

VIDEOPROIEZIONE: NUOVE PROSPETTIVE NEL LINGUAGGIO CREATIVO

Per anni impiegata come strumento funzionale in contesti didattici, aziendali o conferenziali, la videoproiezione oggi trova una nuova e potente espressione nel mondo dell'arte.

► Negli ultimi anni, la videoproiezione ha allargato i propri orizzonti. A lungo utilizzata principalmente come puro strumento in ambito funzionale - in contesti didattici, aziendali o conferenziali - ha dovuto fare i conti con l'ascesa dei monitor, che in questi settori hanno guadagnato terreno grazie a caratteristiche ben note ai professionisti del settore.

Ma parallelamente qualcosa di importante stava accadendo. La vocazione della videoproiezione andava via via ridefinendosi, fino a trovare una nuova e potente espressione nel mondo dell'arte, dove oggi è protagonista di installazioni immersive, opere esperienziali e spettacoli visivi che uniscono luce, immagini (che dialogano con l'architettura e le più varie superfici) e narrazione.

Chi guarda alla videoproiezione come a una tecnologia ancora "ferita" dall'irruzione dei monitor nei contesti sopra citati, non ha ben focalizzato il quadro attuale, che la vede ormai proiettata verso altri scenari.

La proiezione - sia nella forma del video mapping, sia all'interno di installazioni immersive o opere multimediali - è diventata un vero e proprio linguaggio artistico, capace di modellare ambienti, evocare emozioni e

coinvolgere il pubblico in modo totalizzante. E in questa nuova applicazione ha trovato anche un mercato vitale e una prospettiva decisamente promettente sul lungo periodo.

Per celebrare questo nuovo utilizzo della videoproiezione, abbiamo voluto confrontarci con artisti e creativi digitali che la utilizzano come strumento espressivo, cercando di capire qual è oggi, dal loro punto di vista, il suo valore e il suo potenziale.

In particolare, abbiamo intervistato:

- Franz Cerami, Artista digitale;
- Stefano Fake, Direttore Creativo, The Fake Factory;
- Maria Grazia Mattei, Presidente e Fondatrice, Spazio MEET;
- Leonardo Sangiorgi, Direttore Artistico e Co-fondatore, Studio Azzurro.

Di seguito, le risposte alle nostre domande.

Che cosa rende, secondo voi, la videoproiezione un mezzo così potente per creare esperienze artistiche immersive?

Franz Cerami - «La videoproiezione, nelle mie installazioni, rappresenta un terzo linguaggio. Unisce la pittura con olio e grafite alle riprese video di città e persone, e porta queste due forme espressive fuori dal mio studio, in uno spazio pubblico. In un certo senso, è un ritorno alla **pittura rupestre**, ai segni sulla roccia. L'immagine torna a vivere sulla materia viva del paesaggio. Oggi possiamo **proiettare ovunque**: su pareti crepate, edifici



Franz Cerami, Artista digitale



Stefano Fake, Direttore Creativo, The Fake Factory

abbandonati, superfici colorate, foglie, scogli, acqua. Possiamo farlo con strumenti leggeri, trasportabili, potenti, capaci di restituire immagini nitide anche in condizioni di luce imperfetta. Quello che amo della videoproiezione è la possibilità che ci dà di lavorare su **un'arte pubblica**. Accessibile a tutti. Capace di parlare a pubblici diversi, anche a chi non sa di essere pubblico. Una macchina che passa, un autobus, un pedone distratto: tutte queste presenze diventano spettatori inconsapevoli. L'opera arriva lo stesso. La luce li tocca emotivamente, li coinvolge. Per oltre un secolo, la **sala cinematografica** è stato il luogo dove abbiamo sperimentato tutto questo. Un luogo buio, separato dal mondo, dove l'immagine si accendeva sullo schermo e ci apriva l'universo. C'è una frase di Marguerite Yourcenar che amo molto: 'La sala, come un tunnel, si aprì all'universo'. Ecco, è questo che cerchiamo. **Aprirci**. Uscire da noi. Incontrare l'altro».

