

Intervista a Marzia Migliora

a cura di Elisabetta Modena

Marzia Migliora (Alessandria, 1972) è un'artista che sperimenta un'ampia gamma di linguaggi, tra cui fotografia, video, suono, performance, installazione e disegno. Nel 2020 ha realizzato l'opera in VR dal titolo *Lo spettro di Malthus*, parte della mostra omonima a cura di Matteo Lucchetti presso il MA*GA di Gallarate.

EM Perché hai deciso a un certo punto della tua carriera di sperimentare la Realtà Virtuale? C'è un motivo per cui hai deciso di impiegarla in questo progetto specifico?

MM Per me la VR è la macchina dei sogni. Tutto è nato dall'applicazione per il premio *Italian Council*, con Emma Zanella e Alessandro Castiglioni del Museo Maga di Gallarate e la cura di Matteo Lucchetti, che ha caldeggiato l'idea della VR fin dall'inizio. Immaginavo di utilizzare il finanziamento – se avessi vinto il premio – per un progetto radicale e innovativo, per mettermi alla prova e rischiare su un terreno inesplorato, ma avendo l'agio della copertura di alti costi di produzione, pur non essendo paragonabile al cinema, perché *Lo spettro di Malthus* è un film di tre minuti, è un progetto che ha previsto una troupe composta da un folto gruppo di professionisti, in particolare perché il lavoro è strutturato con immagini reali e animazione stereoscopica. Per esaltare la sensazione di immersione tipica della VR e trasformarla da visione in esperienza inedita per il pubblico, era fondamentale riuscire a portare il fruitore in un luogo ameno e inaccessibile altrimenti. Ho infatti ambientato il film presso tre miniere di salgemma Italkali in Sicilia: in qualità di contesti estrattivi erano funzionali al concetto della mostra. Questi giacimenti di salgemma sono esclusivamente un luogo di lavoro, di conseguenza non



Fig. 1 – Marzia Migliora, *Lo spettro di Malthus*, 2020. Frame video, video in realtà virtuale, suono ASMR, colore, animazione, 4'30".
 Courtesy l'artista; Museo MA*GA, Galleria Lia Rumma Milano/Napoli

visitabili da esterni; le uniche presenze che abitano questa sorta di immenso deserto di sale sotterraneo sono quelle dei tecnici e dei minatori, e io ero sempre l'unica donna. Le normative comportamentali erano rigidissime: portavamo scarpe e caschi antinfortunistici, e c'erano fogli da firmare tutte le volte che si entrava e usciva. Giravamo su pick up corrosi dal sale guidati dai minatori: se non si è del mestiere può anche capitare di perdersi tra i cunicoli e le montagne di sale in cui, a occhi inesperti, nulla può rappresentare un punto di riferimento. Celata là sotto c'è una topografia impossibile di stratificazioni di bianco cangiante, un dedalo di strade che sembrano disegnare un intestino che conduce alle viscere della terra, in cui i telefoni non prendono, e silenzio e buio sono assoluti. C'è stato molto entusiasmo e partecipazione intorno a questo progetto, che è diventato reale solo grazie alla fiducia di tantissime persone: dei direttori, minatori, tecnici e ingegneri dei depositi. In mostra, grazie alla tecnologia della VR, come in un incantesimo il pubblico veniva repentinamente catapultato dalla sala espositiva del Museo Maga a questa straordinaria ambientazione.

EM Abbiamo notato che in tutta la mostra c'è una grande attenzione alla convivenza di molteplici regimi dello sguardo: hai installato media differenti che richiedono all'osservatore di assumere posture diverse e garantiscono punti di vista alternativi, in alcuni casi di assumere una prospettiva animale.

