

RUXANDRA LUPU

Visioni dall'oltre mare.

*Utilizzare i film di famiglia appartenenti agli emigrati siciliani
come chiave di lettura del presente*

Abstract: *The history of migration cannot fall other than in the domain of public history, insofar as it avails itself of photographic albums, diaries, home movies or other evidence belonging to migrant families, that is 'assembled' as a result of the interaction of the historian and the owners of material. Considering that history is inseparable from a type of transience that cannot be counter-acted by the preserving work of memory¹ and memory has played a crucial role in the past 50 years in both academic and social debates, we need to develop new practices and concepts able to produce a different vision of the history of these families. This paper takes the form of a visual essay to present the results of the arts-based practice exercises conducted in the frame of my PhD project that experiments with and reflects on the epistemic value that these practices can acquire for public history. In its attempt to shed light on new approaches to research, the paper draws on the concept of the sea as a place of encounter, where union and separation, belonging and alienation coexist.*

Keywords: Sicilian home movie archives; Alternative narratives; Arts-based research.

Premessa

Nel mio progetto di dottorato esploro pratiche ed approcci che fanno leva sulla problematica della memoria storica. Le suddette pratiche adottano approcci immaginativi e collaborativi con film di famiglia appartenenti a delle famiglie d'emigranti siciliani, in alternativa a metodi tradizionali di raccolta di dati. Producendo una serie di lavori sperimentali attorno a specifiche scene estratte da questi film e basate su un approccio co-creativo con artisti, il progetto offre una visione alternativa della storia. Questa prospettiva è facilitata non dalla produzione di conoscenza "dall'interno" che utilizza metodi tradizionali come, ad esempio, le interviste, ma da pratiche che si collocano "oltre" quelle tradizionali. Usando la spontaneità e l'istinto come strumenti di ricerca, questi esperimenti creativi diventano esercizi d'immaginazione produttiva in grado di

¹ Cfr. S. SYMONS, *The Work of Forgetting: or, How Can We Make the Future Possible?*, London-New York, Rowman & Littlefield International, 2019.

scoprire aspetti dell'identità di queste comunità che metodi tradizionali non riescono ad individuare.

Il mio contributo prende la forma di un “saggio visivo” (*visual essay*), che presenta i risultati degli esperimenti e riflette sul valore epistemico che possono acquisire per la pratica della Public History. Suddiviso in tre parti, il saggio parte dagli esperimenti che ho condotto con i film di famiglia, passa all'elaborazione artistica di alcuni frammenti, per poi concludere con la presentazione dei risultati dei due *workshop* partecipativi che fanno uso di questo tipo di materiale. Nel suo tentativo di far luce su nuovi approcci per la ricerca, il saggio attinge al concetto di mare come luogo “d'incontro possibile”, in cui convivono unione e separazione, appartenenza e alienazione. Il saggio è disponibile al link seguente: <https://youtu.be/Zkqvd2lnezo>.

1. *Romania-Italia, solo andata*

Come tutte le storie che parlano d'emigrazione, anche questa, che in parte mi appartiene, ha un inizio. Anche la mia è una storia di emigrazione. Era il 2009 quando sono partita dalla Romania per arrivare in Sicilia. *Romania-Italia: solo andata* esplora la famiglia come senso d'appartenenza. Non perché la famiglia contemporanea in “tutte le sue forme” non si possa raccontare, ma perché in essenza nulla è cambiato, anche se pare che tutto sia diverso. Il senso di appartenenza è l'unica invariabile della famiglia. E non ci vogliono 90 minuti per mostrarla, perché bastano solo 3 minuti e 30 secondi, la durata di una bobina Super 8 (forse anche la durata dei ricordi di una vita intera). Immagini in Super 8 di famiglie siciliane degli anni '70-'80 alternate alle mie immagini familiari del 2017. Girate nell'ottica del Super 8, le immagini intendono ricostruire il senso d'appartenenza familiare. *Romania-Italia* è solo andata, una strada a senso unico, che percorriamo per ritrovare noi stessi e ciò che abbiamo perso.

2. Concetto d'archivio

Contenuto nel concetto d'identità come in quello di archivio, esiste qualcosa d'altro, qualcosa senza un nome, che l'analisi scientifica non riesce a spiegare. Questo è il luogo di un eccesso di significato, di un *surplus* di vita. Il luogo di questo eccesso è segreto e diverso per ogni persona. A tutto ciò, in ognuno di essi, si trova la possibilità di un incontro che facilita l'accesso.



