

## CURIOSITY KILLED THE CAT

Interactive installation

di Luciana Andreani

*Luciana Andreani vive e lavora a Milano. Ha tenuto diverse mostre personali e collettive tra cui "Go to Zò" (Bologna, 2005) e "Terre ad Arte" (installazioni permanenti nel territorio del Chianti Pisano, 2006). Ha inoltre partecipato a workshop di arte visiva e contemporanea con artisti quali Claudio Parmiggiani e Adrian Paci.*

*Proponiamo qui un suo progetto per una video-installazione che utilizza un dialogo tratto da "Aspettando Godot" per giocare con lo spettatore sulla base della metafora dell'aspettativa contenuta nel capolavoro beckettiano.*

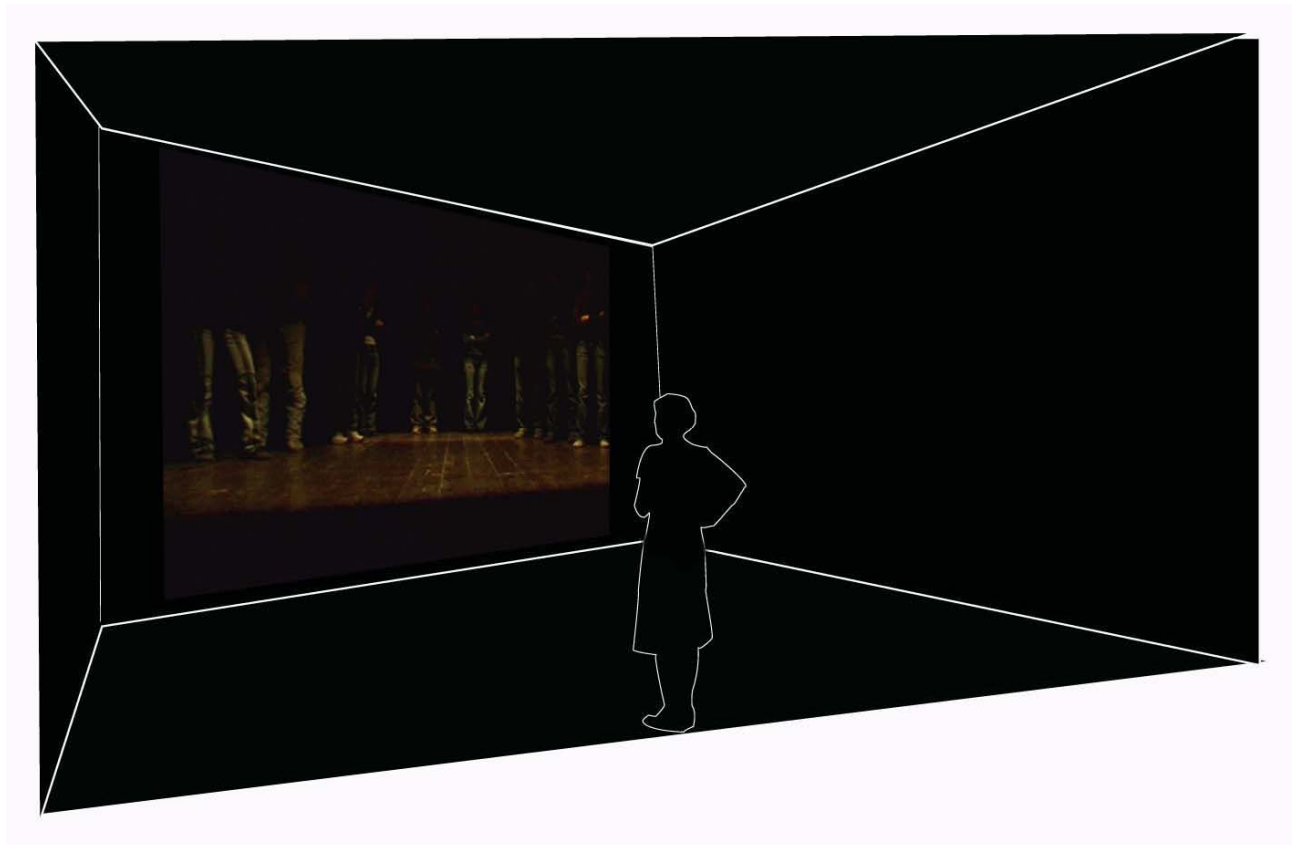
### **L'interazione con lo spettatore come pretesto dell'opera.**