MM L'allestimento della mostra era costituito da una tenda, con cui il pubblico avrebbe potuto interagire – se non ci fosse stata una pandemia in corso – attraversandone le porzioni, costituita da un grafico stampato su 28 metri lineari di stoffa semi trasparente. Il grafico, corredato da date e cifre, mostra una panoramica sulla crescita mondiale della popolazione dal 1798, anno di pubblicazione del *Saggio sul principio di popolazione* di Thomas Malthus, al 2100, anno in cui gli studiosi individuano il picco massimo della popolazione del pianeta. La mostra apriva con l'opera *Prey*, un dispositivo di visione museale: una teca vittoriana di legno e vetro contenente un blocco di salgemma arpionato: una risorsa minerale predata come una risorsa ittica. L'opera fa riferimento al paradigma museale e al suo passato predatorio da cui spesso originano le più importanti collezioni del mondo e mette in rilievo il sale come soggetto alla base dell'intero progetto. I giacimenti di salgemma in

cui ho lavorato per *Lo spettro di Malthus* si sono formati con la deriva dei continenti, circa sei milioni di anni fa: l'oro bianco che noi usiamo ogni giorno a tavola è paragonabile a un reperto archeologico, una risorsa esauribile e che non avrà la possibilità di rigenerarsi. La mia ricerca spesso guarda alla storia cercando di trarre un parallelo con il presente, nel tentativo di una riflessione aperta sul futuro, a partire dallo sfruttamento delle risorse naturali, minerali, animali, del lavoro e sulla produzione di cibo e di quei beni che la Terra ci fornisce in maniera generosamente gratuita. *Paradossi dell'abbondanza* è un'installazione composta da tre carrelli da mensa che contengono 24 disegni e collage posti su vassoi. Il pubblico poteva entrare in contatto con l'opera in maniera autonoma e diretta, estraendo i vassoi e visionando le opere. Le 24 opere su carta scandagliano l'immaginario sviluppato nel '900 sull'industrializzazione di agricoltura e allevamento su scala mondiale a partire dalla relazione tra gli esseri umani e la terra, da sempre fondata sulla produzione di cibo grazie al lavoro dei contadini. Un altro particolare dispositivo di visione è parte dell'installazione *Lo spettro di Malthus, la gabbia*: l'opera porta lo spettatore a interrogarsi sul rapporto con il denaro. Alcuni elementi dell'installazione fanno percepire la presenza/assenza di un cavallo, tra i quali un paraocchi al cui interno è disposta una scatola ottica per diorami teatrali contenente un paesaggio popolato da soggetti estrapolati dalla carta moneta in circolazione di vari paesi del mondo. Come avviene per la visione all'interno del casco VR, la visione diretta all'interno della scatola ottica è un'esperienza non restituibile in altro modo se non con la presenza fisica. Ho realizzato la scatola a partire da un esemplare originale conservato presso il Museo del Cinema di Torino, coevo alla prima Rivoluzione industriale, periodo storico di grande interesse per la mia ricerca, che ha portato a un vero e proprio sovvertimento nel mondo del lavoro, della produzione delle merci e dei consumi. Mi interessava mostrare gli albori di un certo tipo di visione che inganna lo sguardo, esibendola in parallelo all'attualità della tecnologia VR. Questi sistemi ottici giocano sulla fiducia che il cervello ha sulla vista, emulando il funzionamento degli occhi per mezzo di raffinati calcoli prospettici e sofisticate tecnologie atte a ingannare il sistema percettivo.

EM Una cosa che ci aveva molto entusiasmato è il fatto che costruisci degli ambienti immersivi anche a livello sonoro. Hai lavorato molto sul suono?



Fig. 2 – Marzia Migliora, *Lo spettro di Malthus*, 2020. Frame video, video in realtà virtuale, suono ASMR, colore, animazione, 4'30". Courtesy l'artista; Museo MA*GA, Galleria Lia Rumma Milano/Napoli

Come credi che possa veicolare un senso di presenza, legato alla dimensione esperienziale di cui parli?

MM I suoni del film, composti da Giorgio Ferrero e Rodolfo Mongitore di Mybosswas, traggono spunto da un fenomeno largamente diffuso su YouTube: i filmati ASMR (risposta sensoriale apicale autonoma). Questi video mostrano persone nell'atto di mangiare, e la registrazione con microfono binaurale dei rumori che vengono prodotti dalla masticazione sono il punto focale dell'ASMR. Ci sono mangiatori di cibi viscosi, di pasta, di *snack crunchy*, o appassionati degli scricchiolii che producono gli involucri del cibo mentre si scartano. Pare che ascoltare questi sgranocchiamenti produca una sensazione di *orgasmo cerebrale*, un formicolio lieve su alcune parti del corpo e rilassamento; molti adolescenti ascoltano in cuffia questo folle campionario di rumori per addormentarsi. L'ASMR mi ha interessato da subito come fenomeno di sublimazione e assimilazione virtuale di cibo, una sorta di pornografia alimentare in cui l'appagamento non contempla la sazietà corporea. Ho legato l'idea della consunzione vorace di cibo dei filmati ASMR ai depositi di salgemma che man mano saranno consumati dall'estrazione del sale che mangiamo ogni giorno.