Stefano Fake - «La videoproiezione è la tecnologia che più ci permette di creare **esperienze teatrali**. Si parte dal buio e la luce comincia a disegnare lo spazio. Nessun'altra tecnologia video-riproduttiva permette oggi di lavorare in questo modo specifico con la luce, facendone un uso così poetico e meraviglioso. Con la 'luce controllata' della videoproiezione possiamo ricreare tutto quello che vogliamo, immergendo lo spettatore in un tramonto sul mare, in un giardino di fiori e farfalle oppure nell'atmosfera calda della superficie di Marte. Il tutto attraverso immagini generate al computer, controllate digitalmente nel loro sviluppo e nella loro evoluzione, riprodotte con **videoproiettori** che oggi hanno raggiunto livelli di **incredibile qualità**, sia come densità di pixel che di colorimetria o potenza. Penso che il successo delle nostre mostre immersive nel mondo sia dovuto al fatto di aver utilizzato le proiezioni per creare spazi scenografici e teatrali, e non semplicemente per ingrandire contenuti pensati per la televisione o i piccoli schermi. Usiamo le videoproiezioni per dialogare con lo spazio fisico e invitiamo lo spettatore a **interagire sensorialmente** con lo spazio e le immagini. Questa è la vera anima dell'arte digitale immersiva che abbiamo sviluppato negli ultimi due decenni».



Quello che amo della videoproiezione è la possibilità che ci dà di lavorare su un'arte pubblica. Accessibile a tutti. Capace di parlare a pubblici diversi, anche a chi non sa di essere pubblico. Una macchina che passa, un autobus, un pedone distratto - Franz Cerami

Maria Grazia Mattei - «La videoproiezione rappresenta una rivoluzione nel rapporto tra opera d'arte e spettatore perché dissolve i confini fisici tradizionali. A differenza di un quadro o di una scultura, che mantengono una distanza contemplativa, la videoproiezione avvolge letteralmente il pubblico, creando quello che possiamo definire un **'ambiente narrativo totale'**. La potenza di questo mezzo risiede nella sua capacità di manipolare la percezione dello spazio e del tempo. Attraverso la luce, gli artisti possono fare 'respirare' le pareti, trasformare pavimenti in superfici liquide o creare illusioni ottiche che sfidano le percezioni. Questo crea un cortocircuito cognitivo nello spettatore, che si trova immerso in una realtà alternativa dove le **leggi fisiche** sembrano **sospese**. La dimensione temporale dinamica distingue ulteriormente questo medium: l'opera non è più statica ma si evolve, racconta storie, reagisce. Questo aspetto temporale crea un'esperienza cinematografica tridimensionale che coinvolge il corpo intero, non solo la vista. Il pubblico diventa **parte della narrazione**, influenzando e venendo influenzato dall'ambiente digitale in un dialogo continuo tra presenza fisica e contenuto virtuale».

Leonardo Sangiorgi - «La videoproiezione è stata sempre caratterizzata dal fascino e dalla suggestione di mostrare **immagini in movimento**, su un gran numero di superfici e a diverse grandezze, **senza** che la **tecnologia** che ne permette la visione venga percepita o vissuta dagli spettatori come **ingombrante** o complicata. Come spesso abbiamo avuto occasione di raccontare in molti incontri pubblici, le videoproiezioni hanno la forza e la profonda suggestione, così presente e radicata nella nostra cultura visiva, di evocare e rimandare l'osservatore alle grandi pareti affrescate del '300 fino a quelle del '600. In



Maria Grazia Mattei,
Presidente e Fondatrice,
Spazio MEET



Leonardo Sangiorgi,
Direttore Artistico e
Co-fondatore, Studio
Azzurro

“ *Se dovessi mandare una foto dal futuro, sarebbe questa: città che la sera si raccontano attraverso il video mapping, teatri che usano le scenografie virtuali per proporre repertori potenzialmente infiniti, musei che raccontano la storia dell'arte in modo coinvolgente e immersivo* - **Stefano Fake**

questo caso, ci piace riferirci alle videoproiezioni come a moderni cicli di **'videoaffreschi'**».

In che modo l'evoluzione tecnologica dei videoproiettori ha influenzato le vostre possibilità espressive o quelle degli artisti con i quali siete entrati in contatto?

