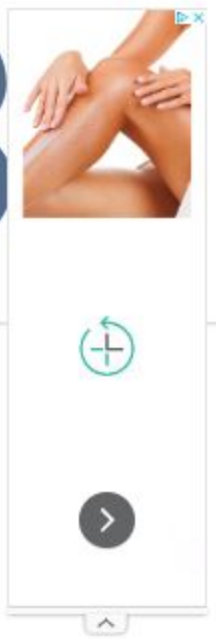


arte.3

1994.2024



MOSTRE | EVENTI | CORSI | CONCORSI | ARTE.GO.GALLERY | SEGNALAZIONI

15 maggio - 15 agosto
Mostra virtuale su arte.go.it

Altre Ecologie

Quando l'arte protegge il Pianeta

a cura di **Maurita Cardone**

IN EVIDENZA

Mitologia e onirismo: chiavi di lettura inedite della videoarte animata. Intervista a Silvia De Gennaro

di Francesca Piperis.



Silvia De Gennaro incarna pienamente lo spirito della corrente video artistica italiana dei primi anni '90. Dopo le sperimentazioni iniziali, Silvia De Gennaro muove i primi passi nell'ambiente digitale - che poi diverrà il suo luogo d'interesse principale - a partire dal 1999, quando fonda assieme all'architetto [Alessio Scarale](#) lo studio [Assaus](#).



Apri



Silvia De Gennaro incarna pienamente lo spirito della corrente video artistica italiana dei primi anni '90.

Dopo le sperimentazioni iniziali, Silvia De Gennaro muove i primi passi nell'ambiente digitale – che poi diverrà il suo luogo d'interesse principale – a partire dal 1999, quando fonda assieme all'architetto [Alessio Scarale](#) lo studio [Assaui](#).

Ricche di animazioni, colori cupi in contrasto con sfumature tenui e numerosi *footage*, le produzioni video della De Gennaro sono caratterizzate da un motivo ricorrente: l'elemento storico-mitologico. Da *Homo Hominis Lupus* (2009) ad *Aeternus Amor* (2020), le opere sono legate da un unico filo conduttore, il racconto di anime perse, tormentate ed imperfette che fluttuano nello spazio e nel tempo, attraversando il confine tra storia e leggenda.

Nel definire le fasi del suo processo creativo, la videartista toscana parla degli strumenti a sua disposizione – quali software, tastiere, computer – come fossero mezzi di locomozione che trasportano l'idea dal luogo del suo concepimento sino alla sua ultima attuazione.

Nonostante l'avvalersi degli strumenti tecnologici più disparati ed innovativi, l'artista non perde mai di vista la componente più importante della sua produzione: la costruzione di nuove realtà partendo dall'esplorazione di tutto ciò che viene celato – e offuscato da un velo di mistero – in quella esistente.

L'intervista

[Francesca Piperis]: Quando nasce il suo interesse per l'animazione?



Silvia De Gennaro

[Silvia De Gennaro]: Credo da sempre. Io ho una vera e propria deformazione visiva, quando guardo un'immagine la vedo già in movimento e ne prevedo gli sviluppi successivi.

Prima di dedicarmi al digitale, nei miei quadri già cercavo di rappresentare il movimento, l'intreccio e la trasformazione, caratteristiche che appartengono proprio all'animazione.

Negli anni Novanta, avuti i primi approcci con il computer, ho iniziato subito a muovere i primi passi nell'arte digitale. È la forma espressiva che mi è più congeniale perché non mette limiti all'immaginazione.

Inoltre, l'animazione digitale, nonostante sia un'arte elettronica, mantiene alcune caratteristiche dell'artigianato che io considero importanti – quanto il contenuto e la forma – nella realizzazione di un'opera d'arte.

Parlo del tempo, della lentezza, dell'attenzione al dettaglio, della pazienza. Fare animazione è simile alla realizzazione di un mandala: vedo la scrittura sulla timeline di un video come una sorta di ricamo, in cui ogni punto corrisponde ad un keyframe.



"Gala Uni(cco)verso" (2023)

Sin da subito le sue produzioni sono state ritenute estremamente personali. Quanto della sua vita e delle sue esperienze è contenuto al loro interno? Se dovesse esprimere in percentuale il rapporto tra la sua esperienza di vita privata e la visione oggettiva del reale, quale sarebbe?



Apri



"Gala Uni(co)verso" (2023)

Sin da subito le sue produzioni sono state ritenute estremamente personali. Quanto della sua vita e delle sue esperienze è contenuto al loro interno? Se dovesse esprimere in percentuale il rapporto tra la sua esperienza di vita privata e la visione oggettiva del reale, quale sarebbe?