EM I rumori che sentiamo nel film erano i tuoi? Ti sei registrata mentre mangiavi?

MM Sì! Sono stata in studio di registrazione con un microfono binaurale e ho dovuto – di malavoglia – masticare una gran quantità cibo spazzatura, che notoriamente sono della tipologia più *crunchy* e producono rumori più netti.

EM In questo lavoro tu parli di una dimensione virtuale legata anche al vedere e ascoltare gli altri mentre fanno qualcosa, senza farla in prima persona. In qualche modo, questa situazione si ripropone anche quando in mostra vediamo altre persone entrare nella vasca di sale e indossare il visore. Non trovi che si tratti di una dimensione performativa involontaria del fruitore?

MM Il film è fruibile sempre e solo da una persona per volta: indossando il casco si è altrove, in un luogo e spazio temporale diverso da chi è nella stessa

stanza. La VR separa il partecipante della realtà condivisa, e a differenza della sala cinematografica la visione è individualistica, il fruitore è estraniato dal contesto e si muove in reazione a qualche cosa che sta partecipando da solo. Capitava infatti che il resto del pubblico della mostra vedesse compiere a chi stava vedendo il film strane movenze e gesti nel vuoto.

EM **Frequentando ormai da un po' il mondo dell'arte applicata alla VR, ho trovato che il tuo lavoro si discosti molto dal punto di vista della resa finale dall'estetica più diffusa, soprattutto in ragione della grande importanza che hai dato al disegno. In questo senso anche le modalità in cui cerchi l'interazione del fruitore sono specifiche. Quanto vuoi che il fruitore si muova e partecipi, decida un percorso o ne segua uno già tracciato da te?**

MM In questo film la realtà (le vedute dei giacimenti di salgemma) si mescola a disegno e collage animati; è come un viaggio nel mio pensiero e immaginario, in cui tutto può accadere e non ci sono limiti al possibile (se non quelli legati ai costi di produzione). Portare il mio disegno e il collage dentro al lavoro è stata una scelta di stile, un modo per firmare l'opera e per differenziarla, per fare delle miniere un grande teatro animato. Tutta la parte tecnica del film è stata realizzata da Mybosswas, io ho realizzato gli storyboard e ho scritto la sceneggiatura con Matteo Lucchetti. Gli scenari animati di *Lo spettro di Malthus* provengono da un ciclo di opere che ho iniziato nel 2017 e su cui sto ancora lavorando: I paradossi dell'abbondanza, una serie di disegni e collage esposti in mostra all'interno di carrelli da mensa. Tutto il progetto di mostra nasce da questa serie di disegni che illustrano una storia che, in parte, è anche la storia della mia famiglia (io vengo da una famiglia contadina da generazioni), ma toccano la storia presente e passata della coltivazione di ciò che mangiamo. Le miniere sono come uno scenario post-apocalittico, dove non c'è acqua. Se non c'è acqua non c'è vita, non ci sono insetti né piante e non cresce niente. Ho fatto interagire questo arido colosso di sale con le immagini della storia dell'agricoltura: elementi all'apparenza dissonanti ma che forse possono aprire delle riflessioni sulla crisi climatica, e di conseguenza migratoria. Tutto questo genera una catena di conseguenze che hanno sempre e solo un denominatore unico: lo sfruttamento cieco delle risorse per meri scopri di lucro. Si possono fare delle scelte politiche nel



