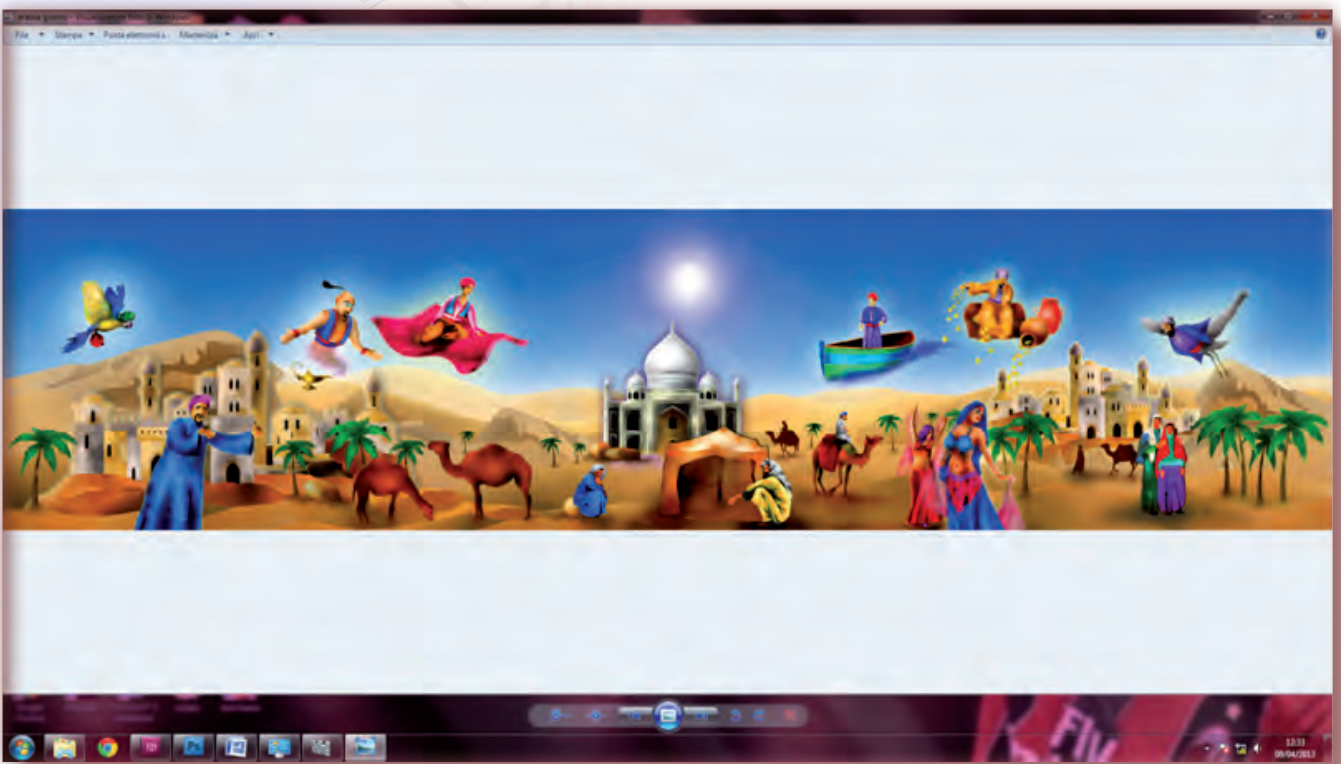
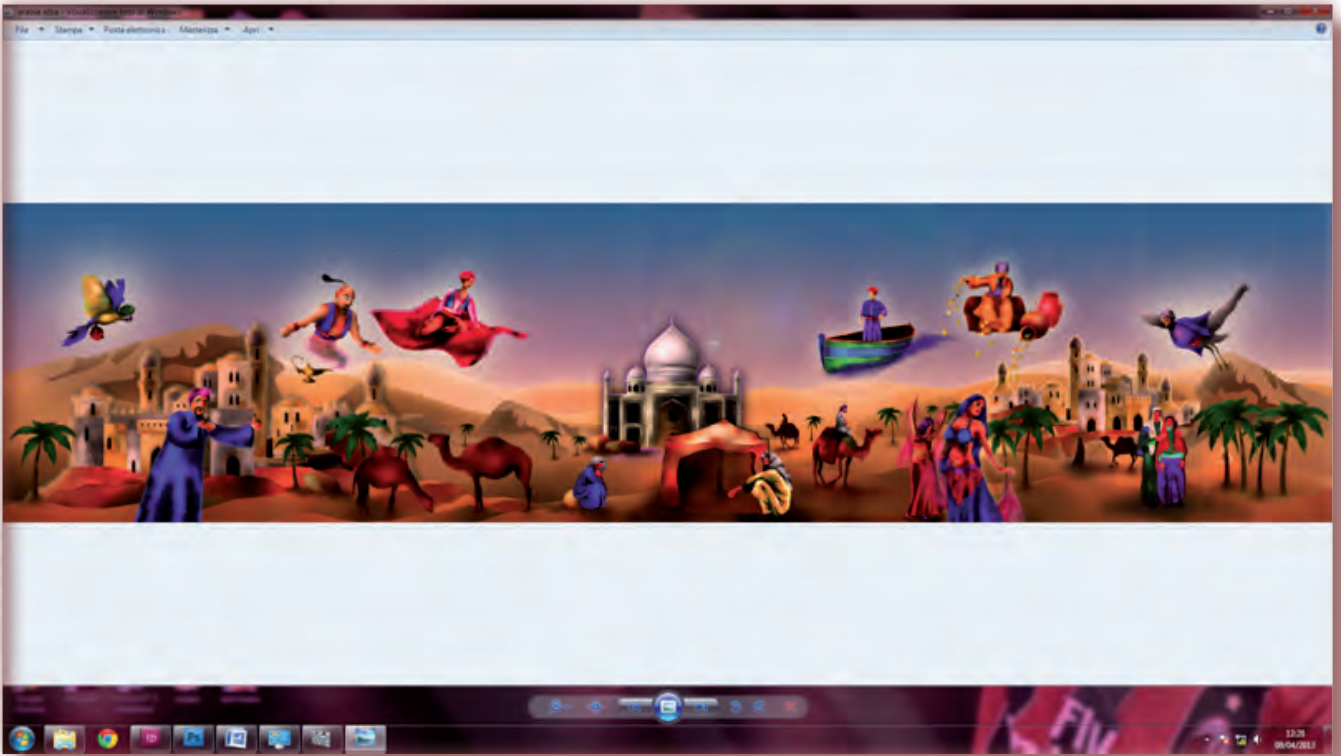
La videoinstallazione è rivolta ad un target generale. Infatti è stata pensata per divertire e stimolare la fantasia dei bambini, ma anche per intrattenere e incuriosire i grandi. Posta in un contesto incentrato sul tema della fiaba, ha funzionato sia come luogo magico e surreale, dove potersi immergere nella fiaba araba, osservando il video, ma anche annusando i profumi degli incensi e del Kifi e sdraiandosi sui tappeti e sui cuscini, sia come luogo creativo, dove poter osservare il tutto con occhio critico. La videoinstallazione è piaciuta a grandi e piccini, che si sono spesso soffermati a guardare l'installazione, inoltre i comodi cuscini sparsi per terra, oltre a ricordare l'arredamento arabo, sono diventati comodi posti per permettere ai bambini di sedersi e guardare il video. Si sono seduti anche molti adulti, incuriositi, e il pubblico ha fatto molte foto e commenti positivi.

6.4 Scelte grafiche

La possibilità di avere un proiettore a disposizione, gentilmente concesso dall'Università, e la geometria della stanza, mi hanno permesso di focalizzare la scena sul grande arco centrale orientato in linea retta con l'ingresso. L'arco è aperto, per permettere al pubblico di salire le scale ed arrivare al punto panoramico, ma durante la presentazione dell'installazione è stato coperto con un telo bianco, sul quale ho proiettato il video. Il resto della stanza è stato arredato con tappeti, cuscini, candele, sciarpe colorate, incensi, oggetti ornamentali di vario genere, per ricreare gli ambienti di quei luoghi lontani. Su un tavolino posto centralmente e coperto da un telo blu scuro ho sistemato il proiettore, e su un altro tavolino, coperto anch'esso con un telo colorato, ho messo il pc. Davanti ho messo l'impianto audiodisposto un po' a destra e un po' a sinistra, di modo che l'audio fosse equilibrato. La stanza ha inoltre due archi per ogni lato, con il muro color rosa antico e una lampada per ogni arco. Le luci, per l'occasione, sono state colorate, una color arancio, una blu, una viola, una gialla, per creare anche un effetto di colori, molto bello da vedere di notte.

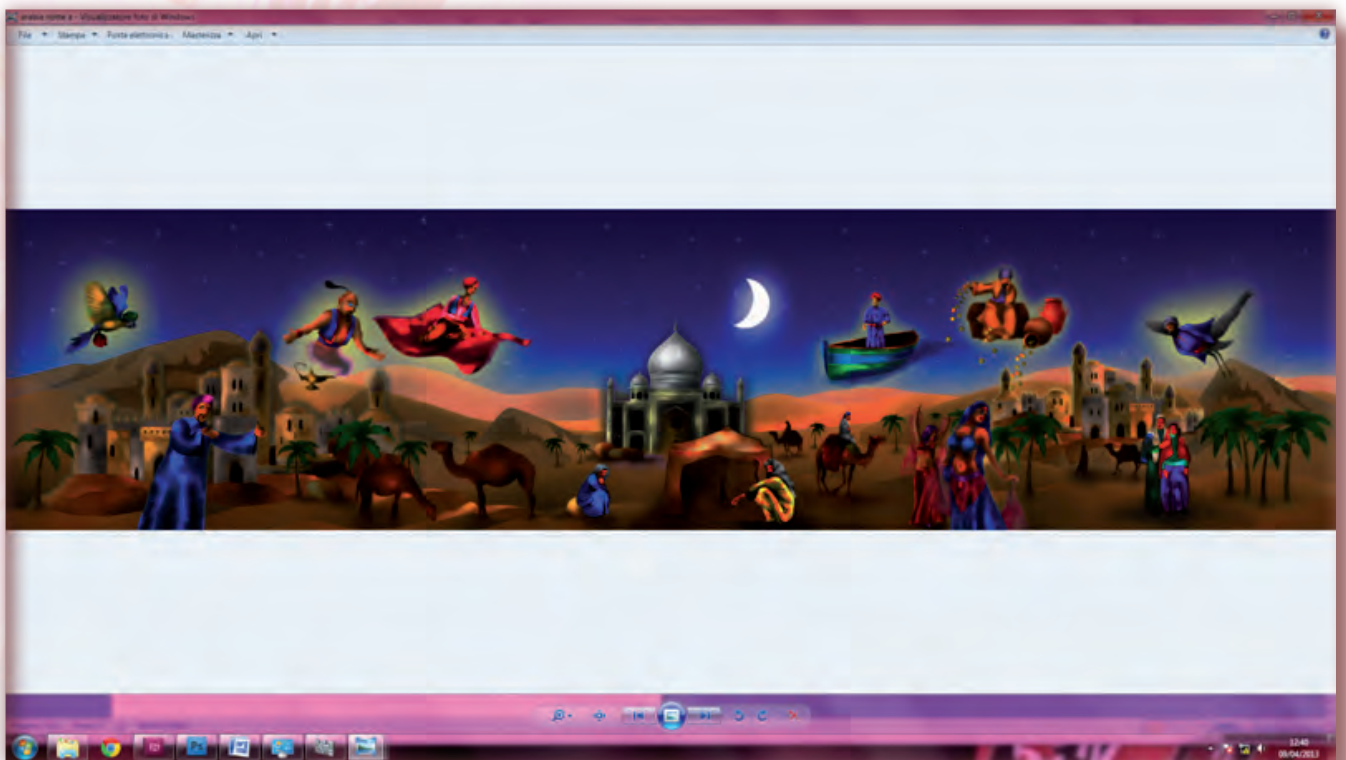
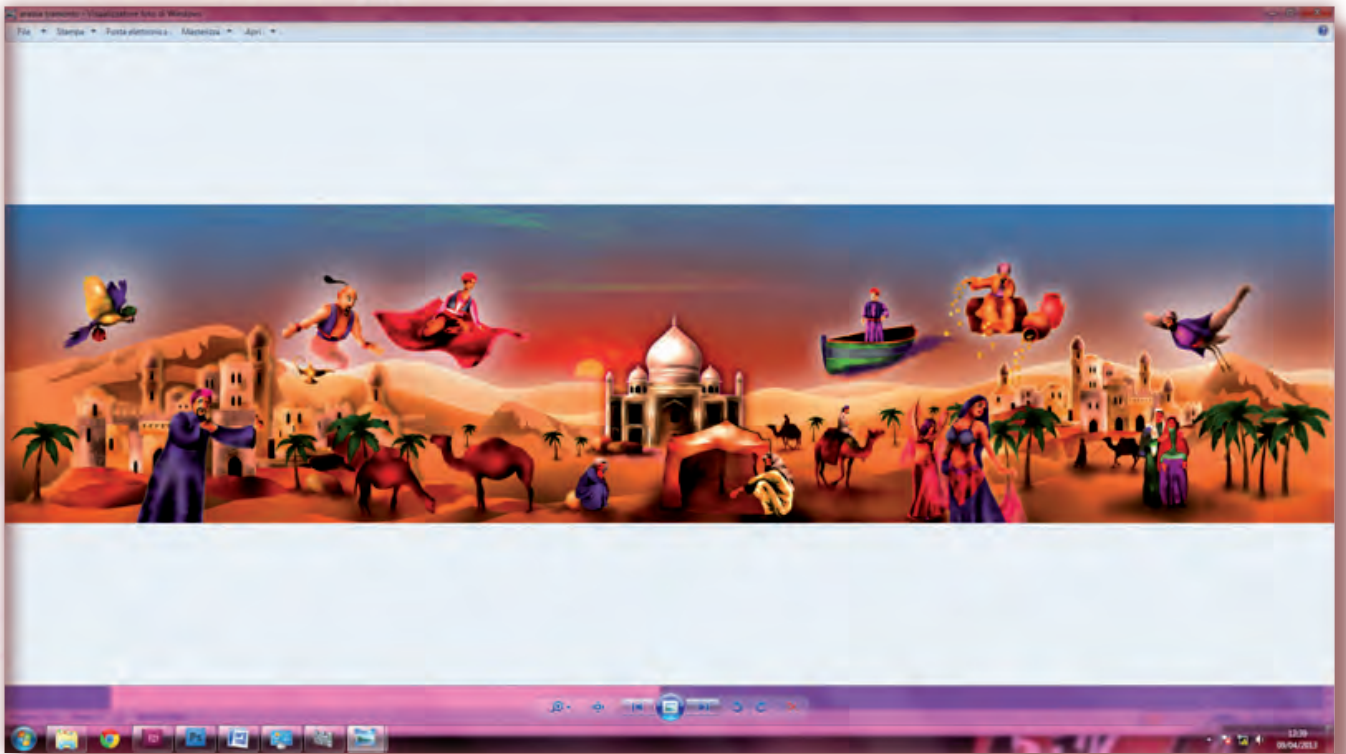
Il video, protagonista della stanza, rappresenta una grande finestra, all'interno della quale scorrono le immagini che rappresentano i sogni che fa Sherazade. Il tutto è accompagnato da un audio in cui la musica di sottofondo accompagna la voce narrante di Sherazade e del re persiano, e ogni tanto sentiamo qualche suono della natura, come il rumore del vento, il rumore del fuoco, il rumore del mare, i versi degli animali ecc. Il video è composto da una grande immagine che scorre all'interno della finestra e quando arriva alla fine torna indietro a ciclo continuo. Mano a mano che scorre, l'immagine si ferma al centro, dove è posta la moschea, e qui avviene il cambiamento della giornata per 4 momenti della giornata: alba, giorno, tramonto e notte. Durante i 4 momenti, diverse animazioni composte in FLASH animano la scena: il pappagallo che passa, il tappeto di Aladino che si ingrandisce, il fuoco che si accende, gli uccelli che passano, la cicogna che si ingrandisce, ecc. Il tutto è incentrato sul colore e sulla luce, che creano degli effetti davvero suggestivi, soprattutto se osservati al buio.

Per comporre il video ho composto 7 grandi immagini in FLASH (alba, giorno, tramonto, notte 1, notte 2, notte 3, notte 4, quest'ultima non inserita nel video) che ho poi elaborato in PHOTOSHOP, e ho poi montato il video con FLASH. Le animazioni interne al video principale sono state realizzate in seguito con FLASH. Le immagini grandi scorrono e si susseguono nel video in loop. I disegni sono realizzati interamente al computer, ho disegnato i contorni in FLASH, poi ho colorato inizialmente in FLASH, e successivamente perfezionato in PHOTOSHOP. Per fare il fuoco ho usato il programma 3D STUDIO MAX. La finestra statica che racchiude il video è stata disegnata e colorata in FLASH e perfezionata in PHOTOSHOP. Per far sì che la finestra rientrasse nell'arco della stanza è stato fatto precedentemente un lavoro di mappatura (ho preso le misure dell'arco sul posto).



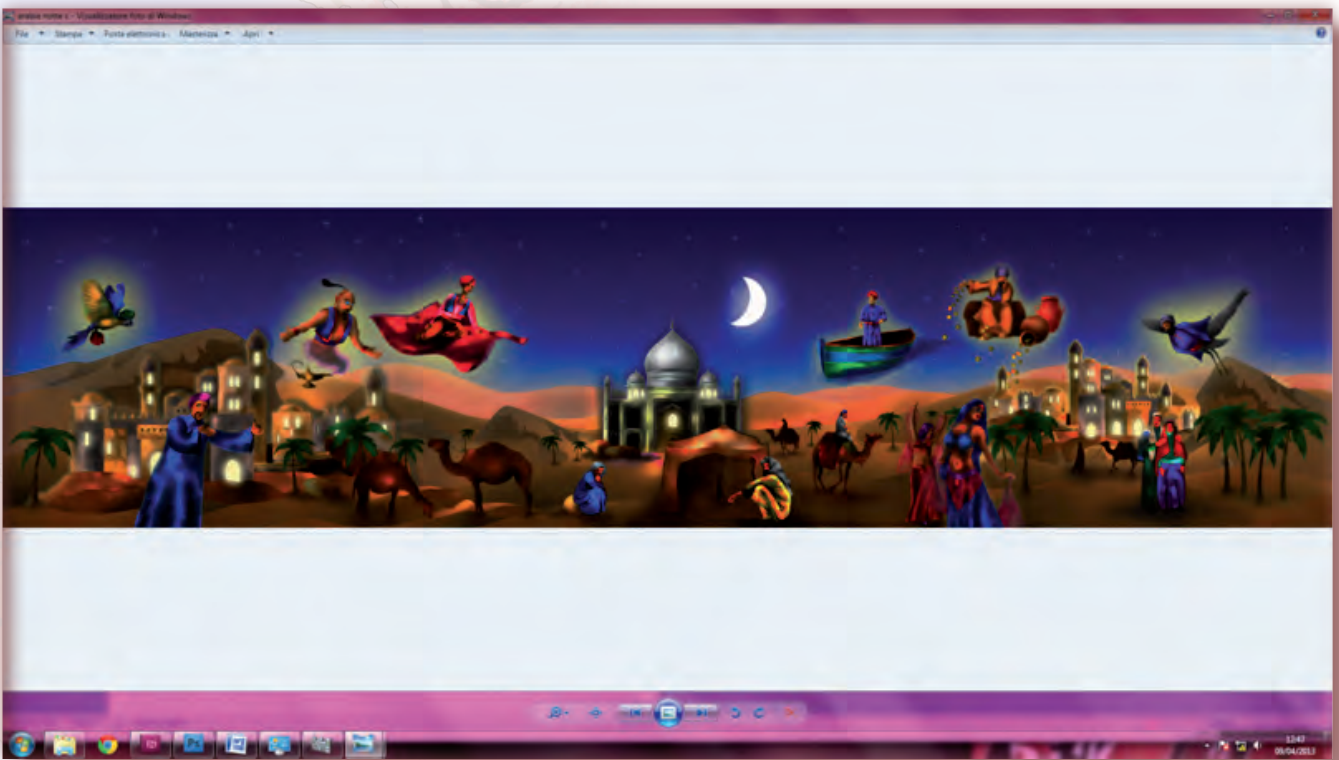
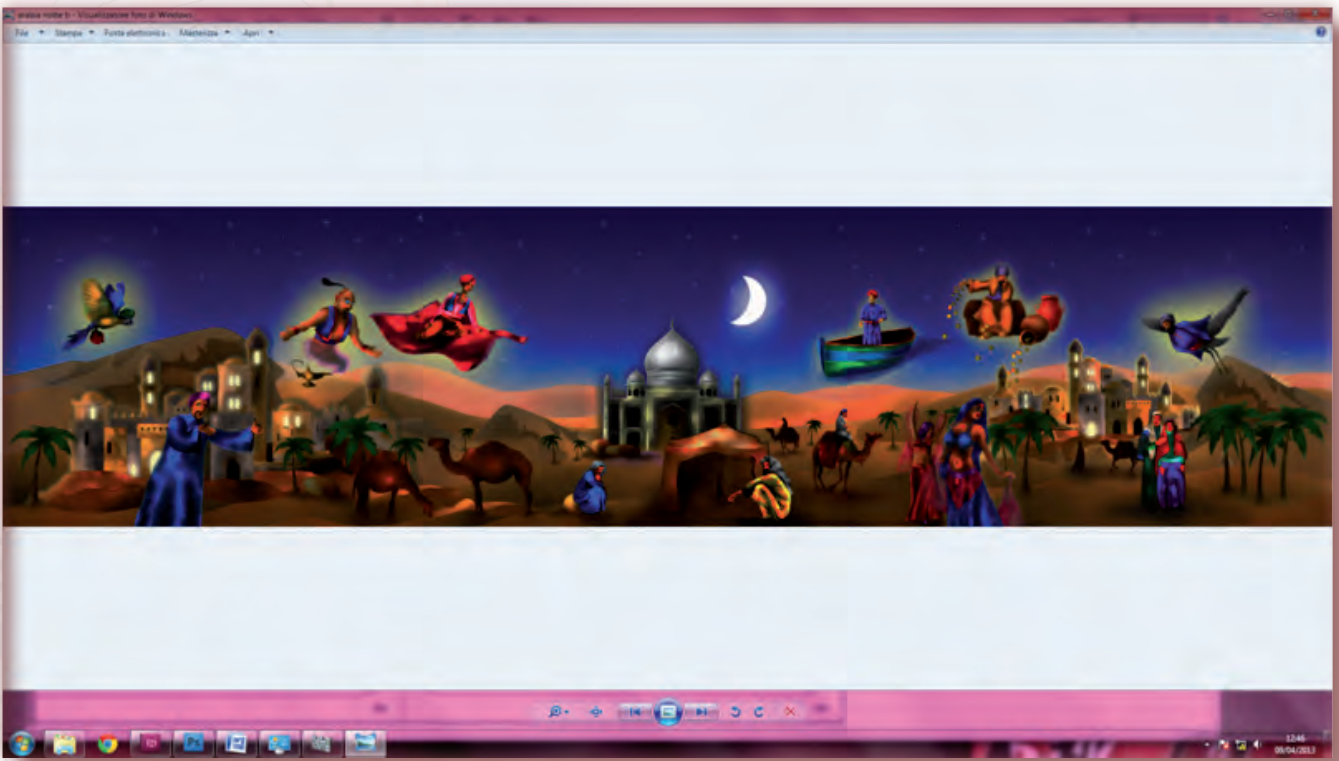
In questa pagina: disegni grandi realizzati in Flash e in Photoshop, utilizzati per il video