Fig. 1 Concetto d'archivio

La famiglia Liga

Paesaggio che odora di zagara, di mare, di campi di finocchietto, di casa. Al ritorno dal viaggio tutto odora più intensamente, come se avesse accumulato l'energia di un tempo perduto. Al ritorno diventa paesaggio da immortalare: le feste, le passeggiate, i picnic, il tempo passato assieme. Anche i volti sono diventati dei paesaggi sotto lo sguardo della cinepresa; nei loro lineamenti si cela una familiarità dimenticata, un tempo passato ma sempre presente nel cuore. Come gli alberi, i fiori e l'erba segnano il profilo del paesaggio, i volti impressi sulla pellicola tracciano il profilo di un universo spazio-temporale lontano. I volti si trasformano da semplici facce, in archetipi di un mondo sospeso tra passato e futuro.

La famiglia Niosi

Le cose più importanti accadono in silenzio: un gesto, uno sguardo, una complicità tra due persone nel cortile sul retro. Poiché il silenzio è sottile, non è facile comprenderne il

significato a prima vista. L'attenzione necessaria per cogliere questi momenti viene sottolineata da una doppia esposizione dello sguardo: in primo luogo dall'occhio meccanico della cinepresa che funziona come un primo filtro, e nel secondo dall'occhio del cineamatore, la cui funzione non è quella di filtrare o selezionare, bensì di interiorizzare. I silenzi a cui stiamo assistendo sullo schermo sono il risultato di un doppio processo: il primo, di filtraggio che ci guida verso aspetti specifici e, il secondo, di interiorizzazione degli eventi, che ci aiuta a renderli parte di noi stessi. Quando guardiamo film di famiglia diventiamo silenziosi testimoni di eventi a cui non saremo mai più estranei.

La famiglia Mescino

Quando la cinepresa è capace di sorprendere non solo l'ordine sociale ma anche la struttura invisibile, profondamente emozionale e istintuale di una comunità, si apre un varco enorme nella struttura dei significati dell'immagine. Quello che si presenta come un mondo matriarcale, dove le donne sembrano dettare le azioni e gestire le situazioni, non è altro che un sentire più profondo della gioia di stare assieme, di appartenere profondamente al territorio e alla gente, ma anche delle preoccupazioni, delle solitudini e delle incomprensioni che si celano nei volti. Nel cortile, in strada, in spiaggia, partecipa a funzioni religiose o semplicemente dentro casa, la donna diventa manifestazione del sentire e agire in armonia con se stessa, in un'iperbole di sentimenti.

3. Pratiche collaborative

Le pratiche creative e collaborative che utilizzano i film di famiglia rappresentano un'alternativa ai metodi tradizionali di raccolta di dati. Questo tipo di processo genera un modo di sapere diverso, che non si acquisisce partendo dall'interno dell'archivio stesso, ma da una visione esterna, appartenente alla comunità.

Nell'ambito delle conferenze *Cracking the Established Order* (Leicester, UK) e *Innovate Heritage* (Catanzaro, Italia) ho organizzato dei *workshop* co-creativi, dove i partecipanti hanno sperimentato con metodi artistici fino a generare una nuova visione

del film di famiglia siciliano; una visione che parla del presente attraverso gli occhi del passato.



Fig. 2 Pratiche collaborative

Immagini affetto

Mentre il pubblico del primo *workshop* era composto principalmente da artisti o ricercatori che lavorano con pratica artistica, il pubblico del secondo evento riuniva specialisti in scienze sociali. Mentre, per il primo evento, ho presentato brevemente il concetto “d’immagine affetto” e moderato il processo di lavoro co-creativo in gruppo, per il secondo *workshop* ho ideato due brevi esercizi creativi prima di realizzare il lavoro di gruppo, al fine di mettere i partecipanti a proprio agio con metodi creativi, come, ad esempio, il disegno e la scrittura immaginativa. Il processo centrale dei *workshop* consisteva nell’introdurre i partecipanti al concetto di immagini-affetto e incoraggiarli ad usarlo come contesto per poter interagire in modo creativo con scene di filmati di famiglia. I partecipanti sono stati liberi di utilizzare qualsiasi tecnica gradita, dal disegno, alla *performance*, all’*editing* del suono, all’*editing* di immagini, al collage, ai “*moodboards*” o ad altri metodi misti. A tal fine, ho stampato alcuni fotogrammi da una scena di un *home movie* selezionato con cui potevano giocare. Attraverso questo lavoro collaborativo, i partecipanti hanno sviluppato letture corrispondenti a un’esperienza

vissuta condivisa. L'obiettivo di questi *workshop* non era reinterpretare i filmati domestici utilizzando una lente creativa, ma attingere all'intuitivo ed al sensoriale che la pratica artistica può stimolare, al fine di esplorare in modo collaborativo l'archivio cinematografico siciliano come archivio del presente. Il fine ultimo è la creazione di uno spazio affettivo in cui i corpi interagiscono e si co-constituiscono l'un l'altro in un processo di dialogo costante.