Franz Cerami - «Oggi i videoproiettori sono facilmente **trasportabili, intuitivi** e molto più **accessibili** economicamente rispetto al passato. Raggiungono **luminosità e contrasti** estremamente elevati, e questo permette di lavorare anche in condizioni non ottimali. Si può uscire dalla sala buia e lavorare direttamente dentro la città, che diventa una nuova grande sala cinematografica, una nuova grande tela. Questa evoluzione ha reso possibile, per me, realizzare opere come *Remix Portraits*, che a San Paolo ho proiettato per sessanta giorni su più edifici. O come *Alter Oculus*, con dodici installazioni sincronizzate in una chiesa a Napoli, realizzate con proiettori di diverse dimensioni e lumen. Anche nel lavoro con la natura - come a New Delhi e a Tokyo, **proiettando su foglie e alberi** - la tecnologia è stata fondamentale. Proiettare sulle foglie è difficilissimo: il verde assorbe la luce, le foglie creano ombre ovunque. Abbiamo usato **l'intelligenza artificiale** per analizzare angolazioni, distanze, punti luce. È stato un lavoro tecnico e poetico insieme. Uno studio sulla luce, ma anche sull'imprevedibilità della materia».

Stefano Fake - «Senza tecnologie non c'è innovazione nell'arte. La storia dell'umanità e delle sue capacità espressive è legata all'avanzamento tecnico e tecnologico. Senza il chimico che ha creato i colori a olio mischiando pigmenti e altre sostanze, non ci

sarebbero i quadri del 1400. Senza il tubetto di colore richiudibile non ci sarebbe stata la pittura en plain air e l'impressionismo. Senza la stampa serigrafica e i colori acrilici non ci sarebbe stata la pop art. Senza il computer non ci sarebbe stata l'arte digitale immersiva. Quindi l'evoluzione delle tecnologie realizzative (computer e software) e delle tecnologie riproduttive (videoproiettori, server e software di gestione dei file) ha dato **un'enorme spinta creativa** a tutto il mondo degli show immersivi e il video mapping.

Lavoro con le videoproiezioni dal 1997. I primi anni facevamo le videoproiezioni architettonali con i videoproiettori da 1000 lumen... e si vedeva! All'epoca era **tutto pionieristico** e ogni nuovo modello che aumentava la potenza e la definizione era visto come un'opportunità enorme per sperimentare e sprigionare creatività. Alcune cose erano sostanzialmente irrealizzabili: il 3D video mapping, per esempio, senza i 15 mila lumen non era ipotizzabile, perché gli effetti ottici 3D si potevano ammirare solo con una certa potenza della video proiezione.

C'era invece già terreno fertile per il video mapping, perché potevano essere realizzati al buio, con effetti grafici davvero magici. Si partiva dall'oscurità assoluta e si costruivano mondi meravigliosi davanti agli occhi del pubblico.

A questo proposito, una riflessione: oggi molte città sono a mio parere fin troppo illuminate, spesso in modo poco curato, per motivi legati alla sicurezza. Questo però rischia di togliere forza ai light festival, che funzionano solo se la **luce è pensata e controllata**. Se non inizieremo a lavorare assieme per porre il problema, anche il sistema economico che gira attorno alle videoproiezioni ne verrà inevitabilmente colpito. Dobbiamo tornare a progettare festival che rendano **le città dei teatri**, dove la luce è disegnata e controllata, e le architetture possano parlare di sé, attraverso il videomapping. Il sistema intero, dall'amministrazione pubblica ai system integrator, dovrebbe capire la potenzialità attrattiva in luoghi che spesso, dopo le 21, sono lasciati a loro stessi e muoversi di conseguenza».