Credo che sia inevitabile riversare nei lavori creativi il proprio vissuto, sia che lo si faccia direttamente o meno. Nel caso del progetto "Travel Notebooks" questo è evidente perché racconto le mie esperienze di viaggio. Anche negli altri lavori, però, emerge il mio punto di vista, sintesi dei miei anni trascorsi. Personalmente l'aver vissuto un periodo storico molto politicizzato, la fine degli anni 70, ha influito sul taglio sociale e legato all'attualità che spesso do ai miei lavori.

Ma quelli furono anche gli anni della cultura psichedelica, che aveva in sé un gusto estetico e una visionarietà coniugata perfettamente con l'animazione e la video arte. Concludendo, per rispondere alla sua domanda circa la percentuale di vita privata all'interno della descrizione oggettiva della realtà, direi un 90%.



"Travel Notebook, Rome, Italy" (2021)

In merito al suo rapporto con la modellazione 3D, da quando ha cominciato ad adoperarla sino ad oggi, crede che le funzionalità di questo strumento si siano evolute rispetto alla trasformazione tecnologica a cui i software sono stati sottoposti nell'ultimo decennio?

Sicuramente si sono evolute, e continuano ad evolversi a una velocità a cui è difficile star dietro. Personalmente ho più urgenze creative e riesco a farmi bastare le competenze già acquisite: sono le mie vaschette di colori in cui intingo i pennelli in maniera "impressionistica".

Uso spesso il 3D anche insieme all'animazione 2D, ma la mia produzione artistica non si focalizza esclusivamente su uno strumento piuttosto che su di un altro, quanto piuttosto sulla perfetta sincronizzazione di più elementi.

In molte delle sue opere, la componente "Found Footage" e "contaminata" è molto evidente. Crede che la fusione di storie e forme d'arte sia un modo efficace di esprimere i propri pensieri?

Sì, il collage per me è una sorta di filosofia di vita. Tutto è collage, a partire dal pensiero, il quale altro non è se non il prodotto dell'unione di frammenti d'informazione. Il mondo e la vita stessa costituiscono un collage di elementi ed eventi.

Così nei miei lavori, uso tecniche e stili diversi, mischio immagini, perché solo dall'ibridazione può nascere qualcosa di nuovo. Sia a livello artistico che sociale. Tutto questo è molto evidente nel mio progetto *Travel Notebooks*, dove uso frammenti di mie fotografie per destrutturare e ricostruire paesaggi.



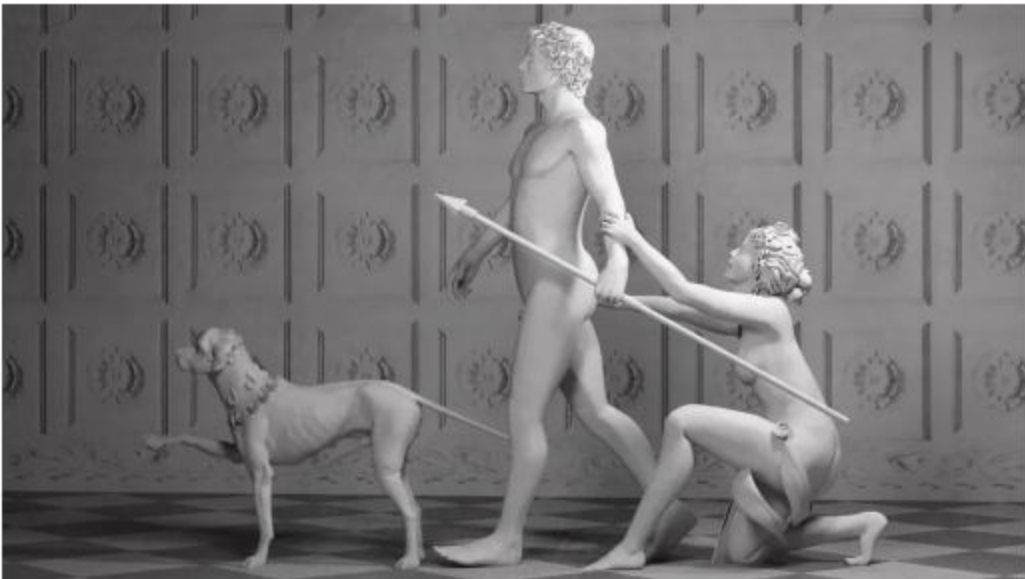
Apri



"Travel Notebook, Cairo, Egypt" (2022)

Da cosa deriva l'idea di fondere la storia alla mitologia – come nel caso di *Aeternus Amor* (2015)- alla produzione digitale/elettronica?