In alto: l'alba; in basso: il giorno;



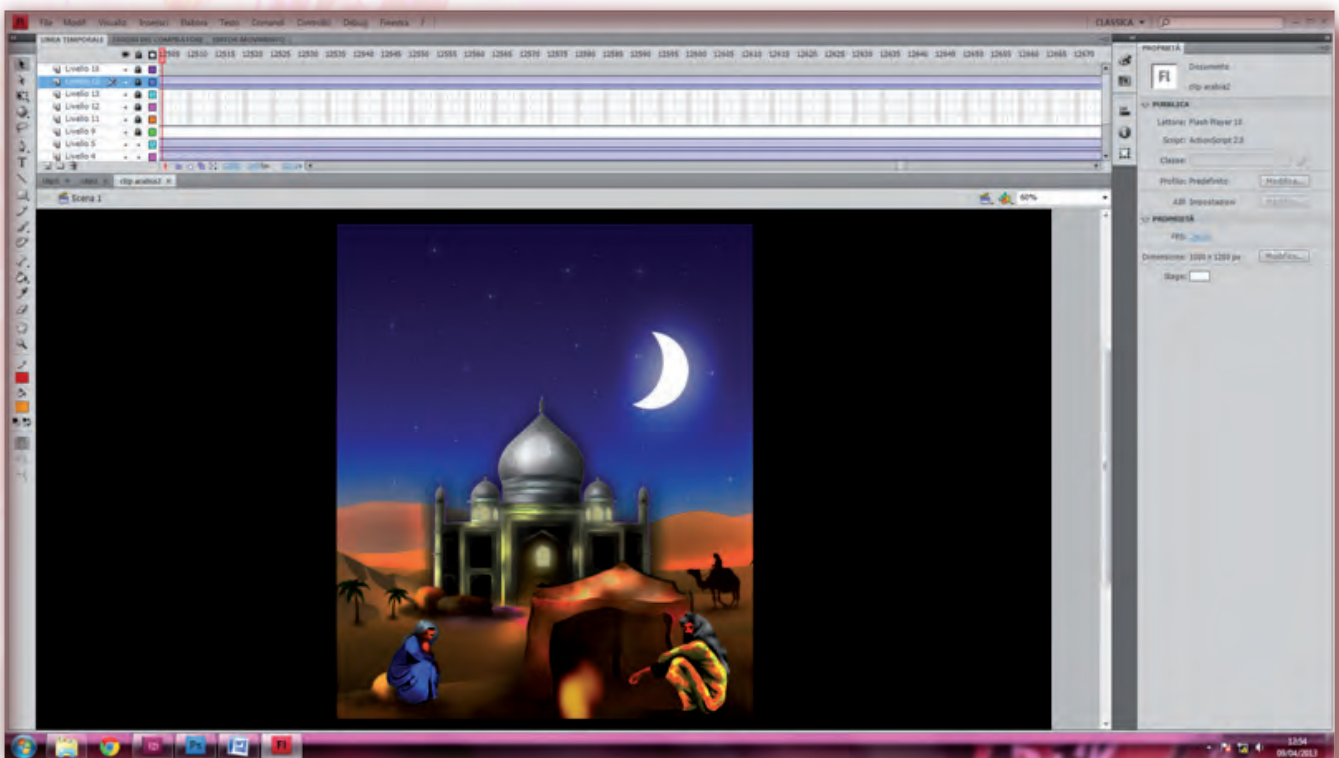
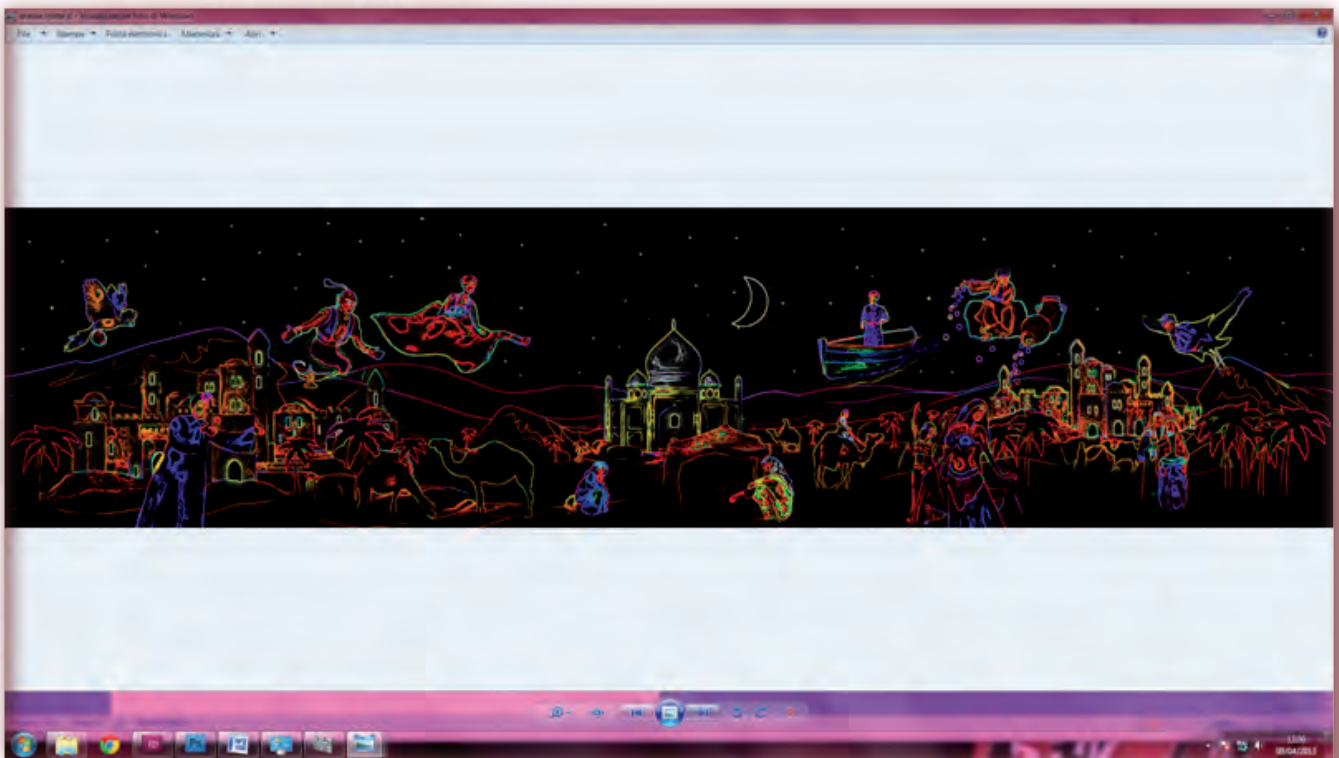
In questa pagina: disegni grandi realizzati in Flash e in Photoshop utilizzati per il video

In alto: il tramonto; in basso: la notte 1;



In questa pagina: disegni grandi realizzati in Flash e in Photoshop utilizzati per il video

In alto: la notte 2; in basso: la notte 3;



In questa pagina: in alto: la notte 4, immagine realizzata ma non inserita nel video finale;

in basso: esempio di elaborazione del video in Flash



In questa pagina: rappresentazioni del video finale (le immagini grandi scorrono orizzontalmente all'interno della cornice a forma di finestra araba)

6.5 Musica, voce narrante e suoni

L'audio che accompagna il video è composto da una melodia musicale di sottofondo che evoca le atmosfere dei paesi arabi, due voci narranti, una maschile e una femminile, e alcuni suoni della natura (vento, fuoco, mare, uccelli, versi degli animali, rumori di oggetti, ecc...), il tutto unito secondo un criterio logico. Per comporre l'audio ho lavorato esclusivamente in casa in modo amatoriale, utilizzando questi semplici strumenti: un piccolo registratore, una tastiera, un cembalo, il software per audio AUDACITY.

6.5.1 Musica

Per la musica, ho inventato e scritto su due pagine di pentagramma una melodia in stile arabo, e l'ho successivamente suonata al pianoforte che ho in casa. Essendo il pianoforte uno strumento non adatto e non appartenente alla cultura araba, ho suonato la melodia su una tastiera elettronica utilizzando il suono del sitar e del flauto arabo. Con la mano destra suonavo la melodia, con la sinistra suonavo il cembalo per dare un ritmo di base. Mentre suonavo registravo in casa con un piccolo registratore. Ho così fatto diverse registrazioni, ognuna delle quali veniva salvato come file Mp3 pronto per essere ascoltato al computer.

Mediante il programma per audio AUDACITY ho pulito e perfezionato i file Mp3 aggiungendo anche degli effetti e li ho poi uniti per formare un Mp3 unico. Ho così ottenuto la base per l'audio completo, cioè la musica di sottofondo che accompagna la voce narrante e gli altri suoni. Grazie a questa musica viene ricreata, anche dal punto di vista uditivo, l'atmosfera dei paesi arabi e delle fiabe de Le Mille e una Notte.

6.5.2 Voce narrante

La voce narrante è composta da due voci: una femminile (che riproduce la voce di Sherazade) e l'altra maschile (che riproduce la voce del principe Shahriyar). Durante l'installazione, Sherazade sogna il re Shahriyar che le racconta alcuni aneddoti delle fiabe de Le Mille e una Notte, come tanto tempo fa lei le raccontava a lui. Nell'audio le due voci si alternano, la voce maschile racconta le fiabe, la voce femminile fa alcune comparse con frasi che ricordano i tempi passati e la storia, ed evocano il mistero del sogno.

Per fare ciò due miei amici, Marco Cappagli e Sara Del Chicca, si sono gentilmente prestati per leggere alcune frasi che ho scelto per loro, alcune tratte dalle fiabe de Le Mille e una Notte, altre inventate, e li ho registrati mentre leggevano. Ogni frase o gruppo di frasi veniva salvato come file Mp3, che successivamente ho pulito singolarmente e personalizzato con il programma AUDACITY. Una volta che avevo tutti i file pronti, li ho uniti secondo un ordine ben preciso che avesse un senso logico, per formare un Mp3 unico, da sovrapporre successivamente all'Mp3 della musica.

Questo è il dialogo che ho scritto per la voce femminile, interpretata da Sara Del Chicca:

Sherazade: *"... Tanto, tanto tempo fa ho raccontato mille incantevoli storie al mio bel sultano....questa notte ho sognato la voce del mio sposo che le raccontava a me...Nel sogno ho visto i colori, ho sentito i profumi, e ho incontrato la gente di quei luoghi magici...così lontani.....e misteriosi....."*

Dinarzad: *"...A questo punto, accorgendomi che era giorno e sapendo che il sultano si alzava di buon mattino per recitare le sue preghiere e tenere consiglio, smisi di parlare. - Buon Dio! sorella mia, - disse allora mia sorella Dinarzad, - che racconto meraviglioso!"*

Sherazade: *"Il seguito è ancora più stupefacente, - risposi - e sareste d'accordo con me, se il sultano volesse lasciarmi vivere ancora per oggi e darmi il permesso di raccontarvelo la prossima notte"*

Sherazade: *“Mille e una notte erano passate in questi innocenti divertimenti; esse avevano attenuato le tue spiacevoli prevenzioni contro la fedeltà delle donne, o mio caro sultano; il tuo animo si era addolcito; eri convinto dei miei meriti e della mia grande saggezza; ti ricordavi del coraggio con il quale mi ero esposta per mia volontà a diventare tua sposa, senza temere la morte alla quale sapevo di essere condannata il giorno dopo, come le altre che mi avevano preceduta. Queste considerazioni e le altre belle qualità che avevi trovato in me, ti spinsero infine a concedermi la grazia.....”*

Nagia: *“Sono Nagia, figlia del re dell'india. Tanti anni fa un mago malvagio di nome Kascenur, per impadronirsi del regno di mio padre, voleva farmi sposare suo figlio Mirzah. Mio padre rifiutò l'arrogante richiesta e Kascenur per vendicarsi, travestito da schiavo, mi porse, mentre ero in giardino, una fresca bevanda in una ciotola. Poco dopo ero trasformata in civetta, e condannata a vivere tra queste rovine finchè qualcuno non avrebbe accettato di sposarmi.....”*

Sherazade al re: *“A volte, Maestà, come non ignorate e come forse avete voi stesso provato, ci troviamo in preda a slanci di gioia così straordinari, che subito comunichiamo questa passione a quelli che ci avvicinano, o partecipiamo con facilità alla loro. Ma altre volte, siamo in preda ad una malinconia così profonda da diventare insopportabili a noi stessi e, ben lontani dal poterne indicare la ragione se ce la chiedessero, neanche noi potremmo trovarla se la cercassimo....”*

Sherazade: *“O re Shahriyâr, tu sei stato tradito da una delle tue mogli, e da quel momento hai deciso di uccidere le tue spose dopo la prima notte di nozze. Quando fui io a concedermi come tua sposa, escogitai un trucco per salvarmi: ogni sera ti raccontavo una storia, come stai facendo tu nei miei sogni, e rimandavo il finale al giorno dopo. Andai avanti così per mille e una notte; e alla fine ti sei innamorato di me, e mi hai resa salva la vita.....”*

Sherazade: *“...La tua dolce voce mi ha accompagnato in mille mondi incantati...così io, figlia della luna, ho passato questa notte meravigliosa...una notte infinita di magici sogni e ricordi d'amore.....”*

Questo è il dialogo che ho scritto per la voce maschile, interpretata da Marco Cappagli:

Voce narrante: *“Lode ad Allah, Signore dell'universo!...Che i fatti degli antichi siano una lezione per i moderni acciocché l'uomo consideri i casi toccati agli altri, rispetti le parole di coloro che furono e, considerando ciò che ad essi toccò, si corregga. Perciò sia gloria a colui che conservò i racconti degli antichi come esempio per i posteri. Orbene, tali sono i racconti chiamati MILLE E UNA NOTTE, con tutto ciò che essi contengono di fatti straordinari e di sagge massime...”*

Voce narrante: *“C'era una volta...nel lontano oriente un ragazzo di nome Aladino. Questa è la sua storia, e la storia di una lampada miracolosa che ancora oggi tutti vorrebbero trovare...”*

Mercante al genio: *“Fermatevi, ancora una parola, di grazia; abbiate la bontà di concedermi una dilazione, datemi il tempo di andare a dire addio a mia moglie e ai miei figli e di dividere fra loro i miei beni con un testamento che non ho ancora fatto, affinché non debbano ricorrere a qualche processo dopo la mia morte. Appena fatto questo, tornerò subito in questo stesso luogo per sottomettermi a tutto ciò che vorrete ordinarmi...”*

Voce narrante: *“L'alba non era ancora spuntata, quando Casim con la sua piccola carovana si avviò verso il luogo che gli aveva indicato il fratello. Dopo il bosco trovò la montagna con la parete rocciosa e...”“SESAMO, APRITI!”..., entrò nell'antro del meraviglioso tesoro...”*

Sciah al Dio della Ragione: *“O Dio, che regni su tutti noi, ti ringrazio di quanto hai fatto fino ad ora per me e per il mio popolo. Concedi alla mia anima di poter passare quando lo voglio nel corpo di qualsiasi altro essere, uomo o animale...”*

Voce narrante: “...un albero fatato era stato fatto crescere nel giardino del palazzo: un grande melograno con tre enormi frutti. Al calar del sole i rami scendevano fino a toccar terra, e le melagrane si aprivano per mostrare tre comodissimi letti di piume...il sole si affacciò all’orizzonte e dalla finestra entrarono i primi raggi della sua luce...come per incanto avvenne il prodigio di ogni mattina e la melagrana diventò enorme e si aprì lentamente, lasciando uscire la bella principessa...”

Voce narrante: “...da quel giorno una lunga processione di nobili cavalieri, proveniente da tutte le parti del vasto impero, arrivò alla reggia, per cercare di consolare la principessa piangente...da tutte le province arrivarono giovani baldanzosi, pieni di fiducia e di speranza, ma dopo averli visti la principessa continuava a piangere...”

Voce narrante: “Eh! come!” - gli rispose il domestico, - “abitate a Bagdad e ignorate che questa è la casa del signor Sindbad il marinaio, di quel famoso viaggiatore che ha percorso tutti i mari su cui splende il sole?...”

Facchino: “Potente creatore di tutte le cose, considerate la differenza che esiste tra Sindbad e me; io sopporto tutti i giorni mille fatiche e mille pene, e devo affannarmi per nutrire me e la mia famiglia con del cattivo pane d’orzo; mentre il fortunato Sindbad spende a profusione immense ricchezze e conduce una vita piena di delizie. Che cosa ha fatto per ottenere da voi un destino così felice?...”

Sindbad il marinaio: “Andammo di isola in isola facendo baratti molto vantaggiosi. Un giorno, scendemmo in una di queste isole, dove crescevano parecchie qualità di alberi da frutto, ma così deserta che non vi vedemmo nessuna abitazione e nemmeno nessun essere vivente. Andammo a prendere un po’ d’aria nelle praterie e lungo i ruscelli che la bagnavano...”

Voce narrante: “Sindbad gli fece dare ancora cento zecchini, lo accolse nella schiera dei suoi amici, gli disse di lasciare la sua professione di facchino e di continuare ad andare a pranzo da lui: così avrebbe avuto modo di ricordarsi per tutta la vita di Sindbad il marinaio.”

Voce narrante: “C’era una volta un tintore imbrogliatore e bugiardo che aveva una faccia come se fosse stata intagliata nella pietra dura o peggio ancora nei gradini di una sinagoga; infatti non si vergognava degli imbrogli che combinava ai danni della gente. Costui aveva l’abitudine, quando qualcuno gli portava della stoffa da tingere, di farsi pagare il prezzo in anticipo, dicendo che il denaro gli serviva per comprare le tinture; invece, lo sperperava in cibi e bevande, e non di quelli comuni, ma dei più squisiti e raffinati che ci fossero. E quando aveva speso i soldi vendeva anche la stoffa del cliente e il ricavato lo consumava pure in cibi e bevande...”

Sauy: - “Sire, sarà molto difficile trovare una schiava così perfetta come Vostra Maestà richiede. E se si trova, cosa che stento a credere, la pagherete a buon prezzo se vi costerà soltanto diecimila monete d’oro”. **Voce narrante:** - “Sauy,” - rispose il re, - “a quanto vedo considerate la somma troppo alta: forse lo è per voi, ma non lo è per me”.

Voce narrante: “In un tempo lontano viveva nella città di Bagdad una vecchia chiamata Dalila la Volpe. Ora, bisogna sapere che il marito di Dalila era stato in passato un personaggio importante, in quanto allevava i piccioni viaggiatori del Califfo che portavano in ogni parte i suoi messaggi. Perciò il califfo aveva molto caro il marito di Dalila e gli dava ogni mese mille dinà e vesti d’onore. Però il custode era ormai morto e dimenticato, e così Dalila aveva dovuto ingegnarsi da sé, diventando esperta nell’arte di tessere imbrogli e intrighi, così furba e scaltra che avrebbe saputo ingannare anche un serpente; il diavolo, poi avrebbe avuto parecchio da imparare da lei...”

Nureddin: *“Principe dei credenti, dopo quanto mi è capitato, la città di Bassora mi Sarà così odiosa, che oso supplicare Vostra Maestà di permettermi di mantenere il giuramento che ho fatto di non tornarvi mai più in vita mia. Mi glorierò di poter rendere i miei servizi a Vostra Maestà, se avrete la bontà di accordarmene la grazia...”*

Voce narrante: *“...Omar si inchinò con una riverenza davanti alla principessa, ma poi, rialzatosi, colpì con forza la sua testa...la principessa che nessuno riusciva a far sorridere era una bambola, sia pur perfetta, che fino ad allora aveva ingannato tutti, ma non l'astuto Omar...”*

Mago cattivo ad Aladino: *“Prendete la lampada, spegnetela; e, quando avrete gettato il lucignolo e versato il liquido che contiene, mettetela in seno e portatemela. Non temete di macchiarvi il vestito: il liquido non è olio, e la lampada si asciugherà appena l'avrete svuotata. Se i frutti del giardino vi fanno gola, potete coglierne quanti ne volete; questo non vi è proibito...”*

Sciah a Saleb: *“Tra poco la mia anima mi lascerà per entrare in questo pappagallo, e il mio corpo inanimato rimarrà qui fino al mio ritorno. Veglia notte e giorno su di lui, perché sia pronto quando tornerò...”*

Voce narrante: *“Nel congiungere le mani, fregò, senza farci caso, l'anello che il mago africano gli aveva messo al dito e di cui non conosceva ancora la virtù. Subito un genio, dalla figura enorme e dallo sguardo spaventoso, si alzò davanti a lui, come se venisse da sotto terra, fino a raggiungere la volta con la testa, e disse ad Aladino queste parole: (genio) - Che vuoi? Sono pronto a ubbidirti, come tuo schiavo e schiavo di tutti quelli che hanno l'anello al dito, io e gli altri schiavi dell'anello...”*

Voce narrante: *“Il califfo, curioso, lesse la pergamena: “Chiunque legga queste parole potrà mutarsi nell'animale che desidera e comprenderne il linguaggio, purchè annusi questa polvere e pronunci la parola MUTA-BOR...Mansor non sapeva cosa suggerire, ma ad un tratto, vedendo una cicogna volare, esclamò: “Cicogne! Cicogne dobbiamo diventare!”...”*

Voce narrante: *“...E allo schioccare delle sue dita il palazzo si alzò nel cielo come una meteora e poco dopo era sopra la capitale del regno, volando veloce sopra le teste della gente sbalordita...”*

Capo della banda dei ladri: *“Sesamo, apriti!”*. **Voce narrante:** *Ali babà non credeva ai suoi occhi: alle parole del brigante la roccia si aprì lentamente facendo apparire una profonda e nera caverna, in cui i ladroni entrarono con i loro sacchi...”*

Voce narrante: *“Attraversarono il fiume sul primo battello che capitò; e, dopo aver terminato il giro dell'altra parte della città, opposta a quella che avevano lasciato, si diressero nuovamente verso il ponte che collegava le due parti. Attraversarono il ponte, in fondo al quale incontrarono un cieco piuttosto anziano che chiedeva l'elemosina. Il califfo si girò verso di lui e gli mise in mano una moneta d'oro.”*

Sidi Numan alla moglie: *“Amīna, avete imparato nella vostra famiglia a mangiare il riso in questo modo? Fate così perché mangiate poco, oppure perché volete contarne i chicchi, per mangiarne sempre la stessa quantità? Se lo fate per economia e per insegnarmi a non essere spendaccione, non avete niente da temere da questo lato; e posso garantirvi che non ci rovineremo mai per questo. Noi abbiamo, per grazia di Dio, di che vivere agiatamente senza privarci del necessario. Non contenetevi inutilmente, mia cara Amīna, e mangiate come faccio io...”*

Voce narrante: *“Allora Khalifa, il pescatore di Bagdad, esclamò: “Sia lode ad Allāh, che ha cambiato i pesci del fiume in scimmie! “Poi si avvicinò alla prima scimmia e le disse: “Ecco, disgraziata, il bel consiglio che mi hai dato! Per causa tua ho pescato questa seconda scimmia. Con il buongiorno che mi hai dato tu, guercia e zoppa, ecco come mi sono ridotto: stanco morto e senza un soldo.”*

Voce narrante: *“Il giorno dopo, il cavallo incantato fu preso dal tesoro per ordine del sultano e messo di buon mattino nella grande piazza del palazzo; e presto si diffuse la voce in tutta la città che si stava preparando nella piazza qualcosa di straordinario, e tutto il popolo vi accorse da ogni quartiere...”*

Genio: *“...Dopo secoli di prigionia mi avete liberato!...ero prigioniero dentro la lampada e sarei potuto uscire solo se qualcuno l'avesse strofinata!...Ora sono qui, servo vostro, per farvi avere qualsiasi dono!...”*

Voce narrante: *“Mille e una notte erano passate in questi innocenti divertimenti; esse erano anche servite ad attenuare molto le spiacevoli prevenzioni del sultano contro la fedeltà delle donne; il suo animo si era addolcito; era convinto dei meriti e della grande saggezza di Sherazad; si ricordava del coraggio con il quale lei si era esposta volontariamente a diventare sua sposa, senza temere la morte alla quale sapeva di essere condannata il giorno dopo, come le altre che l'avevano preceduta. Queste considerazioni e le altre belle qualità che aveva trovato in lei, lo spinsero infine a concederle la grazia...”*

Voce narrante: *“Il gran visir seppe per primo dalla stessa bocca del sultano questa lieta notizia, che si diffuse ben presto nella città e nelle province, cosa che attirò al sultano e alla bella Sherazad, sua sposa, mille lodi e mille benedizioni di tutti i popoli dell'impero delle Indie.”*

Voce narrante: *“Quando le cose si arruffano e formano un nodo, allora viene una decisione del cielo che le sbroglia. Abbi pazienza: quello che era oscuro diviene chiaro, e chi ha stretto il nodo, forse lo scioglierà...”*

6.5.3 Suoni

Nel comporre l'audio non ho utilizzato solo la musica e la voce narrante, ma per creare un'atmosfera ancora più surreale e onirica e per permettere allo spettatore di entrare ancora più profondamente nel viaggio, ho aggiunto con criterio dei suoni.