Maria Grazia Mattei - «L'evoluzione dei videoproiettori ha seguito una traiettoria



PROFILO LINKEDIN di Franz Cerami, Artista digitale

esponenziale che ha rivoluzionato le possibilità creative. Negli anni '90, i primi proiettori utilizzati in ambito artistico erano limitati in luminosità e risoluzione, costringendo gli artisti a lavorare in ambienti semi-bui con immagini spesso sfocate. L'arrivo dei proiettori laser ha segnato un punto di svolta: luminosità fino a 100.000 lumen, colori più saturi e possibilità di funzionamento continuo hanno permesso **installazioni permanenti** e l'utilizzo in **spazi aperti**. La risoluzione 4K e 8K ha introdotto un **livello di dettaglio** prima impensabile, mentre la tecnologia del video mapping, supportata da software sempre più sofisticati, consente ora di proiettare su **qualsiasi superficie**, compensando automaticamente irregolarità e curve. I proiettori ultra-corti e miniaturizzati hanno aperto nuove frontiere creative, permettendo **installazioni nascoste**, e opere che sembrano generare luce autonomamente».

Leonardo Sangiorgi - «Oltre naturalmente ai fattori legati alla **luminosità** e al **costo** dei sistemi di videoproiezione, ci sono altri progressi tecnologici che per noi hanno fatto e fanno la differenza. Alcuni esempi: l'evoluzione delle **tipologie di lampade** e di conseguenza i minori vincoli legati al sistema di ventilazione; le varie innovazioni che hanno consentito una **maggiore libertà di posizionamento** dei videoproiettori stessi (noi molto spesso usiamo configurazioni con i proiettori 'di taglio', in posizione verticale); la possibilità di avere a disposizione un'ampia scelta di **ottiche**, anche molto spinte, messe in dotazione ai sistemi base; una minore necessità di **manutenzione** dei dispositivi, un aspetto che tranquillizza molto la committenza, soprattutto quella legata ai progetti museali permanenti, realtà che come Studio Azzurro conosciamo molto bene».

Cosa significa lavorare con superfici non convenzionali come architetture, oggetti o scenografie immersive? Quale tipo di coinvolgimento l'artista cerca di generare nello spettatore?

Franz Cerami - «Lavorare con superfici non convenzionali con la videoproiezione significa accettare l'**indeterminatezza**. Significa rinunciare al controllo assoluto che si ha in uno studio e lavorare con ciò che accade. Con ciò che esiste già. Può accendersi una luce nel palazzo di fronte. Può passare un'auto e disturbare la proiezione. La superficie può essere sporca, irregolare, segnata dal tempo. È proprio questa **complessità** che rende il lavoro unico. Irripetibile. Le mie installazioni sono opere site-specific, progettate in uno studio e realizzate in uno spazio all'aperto. In quello specifico spazio, e solo lì dentro, si realizza la loro unicità. A Yerevan, in Armenia, ad esempio, ho proiettato su edifici storici pieni di graffiti. Non si trattava di sovrapposizione, ma di **dialogo**. Il mio lavoro si è fuso con quei segni preesistenti. La città è diventata una tela».

Stefano Fake - «Nelle numerose conferenze che ho tenuto negli ultimi anni, mi sono soffermato su chi vorrebbe saperne di più sul successo globale delle immersive art experiences, sull'aspetto spaziale dell'esperienza che il pubblico vive. L'artista Lucio Fontana ci ha suggerito che uno spazio può diventare infinito, perché osservandolo dentro ci metti il viaggio della tua mente. Fontana lo ha fatto con un taglio su una tela, perché era un artista del '900 e si esprimeva su una tela. Noi lo facciamo in uno spazio di mille, cinquemila, diecimila metri quadrati. Alla fine, a parte la scala del progetto, mi sembra che ci sia la stessa intenzione artistica. Portare il visitatore in un'altra dimensione, farlo viaggiare dentro



PROFILO LINKEDIN di Stefano Fake, Direttore Creativo, The Fake Factory

“ **La videoproiezione rappresenta una rivoluzione nel rapporto tra opera d'arte e spettatore perché dissolve i confini fisici tradizionali. A differenza di un quadro o di una scultura, avvolge letteralmente il pubblico, creando quello che possiamo definire un 'ambiente narrativo totale'** - Maria Grazia Mattei

“ **In questo universo non più fatto di atomi ma ormai di bit, è importante per noi dare spazio all'immaginario del visitatore, facendolo diventare protagonista nel contemporaneo ruolo di 'visit-attore' o addirittura di 'visit-autore'** »
- **Leonardo Sangiorgi**

mondi sconosciuti, trasportarlo in dimensioni sensoriali mai vissute. Con “la luce del giorno” poi tutto svanirà, ma rimarrà il ricordo di una experience indimenticabile».

