

**SWK**

**Sun Wu-Kung**

Memoria delle Scimmie 1999/2002

## Memoria 0008

Dalle memorie di quel tempo ricordo che Elio Scintu (al secolo Tatiana), caro amico e collega di pennelli, mi chiese di realizzare una sequenza di disegni per una video animazione da inserire all'interno di un "live set", termine che allora mi risultò oscuro e incomprensibile. Era il 1999 avevo vent'anni, disegnavo fumetti e frequentavo il corso di pittura all'Accademia di Brera, ero un artigiano dell'immagine che nonostante la cinefilia, rimaneva lontano anni luce dal mondo delle produzioni video, e ancor più distante da tutta quella dimensione digitale che in pochi anni avrebbe proliferato irrimediabilmente.

Ricordo del pomeriggio in cui Elio mi invitò in Central, la casa di produzione che ospitava il gruppo di Sun Wu Kung; erano tutti lì in quella stanza, una serie di dubbie figure ipnotizzate e abbronzate dalla luce dei monitor intente a compiere operazioni a me esoteriche. Persone sconosciute con cui da lì a poco avrei intessuto legami così profondi da determinare radicalmente lo sviluppo del periodo a venire.

Tutte le concatenazioni di eventi che seguirono da quel primo incontro furono talmente rapide, nebulose e molteplici, che all'oggi mi è difficoltoso collocarle in una linea cronologica sensata e congrua.

Attraverso il lavoro ai multiformi progetti del gruppo, fui letteralmente fagocitato in un video-vortice di situazioni, collaborazioni, momenti, relazioni e produzioni da cui ho appreso in brevissimo tempo, tutta una serie di competenze che fino a pochi mesi prima mi erano totalmente aliene e inimmaginabili.

Ricordo che durante i corsi di multimedia che facevano timidamente apparizione in accademia, e a cui partecipavo come studente, alcuni docenti portavano come caso studio i nostri lavori di SWK. Ricordo che mi inorgogliava la sensazione di essere testimone di un fenomeno che si stava verificando in tempo reale e di cui per giunta ero parte attiva.

L'impressione più forte alla memoria di quegli anni è legata all'adolescente dedizione e ingenua curiosità di esplorare nuovi territori senza riferimenti previ con cui confrontarsi, all'estrema permeabilità delle situazioni che transitavamo e alla smaliziata sperimentazione di quel periodo.

I contesti con cui interagivamo tramite il nostro operato erano estremamente fluidi, passavamo dal realizzare una video installazione per un museo istituzionale con gente da bene munita di sofisticati martini cocktail, alla peggior discoteca del bergamasco dove ragazzini in anfetamina incalzati dai nostri video distruggevano un'automobile al centro della pista da ballo, da una sfilata di moda dove nel bagno incrociavi persone che normalmente si vedevano al di là dello schermo televisivo, a un rave dove subumani cercano di rubarti il computer dopo averci vomitato sopra, a una mostra di video arte dove curatori scrivevano testi di semiotica sul nostro lavoro che rimangono attualmente indecifrati.

Spontanei, ignoranti e contraddittori, eravamo svincolati da una meritocrazia circostanziale e da qualsiasi soluzione di coerenza, il nostro stupore e divertimento erano direttamente proporzionali all'eterogeneità delle situazioni con cui interagivamo, immaturamente affrancati da ideologie e concettualismi noi facevamo "visual hardcore entertainment" e quello ci bastava!

Il passaggio dall'analogico al digitale ha creato una zona di transizione creativa deterritorializzata, in cui si celebravano sperimentazioni audiovisive notevolmente variegata, una combinazione di linguaggi e approcci che procedevano per tentativi ancora alla ricerca della propria estetica. La gente si inventava di volta in volta degli "accrocchi", termine che usavamo spesso per definire tutte quelle ibridazioni analogico-digitali che determinavano una grandissima produzione polimorfa, gran parte della quale sporca, ruvida e irrisolta, ma che aveva il pregio di contribuire alla creazione di un panorama molto più vasto e diversificato, un ecosistema creativo anarchico e selvaggio in cui coabitavano esperienze inaspettate, differenti e opposte.

Un brodo audio visivo primordiale inizialmente esente da etichette, teorie, metodologie e contesti di riferimento definiti, che di lì a poco avrebbe gettato le fondamenta su cui si sarebbe edificata l'architettura degli anni a venire, composta da festival, club, manifestazioni e spazi specifici, criteri estetici depurati e sofisticati, tecnologie leggere eleganti e dedicate, professionalizzazioni e sistematizzazioni delle pratiche, e che avrebbe visto tutta quella propagazione massiva di "scuole template" di linguaggi e produzioni multimediali che nel giro di poco tempo ha prodotto un'ondata di giovani creativi molto più preparati, capaci, ed efficienti, ma che ha pagato lo scotto di assistere, a mio avviso, alla diminuzione di una certa biodiversità espressiva.

Quel periodo di transito è stato un soffio fugace e sfuggente, durato appena tre anni nella sua manifestazione più alta, unico e irripetibile proprio perché prole del suo tempo, determinato da cause e circostanze estremamente specifiche legate al fulmineo passaggio tra due epoche, il confine di separazione e congiunzione tra tutto quello che era e tutto quello che sarebbe stato.

Riccardo Arena