I suoni sono anch'essi registrazioni. Alcuni sono suoni che ho registrato direttamente dal computer, ricavati da video (il suono del mare, del vento, i versi di vari animali, il fuoco, ecc...); altri sono suoni che ho ottenuto registrando in casa, facendo muovere alcuni oggetti (le monete che cadono,...).

Una volta deciso l'ordine delle voci narranti, ho intervallato queste inserendo tra di loro i suoni. Ad esempio, quando la voce narrante parla di Ali Babà che trova il tesoro, successivamente sentiamo il rumore delle monete, quando la voce narrante parla del cavallo incantato, subito dopo sentiamo il verso del cavallo, quando la voce narrante dice che sta arrivando il genio, sentiamo un boato (il rumore del tuono), e così via.

Per comporre l'audio completo ho prima aggiunto i vari suoni alle voci narranti (di cui avevo già deciso l'ordine), unendoli secondo un criterio ben preciso. Ottenuto il file Mp3 formato da voci narranti + suoni, ho successivamente sovrapposto quello della musica su un altro livello, formato a sua volta dalla musica fatta scorrere in loop, per tutta la durata della voce come sottofondo (volume minore), e quando la voce termina, come suono predominante (volume maggiore).

6.6 Interazione nel luogo e nella manifestazione

La mia installazione era posta, come ho già detto, nel punto panoramico Castellaccia, una piccola corte semichiusa, che si trova in via Marconi a Peccioli. Il posto è risultato adatto alla mia installazione perché, oltre al video, dovevo ricreare un ambiente arabo anche con oggetti reali. Inoltre il luogo, essendo semichiuso riusciva a trattenere il profumo degli incensi e del kifi, e il pubblico riusciva a sentirlo bene, immergendosi nell'atmosfera. Il luogo doveva ricordare la stanza di un palazzo arabo, come era scritto sulla locandina all'entrata.

L'entrata del luogo è un arco con un cancello, che durante l'installazione è stato tenuto aperto per metà. All'interno della stanza avevo messo tappeti e cuscini per terra, incensi, candele, sciarpe colorate, cesti ornamentali di foglie secche, per creare l'atmosfera araba e onirica. Il muro è di un bel colore rosa antico, molto adatto, e le lampade appese alle pareti degli archi sono state colorate, per dare un effetto di luce molto bello durante le ore serali, quando fuori era buio. Il proiettore, il pc e le casse sono stati posti sopra dei tavoli coperti con teli colorati e il video è stato proiettato sul grande arco centrale, coperto con un telo bianco.

Nell'atmosfera magica del festival, questo luogo si intonava perfettamente al contesto, tutto incentrato sul tema della fiaba e del sogno. Era una piccola nicchia, dove la gente che da lontano intravedeva le luci colorate e sentiva la musica, si fermava curiosa a vedere. Molti, specialmente gli adulti, si fermavano davanti all'ingresso; i bambini invece, ancora più curiosi, entravano e si sedevano sui cuscini, rapiti dai colori accesi e brillanti delle immagini in movimento. Il fatto che il tutto fosse incentrato sul tema de Le Mille e una Notte e sui paesi arabi, dava un senso maggiore di mistero e originalità, e dava l'opportunità, anche a coloro che non conoscono queste fiabe, di viaggiare con l'immaginazione in luoghi lontani e sconosciuti.

Infatti l'installazione non stimolava soltanto il senso della vista, tramite il video, ma stimolava contemporaneamente anche l'udito e l'olfatto, permettendo allo spettatore di immergersi in un viaggio completo ne Le Mille e una Notte e rendendolo protagonista di una realtà parallela ma parte integrante dell'opera. Lo spettatore non era distaccato dall'opera, ma era proiettato in essa, come se si trovasse in una realtà fantastica.

Come tutte le installazioni, lo scopo del mio progetto è stato non solo quello di far divertire e stimolare la fantasia di grandi e piccini, ma anche quello di sollecitare, cercando di stimolare, attraverso la presenza di media e strumenti diversi, i sensi e la percezione dello spettatore che divengono parte integrante del lavoro.





6.7 Scenografia

Per comporre la semplice scenografia della stanza, che doveva ricordare la stanza di Sherazade, situata nel palazzo del Re persiano, non avevo a disposizione oggetti realmente appartenenti alla cultura araba, così ho utilizzato oggetti semplici che avevo in casa o che potevo farmi prestare, che fossero riconducibili alla cultura araba in base ai colori, le luci e i profumi.

Ho quindi disposto per terra cuscini colorati, tappeti, cesti decorativi, sciarpe colorate, gioielli, candele, una piccola abat jour. Per ricreare i profumi di quei luoghi lontani ho acceso degli incensi e spruzzato un profumo al kifi. Ho usato un gancio presente sul soffitto per appendere una sciarpa colorata.

Alle pareti sono state accese 4 luci colorate: blu, arancio, giallo e viola, che davano un tocco di mistero, donando una luce soffusa all'ambiente e riprendevano molto bene i colori accesi e brillanti del video e degli oggetti. I cuscini e le sciarpe inoltre non hanno avuto scopo soltanto estetico, ma si sono rivelati utili per i bambini e coloro che volevano sedersi nella stanza.

Qui sotto: dettagli della scenografia;

Nelle pag seguenti: locandina e varie foto della videoinstallazione





Capitolo 7: Le mie Videoproiezioni
Multimediali



7.1 Lanterne e animazioni di luce

Durante la fase di preparazione del lavoro, oltre ai disegni e al video da presentare per la videoinstallazione “Le Mille e una Notte”, ho realizzato anche molti altri lavori diversi utilizzando disegni, foto, immagini digitali e non. Questi lavori non sono stati presentati al festival di Fiabesque insieme alla videoinstallazione, ma ho deciso comunque di conservarli e catalogarli in gruppi, per poter creare nuove possibili videoinstallazioni future o proiezioni da poter utilizzare e presentare in altre occasioni. Ne parlerò in maniera più approfondita nel capitolo seguente.

Uno di questi gruppi l’ho chiamato “Animazioni di Luci” ed è composto da immagini di lanterne arabe, ricavate dal web, che ho successivamente rielaborato tramite PHOTOSHOP. Ho rielaborato i loro colori, creando anche degli effetti di luce (colori diversi, differenza luce/buio, ecc). Ho poi creato anche delle transizioni e dei video con le immagini per creare effetti di movimento.

Ho pensato successivamente di creare delle possibili videoproiezioni multimediali sfruttando il metodo del fotomontaggio. Per far questo ho ricavato immagini di chiese ed edifici appartenenti alla cultura occidentale, alcuni che avessero una storia legata all’influenza islamica ed altri che avessero una struttura adatta alla sovrapposizione delle immagini delle lanterne, quindi pianta esagonale o ottagonale ma anche facciate piane.

L’idea dell’edificio appartenente alla cultura occidentale unita all’immagine della lanterna orientale crea, oltre all’effetto di luce e videoproiezione, anche una suggestione sull’idea di legame e unione tra due culture e due religioni così diverse e distanti, appunto quella occidentale e quella orientale.

Facendo dei fotomontaggi ho così sovrapposto l’immagine della lanterna a quella dell’edificio, facendo attenzione a far combaciare le proporzioni dei due oggetti, creando così un effetto di proiezione su muro virtuale. Ho poi creato dei video, in cui le lanterne sull’edificio cambiano colore e si alternano luce e buio, notte e giorno, sempre sullo stesso edificio, per vedere quale sarebbe l’effetto di una proiezione reale. Per rendere l’effetto ancora più realistico, ho aggiunto una traccia audio al video, così da rendere l’effetto ancora più realistico.

Ho deciso di realizzare due gruppi di videoproiezioni multimediali. Il primo gruppo riguarda chiese e monumenti di Pisa che hanno un’importante influenza islamica. Il secondo gruppo riguarda chiese e monumenti occidentali che hanno una forma tale che si presta bene alla videoproiezione delle lanterne arabe.

Tra i monumenti di Pisa che hanno un’importante influenza islamica dal punto di vista storico e artistico, mi sono concentrata sugli edifici della Piazza dei Miracoli, sulla chiesa del Santo Sepolcro e sulla chiesa di San Zeno. Nell’altro gruppo invece ho inserito chiese occidentali di varia provenienza.

Nella pag precedente: un esempio delle videoproiezioni multimediali che ho realizzato

7.2 L'Oriente a Pisa: un po' di storia

In Toscana troviamo uno stile architettonico vario, infatti nell'entroterra persiste la tradizione classica con influssi bizantini, mentre nelle zone costiere, di importanza commerciale, si trovano vari stili come quello arabo, dato dai continui commerci con gli arabi soprattutto da parte di Pisa. La città infatti, molto romanica, in quel tempo aveva un porto vicino alla costa. Sconfisse gli arabi in Spagna e conquistò basi nell'entroterra di Ostia, dalla quale ottenne anche elementi architettonici per decorare il Duomo.

Piazza dei Miracoli

La Piazza dei Miracoli di Pisa è la bellissima Piazza della Cattedrale che celebra il trionfo del Romanico Pisano, lo stile architettonico che nel Medioevo ha unito elementi della classicità romana con influenze arabe, bizantine e islamiche, a testimonianza della potenza della città sul Mediterraneo e della Repubblica marinara di Pisa all'epoca. Nella Piazza dei Miracoli troviamo la Cattedrale dedicata a Santa Maria Assunta, il Battistero, il Camposanto Monumentale e il Campanile.

“Il tempio di marmo bianco come la neve”, come è riportato sulla lapide del suo architetto, Buschetto di Giovanni Giudice, è una chiesa a cinque navate con il transetto a tre, sormontata da una splendida cupola circondata da un loggiato. Il Duomo presenta in facciata e lungo i fianchi una ricca decorazione in marmo, che riveste anche l'interno, mosaici e bronzo. Le influenze arabe sono evidenti nei rivestimenti e negli spazi interni, che ricordano le moschee. Le losanghe all'esterno derivano dall'Oriente e le colonne all'interno del Duomo ricordano quelle tipiche delle moschee.

La Cattedrale, emblema del romanico pisano, progettata dal Buschetto nel 1164, manifesta l'influenza di stili e culture diverse: componenti bizantini e islamici testimoniano la ricchezza e l'importanza raggiunte dalla Repubblica Marinara di Pisa all'epoca; i marinai pisani durante i loro viaggi in Medioriente e Nord Africa potevano ammirare le bellezze caratteristiche di quei luoghi.

L'interno del Duomo presenta colonne romane recuperate come bottino di guerra da Ostia, colonne bianche e nere decorative (influenza dalla moschea di Cordoba), un matroneo, e archi inflessi come archi passanti con derivazione araba. Sullo sfondo del catino absidale c'è un Cristo in mosaico a sfondo oro e un pulpito di Giovanni Pisanu, scultore pisano. Anche Cimabue ha realizzato mosaici absidali. Sotto le arcate tamponate laterali ci sono rombi con scodelle che presentano i motivi dei tappeti orientali degli arabi che commerciavano con i pisani.

La Piazza dei Miracoli sorgeva vicino al porto e un tempo qui si trovavano molti monumenti. Gli elementi della piazza sono disposti secondo una simbologia: il Battistero rappresenta la nascita fisica e religiosa; la Cattedrale rappresenta la vita; il Campanile scandiva le ore quindi rappresenta il travaglio della vita; il Camposanto rappresenta la morte del corpo; la Cupola e la torre rappresentano morte e ascesa dell'anima.

La ricerca architettonica e gli effetti cromatici della decorazione assimilano i motivi arabi che si fondono con elementi occidentali, che possono essere riconosciuti anche nei possenti archi rotondi lombardi, testimoni di una precedente fioritura architettonica lombarda in Toscana. Le fughe prospettiche dei piedritti orientali creano elasticità e slancio negli archi delle navate laterali.

All'esterno dell'abside maggiore Buschetto ornò i piani inferiori con losanghe e mosaici di ispirazione orientaleggiante, di impostazione armena. Tali decorazioni si susseguono in tutto il corpo esterno della chiesa per trovare trionfo nella facciata, che un altro pisano, Rainaldo, portò a termine circa due secoli dopo. Rainaldo concluse l'opera di Buschetto adattando le gallerie lombarde con le decorazioni arabe e armene e dando il senso del romanico trionfante a Pisa tra la seconda metà dell'XI e la fine del XIII secolo.

La Cattedrale pisana, dedicata a Maria Assunta, è la chiesa più importante di Pisa e di tutto il romanico italiano. Il Duomo fu costruito a forma di croce latina nello stile romanico pisano che presenta influssi lombardi e orientali. Questi elementi sono armonizzati e danno vita a uno stile dalle linee severe e armoniose e dalle sembianze orientali.

La Cattedrale, costruita da Buschetto e ampliata da Rainaldo tra l'XI e il XII secolo, divenne il simbolo della potenza di Pisa che aveva combattuto contro gli arabi, e che dai rapporti con loro aveva tratto grandi vantaggi, non solo economici. La presenza nell'edificio di elementi architettonici e decorativi che rimandano alla civiltà islamica è indicativa di scambi anche culturali. Le affinità con monumenti di Cordoba, di Damasco e del Cairo si manifestano sia all'esterno, nelle decorazioni a losanghe gradonate e nelle tarsie, sia all'interno, nella cupola posta all'incrocio di fitti colonnati che sostengono archi spesso a sesto acuto.

Dall'Islam, e dalla Spagna islamica, provengono anche alcune opere della Cattedrale conservate nel Museo dell'Opera del Duomo: il capitello marmoreo in origine collocato sul timpano del transetto settentrionale, firmato dallo scultore arabo Fath, e il grifo bronzeo con decorazione incisa, proveniente dal coronamento del timpano dell'abside. Si tratta probabilmente di opere giunte a Pisa come bottino di guerra o come doni, così come lo è forse anche il grande bacile bronzeo di manifattura musulmana, con lunga iscrizione incisa sul fondo, conservato nel museo. Di gusto islamizzante è anche una lastra marmorea, intagliata e scolpita, composta da tre formelle decorate a motivi vegetali e con tondi figurati, pertinente forse ad un altare o al recinto presbiteriale del Duomo.

L'importanza assegnata dai Pisani alla costruzione della Cattedrale si può leggere nelle epigrafi tuttora murate in facciata: la lapide del vescovo Guido, che ne iniziò la costruzione, resa possibile dal favoloso bottino fornito ai Pisani dal saccheggio di Palermo del 1063; quella di Buschetto, il primo geniale architetto, in cui l'edificio è definito "tempio di marmo bianco come la neve", e quella relativa alle imprese antisaracene di Reggio, Sardegna e Bona, in Africa.

Nel suo paramento esterno il Duomo presenta contrastate cromie bianco-nere, sia a zone sia a fasce, di matrice araba, e un uso massiccio di materiali di reimpiego provenienti da monumenti di età romana, per sottolineare la grandezza della città di Pisa, "altera Roma". Elementi decorativi come losanghe, un grifone bronzeo di manifattura islamica sul culmine del tetto, e altri "orientalismi", come la cupola a pianta ellittica, radicati nella cultura mediterranea della città e dell'architetto, danno forma e colore a un monumento nuovo e antico al tempo stesso.

Lo stile romanico pisano porta con sé il ricordo di antichi viaggi, di contrade favolose, permeate dalla grande cultura araba che arrivò fino in Occidente dai deserti. Molte chiese in Corsica, in Sardegna, in Dalmazia e in Puglia furono costruite nello stile romanico pisano, a testimonianza della potenza della civiltà romanica pisana e italiana. Gli architetti pisani discendenti del Buschetto potevano lasciare testimonianza dei loro viaggi e della loro intraprendenza, e lavorarono con passione per creare edifici e chiese stupende che ancora oggi lasciano tutti meravigliati e incantati dalla loro maestosa bellezza.

A pag 80: a sinistra l'immagine originale del monumento pisano; a destra la proiezione multimediale. (dall'alto al basso: Duomo, San Sepolcro, San Zeno, Battistero).

A pag 82-83: esempi di fotomontaggi del secondo gruppo

Il Santo Sepolcro

All'epoca delle Repubbliche Marinare, Pisa vanta due grandi opere dell'architetto Deotisalvi, che richiamano l'architettura dell'Anastasis di Gerusalemme: la chiesa del Santo Sepolcro e il Battistero della Cattedrale del XII secolo. L'attività progettuale di Deotisalvi risale alla metà del XII secolo. Deotisalvi costruisce mentre la Repubblica Marinara di Pisa ha un ruolo primario, per importanza ed efficacia, nel movimento crociato e nella gestione dei traffici marittimi con l'Oriente.

La chiesa di San Sepolcro è nata come edificio che racchiude nel suo significato simbolico la Chiesa, ma anche l'idea di ricovero e di convento, ed è ispirata dagli edifici sacri orientali al tempo delle crociate. Si trova in uno spiazzo dei lungarni, insieme al campanile.

La chiesa era la sede di un ospedale dei cavalieri Gerosolimitani e il progetto di Deotisalvi la collocava sulla riva di mezzogiorno del fiume Arno. La chiesa era pensata in questa posizione per favorire gli sbarchi e le comunicazioni attraverso il fiume. Oggi quell'antico rapporto con il fiume non è più evidente a causa dell'accrescersi di strutture e palazzi che hanno trasformato questa parte dell'antica città medievale.

La chiesa si chiama del Santo Sepolcro perchè i pisani avevano partecipato alla Prima Crociata con il loro vescovo Darberto. Nell'anno 1112 i cittadini di Pisa vollero fondare un complesso che avesse una chiesa, un convento, l'albergo e l'ospedale, sul modello di una costruzione che si trovava a Gerusalemme. I Gerosolimitani si erano insediati a Pisa dall'anno 1113 e da qui coordinavano un centro di ricezione per i pellegrini diretti verso la Terra Santa che partivano dalla città.

La chiesa ha struttura ottagonale, simbolo importante nella tradizione religiosa, con un ambulacro di otto pilastri equidistanti che sostengono, su archi acuti, un tamburo e un tetto di forma piramidale. L'edificio è un ottagono in pietra con due finestre per lato e una copertura a piramide ottagonale che presenta un'apertura per ogni parete. La struttura ottagonale era ritenuta la primigenia forma del sepolcro di Cristo a Gerusalemme.

A fianco della chiesa venne realizzato il campanile a base quadrangolare. La chiesa assomiglia molto alla Moschea di Homar che i cristiani di Gerusalemme avevano nominato "Templum Domini".

La Chiesa di San Zeno

In molte parti della Città di Pisa si trovano antichi insediamenti Romani, e dalle rovine di uno di questi si innalza nel XI secolo l'antica abbazia benedettina di San Zeno, voluta dall'Ordine dei Benedettini.

Lo spazio interno della Chiesa si sviluppa in una planimetria basilicale anche se si notano stratificazioni di muratura che risalgono a epoche più antiche. I pilastri e le colonne si alternano in armonia con lo spazio interno insieme agli archi a sesto acuto che mettono in evidenza fatture di influenza araba.

Esternamente la facciata è molto articolata, diversificata ai vari livelli di alzata e da stili diversi che testimoniano manipolazioni avvenute nei secoli. Al piano terra si accede alla Chiesa attraverso un portico e a questo si accede da un doppio arco decentrato con colonna in asse. Sono presenti decorazioni a losanghe e oculi, con sette bacini ceramici islamici.

La chiesa si trova quasi a ridosso alle mura di Pisa. Già esistente nel X secolo, questa abbazia apparteneva ai frati benedettini e quindi ai frati camaldolesi. L'interno della Chiesa conserva ancora l'impronta della costruzione primitiva, completata tra il X e il XII secolo. Oggi questa chiesa è sconsacrata e accoglie spettacoli d'arte.

La Lapide di San Sisto

L'epigrafe araba frammentaria in caratteri cufici, ricollocata nella controfacciata della Chiesa di San Sisto in occasione del Capodanno Pisano del 25 marzo 2008, era tornata alla luce durante la campagna di restauri promossa nel 1937 dal priore reverendo Alessandro Morgantini e sottoposta all'esame dell'insigne arabista Carlo Alfonso Nallino, che concludeva il suo esame con una proposta di datazione: il personaggio commemorato sarebbe morto il giorno sabato 28 Gennaio del 1385.

Nel 1994 uno studioso spagnolo, il professor Josè Barral, identificò che la persona celebrata nell'epigrafe era l'emiro Abu Nasr'Abd Alah Bin Aglab, conosciuto come al-Murtadà, che era il primo sovrano indipendente che regnò sulle Baleari nella seconda metà del XI secolo, e come ci fa sapere l'epigrafe, visse 38 anni, morendo il giorno sabato 7 Gennaio del 1094.

La lapide di San Sisto faceva parte del bottino di guerra portato dai pisani in patria dopo il successo balearico (1113-15) e venne destinata dai reduci della spedizione a quella sede ecclesiale, fondata e costruita dopo la vittoria del 1087 contro le città dell'Africa settentrionale al Mhdiya e Zzawila, che rappresentava il massimo dei successi conseguiti fino ad allora dai pisani contro i saraceni. Quindi l'epigrafe fu asportata dalla tomba del sovrano di Maiorca morto nel 1094 nella città espugnata dai pisani il 4 Marzo 1115.