Maria Grazia Mattei - «Lavorare su superfici non convenzionali richiede agli artisti di sviluppare un nuovo linguaggio visivo. Ogni superficie ha le sue caratteristiche: una facciata di palazzo richiede un approccio diverso da una scultura, da un tessuto o da una superficie d'acqua. Quando si lavora con un'architettura, l'artista deve **studiare la storia**, le proporzioni e il significato culturale. La videoproiezione dialoga con l'architettura, ne può esaltare gli elementi o sovvertirne completamente la percezione. Un palazzo storico può diventare una cascata digitale, mantenendo però un rispetto per la sua identità originale. Gli oggetti tridimensionali richiedono invece un approccio scultoreo alla luce. L'artista deve considerare come la proiezione interagisce con **volumi, concavità, sporgenze**. La luce può far sembrare che l'oggetto si trasformi, si dissolva o acquisti nuove proprietà fisiche. Le scenografie immersive permettono la creazione di mondi completamente artificiali, dove l'artista ha libertà totale di reinventare lo spazio, creando ambienti fantastici che esistono solo nella durata della proiezione. Il **coinvolgimento** che si cerca di generare è **multidimensionale**: fisico, perché il corpo si muove nello spazio ed esplora; emotivo, attraverso colori, movimenti e suoni che generano risposte immediate; cognitivo, poiché lo spettatore deve decifrare e interpretare; sociale, dato che l'esperienza spesso si condivide con altri, creando momenti collettivi di partecipazione».

Leonardo Sangiorgi - «L'attività e la poetica espressiva di Studio Azzurro è sempre stata quella di indagare e individuare percorsi non convenzionali nell'uso delle tecnologie.

All'inizio della nostra attività, più di quarant'anni fa, in un universo visivo ancora analogico, facevamo rotolare i monitor a tubo catodico o li stendevamo a terra a faccia in su e sentivamo i tecnici che ci dicevano **'questo non si può fare!'**. Allora consideravamo quelle parole la formula magica per la nostra attività di ricerca. Per noi è naturale, quindi, accettare sfide che mettano alla prova le nostre idee e i mezzi che pensiamo servano per esprimerle.

Il fatto che i dispositivi tecnologici non siano immediatamente visibili – o, almeno, non diano l'idea di essere ingombranti o invasivi, come invece accade con i sistemi a LED – fa sì che le videoproiezioni, soprattutto quelle interattive, riescano a dare vita a un immaginario collettivo: quello di poter dialogare e interagire con **una realtà parallela**, dove le leggi fisiche della nostra quotidianità non valgono più.

In questo universo non più fatto di atomi ma ormai di bit, è importante per noi dare **spazio all'immaginario del visitatore**, facendolo diventare protagonista nel contemporaneo ruolo di 'visit-attore' o addirittura 'visit-autore'».

Come immaginate l'evoluzione della videoproiezione nel mondo dell'arte nei prossimi anni?

Franz Cerami - «Immagino l'evoluzione della videoproiezione fatta di macchine sempre più **sensibili**. Proiettori capaci di leggere l'ambiente, riconoscere le superfici, adattare contrasto, luminosità e profondità a quegli spazi. Mi piacerebbe che, in un futuro, i proiettori potessero essere strumenti ancora più **intelligenti** di quanto non siano già oggi. Capaci di darci informazioni e di suggerire possibilità. Capaci di comprendere lo spazio e di creare un dialogo con questo spazio. Capaci di percepire l'altro. Vorrei che i proiettori potessero sentire, comprendere il luogo, creare un dialogo con lo spazio. Proprio come avviene nella mia installazione Alter Oculus: aprirsi all'altro. Aprirsi al mondo».



Tutte le case study di
Sistemi Integrati



PROFILO LINKEDIN di Maria
Grazia Mattei, Presidente e
Fondatrice, Spazio MEET



PROFILO LINKEDIN di
Leonardo Sangiorgi,
Direttore Artistico e Co-
fondatore, Studio Azzurro

Stefano Fake - «Nessuno prevede il futuro.