Il lavoro nasce da una personale riflessione sul rapporto tra utente e installazione interattiva (di tipo multimediale) il quale normalmente si risolve in un semplice cambiamento di stato, dalla condizione di partenza dell'opera, precedentemente pensato e elaborato dall'artista stesso. Una cosa quindi preordinata dall'ideatore, in cui l'aspettativa dell'utente è minimamente motivata dalla propria effettiva interazione fisica e ancor più psicologica; semplicemente vi è la curiosità di vedere cosa riserva ancora l'autore e che non si è reso ancora visibile. Un po' quindi come cambiare canale tv, o saltare da una pagina all'altra nel web, lo spettatore-utente in pratica esegue solo un'istruzione, non interagisce realmente con il lavoro dell'artista (nel senso di provocare un cambiamento dello stato delle cose in maniera permanente e definitiva entrando a far parte del processo evolutivo di creazione stessa dell'opera).

Ciò si riallaccia alla visione del tempo e dell'azione rappresentati da Beckett nel suo "Aspettando Godot" dove i due protagonisti che vorrebbero cambiare il corso del loro tempo - che neppure riescono a concepire linearmente - sapendo che l'unico modo valido per fare ciò sarebbe la loro dipartita da quel luogo, rimangono invece ad aspettare nella speranza che quell'incontro (la venuta di Godot) cambi qualcosa, invece che cogliere occasioni d'azione quotidiane.

Nella video-installazione concepita vi sarà un ribaltamento dell'effetto dell'aspettativa, e cioè, l'utente sarà attratto dal sonoro che proviene dalla stanza in cui si trova l'installazione (e che sarà un tracciato audio contenente un'accesa conversazione con forti rumori tratta dai dialoghi di "Aspettando Godot")

appuntamento), ma una volta entrato - per curiosità - non vedrà altro se non una proiezione video sul muro in cui è visibile un gruppo di persone che dal centro di un palcoscenico scappano velocemente e vanno a posizionarsi ai lati estremi del campo visivo della telecamera lasciando intravedere solo una piccola porzione di corpi (gambe) che quasi si nascondono in silenzio ai lati della telecamera e che sembrerebbero esser lì per iniziare un qualcosa che l'utente si aspetta di vedere. Nello spazio davanti alla proiezione ci saranno una sedia (simbolo dell'attesa, dello stanziamento temporaneo e dello spettatore assieme) ed un cappello per terra poco più avanti (elemento scenico che in *Aspettando Godot* scatena una serie di azioni gestuali). Entrambi gli oggetti saranno illuminati da piccoli spot che ne sottolineano la teatralità ed anche il potenziale uso quale mezzo d'interazione con il lavoro (detonatori per un cambiamento di stato).



Ma nulla cambierà finché decaduto il limite di sopportazione dello stato di aspettativa del visitatore, questi uscirà dalla stanza riattivando, tramite i sensori, il sonoro che fa credere vi sia in atto un qualche particolare evento all'interno della stanza. Subito verrà incuriosito e rientrerà nella stanza attivando nuovamente i sensori e quindi la proiezione del video con le persone che si nascondono e si mettono ferme ad aspettare. A questo punto dovrebbe esser chiaro allo spettatore che l'opera vuole semplicemente farlo riflettere sulla poca partecipazione realmente "attiva" che possiede l'utente mediamente rispetto alle opere interattive.

Si ringrazia Il Teatro Studio di Pontedera per la gentile concessione di parti audio tratte da "*Aspettando Godot*" regia R. Bacci, con S. Pasello e L. Pasello. Produzione Teatro Studio Pontedera 2005/2006.