Fig. 3 – Marzia Migliora, *Lo spettro di Malthus*, 2020. Video installazione di realtà virtuale, suono ASMR, colore, animazione, 4'30", dispositivo Oculus, sale, sgabello, vasca, \varnothing 250 cm.
Foto di Renato Ghiazza. Courtesy l'artista; Museo MA*GA, Galleria Lia Rumma Milano/Napoli

quotidiano, l'unico modo per renderci autori del nostro tempo è scegliere di spendere i nostri soldi con spirito critico, per non aderire a un sistema corrotto e perverso. Il desiderio di comprendere il pubblico all'interno dell'opera per me è molto forte. Ammetto di tenerci molto e talvolta di far rientrare nella mia pratica elementi che superano quel limite - spesso invalicabile - tra l'opera esposta e il pubblico. Talvolta le mie opere per essere fruite devono essere toccate e usate. Per esempio, *Sofferte Onde Serene* (2019), un'opera permanente che si trova in piazza Natali, all'Aquila, e realizzata in occasione di *Raid-Caterpillar* a cura di Alessandro Brighetti e Veronica Santi, è una seduta progettata per stimolare socialità e condivisione: sull'opera ci si può sedere o sdraiare. *Canto libero* (2019) è un telefono da sottomarino realizzato in collaborazione col Telefono Rosa di Torino, a cura dell'associazione a.titolo, al fine di sensibilizzare la gente sul problema della violenza domestica. L'opera richiede un gesto da parte del pubblico per essere fruita: si deve alzare la cornetta del telefono installato a parete per poter ascoltare la traccia audio in esso contenuta. Un progetto recente, *Staccando l'ombra da terra* (2021), è un'altalena a disposizione del pubblico del parco di Villa Borghese a Roma ed è installata anche in forma permanente al carcere di Rebibbia. In questi ultimi anni molti dei miei lavori sono come dispositivi che necessitano della presenza del pubblico per essere attivati. Si tratta di un tentativo per cercare di stabilire una relazione di prossimità con le persone.

EM **Nella ricerca che sto portando avanti, ho notato una continuità fra l'installazione ambientale e le opere di realtà virtuale, più che con il cinema o l'immagine in movimento in generale. Secondo me si tratta piuttosto di ambienti, da vivere in prima persona come succede nelle installazioni. Se si tratta di un film è un film di cui ogni visitatore è il regista, ogni volta è un altro film.**

MM La VR può essere considerata come un'installazione - immateriale - portata alla massima potenza. Le immagini a 360° del film avviluppano completamente il soggetto in tutte le direzioni, il fruitore guida con lo sguardo il susseguirsi degli scenari, detta il proprio personale punto di vista, ma le animazioni si muovono anche nelle porzioni periferiche del campo visivo,

sopra, sotto e alle spalle dell'utente; contemporaneamente avviene qualcos'altro, ognuno disegna così una nuova e personale sceneggiatura del film.

EM **La mostra è stata inaugurata con un tempismo trisamente perfetto rispetto ai temi trattati dal tuo lavoro. Il fatto che una pandemia abbia ridotto le possibilità di fruire dell'installazione rende ancora più palese il tuo discorso.**

MM Credo sia un dato interessante, perché il lavoro tratta anche del pianeta in difficoltà a causa dell'abuso di risorse e la concausa pandemica è un tema già toccato dalle ricerche Malthusiane di fine Settecento. D'altro canto, avere la mostra allestita al museo e sapere che il pubblico non poteva accedervi è stato senza ombra di dubbio molto triste. L'attualità della ricerca ha creato molto interesse intorno alla mostra, grazie a incontri online, allo straordinario lavoro con gli studenti delle scuole del Dipartimento educativo del Museo Maga, al catalogo in formato magazine, distribuito come allegato alla rivista Internazionale e a numerosi articoli che sono usciti, la fruizione della mostra è stata diversa dalla norma ma ha toccato un pubblico allargato e molto numeroso, non esclusivo del campo dell'arte contemporanea.

EM **A proposito di futuro, intendi portare avanti la sperimentazione con le tecnologie del virtuale?**

MM Sono ancora in fase di collaudo, non ho una risposta precisa. Diciamo che il fatto che la mostra fosse concomitante con la pandemia non ha aiutato tantissimo la fruizione del film VR. Nonostante le rigide normative applicate alla fruizione del VR in mostra (3 mascherine protettive, occhiali, cuffia e calzari), le persone provano anzitutto un senso di meraviglia e gioia dopo la visione del film. Alcuni l'hanno paragonato agli effetti dell'LSD.