Il professor Giuseppe Scalia, che evidenziò la versione del professor Barral, il quale anticipò la data della lapide di circa duecento anni, sostiene che l'epigrafe è da considerarsi la più antica testimonianza araba esistente in Italia.

Altre chiese e monumenti

Alcuni caratteri arabizzanti si ritrovano anche negli elementi decorativi di altre chiese di Pisa del XII secolo. Ad esempio le due tarsie a destra del portale principale di San Paolo all'Orto, la formella intarsiata inserita nella lunetta del portale principale della chiesa di San Nicola, e il motivo decorativo inciso sull'architrave del portale destro della facciata di San Paolo a Ripa d'Arno. Inoltre un frammento erratico di lastra a tarsie di provenienza sconosciuta, attualmente murato nella corte posteriore dell'Hotel Victoria.

Dal repertorio decorativo islamico derivano anche i motivi ottenuti con l'intreccio di figure geometriche presenti nel pavimento del Battistero e su una lastra di parapetto di uno dei suoi arredi interni, ora al Museo dell'Opera, che risalgono probabilmente alla metà del XIII secolo. La presenza di questi elementi in città rende probabile l'ipotesi che essi siano frutto dei contatti con l'arte islamica e che siano prodotti di artigiani musulmani che si sono stabiliti a Pisa.

Una lastra frammentaria marmorea con decorazione a mosaico, che risale al XI-XII secolo, ora al Museo di San Matteo, è una probabile opera di una maestranza islamizzante dell'Italia meridionale, ed era stata reimpiegata nel loggiato del primo cortile dell'Ospedale di Santa Chiara. Unica testimonianza della presenza di opere di produzione islamica nel territorio pisano è anche un vaso trecentesco in bronzo fuso e incrostato in argento conservato nella chiesa di San Giovanni Battista di Ghezzeno.

Gli scambi culturali tra Pisa e l'Islam non riguardarono solo il campo artistico, ma interessarono anche altri ambiti, tra cui quello linguistico, come dimostrano gli arabismi entrati a far parte del volgare pisano antico e della toponomastica. In campo scientifico va ricordata l'attività del matematico pisano Leonardo Fibonacci che con il suo Liber Abaci (1202) contribuì a diffondere l'uso dei numeri arabi nel mondo occidentale.



7.3 Monumenti e lanterne

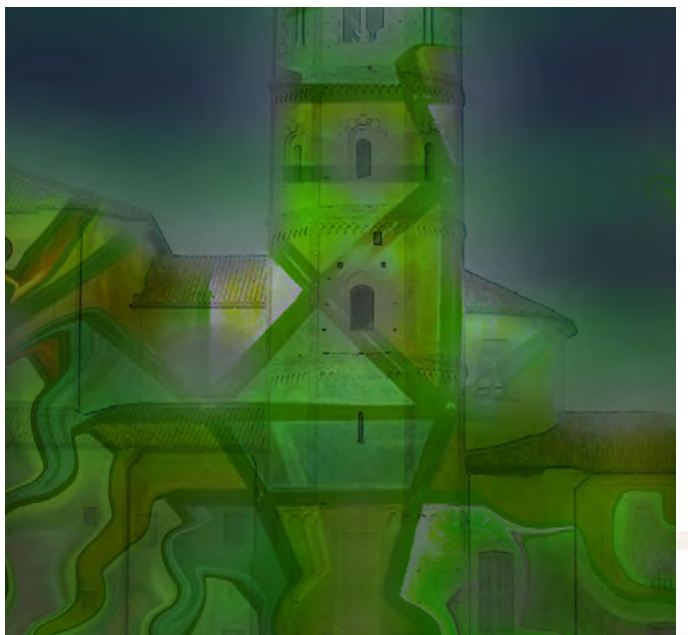
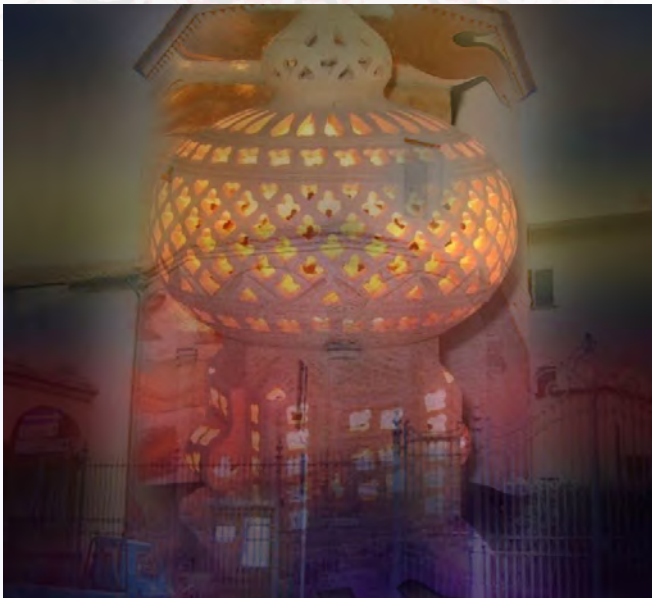
Per realizzare il secondo gruppo di videoproiezioni multimediali ho scelto monumenti e chiese occidentali di varia provenienza, che avessero una forma o una superficie tale che potesse prestarsi bene alla sovrapposizione delle lanterne, per creare videoproiezioni multimediali con il fotomontaggio. Ho scelto monumenti con pianta esagonale e ottagonale per sovrapporre una lanterna araba, che ho rielaborato in Photoshop, che presenta una forma simile. Infatti ottagono ed esagono sono forme geometriche molto utilizzate nell'arte e nell'architettura islamica, e hanno significati simbolici religiosi. Altre lanterne, che hanno altre forme (ad esempio una di quelle che ho utilizzato ha forma bipiramidale) le ho sovrapposte sulle facciate piane, o su monumenti che avessero strutture più acute, aggiungendo elementi decorativi personalizzati come fiamme e riccioli colorati. Ho realizzato tutte le videoproiezioni multimediali con Photoshop, partendo dall'immagine originale del monumento e quella originale della lanterna, poi sovrapponendole e creando effetti di luce e colore mediante varie elaborazioni ed effetti.

Simbologia dell'Ottagono

L'ottagono è rappresentato come una stella a otto punte. Il simbolo rappresenta le qualità fisiche del mondo descritte dai Greci e le qualità fisiche dell'essere umano. E' il primo numero cubico e il numero delle note musicali, che per la scala islamica sono otto invece che sette. La stella a otto punte, simbolo della forma attiva, è contenuta in un esagono, simbolo della forma passiva; stella a otto punte ed esagono sono i due principi positivo e negativo, maschile e femminile, dando così la forma materiale completa. La forma viene rappresentata dal quadrato; nell'ottagono ci sono due quadrati sovrapposti incrociati, o stella a otto punte che simbolizza il ritmo continuo positivo-negativo: introversione-estrovensione, contrazione-espansione (qabd-bast); unione-separazione (jam'-tafrikah); sobrietà-ubbriacatura (sahw-sukr); estinzione-perennizzazione (fanâ'-baqâ'); presenza-assenza (shuhûd-ghaybat); disvelamento e occultamento (tajallî-îstîâr). Nel passaggio dal cubo alla sfera, dal "corpo allo Spirito", nell'architettura tradizionale e in quella islamica, l'ottagono ha la funzione di elemento intermedio, di solito nella forma di un "tamburo" tra il corpo centrale dell'edificio e la cupola. Questa è la struttura architettonica più completa e rappresenta nell'Islam l'immagine del Centro spirituale del mondo. Questo simbolismo è visibile nella Ka'ba. L'ottagono rappresenta la rigenerazione spirituale poiché "medium" fra il quadrato (terreno) e il cerchio (divino). Nella tradizione cristiana la forma rappresenta l'ottavo giorno della settimana, il nuovo giorno, in cui inizia l'era del Cristo: dopo i sei giorni della creazione e dopo il settimo, cioè il sabato, l'ottavo rappresenta l'Eternità, la resurrezione di Gesù e quella dell'umanità. Il numero 8 posto orizzontalmente rappresenta anche l'infinito.

Simbologia dell'Esagono

L'esagono è rappresentato come una stella a sei punte. Il simbolo rappresenta il Corpo (ciò che è davanti, dietro, a destra, a sinistra, sopra, sotto) e le sei possibilità di movimento nelle sei direzioni (davanti, dietro, alto, basso, destra, sinistra; nord, est, sud, ovest, nadir, zenit). E' il primo numero intero e il primo "numero completo" (1+2+3). Sei sono anche le superfici di un cubo, che rappresenta l'essere umano evoluto da pietra grezza a pietra per costruire, "pietra angolare". Tale era la Pietra Nera inserita nella Ka'ba prima che i pellegrini la incavassero a forza di toccarla e baciarla in quasi 1400 anni. Dal cubo parte la simbologia della moschea classica costituita da un cubo sormontato da una cupola: il cubo rappresenta il mondo fenomenico; la cupola ha come base un cerchio, lungo il quale si dispongono idealmente religioni ed etnie umane. Dal cerchio partono i raggi, nell'umbone dominato dalla guglia, simbolo dell'Uno, il Dio unico dell'umanità. I raggi rappresentano le aspirazioni di chi crede in Dio. Anche le piastrelle dei mosaici islamici sono spesso connotate da varie forme, e tra queste troviamo quella dell'esagono, che si ritrova ad esempio nelle piastrelle Girih, cioè una serie di cinque tessere utilizzate per la creazione di modelli di tassellatura per la decorazione degli edifici di architettura islamica.





Capitolo 8: Ulteriori lavori extra



Prima di realizzare le immagini e il video definitivi per la videoinstallazione che ho presentato a Fiesque, ho realizzato molti altri lavori, tutti riuniti sotto il nome di “Collage Digitali”, che poi non ho presentato ma che ho conservato come lavori personali. Tra questi progetti fanno parte vari disegni, fatti a mano e poi scannerizzati e colorati al computer, vari collage composti da fotografie e immagini ricavate dal Web e ritoccate al computer, immagini e foto di lanterne arabe elaborate al computer, collage composti da sfondi colorati e sagome nere, elaborazioni di mosaici arabi, fotografie che ho fatto ad oggetti personali e poi ho rielaborato al computer. I lavori sono raggruppati e catalogati in vari gruppi.

8.1 Disegni

Per realizzare i disegni, ho disegnato a mano con il lapis i contorni di personaggi, luoghi e scene tratte da alcune fiabe de Le Mille e una Notte, prendendo spunto da alcuni libri di fiabe arabe per bambini e aggiungendo e inventando nuovi sfondi, colori ed elementi non presenti nel disegno originale. Ho poi ripassato il lapis con la china nera per chiudere bene tutte le linee, ho lasciato asciugare e poi ho scannerizzato i disegni al computer creando dei file Pdf e trasformandoli poi in Jpg per poterli modificare. Ho rielaborato i file Jpg, li ho colorati in Photoshop e ho dato loro vari effetti, usando anche i filtri e molti altri strumenti.

8.2 Collage

Per realizzare i collage ho scelto e raccolto immagini e foto riguardanti il mondo arabo, poi tramite Photoshop ho rielaborato le foto, ho creato delle composizioni (dei collage), e ho rielaborato i colori e dato loro degli effetti, usando anche i filtri in Photoshop.

8.3 Animazioni di luci

Per realizzare le animazioni di luci ho scelto e raccolto varie foto di lanterne arabe, poi tramite Photoshop ho elaborato le immagini creando effetti di luce e colore: ho creato lanterne spente, lanterne accese, lanterne semi accese, ma anche lanterne con luci e vetri colorati e altri effetti. Per far questo ho usato i colori, vari strumenti e anche i filtri di Photoshop. Partendo da questo gruppo di immagini ho realizzato anche le videoproiezioni multimediali, di cui ho parlato nel capitolo precedente.

8.4 Sagome

Per realizzare le sagome ho raccolto dal Web una serie di sagome nere di personaggi, animali e oggetti arabi, e alcune le ho disegnate a mano, colorate di nero e poi scannerizzate. Poi ho creato delle composizioni in Photoshop, unendo le sagome ad altre immagini di sfondo, come ad esempio mosaici o paesaggi arabi colorati. Poi ho elaborato le immagini finali unendole in un unico livello su Photoshop.

8.5 Mosaici

Per realizzare i mosaici ho raccolto dal Web una serie di immagini e foto di mosaici arabi (tappeti, muri, interni di moschee, pavimenti) e tramite Photoshop ho creato varie combinazioni di colori e luci per ogni mosaico. Ho composto anche dei collage di mosaici, unendo in composizioni vari tipi di mosaici, tutti in un'unica immagine e creando combinazioni di colori. Per fare questo ho usato Photoshop.

Nella pag precedente: immagine tratta dal gruppo Fotografie personali dei Collage digitali

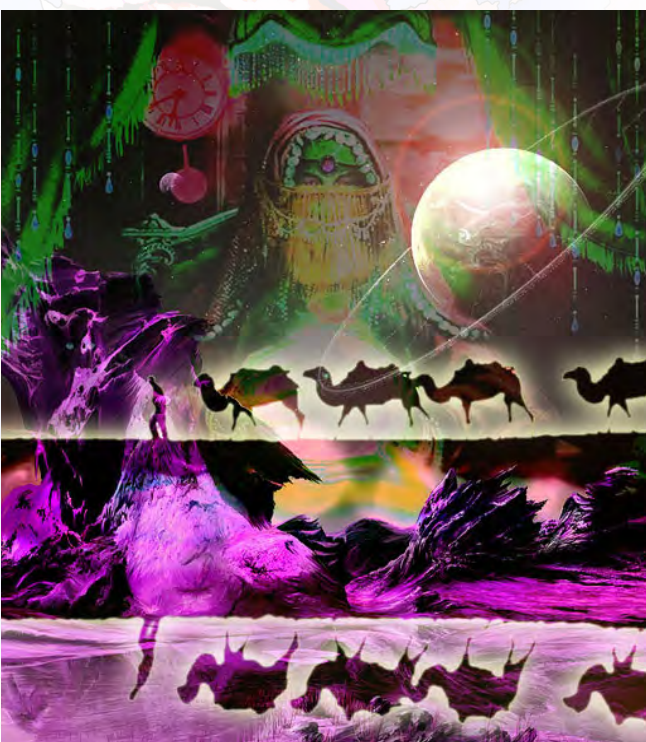
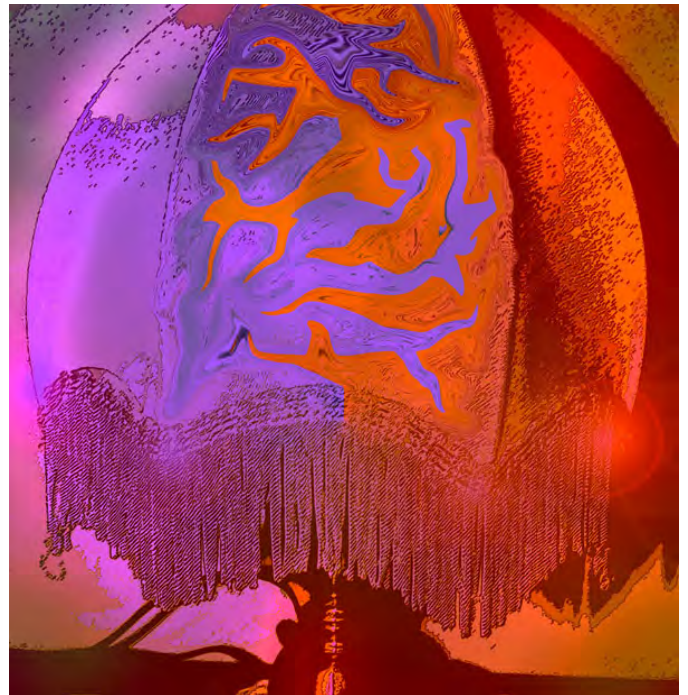
8.6 Fotografie personali

Per realizzare le fotografie personali ho fotografato oggetti presenti in casa che potessero avere un qualche riferimento ad oggetti arabi (cuscini, tappeti, tazze, bottiglie, chiavi, lampadari, fiori, soprammobili) e tramite varie elaborazioni fatte in Photoshop (colori, filtri, effetti, luci) ho cercato di dare loro sembianze di oggetti provenienti dalla cultura araba, ma anche un senso di fiabesco e fantastico.

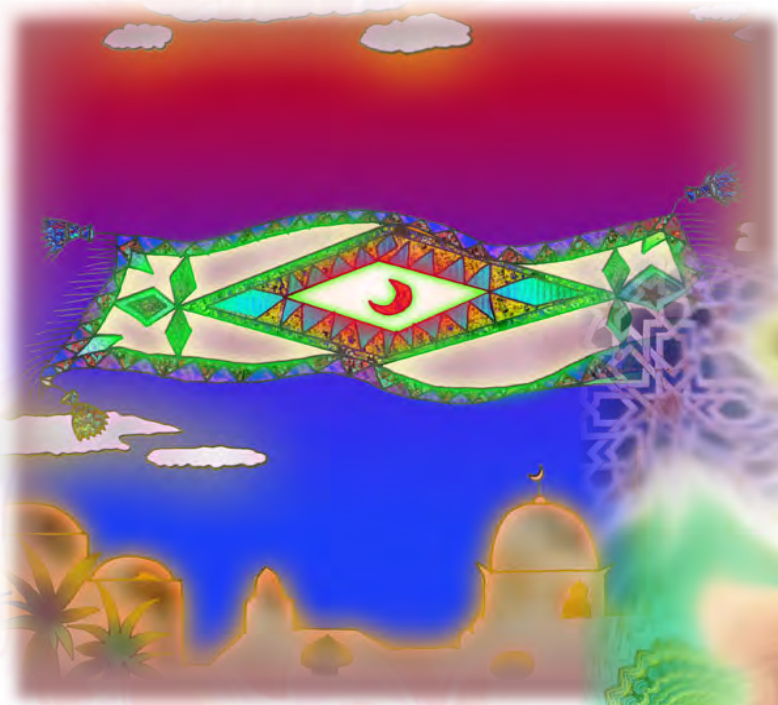
Ho usato due di queste foto (una bottiglia di vetro e la serratura della chiave di un armadio) per lo sfondo della locandina che ho posto all'entrata del luogo dove è stata presentata la videoinstallazione.



In questa pag: in alto: fotografie personali;
in basso a sinistra: dal gruppo "Sagome", sottogruppo "Mix";
a destra: dal gruppo "Sagome", sottogruppo "Mattonella"



Dal gruppo "Disegni": rappresentazione personale
del tappeto volante



Dal gruppo "Collage": collage di mosaici arabi



Dal gruppo "Animazioni di luci": lanterna araba
al buio



Dal gruppo "Sagome", sottogruppo: "Cammelli"



Dal gruppo "Sagome", sottogruppo "Cammelli 2"



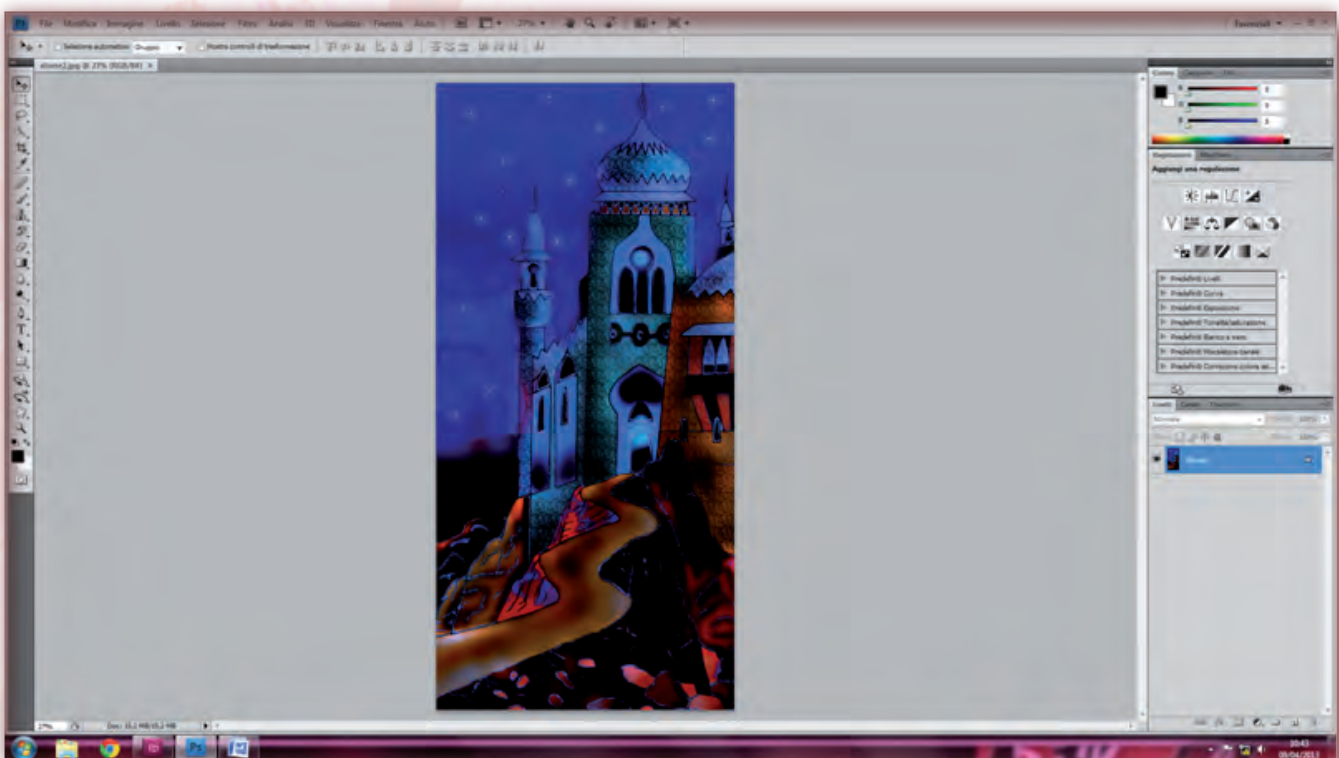
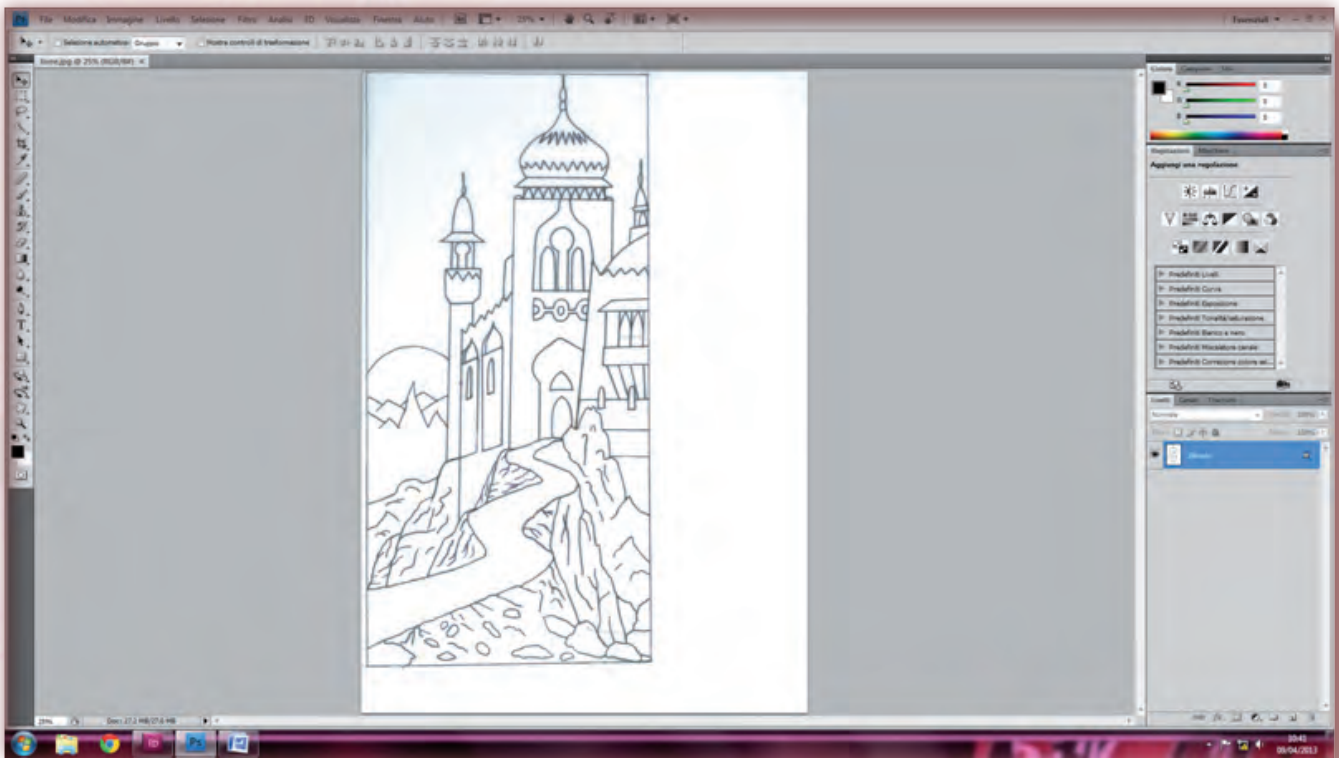
Dal gruppo "Sagome", sottogruppo "Musulmano 2"