Ma possiamo lavorare per portare certe cose nel futuro che, in fondo, sarà fatto delle cose che noi saremo capaci di portare. Centri città e borghi storici, la sera devono diventare **città chesi raccontano**, dove anche le mura esterne siano parte dello storytelling. Le facciate delle cattedrali racconteranno la loro storia e l'arte che custodiscono all'interno, per chi volesse visitarle di giorno. Negli antichi teatri rimessi a nuovo, negli spettacoli prodotti - che siano musicali, operistici o performativi - le videoproiezioni saranno parte integrante della scena. Il limite è l'immaginazione, come si usava dire con un paradosso. Se dovessi mandare **una foto dal futuro**, sarebbe questa: città che la sera raccontano se stesse attraverso il video mapping, teatri che usano le scenografie virtuali per proporre repertori potenzialmente infiniti, musei che raccontano la storia dell'arte in modo coinvolgente e immersivo. In tutte queste esperienze, verranno coinvolte delle videoproiezioni».

Maria Grazia Mattei - «L'evoluzione futura si articola su diversi fronti tecnologici e concettuali, che promettono di trasformare radicalmente il medium. L'intelligenza artificiale permetterà installazioni sempre più **'intelligenti'**, capaci di riconoscere i visitatori, apprendere dalle loro reazioni e modificare l'esperienza di conseguenza. Queste opere future si evolveranno autonomamente, creando **narrazioni uniche** per ogni spettatore. L'**interattività avanzata** attraverso sensori biometrici, eye-tracking, riconoscimento gestuale e vocale creerà installazioni che rispondono a battito cardiaco, movimenti degli occhi, tono della voce. L'opera diventerà **un organismo**

vivente che reagisce alle emozioni del pubblico in tempo reale. L'integrazione con realtà aumentata e virtuale creerà **esperienze ibride** dove elementi fisici e digitali si fondono seamlessly. Occhiali smart potrebbero aggiungere layer informativi invisibili ad altri, mentre la connettività globale permetterà installazioni sincronizzate tra diverse città del mondo, creando **esperienze artistiche planetarie** che connettono culture e comunità distanti. La comprensione sempre maggiore di come il cervello elabora gli stimoli visivi, derivata dalle **neuroscienze**, porterà a opere progettate scientificamente per generare specifiche risposte cognitive ed emotive. Il futuro vedrà probabilmente la nascita di nuove professioni artistiche come **architetti dell'esperienza**, designer della presenza, compositori di realtà. La videoproiezione si evolverà da strumento tecnico a medium artistico maturo, con una propria estetica e grammatica, capace di generare emozioni e significati unici nel panorama dell'arte contemporanea».

Leonardo Sangiorgi - «Dal punto di vista dell'arte e, più in particolare, del mercato dell'arte, l'evoluzione dei sistemi tecnologici limita molto la considerazione e il valore di un'opera di videoarte. A tale proposito, siamo coinvolti in attività di ricerca e collaborazione con importanti enti museali italiani e internazionali, che stanno tentando di mettere a punto indicazioni, parametri e pratiche per diffondere, proteggere, esporre e infine restaurare opere di videoarte. Per quanto riguarda, invece, i nostri desideri di autori multimediali, ci piacerebbe molto che si facessero ancora più sforzi per la **miniaturizzazione dei sistemi di videoproiezione** e delle ottiche, senza perdere la potenza della luminosità. Un altro desiderio è quello di avere a disposizione una **vernice trasparente**, i cui pigmenti invisibili potenziino ed esaltino la videoproiezione, in modo da poter usare le proiezioni non al sole ma almeno in ambienti diurni, senza oscuramento o limitazioni dell'illuminazione. Questo potrebbe essere un ulteriore passo verso l'esaudimento di quello che è il desiderio dell'immaginario collettivo, nonché obiettivo assai ambito dei sistemi di videoproiezione, cioè i **'veri ologrammi tridimensionali'** svincolati dalle superfici di proiezione». ■



Tutti i numeri di Sistemi Integrati, rivista digitale