



## CLOUD MURMURS

Intervista di Giulia Daolio a DIEGO CAGLIONI

Correggio/Bergamo

30/06/2014

Questo progetto raccoglie registrazioni sonore fatte in diversi datacenter, stanze in cui conserviamo i nostri dati, siti web ed informazioni sensibili, come grosse nuvole che ci seguono ovunque. Le nuvole ci sembrano immateriali e impalpabili, silenziose, a causa della loro distanza inarrivabile. Così i server, nascosti e protetti gelosamente, lavorano di continuo lontani dai nostri occhi (e orecchie). In realtà è un ambiente rumoroso, dominato dai venti forti delle ventole di raffreddamento perennemente accese che sommergono qualsiasi altro suono. Se ascoltiamo con attenzione, percepiamo dell'altro: il gracchiare degli hard disk, le voci dei tecnici che lavorano nell'ufficio vicino, i suoni ovattati dall'esterno, tanti mormorii profondi e leggeri. Sono certo che se potessimo stare indisturbati a migliaia di metri d'altezza, tra le nuvole, fra il frastuono dei venti, riusciremmo a sentire i piccoli mormorii di noi stessi. (Diego Caglioni)

G.D. Quanto i tuoi studi all'interno dell'Accademia Carrara di Bergamo hanno influenzato gli esiti delle tue ricerche attuali?, hai avuto professori di riferimento in questo senso?

D.C. Prima dell'Accademia il mio percorso era più incentrato sulle materie scientifiche (ho frequentato biotecnologie per alcuni anni). Finalmente ho potuto studiare quello che veramente mi appassionava e che avevo affrontato solo come autodidatta. Presto mi sono reso conto che stavo facendo - veramente - ricerca, non più rinchiuso in un laboratorio asettico, ma in uno spazio più libero e aperto, un ambiente in cui le conoscenze e i metodi appresi tempo prima sono risultati preziosi per osservare l'arte da punti di vista diversi e meno "accademici", oppure sfruttare alcune mie conoscenze informatiche per studiare i nuovi media e appassionarmi sempre più alla video arte. Penso di essere stato fortunato a frequentare l'Accademia Carrara di Bergamo in quel periodo, ho avuto modo di confrontarmi, avere preziosi

consigli e spunti da artisti che ci insegnavano come Salvatore Falci, Andrea Galvani, Eva Marisaldi, Adrian Paci e Steve Piccolo.

G.D. La tua tecnica non è legata ai media classici dell'arte ma si sviluppa attraverso l'uso delle nuove tecnologie multimediali, in questo senso a cosa si ispira la tua ricerca estetica?

D.C. Sono fondamentali i pionieri della video arte, visto che per primi hanno sperimentato con strumenti nuovi per l'epoca. Poi, ovviamente, alcuni artisti che lavorano con i nuovi media sono da sempre preziosi per un confronto. Però devo dire che, siccome nella quotidianità siamo circondati dalla tecnologia, le fonti di ispirazione non mancano: YouTube, Facebook, Twitter, podcasts, blogs, videoclip, i portali dedicati alla tecnologia, persino alcuni tutorial. Tutto ciò è utilissimo per la ricerca, il difficile è selezionare, togliere il superfluo e non farsi distrarre.

G.D. Dal punto di vista pratico come sviluppi i tuoi progetti e quali tecniche privilegi?

D.C. Non seguo quasi mai la stessa metodologia. Capita che un lavoro possa nascere "pronto" nel mio immaginario senza nemmeno fare uno schizzo su carta e quindi eseguito a computer, in una sola intensa sessione (è il caso di YouTube: Time). Altre volte la gestazione è lunga, raccolgo diverso materiale per anni, senza sapere cosa farne. Dopo questa sorta di sedimentazione gli elementi si stratificano e cominciano ad avere un senso. Sono nati in questo modo Avatar, l'installazione Public Messages e Faces in The Sky. Quando invece ho bisogno di progettare in modo più sistematico, ho sempre in studio il mio verdissimo bloc-notes (vd. Infinite, ndr) ed il prezioso iPad. Non penso di privilegiare una sola tecnica, forse all'inizio della ricerca preferivo il video, ma ultimamente sto realizzando più progetti web based che comunque si intrecciano con tanti media diversi: la cartolina, l'animazione digitale, la sperimentazione sonora.

G.D. Andando più nello specifico mi incuriosisce molto la tua capacità di interpretare in chiave lirica le tecnologie, e mi riferisco a Cloud Murmurs. Da quale esigenza nasce questa tua necessità? è un modo di rendere più vicina alla dimensione umana la tecnologia o al contrario è un esercizio per abituare alla conoscenza di nuovi panorami sensoriali a cui l'uomo deve iniziare a prendere dimestichezza?

D.C. I motivi sono entrambi ugualmente validi, anche se ritengo che la tecnologia sia già abbastanza vicina alla dimensione umana in quanto è una nostra creazione. Il mio compito, come artista, è farne scaturire un nuovo senso estetico e veicolare nuovi significati. Se nel frattempo tutto ciò riesce anche ad avere un ruolo didattico per svelare nuove potenzialità e rendere più consapevoli del mezzo tecnologico non può che essere un valore aggiunto. Cloud Murmurs è un buon esempio: ho studiato il concetto del "cloud" informatico e ho cercato di darne una connotazione più poetica,

veicolandolo attraverso il senso dell'udito. Quello che ha attratto il mio interesse per iniziare un progetto come questo è stato il contrasto tra un concetto teorico immateriale e diffuso - il "cloud" appunto - e un ambiente fisico estremamente potente e accessibile a pochi, il datacenter.

G.D. Oltre alle ricerche di Studio Azzurro, trovi che abbiano influenzato la tua poetica le composizioni elettro acustiche del BBC Radiophonic Workshop e Delia Derbyshire?

D.C. BBC Radiophonic Workshop (e quindi Delia Derbyshire) sono stati fondamentali per il ruolo che hanno avuto nell'avvicinare la musica elettronica alle masse e per contribuire a nuove sperimentazioni musicali, così come lo sono stati Ligeti, Stockhausen o David Tudor e poi grandi musicisti come Brian Eno, Gary Numan e i mitici Kraftwerk. Nel mio caso però i punti di riferimento per la sperimentazione sonora sono altri, primo fra tutti John Cage. La sua ricerca mi ha sempre affascinato perché era aperta a tutte le espressioni musicali e non strettamente tali: "...dovremmo accontentarci di aprire le orecchie. Tutto può entrare "musicalmente" in un orecchio aperto a tutti i suoni! Non solo le musiche che giudichiamo belle, ma la musica che è la stessa vita. Con la musica, la vita avrà sempre più senso. Ma alla fine, bisogna abbandonare proprio la musica affinché sia così. O almeno ciò che 'noi chiamiamo musica'."