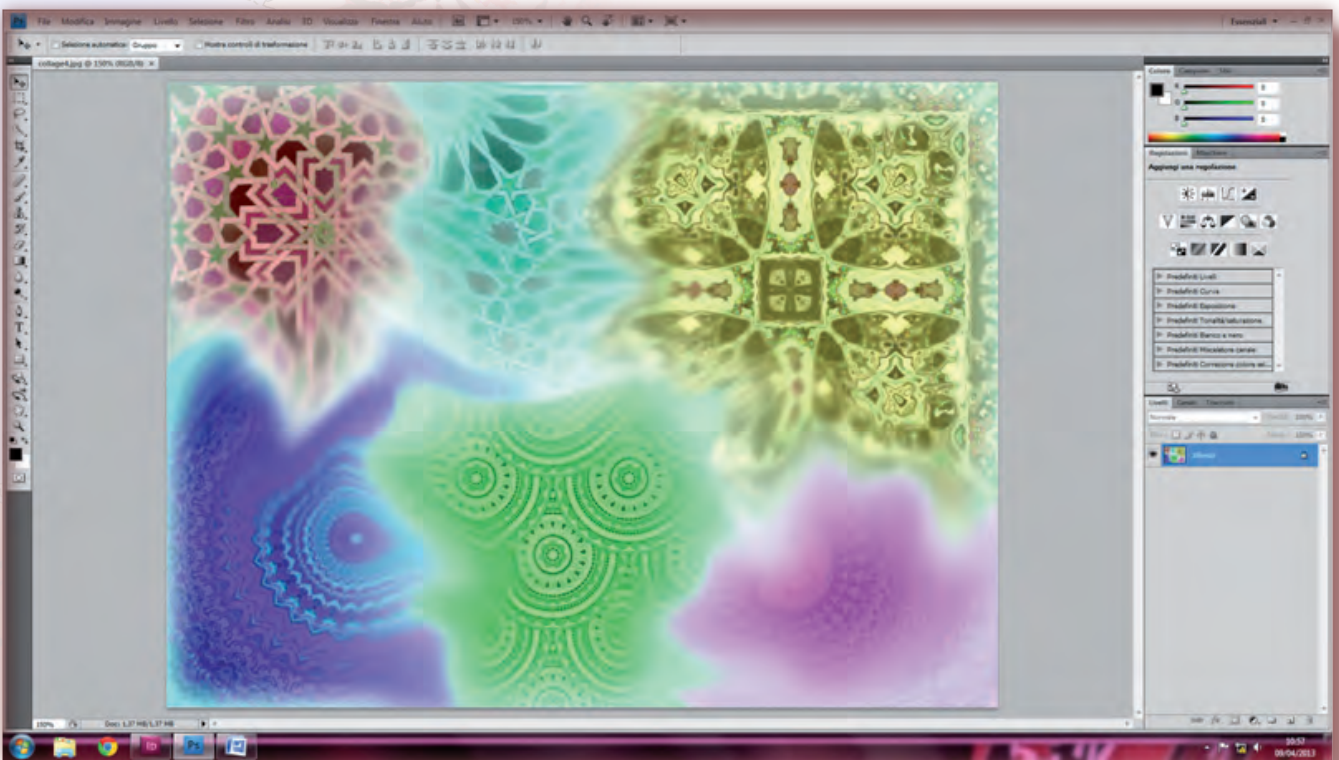
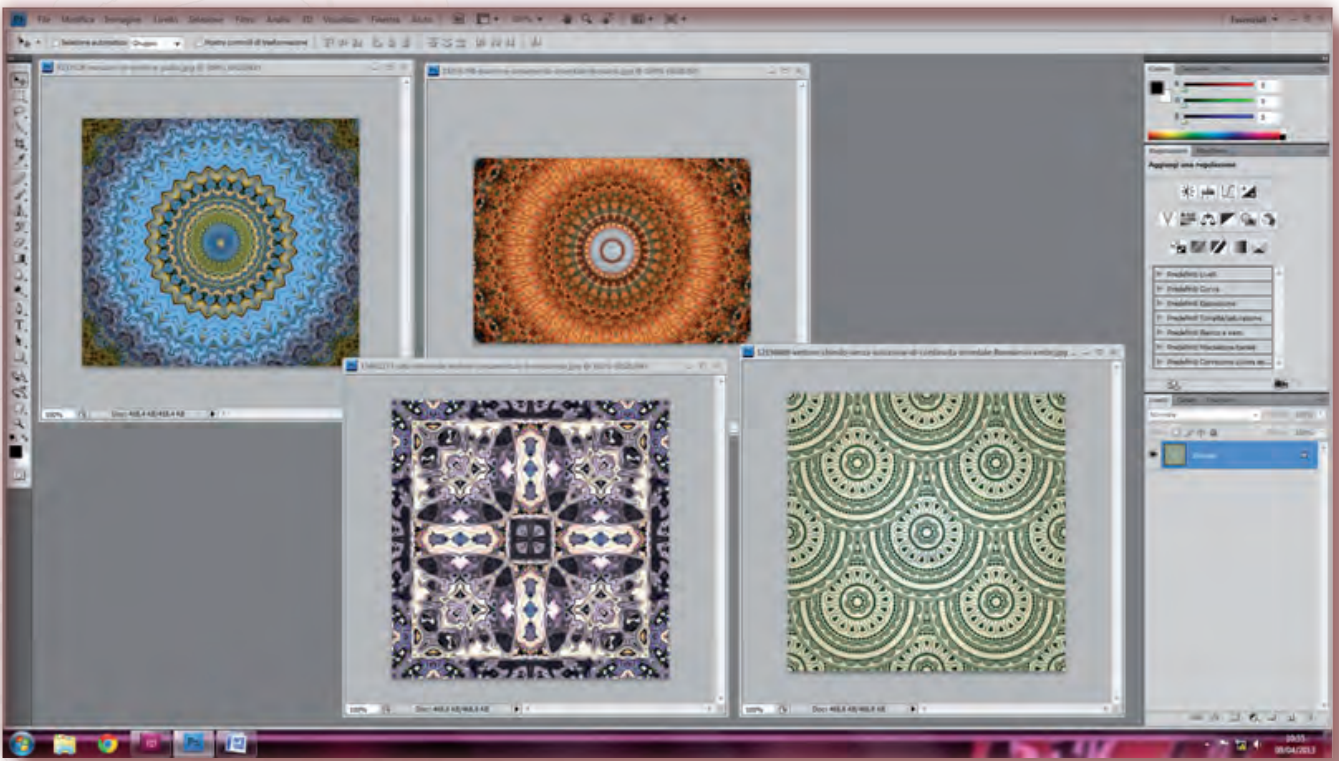
Dal gruppo "Sagome", sottogruppo "Scarpe"



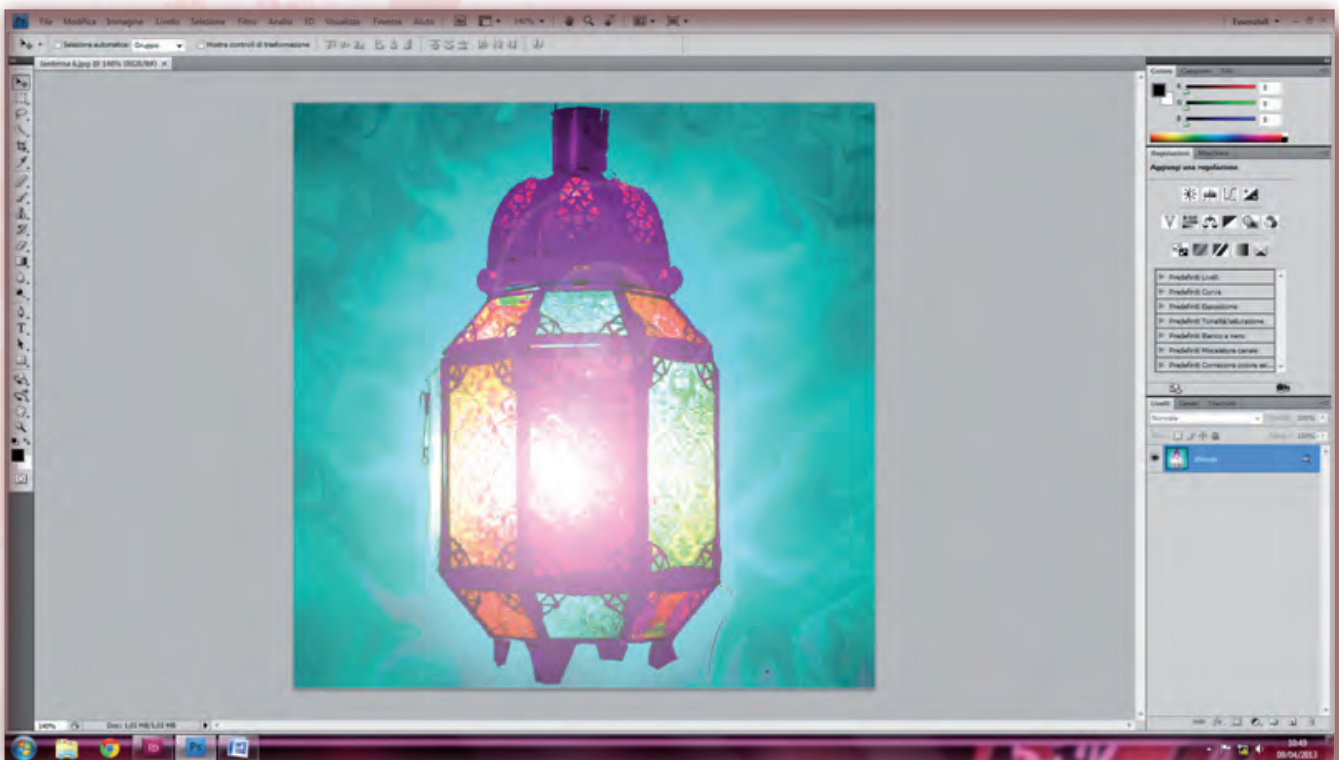
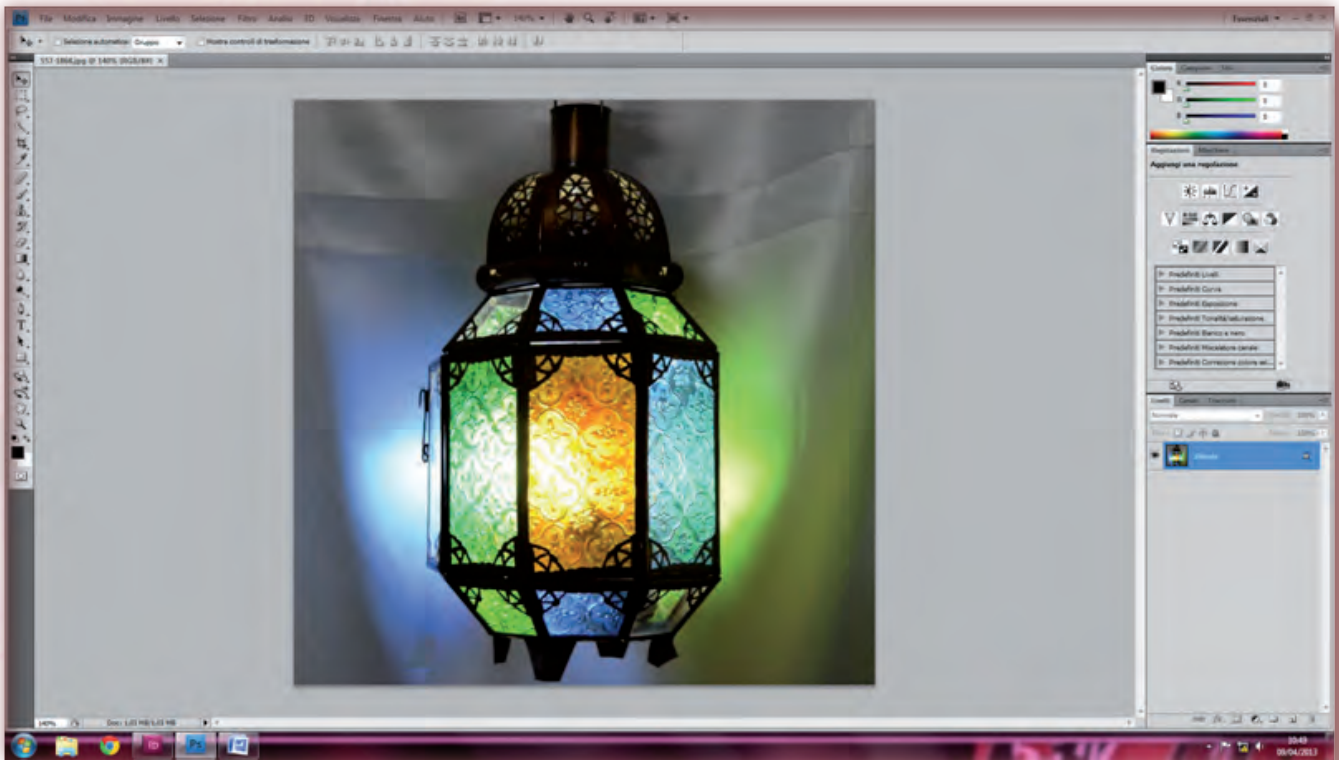
Dal gruppo "Foto personali": "tazze 3"



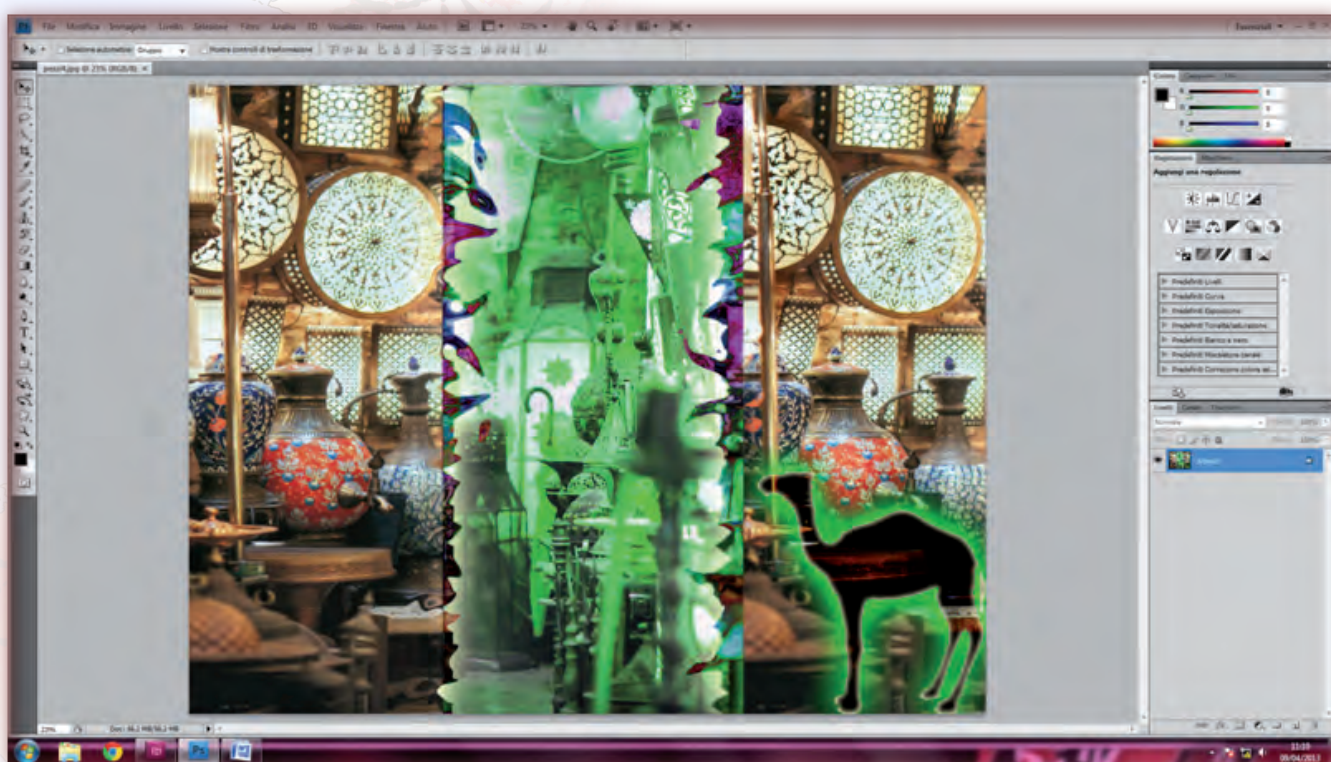
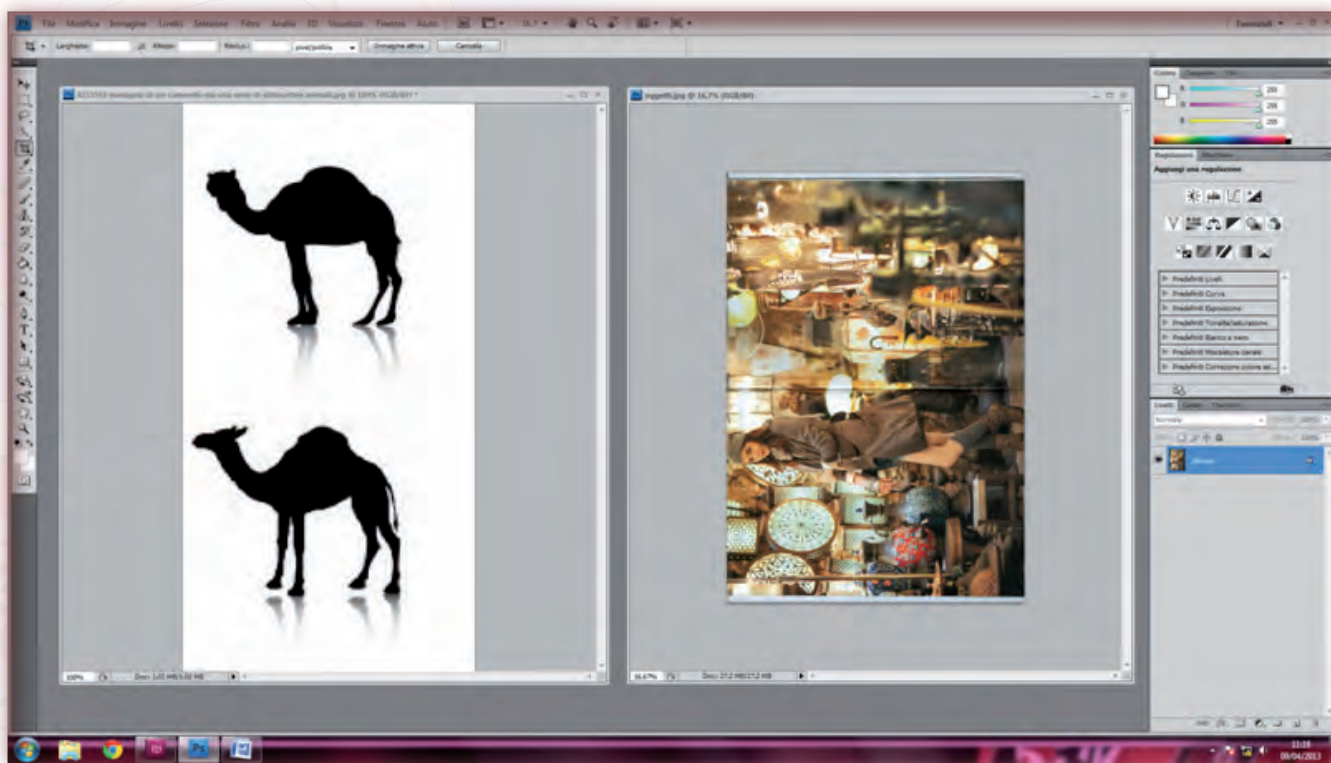
Esempi di elaborazione di disegni personali in Photoshop (dal gruppo “Disegni”): in alto: disegno fatto a mano a lapis, ripassato a china nera e scannerizzato; sotto: disegno colorato ed elaborato successivamente in Photoshop