L'idea è nata dopo aver visitato una mostra su Canova in un museo di Roma, la bellezza delle opere esposte mi aveva riempito di pace e serenità. Ho realizzato il video *Aeternus Amor* proprio con l'intento di cercare di restituire quelle emozioni anche ad un pubblico più ampio. Solo narrando antiche storie forse si può realmente comunicare: il mito trascende il tempo ed è in grado di parlare e nutrire le nostre anime, liberandoci dalle sovrastrutture della contemporaneità. In più mi piaceva l'idea di usare un mezzo moderno per raccontare l'antico. Per rendere attuale il passato e, allo stesso tempo, umanizzare la tecnologia.



"Aeternus Amor" (2015)

Sente che l'ambito video artistico le permette di esprimersi al suo massimo all'interno della realtà contemporanea?

Questa domanda tocca un tasto dolente, o meglio, è proprio ciò che mi sto domandando in questo periodo e ancora non ho trovato una risposta. So solo che mi è congeniale, ma ho la sensazione che stia diventando, purtroppo, obsoleto.





"Il Canto del Pensiero Errante" (2020)

Proprio in merito al cambiamento costante, pensa che gli strumenti di Intelligenza Artificiale possano risultare ottimali a completare e/o migliorare le sue produzioni? Ritieni che possa essere l'uso di questi elementi ciò che le serve a rivalutare il suo ruolo artistico all'interno del panorama contemporaneo?

Riguardo all'Intelligenza Artificiale provo sentimenti e opinioni contrastanti. Indubbiamente per l'umanità rappresenta un punto cruciale della sua evoluzione (o probabilmente involuzione).

Le sue ripercussioni sono solo ipotizzabili, ma è sicuramente un processo che non si può arrestare. Anche per quanto riguarda il suo utilizzo nel campo artistico ho diverse perplessità. Come tutti sono curiosa e sicuramente comincerò a fare esperimenti, ma – come ho potuto accennare prima – nonostante usi la tecnologia, cerco sempre di farlo in modo artigianale. Confesso che non sempre sono in grado di realizzare ciò che immagino, tuttavia questa difficoltà mi costringe a inventarmi una nuova soluzione a cui prima non avevo pensato, e questa spesso si rivela più interessante dell'idea originale.

L'ostacolo, l'incapacità, stimolano il cosiddetto "pensiero laterale" e di conseguenza la creatività. Dialogare con l'AI diventa sempre più facile, necessita sempre meno di competenze e abilità, e, se tutto ciò che immaginiamo può essere realizzato, c'è il rischio di una atrofizzazione della creatività. Abbiamo bisogno della difficoltà per essere stimolati. Del resto già ora si comincia a notare una certa omologazione nelle immagini realizzate con l'intelligenza artificiale.

Detto questo, è anche vero che quando dipingevo ero profondamente contraria all'arte digitale, e invece ora sono venti anni che realizzo video al computer. Non escludo che questo possa accadere anche con l'AI.

Quali sono le tecniche che, ad oggi, utilizza maggiormente durante il processo creativo ed infine quali sono i meccanismi da cui parte la realizzazione di un suo progetto (e delle successive fasi)?

È il processo creativo che usa me! Quanto più alto è il tentativo di riposarmi o staccare, ancor più numerose sono le idee che intanto si stanno producendo nella mia mente.

Spesso inizio più progetti contemporaneamente: di tutti ho un'idea vaga, parto da una immagine, da qualcosa che ho ascoltato o visto; cerco spunti e ispirazioni stilistiche a partire dalla pittura, dalla mitologia e dalla cronaca quotidiana.

Inizio subito a lavorare al PC, modellando personaggi, facendo prove di effetti e stili, il tutto in maniera caotica poi, pian piano, avviene la scrematura, un progetto comincia a resistere sulle altre bozze e si inizia a delineare il concetto con il suo conseguente sviluppo. Fino alla fine, però, tutto è suscettibile di trasformazioni: è il processo di lavoro stesso a chiarirmi le idee. Questo *modus operandi* mi conduce spesso a ricominciare un progetto dal principio, ridefinirlo più e più volte.

Non termino un video fino a che non mi sento completamente soddisfatta del risultato finale.

Riferimenti e contatti

assaus.it | [Instagram](https://www.instagram.com/assaus)

Immagine in evidenza

Silvia De Gennaro – "This is not a horror movie" (2014)

Copyright

Tutte le immagini © Silvia De Gennaro