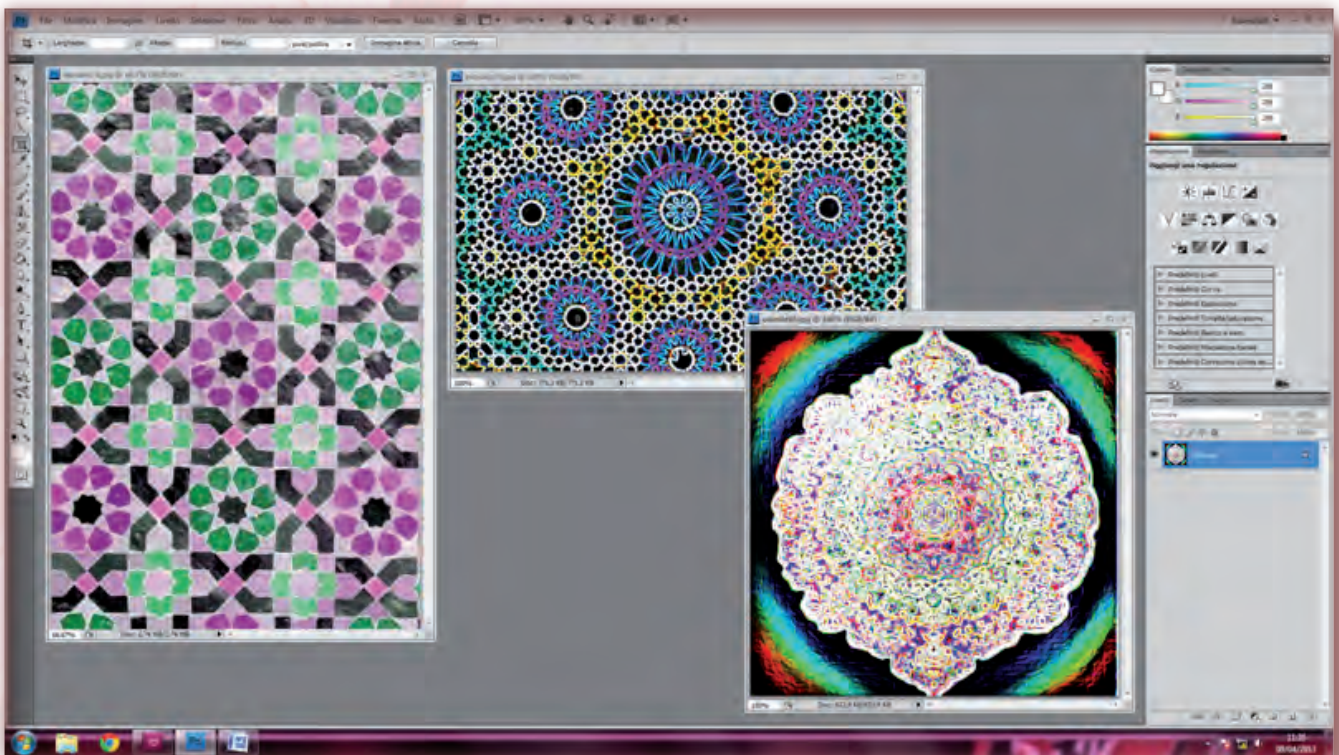
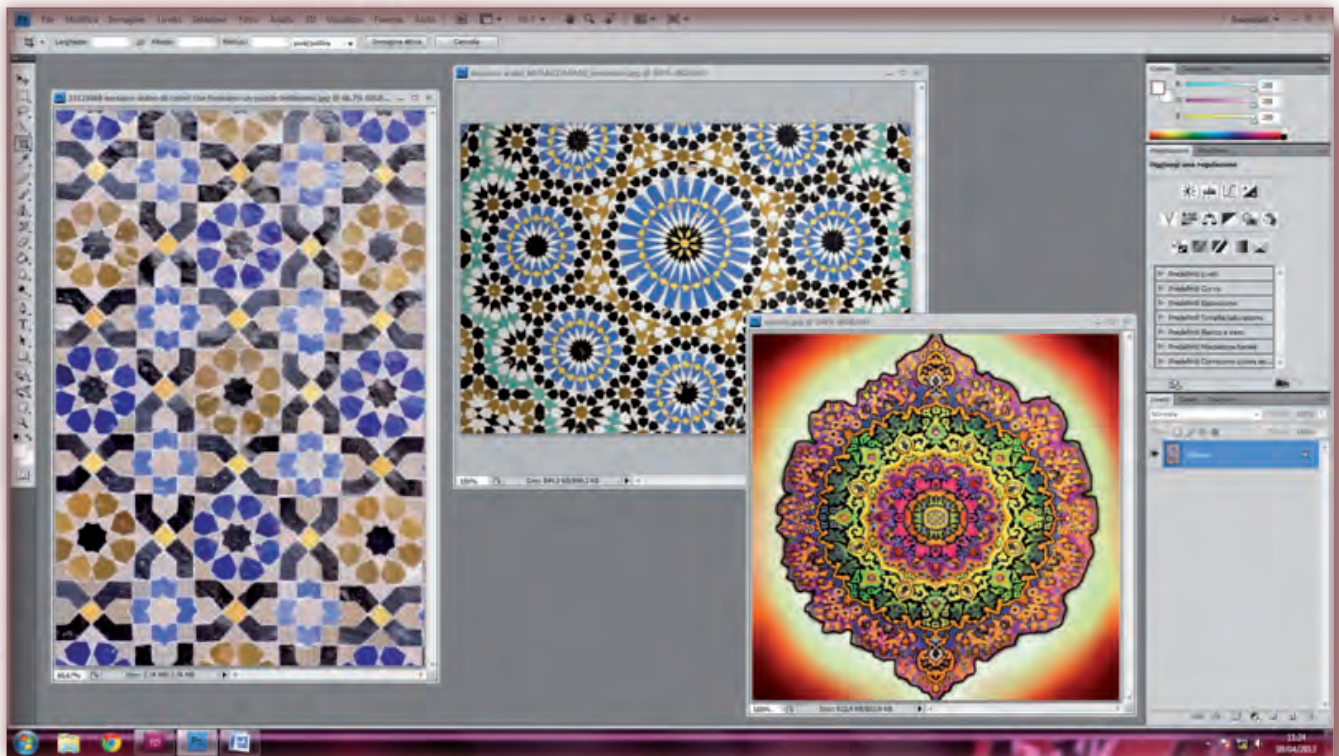
Esempi di elaborazione di collage di mosaici in Photoshop (dal gruppo "Collage"): in alto: mosaici singoli (immagini prese da internet); sotto: collage di mosaici colorati ed elaborati in Photoshop



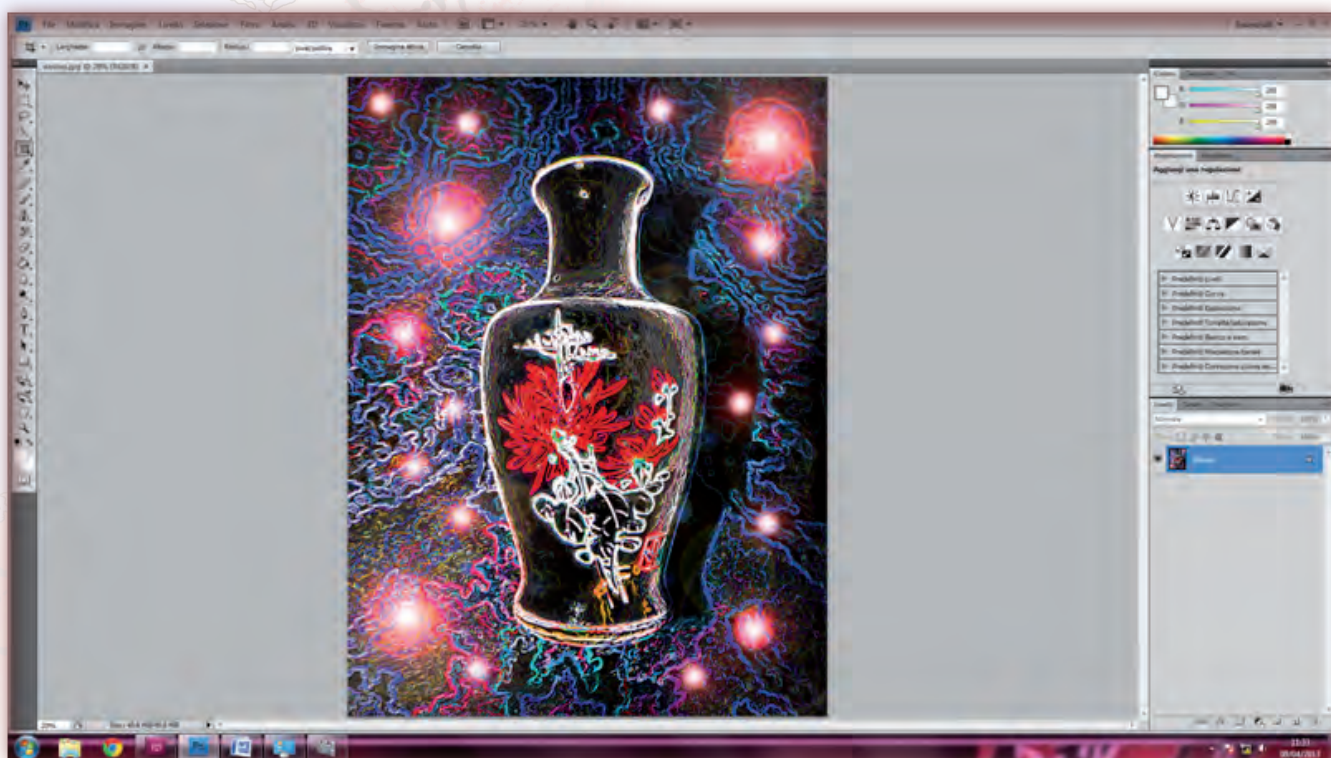
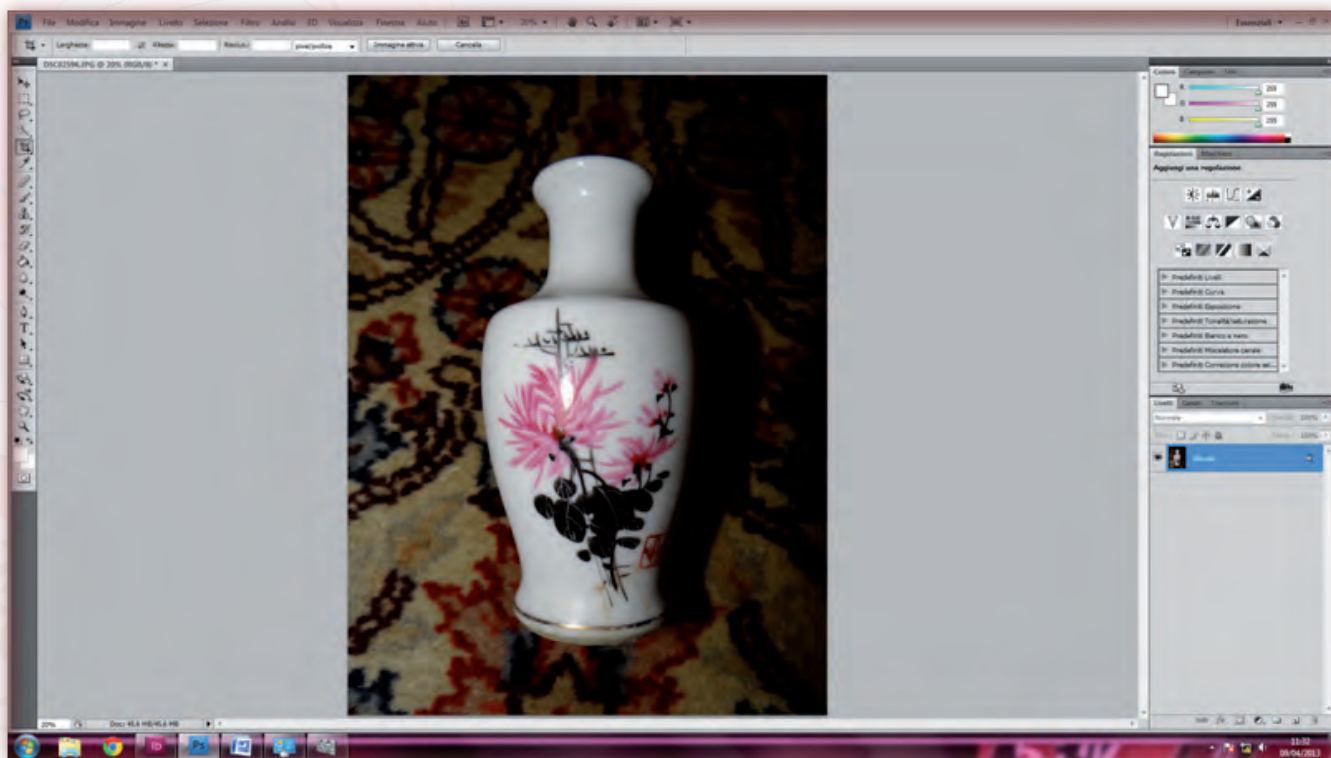
Esempi di elaborazione di lanterne arabe in Photoshop (dal gruppo "Animazioni di luce"): in alto: lanterna originale (immagine presa dal Web); sotto: lanterna colorata ed elaborata in Photoshop



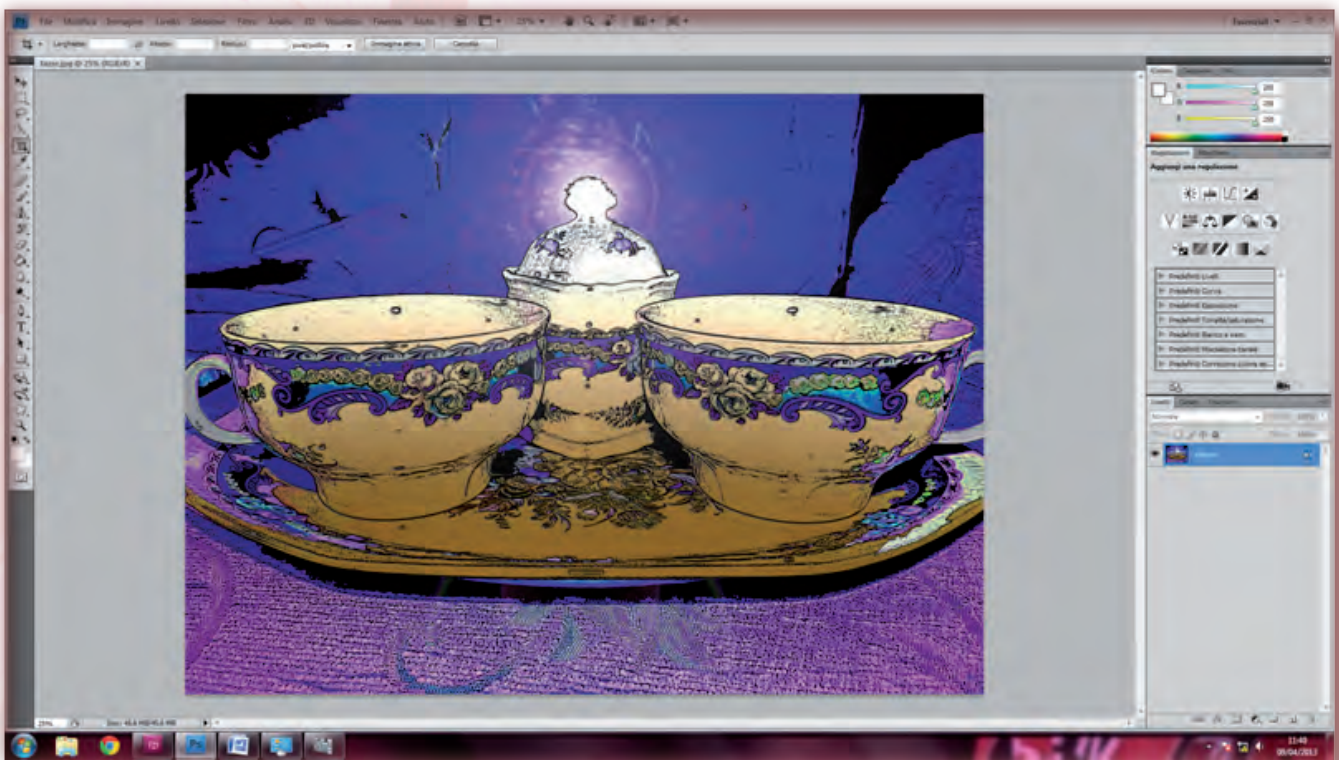
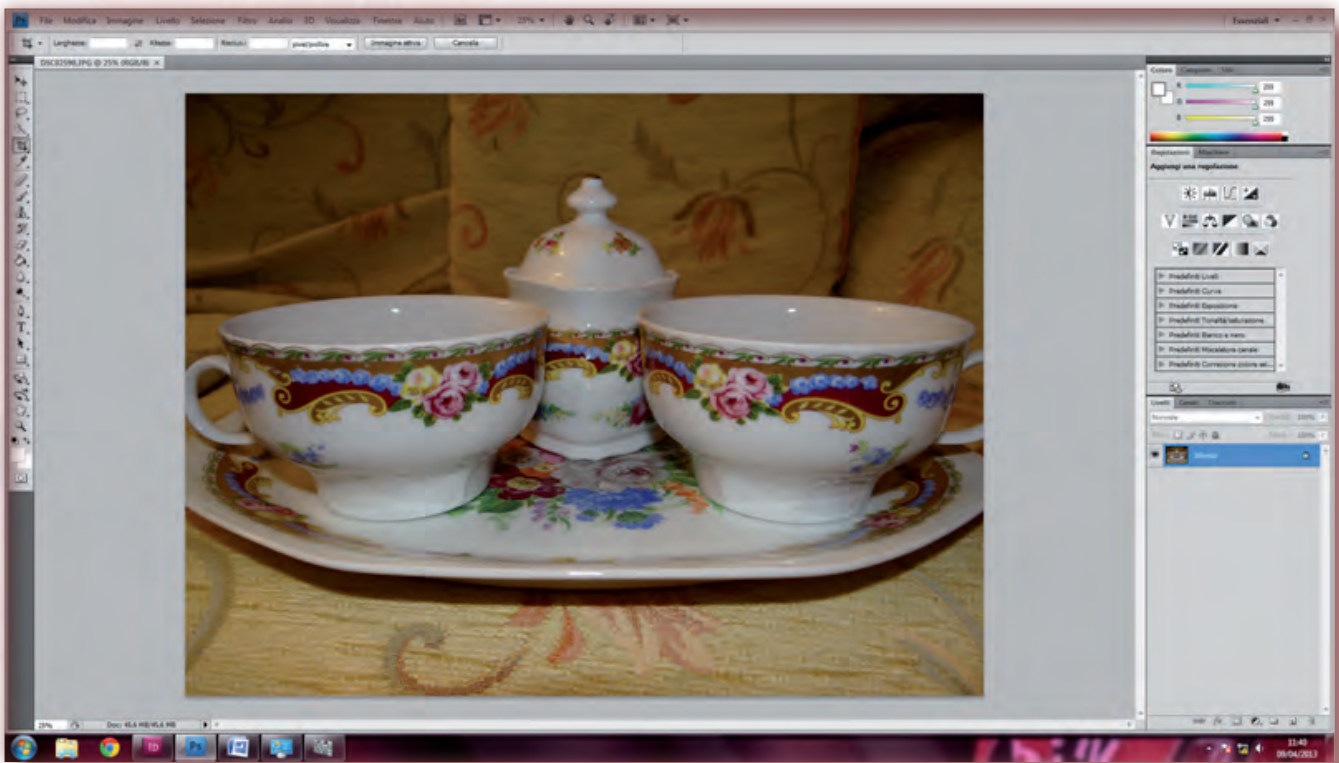
Esempi di elaborazione di sagome in Photoshop (dal gruppo "Sagome"): in alto: sagome originali (immagini ricavate dal Web); sotto: elaborazione delle immagini in Photoshop



Esempi di elaborazione di mosaici in Photoshop (dal gruppo "Mosaici"); in alto: mosaici originali (immagini ricavati dal Web); sotto: mosaici colorati ed elaborati in Photoshop



Esempi di elaborazione di foto personali in Photoshop (dal gruppo “foto personali”): in alto: foto originale (foto fatte a oggetti di casa); sotto: foto colorata ed elaborata in Photoshop



Esempi di elaborazione di foto personali in Photoshop (dal gruppo "foto personali"): in alto: foto originale (foto fatte a oggetti di casa); sotto: foto colorata ed elaborata in Photoshop

Nella pag seguente: homepage del portfolio Orientalism Art

Capitolo 9: Il progetto "Orientalism Art"

elisà perelli - orientalism art portfolio

Home

Il Progetto

VideoProiezioni

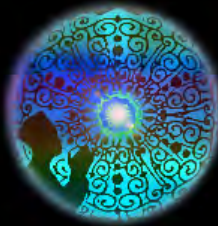
Collage

Contatti

Bènvènùti

Questo è il mio portfolio, un sito personale dove presento il mio primo progetto sul tema dell'Orientalism Art e tutti i miei lavori personali digitali, ispirati al tema dell'Oriente. In questo sito presento tutti miei lavori, catalogati in gruppi, gallery, descrizioni e video. Inoltre sono presenti link ad ulteriori argomenti. Il mio primo progetto è stato presentato al Festival di Fiabesque di Peccioli, a dicembre-gennaio 2012-2013.

[Elisa Perelli Animation Lights Project](#)



Il Prògettò "Le Mille E Unà Nòttè"

Il progetto "Le Mille e una Notte" è una videoinstallazione creata per questa Tesi di Laurea e per essere presentata al festival Fiabesque.

Navigazione: i link in
centro aprono una d
sotto aprono i video

Vidèò

- Video Progetto L
- Video Videoproie
- Video Collage D
- Video Fiabesque

Ulteriori Link

- Orientalismo
- Il festival di Fiab



Una volta che avevo a disposizione tutta la collezione di lavori, catalogati e suddivisi in gruppi, dovevo trovare un modo per poterli presentare, in maniera semplice e organizzata, durante la discussione della Tesi. Ho deciso di creare due siti internet personali, un magazine con logo identificativo e un portfolio di presentazione; nel primo ho inserito notizie storiche, links a mostre ed eventi, artisti; nel secondo presento i miei lavori principali.

9.1 I siti web e il logo “Orientalism Art”

Ho prima creato dei video, cioè brevi presentazioni delle varie collezioni. Ho creato i video con il programma ADOBE PREMIERE utilizzando il materiale che avevo a disposizione, cioè foto e video. Ho realizzato un video per la videoinstallazione “Le mille e una notte”, un video per le videoproiezioni multimediali, un video dove ho inserito vari esempi degli altri lavori, chiamato “Collage Digitali”, un video dedicato al festival Fiabesque e un video dedicato allo spettacolo di Fiabesque della prof.ssa Elvira Todaro.

Il Magazine è la porta di ingresso, la presentazione del secondo sito, che è un Portfolio, cioè un sito personale dove presento tutti i miei lavori. Nel magazine presento anche argomenti ulteriori, collegati al tema dell’Orientalismo, link a mostre ed eventi, artisti, articoli, notizie storiche.

Il Magazine e il Portfolio sono siti di vetrina, graficamente semplici ma ben organizzati e intuitivi. Per i colori ho scelto quelli tipici dell’arte orientale: nero, viola, azzurro, giallo, che ricordano i colori delle moschee arabe. I contenuti si articolano su uno sfondo nero centrale comune a tutte le pagine. Lo sfondo dei siti è una immagine creata da me: per il magazine ho usato uno dei collage di mosaici, per il portfolio ho usato un’immagine tratta dalle fotografie personali. Per intonare lo sfondo ai colori dei siti e per differenziare e caratterizzare i due siti ho rielaborato l’immagine di sfondo del portfolio portandola su colori “freddi” cioè azzurro, verde, viola; quella dello sfondo del magazine invece l’ho rielaborata portandola su colori “caldi” cioè giallo, arancio, rosso. Per cambiare colore alle immagini ho modificato quelle originali in Photoshop. I titoli hanno i colori abbinati a quelli dello sfondo, e per i titoli grandi ho usato il font “XXII Arabian Onenightstand” per dare ai siti uno stile orientale. Nella homepage dei due siti presento anche un’immagine tratta dal gruppo “Sagome”, anche questa con colori che si abbinano a quelli del sito.

PORTFOLIO: Il Portfolio si apre con una homepage con titolo dove si sviluppano al centro dei sottotitoli che aprono le descrizioni testuali dei vari lavori. In alto, posti orizzontalmente, ci sono 5 link, dedicati alle gallery fotografiche dei vari lavori. A destra, in verticale, si apre uno spazio dedicato ai video dei lavori e ulteriori argomenti. I link sono: Home, Il Progetto, VideoProiezioni, Collage Digitali, i quali hanno una pagina a parte per descrizione, gallery e video; e inoltre: Fiabesque, che ha sia descrizione + gallery sia video, Orientalismo (descrizione + gallery), L’Oriente a Pisa (descrizione), Links (descrizione + gallery), Contatti (descrizione). Le pagine “Il Progetto Video” e “VideoProiezioni Gallery” hanno dei sottolink che aprono altri argomenti. Gli approfondimenti sono in formato PDF.

MAGAZINE: Il Magazine presenta 5 link principali ed ha la stessa struttura del portfolio, ma colori e immagine di sfondo diversi. Si apre con una homepage con logo e titolo dove si trova al centro un sottotitolo che apre la descrizione testuale del logo e l’approfondimento. In alto, posti orizzontalmente, ci sono 5 link, dedicati alla storia dell’Orientalismo, a vari artisti orientalisti contemporanei, notizie relative a mostre sull’Orientalismo, feste dedicate al tema dell’Oriente, news relative ad articoli, libri, iniziative collegate al tema dell’Oriente e dell’Orientalismo. Ogni pagina del magazine presenta in alto il logo di Orientalism Art, che si può ingrandire al click del mouse. Nella pagina “Artisti” ho creato una scheda per ogni artista, con breve descrizione testuale, foto dell’artista, foto di un’opera, e links. Anche per me ho creato una scheda personale dove ho inserito il link che collega al mio portfolio.

Ho creato anche una scheda per la prof.ssa Elvira Todaro, dove ho inserito un video che ho composto con foto e pezzi di video che ho realizzato durante il suo spettacolo di danza del ventre del 30 dicembre 2012 a Fiabesque, oltre ad una fotogallery e vari links.

Nel magazine ho inoltre inserito il link a “Fiabesque Video”, un link a “Il festival di Fiabesque”, un link a “L'oriente a Pisa”, e un link a “Contatti”, dove ho inserito anche un link che apre la mia biografia in PDF.

Per realizzare i siti web ho utilizzato il software ADOBE DREAMWEAVER CS4 e i codici Html e Css; per i video ho utilizzato il materiale che avevo a disposizione (foto e video realizzati a Fiabesque), elaborandoli con i programmi PHOTOSHOP e ADOBE PREMIERE; per le varie immagini ho utilizzato il programma PHOTOSHOP. Ho inserito anche degli approfondimenti su molti argomenti, collegando dei file PDF.

I due siti contengono molte immagini, inserite sia in tabelle, dove ogni immagine può essere aperta separatamente e ingrandita in una pagina a parte, sia in fotogallery, realizzate con il software AMAZING SLIDER, dove le immagini scorrono in dissolvenza e possono essere selezionate in ordine casuale. Anche le fotogallery si aprono in pagine a parte. Inoltre sono presenti molti contenuti testuali, video, links ad ulteriori siti web e molte informazioni ulteriori di altri argomenti. Per quanto riguarda i miei lavori ho inserito anche alcuni links che permettono di scaricare le raccolte complete in formato .rar.

Nella pagina dedicata alla descrizione della videoinstallazione “Le mille e una notte” del portfolio ho inoltre inserito un link che apre un breve video che rappresenta una ricostruzione 3D della videoinstallazione nel punto panoramico Castellaccia, che ho realizzato con il programma 3D STUDIO MAX.

Ho inoltre realizzato anche un breve video di presentazione utilizzando il software ADOBE FLASH CS4 da mostrare durante la seduta di Laurea e per anticipare il sito. Ho composto una pagina web in DREAMWEAVER con sfondo nero di base e due riquadri, uno più grande posto a sinistra della pagina (spazio per il video), l'altro più piccolo posto a destra, dove ho inserito la scritta Orientalism Art, che è il link che collega al magazine. Per il video da inserire nella pagina ho elaborato in Photoshop alcune fotografie del festival di Fiabesque, ho creato degli effetti di movimento e ho alternato i colori rosso-blu per ricordare i colori predominanti dei due siti. Ho creato la transizione di foto e di effetti in Flash e ho inserito il video ottenuto nello spazio a sinistra nella pagina. Anche il link cambia colore: all'inizio è viola, quando passo sopra il mouse diventa rosso.

Il logo “Orientalism Art”

Ho realizzato un logo identificativo del progetto “Orientalism Art” per le pagine del magazine. Ho ideato un logo semplice, formato da una A (Art), un'altra A speculare e un cerchio che rappresenta la O (Orientalism) posto al centro delle due A.

La figura che si crea ricorda un gioiello arabo, con al centro una pietra preziosa, ma rappresenta al tempo stesso la sigla del nome “Orientalism Art”.

Per crearlo ho disegnato una A su carta bianca, prima a lapis, poi ripassata a china nera per chiudere i contorni; successivamente l'ho scannerizzata per creare un'immagine Jpg elaborabile in Photoshop.

Ho elaborato e colorato la A disegnata tramite Photoshop, ho creato una A speculare, e al centro di esse ho disegnato un cerchio. Per i colori ho scelto quelli dominanti nel magazine; le due A sono gialle, con sfumature scure che simulano l'effetto rilievo, il cerchio (O) è sfumato dal giallo al rosso. Prima di scegliere il logo definitivo ho fatto altri loghi di prova, che presento nella pagina del magazine dedicata al logo.

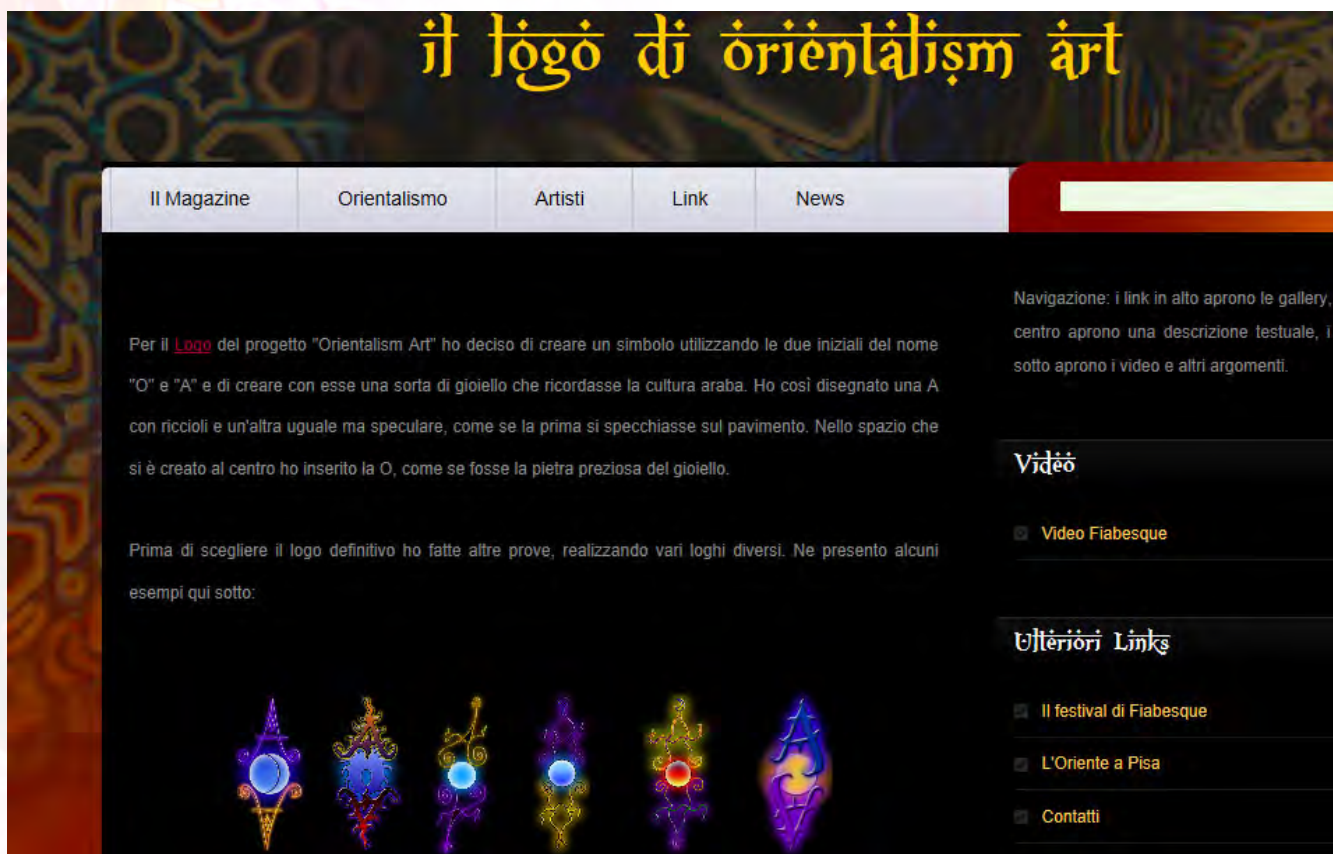


In questa pagina: a sinistra: il logo Orientalism Art;
in basso: la pagina "il logo" del magazine

Nella pag seguente: in alto: un dettaglio del video di
presentazione creato per la discussione della tesi;
in basso: un dettaglio del video che rappresenta la
ricostruzione 3D della videoinstallazione

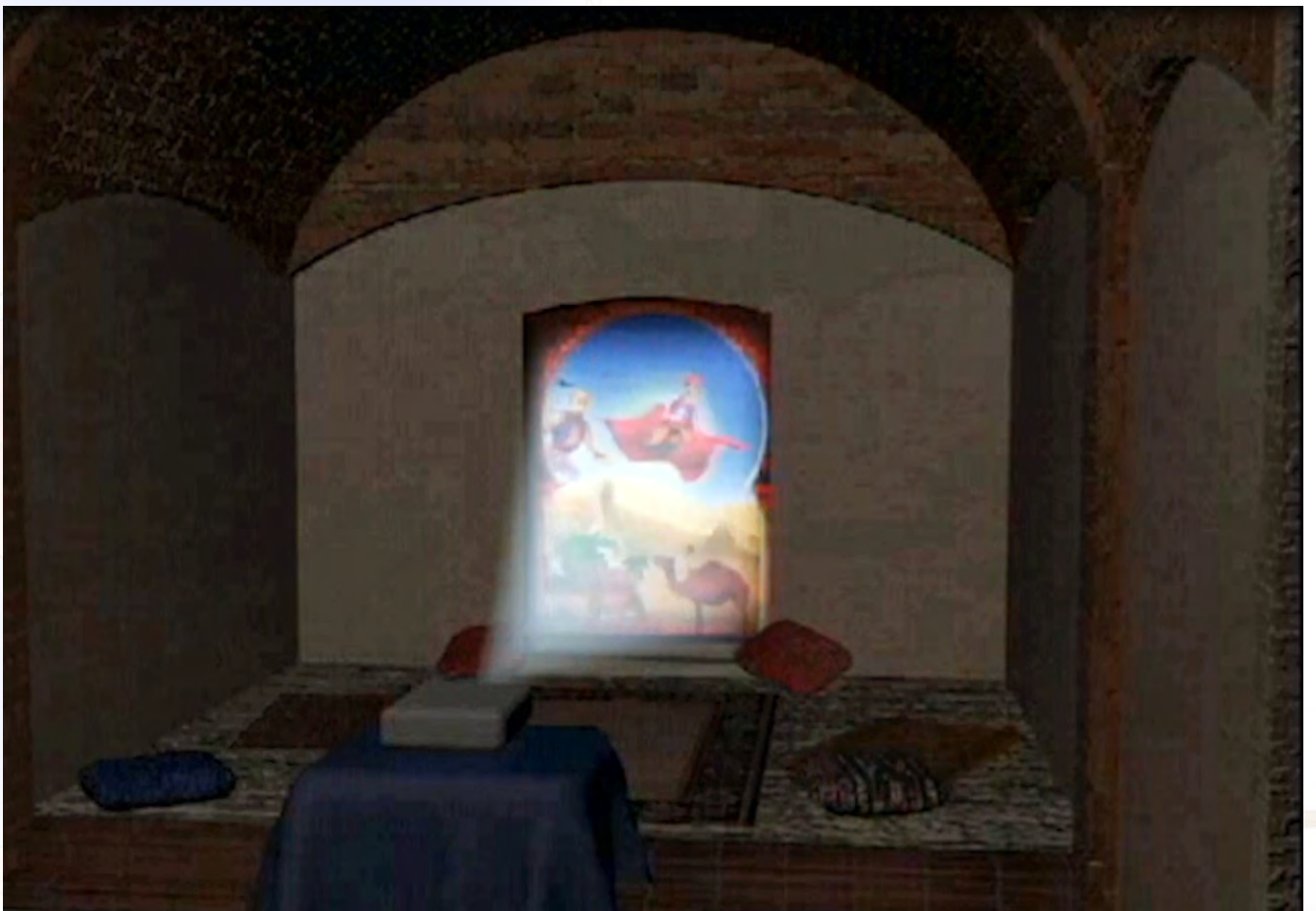
A pag. 101: esempi di realizzazione del logo in Photoshop

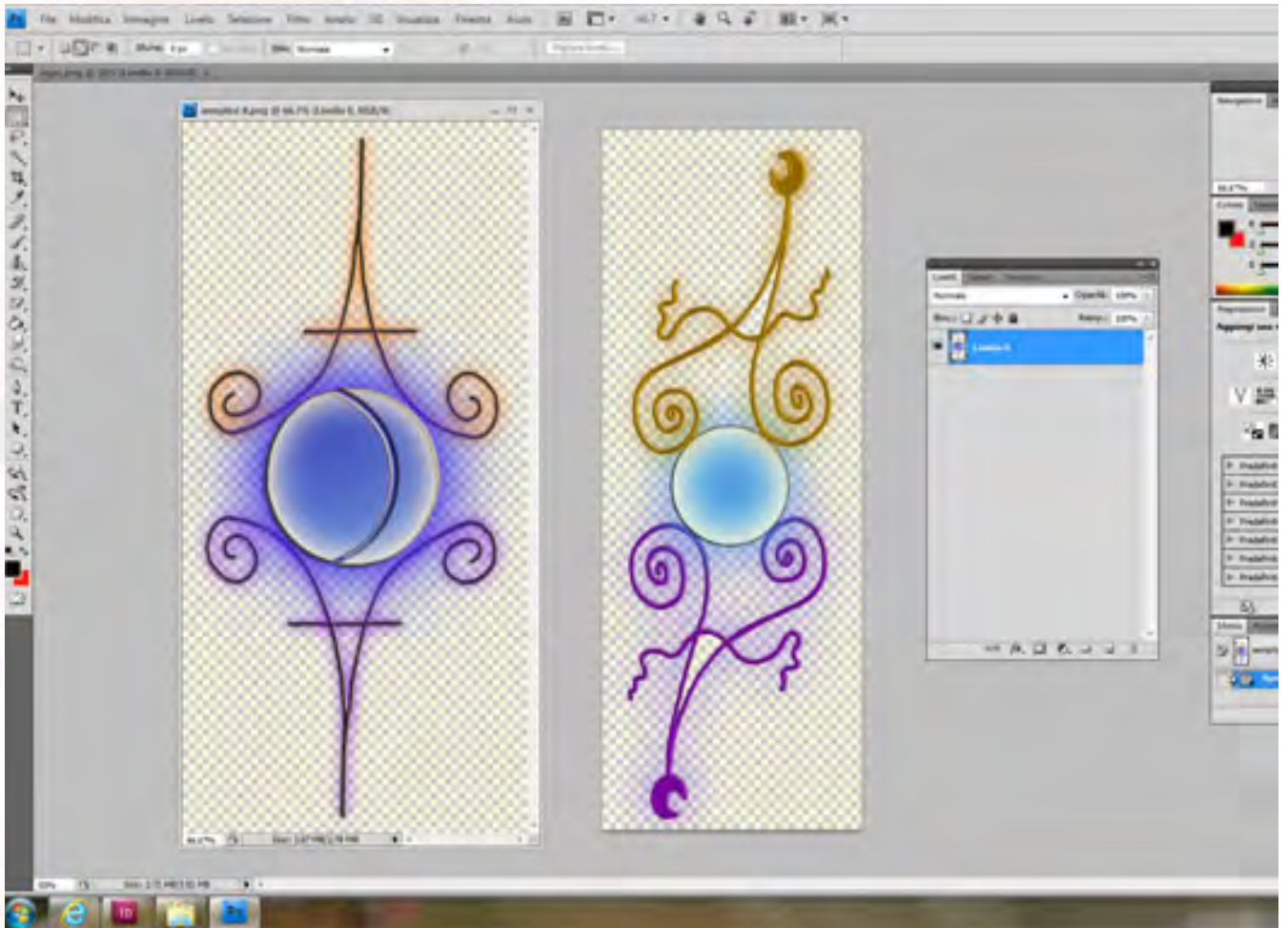
A pag. 102: varie immagini dei due siti; in alto: homepage del
magazine; al centro: pagina della gallery della videoinstallazio-
ne del portfolio; in basso: pagina del video delle
videoproiezioni multimediali del portfolio





Orientalizm Art





orientalism art - magazine

Il Magazine

Orientalismo

Artisti

Link

News

GO

BENVENUTI IN ORIENTALISM ART - MAGAZINE

Questo è il magazine di Orientalism Art, un'idea creata per presentare, in occasione della tesi di Laurea Magistrale, il mio portfolio Orientalism Art, nel quale presento tutti i miei lavori ispirati al tema dell'Oriente, e molti altre notizie relative al tema dell'Orientalismo.

Questo magazine è il punto di partenza, la porta d'ingresso al mio portfolio dove presento tutti miei lavori, catalogati in gruppi, gallery, descrizioni e video. Inoltre sono presenti link ad ulteriori argomenti.

In questo magazine parlo della corrente pittorica dell'Orientalismo di molti artisti contemporanei attivi

Navigazione: i link in alto aprono le gallery, i titoli al centro aprono una descrizione testuale, i link qui sotto aprono i video e altri argomenti.

Video

Video Fiabesque

Ulteriori Links

Home

Il Progetto

VideoProiezioni

Collage

Contatti

GO

Durante l'esposizione della videoinstallazione ho fatto delle foto. Ecco la gallery con alcune foto principali.

[Scarica la raccolta completa delle foto della Videoinstallazione "Le Mille E una Notte"](#)

[FotoGallery](#)



Navigazione: i link in alto aprono le gallery, i titoli al centro aprono una descrizione testuale, i link qui sotto aprono i video e altri argomenti.

Video

- Video Progetto Le Mille e una Notte
- Video Videoproiezioni Multimediali
- Video Collage Digitali
- Video Fiabesque

Ulteriori Links

Ecco il video



Video

- Video Progetto Le Mille e una Notte
- Video Videoproiezioni Multimediali
- Video Collage Digitali
- Video Fiabesque

Ulteriori Links

- Orientalismo
- Il festival di Fiabesque

9.2 Il video della Videoinstallazione “Le mille e una notte”

Per il video della videoinstallazione “Le Mille e una Notte” ho realizzato una presentazione con ADOBE PREMIERE, utilizzando foto e video che avevo ottenuto durante l’allestimento. Ho prima rielaborato e perfezionato tutte le foto primitive su Photoshop; poi ho analizzato i video e da questi ho ricavato le parti migliori facendo dei tagli. Su Premiere ho realizzato un montaggio video, unendo le foto ai pezzi di video scelti e ho messo come audio di sottofondo la traccia realizzata per la videoinstallazione. Ho esportato il video in formato FLV e inserito nel sito, nella pagina dedicata al video del progetto “Le Mille e una Notte”.

9.3 Il video delle Videoproiezioni Multimediali

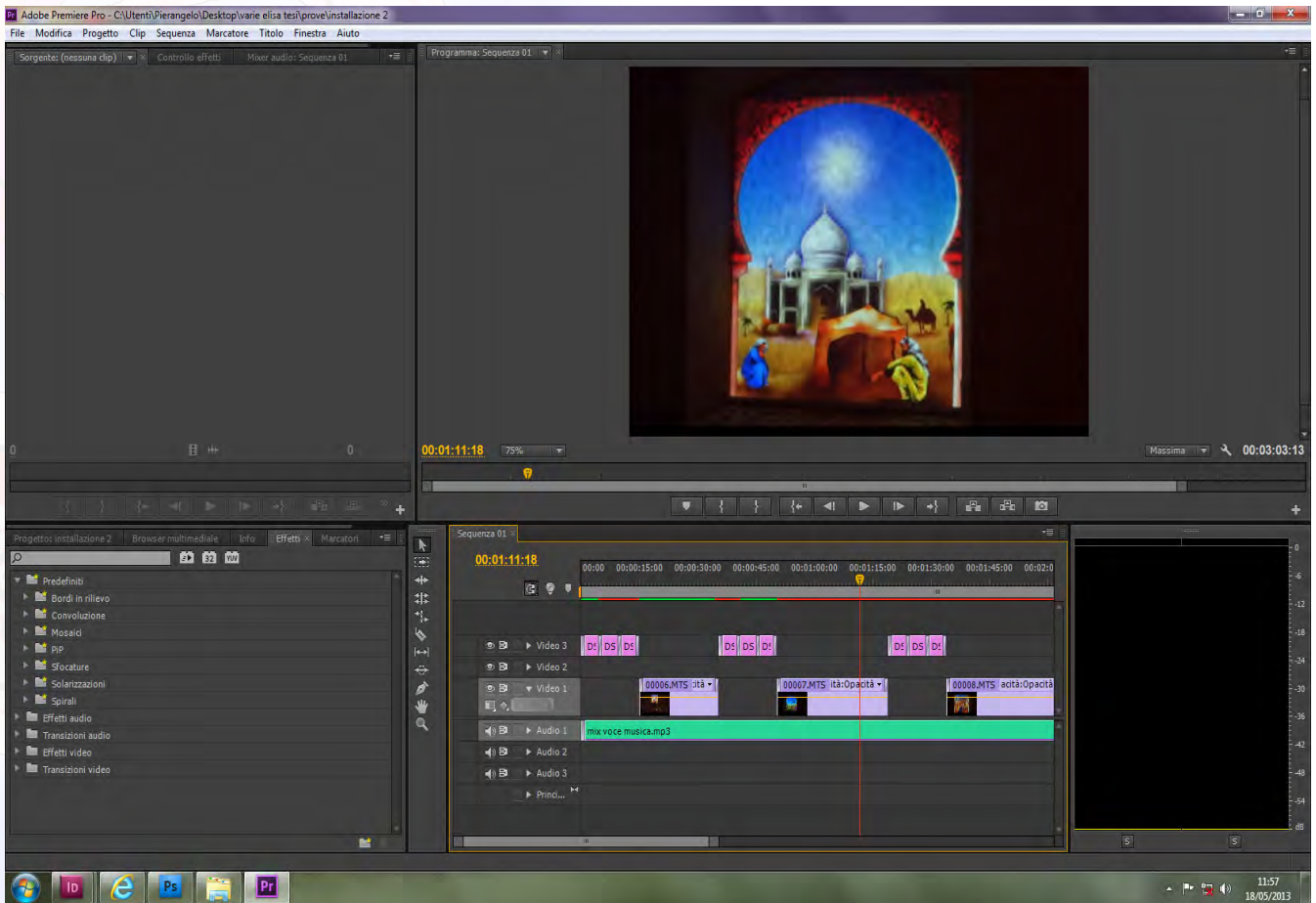
Per il video delle Videoproiezioni multimediali ho realizzato una presentazione con ADOBE PREMIERE, utilizzando le immagini di lanterne arabe di varie forme e colori che ho precedentemente preparato per la collezione “Animazioni di Luci”, e che ho poi, tramite Photoshop, rielaborato, creando effetti di luce e colore. Ho creato dei fotomontaggi con Photoshop, sovrapponendo le immagini delle lanterne alle immagini di chiese ed edifici occidentali. Ho composto due gruppi di videoproiezioni: il primo gruppo riguarda le videoproiezioni multimediali di Pisa, cioè su edifici pisani che hanno una importante influenza araba. Il secondo gruppo riguarda videoproiezioni multimediali su chiese ed edifici occidentali di varia provenienza, che hanno una forma tale che si presta bene al fotomontaggio delle lanterne. Faccio vedere questi due gruppi in maniera separata nella pagina dedicata alle fotogallery, ma nel video presento i due gruppi uniti in un unico gruppo. Nel video, realizzato con Adobe Premiere, ho alternato l’immagine originale dell’edificio a quella dell’edificio elaborato con la videoproiezione, per poter vedere quale sarebbe l’effetto di una videoproiezione reale sull’edificio. Ho aggiunto infine una traccia audio che ricorda il mondo arabo. Ho esportato il video in formato FLV e inserito nel sito, nella pagina dedicata al video delle videoproiezioni multimediali.

9.4 Il video dei Collage Digitali

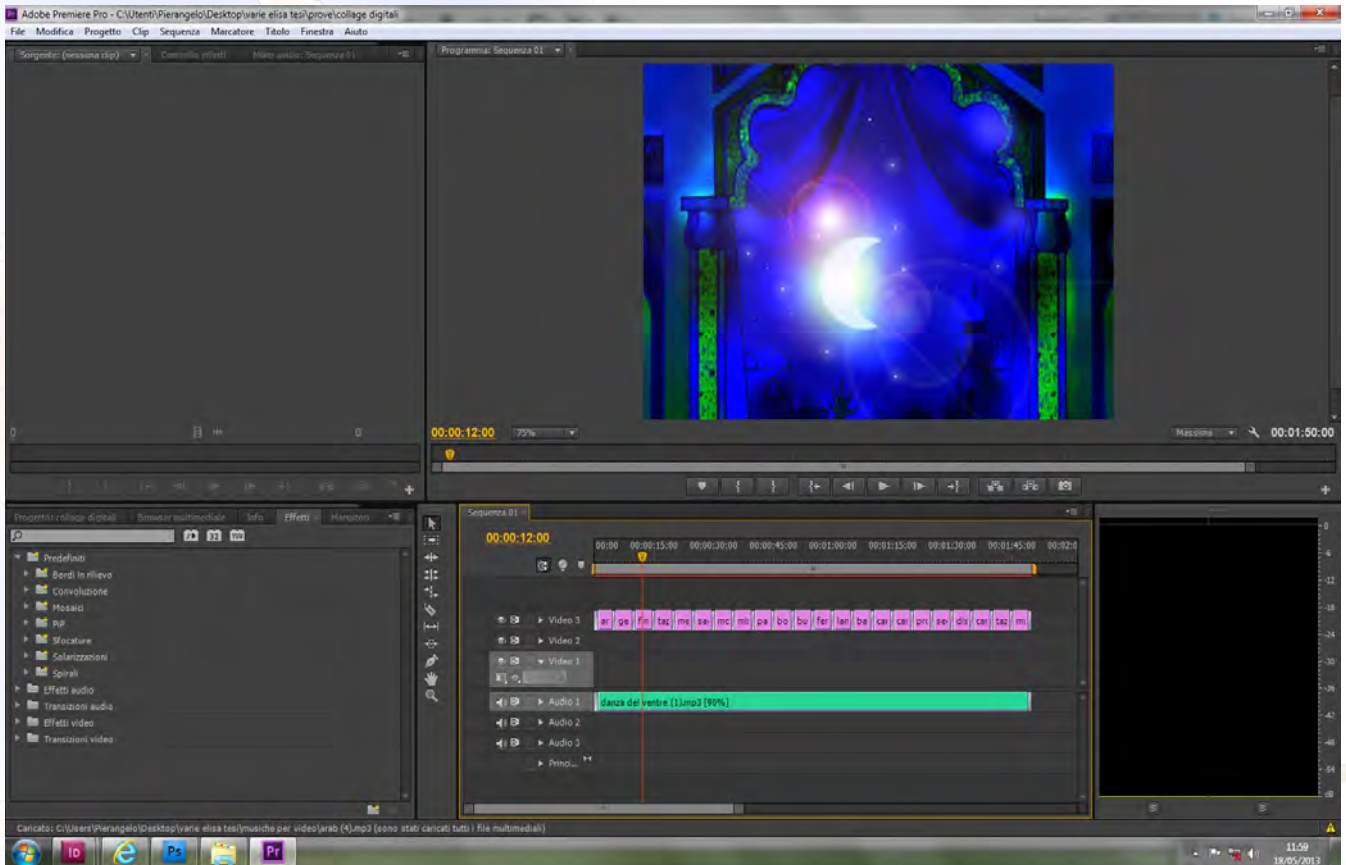
Per il video dei Collage Digitali ho realizzato una presentazione con sempre con Adobe Premiere, utilizzando vari esempi di immagini che ho precedentemente preparato per le collezioni dei lavori extra. Nel video, realizzato con Adobe Premiere, ho alternato i lavori delle varie collezioni, cercando di presentare almeno un esempio per ogni collezione. Ho inserito esempi di disegni, mosaici, sagome, collage, foto personali, animazioni di luci. Ho poi aggiunto una traccia audio che ricorda il mondo arabo. Ho esportato il video in formato FLV e inserito nel sito, nella pagina dedicata al video dei Collage Digitali.

Ho deciso di esportare i video in formato FLV, dato che il formato AVI, troppo pesante, avrebbe comportato dei problemi nell’apertura dei video, rallentato la navigazione e appesantito le pagine del sito.

Anche per realizzare il video del festival di Fiabesque ho realizzato una presentazione con Adobe Premiere, utilizzando foto e il video che avevo fatto durante il festival. Ho prima rielaborato e perfezionato le foto con Photoshop; poi ho analizzato il video e ho ricavato le parti migliori facendo dei tagli. Su Premiere ho realizzato un montaggio video, unendo le foto ai pezzi di video e ho messo un audio di sottofondo. Ho esportato il video in formato FLV e inserito nel sito, nella pagina dedicata al video di Fiabesque. Ho usato lo stesso procedimento anche per realizzare il video della prof.ssa Elvira Todaro, che ho inserito nella scheda di Elvira Todaro, nella sezione degli Artisti del mio magazine.



Due esempi di montaggio video su Adobe Premiere: in alto: montaggio del video della videoinstallazione “Le mille e una notte”; in basso: montaggio del video Collage Digitali



Conclusioni

Arrivata alla conclusione di questo lavoro posso dire che questo progetto di Laurea mi ha permesso di parlare dell'arte, nel mio caso l'arte dei giorni nostri, quella che fa parte del filone della video arte e che si avvale delle nuove tecnologie, e valorizzarla; mi ha permesso anche di ricordare una corrente artistica importante e affascinante come quella dell'Orientalismo e di trarne spunto per realizzare lavori miei personali, intrecciando tra di loro classico, tecnologico e fiabesco; mi ha permesso di conoscere e valorizzare iniziative come quella di Fiabesque, che ricorda e valorizza l'importanza della tradizione culturale e della fiaba, tradizioni antiche che sono, anch'esse come l'arte, patrimonio artistico e culturale e non vanno mai dimenticate.

Mi ha permesso inoltre di relazionarmi con nuove persone e di provare un'esperienza nuova, educativa e divertente: quella della realizzazione e presentazione al pubblico di una mia installazione artistica nell'ambito di un evento importante; ed infine questa esperienza mi ha permesso di sperimentare con la fantasia ed esercitarmi nella creazione di molte opere diverse, le principali presentate in questa Tesi, fino ad arrivare a scegliere quelle finali per la videoinstallazione da presentare al pubblico. Ho avuto modo inoltre di imparare ad utilizzare vari software di grafica per me nuovi, come ADOBE PREMIERE, e software per audio come AUDACITY, oltre ai già conosciuti PHOTOSHOP, FLASH, DREAMWEAVER, sperimentando e sviluppando la mia fantasia, anche grazie all'aiuto di questi potenti strumenti che offrono oggi la computer graphic e le nuove tecnologie.

La realizzazione di questo progetto, realizzato per la presentazione al pubblico durante il festival Fiabesque e per la mia Tesi di Laurea, è iniziata nel mese di ottobre 2012; è stata un'esperienza positiva, piacevole ed educativa, ma anche abbastanza faticosa. Infatti prima di poter iniziare a realizzare il materiale da presentare, è stato necessario un lavoro di preparazione. Ho dovuto infatti fare vari sopralluoghi nel paese di Peccioli, dove si svolge ogni anno Fiabesque, per scegliere e analizzare un luogo adatto a quello che volevo realizzare. Solo dopo aver fatto varie foto al luogo e aver preso varie misure utili nella stanza, ho potuto iniziare a comporre il mio lavoro.

Come ho già detto nella Tesi, le opere non presentate al pubblico le ho raccolte in collezioni, e potrò utilizzarle per eventuali occasioni future. Il lavoro non è stato certo facile, ma mi ha permesso di conoscere da vicino un mondo affascinante, nato dall'incontro tra arte e tecnologia. Il contatto con il personale del festival di Fiabesque è risultato utile per scambiare opinioni sull'argomento e per conoscere qualche segreto in più sul mondo dell'arte creativa, della videoproiezione e della fiaba.



“Con l’installazione l’opera trabocca fuori di se stessa e acquisisce una eternità radicale e estrema. Questo spandersi non si arresta al locale in cui è contenuta: poiché di massima essa ha un carattere temporaneo, ed è strettamente connessa con un’occasione specifica, le fotografie ed eventualmente i video che ne tramandano la memoria sono parte integrante di essa. [...] Le installazioni non devono essere considerate come l’oggetto della valutazione di un visitatore; il rapporto con quest’ultimo è completamente rovesciato rispetto alla tradizionale visita dei musei e delle gallerie. È l’installazione che sente il visitatore, lo accoglie, lo tasta, lo palpa, si protende verso di lui, lo fa entrare in se stessa, lo penetra, lo possiede, lo inonda. Non si va più alle mostre per vedere e godere dell’arte, ma per essere veduti e goduti dall’arte”. **Mario Perniola, Installazioni traboccanti in *Il sex appeal dell’inorganico*, Einaudi, Torino, 1994, p. 135**

“La concezione più antica di un’architettura d’immagine e d’idea, di un luogo di memoria come i templi mnemonici dei greci, perdura nelle grandi cattedrali e nei palazzi europei, così come la relazione tra la memoria, il movimento spaziale e la registrazione delle idee. [...] L’informatica si sta fondendo con il video. Stanno appena iniziando a prodursi i frutti potenziali di questo matrimonio. Se saltiamo per un momento direttamente a un futuro lontano, possiamo presentire le conseguenze di quella che alcuni hanno descritto come l’estrema tecnica di registrazione: l’immagazzinamento spaziale totale, dove lo spettatore si sposta all’interno di un campo tridimensionale, eventualmente di grandezza naturale, costituito da scene preregistrate o simulate e da eventi che si evolvono nel tempo. [...] Lo spettatore potrebbe entrare da qualsiasi punto, andare in ogni direzione, a tutte le velocità possibili, partire e ritornare non importa dove. Tutte le direzioni sono equivalenti. La visione diviene l’esplorazione di un territorio, un viaggio attraverso uno spazio dati. [...] Ci spostiamo in uno spazio di idee, in un mondo di pensieri e di immagini come quelli esistenti nel cervello e non sui progetti di un urbanista. Con l’integrazione delle immagini e del video nella sfera della logica informatica, ci accingiamo all’impresa di tracciare la mappa delle strutture concettuali del nostro cervello secondo la prospettiva tecnologica. Dopo la prima videocamera con il suo videoregistratore, che ci ha fornito un occhio collegato a una forma rozza di memoria non selettiva, ci troviamo ora alla tappa seguente dell’evoluzione: l’area della percezione e delle strutture di pensiero intelligenti, benché artificiali”. **Bill Viola, *Ci sarà condominio nello spazio dati?*, in Valentina Valentini (a cura di), Bill Viola. *Vedere con la mente e con il cuore*, pp. 37-40**

“Le ‘tecnologie immateriali’ fanno parte di una mutazione culturale di tipo antropologico. Cambia la visione del mondo e di conseguenza cambiano i rapporti tra le persone e i linguaggi. L’arte è uno degli elementi, uno dei fattori, uno dei flussi che servono ad operare questa grande mutazione. Una mutazione che ha molte caratteristiche un po’ da tutti gli angoli di vista; le nuove tecnologie sono interattive e metamorfiche, lavorano su un ambito linguistico in cui non ci sono più i vecchi referenti ma c’è una dinamica di flusso caotico in continua mutazione e questo fa sì che la natura del dato artistico non sia più quella di produrre dei condensati ideologici attraverso la plasmazione di una materia e la gestione di una sintassi simbolica, ma divenga un atto relazionale. L’atto artistico è diventato un atto relazionale. La natura interattiva delle installazioni degli artisti della new media-art è un momento di relazione che si sviluppa nel divenire. Questo tipo di nuova logica era già stata preconizzata da alcune avanguardie del nostro secolo, a partire da Marcel Duchamp, il quale mettendo un oggetto d’uso come l’orinatoio Mutt in mostra, e giocando sul fatto che fosse il contesto con i suoi significati e con le sue implicazioni a caratterizzare quell’oggetto come opera d’arte, già segnava questa trasmutazione. Avveniva uno spostamento sul meccanismo relazionale, sulla contestualizzazione dell’opera togliendo l’accento sul valore dell’opera in sé, conchiusa nei suoi codici autoreferenziali. Questo è un esempio di approccio estetico. Potremmo vederne molti altri, dato che oggi si lavora in questa dimensione e che anche gli artisti che usano mezzi più tradizionali come video, installazioni, la pittura, in qualche modo riflettono questa mutazione della visione, questo diverso modo di percepire ed agire dell’essere umano. Nessun artista riesce a lavorare al di fuori della mutazione culturale e tecnologica: chi lo fa con dei media tecnologici come la realtà virtuale o il network, lo fa in maniera più precisa e puntuale, perché usa il medium che è direttamente espressivo delle nuove relazioni e dei nuovi significati”. **Piero Gilardi, *intervista di Carlo Terrosi*, in www.2comune.bologna.it**

Webgrafia

Installazioni artistiche

- 1) [http://it.wikipedia.org/wiki/Installazione_\(arte\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Installazione_(arte))
- 2) <http://www.videoart.it/installazioni-artistiche.cfm>
- 3) <http://www.digitalnetwork.it/video-installazioni-artistiche-al-festival-in-visibile.html>
- 4) <http://www.hackerart.org/corsi/aba00/gasper/capitoli.htm>
- 5) <http://www.treccani.it/enciclopedia/installazione/>
- 6) <http://www.okpedia.it/video-installazione>
- 7) <http://www.artonweb.it/artemoderna/linguaggiartemoderna/articolo1.htm>

Videoinstallazioni

- 1) http://it.wikipedia.org/wiki/Video_installazione
- 2) <http://www.okpedia.it/video-installazione>
- 3) <http://www.edueda.net/index.php?title=Videoinstallazioni>
- 4) <http://videoinstallazione.blogspot.it/>
- 5) <http://2012.liveperformersmeeting.net/it/video-installazioni/>
- 6) <http://flaminiaatommasi.pbworks.com/w/page/10107298/Videoinstallazioni%3A%20Viola%20e%20Wardrip%20Fruin>
- 7) <http://videoinstallazione.blogspot.it/2011/06/robert-cahen.html>
- 8) http://www.artelabonline.com/articoli/view_article.php?id=4411
- 9) <http://www.studioazzurro.com/>

Grandi Proiezioni

- 1) www.farolight.com/www.farolight.com/
- 2) http://www.creativegrandieventi.com/grandi-proiezioni_1669354.html
- 3) <http://www.prestigeventi.com/spettacoli-animazione-artisti/grandi-proiezioni-su-monumento.html>
- 4) www.stark1200.it/grandi_proiezioni.html
- 5) http://www.supereffects.it/proiezioni_immagini/proiezioni_immagini.htm
- 6) www.piusound.it/full.../service-proiezioni-giganti.html
- 7) http://www.creativelight.ea29.com/grandi-proiezioni_3310834.html
- 8) <http://www.sunnyway.it/Product-launch-eventi-promozionali-grandi-proiezioni.php>
- 9) http://www.creativegrandieventi.com/video-proiezioni_1979274.html
- 10) <http://www.laserentertainment.com/it/show-performance-progetti/grandi-proiezioni/>
- 11) <http://www.mbvision.it>
- 12) <http://www.nuformer.com/>

Orientalismo

- 1) [http://it.wikipedia.org/wiki/Orientalismo_\(corrente_pittorica\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Orientalismo_(corrente_pittorica))
- 2) <http://www.treccani.it/enciclopedia/orientalismo/>
- 3) <http://www.evelinapapazova.com/pageit.php?P=136&SP=140>
- 4) https://www.google.it/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=10&ved=0CGoQFjAJ&url=http%3A%2F%2Fwww.uniroma2.it%2Fdidattica%2FTeorialett%2Fdeposito%2FIlariaBigelli_Orientalismo.doc&ei=FwnoUOakIcrptQa3yYDIDQ&usq=AFQjCNH6mCUZ6Vv2ypkd8h

- uY37xWjDwQ&sig2=S8wcdYwtfZ-qCyTXqNNrTQ&bvm=bv.1355534169,d.Yms
- 5) <http://orientalia.me/2012/07/23/orientalismo-al-di-la-degli-stereotipi/>
 - 6) http://www.google.it/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=6&ved=0CFsQFjAF&url=http%3A%2F%2Fwww.incontrimitteleuropei.it%2Fdocumenti%2Fpapers%2Forientalismo_austriaco.doc&ei=EPHzUOnbIuOr0AXy4YHICA&usq=AFQjCNHG6sZRSbXfYcQDpP5eyEzqq9x7GA&sig2=e4Dsla5jgxHHOp6d9JJu0w&bvm=bv.1357700187,d.d2k

Le Mille e una Notte e fiabe arabe

- 1) <http://www.paroledautore.net/fiabe/mondo/arabe.htm>
- 2) <http://www.paroledautore.net/fiabe/mondo/harun-al-rashid.htm>
- 3) <http://www.arab.it/favole/milleeunanotte.htm>
- 4) <http://xoomer.virgilio.it/hitfc/fiabe.htm>
- 5) <http://www.parodos.it/guidamilleeunanotte.htm>
- 6) http://it.wikipedia.org/wiki/Le_mille_e_una_notte
- 7) <http://www.arcarussa.it/forum/fiabe-di-mille-e-una-notte-vt136.html>
- 8) <http://www.arab.it/favole/milleeunanotte.htm>
- 9) http://it.wikipedia.org/wiki/Le_mille_e_una_notte

Il Collage

- 1) <http://it.wikipedia.org/wiki/Collage>
- 2) http://www.alicepazzi.it/arte/storia_collage.php
- 3) <http://kigeiblog.myblog.it/archive/2010/01/21/il-collage-in-arte-cenno-storico.html>
- 4) <http://www.repubblica.it/2007/10/sezioni/arte/recensioni/collage-story/collage-story/collage-story.html>

Fiabesque

- 1) <http://www.fiabesque.org/>
- 2) <http://www.fiabesque.it/>
- 3) http://www.gonews.it/articolo_172848_Gran-finale-per-la-nona-edizione-di-Fiabesque-si-chiude-con-la-serata-dei-cartoni-animati.html

L'Oriente a Pisa

- 1) http://www.antropologiaartesacra.it/ALESSIO_VARISCO_PISASantoSepolcroDiGerusalemme.html
- 2) <http://www.discovertuscany.com/it/pisa/piazza-dei-miracoli.html>
- 3) <http://oscurosire.wordpress.com/archivi/arte-paleocristiana/arte-medievale/scultura-architettura/>
- 4) [http://it.wikipedia.org/wiki/Museo_dell'Opera_del_Duomo_\(Pisa\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Museo_dell'Opera_del_Duomo_(Pisa))
- 5) http://it.wikipedia.org/wiki/Architettura_romanica_in_Italia
- 6) <http://www.pisaonline.it/pisa/town/pagine/duomo.htm>
- 7) <http://www.pisahotel.info/guide/visitare-pisa/chiese-di-pisa.php>
- 8) http://it.wikipedia.org/wiki/Chiese_di_Pisa

Simbologia ottagono ed esagono

- 1) <http://www.islamicita.it/FILES%20STAMPA/dal%20cubo%20alla%2005-02-09.html>
- 2) <http://www.edizioniorientamento.it/I%20numeri%20del%20Corano.pdf>
- 3) http://www.antropologiaartesacra.it/ALESSIO_VARISCO_PISASantoSepolcroDiGerusalemme.html
- 4) <http://www.duepassinelmistero.com/ottagona.htm>

Bibliografia

- 1) AMADUCCI Alessandro, *Il video digitale creativo*, Nistri-Lischi Edizioni, 2003
- 2) CARGIOLI Simonetta, *Sensi che vedono. Introduzione all'arte della video-installazione*, Nistri-Lischi Edizioni, Pisa, 2004
- 3) DI MARINO Bruno, *Tracce, sguardi e altri pensieri*, Feltrinelli, 2007
- 4) ECO Umberto, *Opera Aperta*, Bompiani, 2000
- 5) LISCHI Sandra, *Il linguaggio del video*, Carocci, Roma, 2005
- 6) LISCHI Sandra, *Il respiro del tempo. Cinema e video di Robert Cahen*, ETS Pisa, 2009
- 7) MANOVICH Lev, *Software Culture*, Edizioni Olivares, Milano, 2010
- 8) QUARANTA Domenico, *Media, New media, Postmedia*, edizioni Postmediabooks, Milano, 2010
- 9) STUDIO AZZURRO, *Studio Azzurro, videoambienti, ambienti sensibili (2 DVD)*, Feltrinelli, 2007
- 10) TODARO Elvira, lucidi relativi al corso di "Progettazione grafica e web design", a.a 2008-2009
- 11) VASSALLO Silvana, lucidi relativi al corso di "Fenomenologia delle arti digitali", a.a 2010-2011
- 12) VASSALLO Silvana, CAPPELLINI Leonora, *"Installazioni interattive in Italia. Percorsi di ricerca all'intersezione tra arte e tecnologie digitali"*, maggio 2011

A pag. 105: un altro esempio di videoproiezione multimediale

Qui sotto: a sinistra: dai Collage Digitali, un esempio dal sottogruppo *Sagome*;
a destra: dai Collage Digitali un esempio dal sottogruppo *Disegni*