Prima di approfondire l'analisi dei risultati, voglio fare un'osservazione importante in merito al discorso delle pratiche collaborative. Nel primo gruppo di nove partecipanti ha prevalso un processo di lavoro più individualistico, dove ogni membro del team ha preferito sviluppare il proprio progetto per poi dividerlo con il resto del gruppo. Nel secondo gruppo, composto da circa venticinque partecipanti, il lavoro di squadra è stato molto più coeso e coinvolgente; le persone sono riuscite a lavorare bene insieme. Da un lato, questo può essere attribuito ai profili dei partecipanti. Mentre il primo gruppo era ovviamente abituato a lavorare in modo indipendente in qualità di ricercatori che utilizzano la pratica artistica e quindi possiedono una capacità molto più forte d'esprimere pensieri in modo creativo, il secondo gruppo è stato più aperto al lavoro collaborativo come modo di mettere in atto una visione condivisa. D'altra parte, credo che questa differenza si basi anche su problemi di fiducia. Mentre per il primo evento il *workshop* si è svolto relativamente velocemente, con i partecipanti che non hanno avuto l'opportunità di conoscersi in anticipo, per il secondo evento il *workshop* si è svolto il secondo giorno di programmazione, dando ai partecipanti abbastanza tempo per conoscersi in anticipo. Detto questo, i risultati di entrambi i *workshop* sono stati sorprendenti per me, portando alla luce una varietà di metodi creativi e diversi modi di relazionarsi ai film di famiglia. Presenterò brevemente nei paragrafi seguenti ciascuno dei progetti sviluppati nell'ambito del *workshop* spiegando quanto è stato fatto e citando ove possibile gli autori dei progetti. Concluderò la presentazione con una breve nota sulla mia esperienza di questi seminari e alcune osservazioni finali come conclusioni.

Workshop: Cracking the Established order (CTEO)

Performance d'affettività: dott.ssa Alexa Wright (Università di Westminster)

La dott.ssa Wright ha lavorato con la tecnica della *performance*. Il suo progetto esplora «la materialità del film – la sua instabilità. Il rapporto con noi, gli spettatori. La forma dell'oggetto come frammento con consistenza, ma troppo incoerente per agire come una narrazione autosufficiente (il nostro ruolo implicito nella narrazione; evocazione di ricordi personali)». ²



Fotografia immersiva: dott. Tom Jackson (Università di Leeds)

Immaginandosi fotografo sulla scena del filmato, il dott. Jackson ha costruito un *moodboard*. Spiega: «Mi sono immaginato di essere fotografo sulla scena del filmato, scattando immagini delle persone davanti alla telecamera. Ho quindi combinato tutte queste immagini in un *moodboard* in cui tutti quei momenti possono essere visualizzati simultaneamente». ³

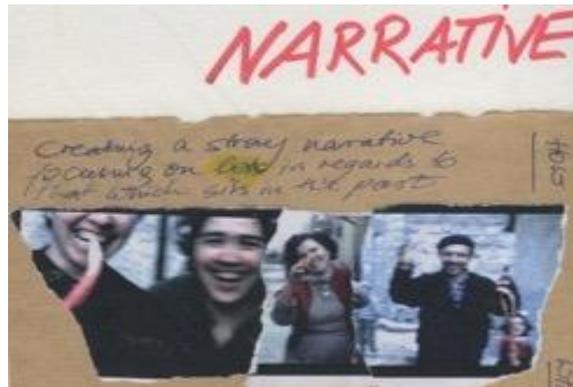


² A. WRIGHT, *Workshop: Cracking the Established Order*, Leicester, UK, 2019.

³ T. JACKSON, *Workshop: Cracking the Established Order*, Leicester, UK, 2019.

Costruire narrazioni: Andrea Jaeger (PhD. Fotografia, Nottingham Trent Univ.)

Il lavoro di Andrea Jager si è concentrato sul concetto di perdita, «rispetto a ciò che risiede nel passato». ⁴ Andrea Jager ha esplorato la perdita attraverso un collage composto da frammenti di ricordi.



Aria: Maria Straw Cinar, poetessa, scrittrice, attrice, insegnante

Maria Straw ha aggiunto la musica come risposta alla mancanza di suoni nella clip. Ha scelto una musica piuttosto “stereotipata” (Maria Callas -*Tosca*) come risposta a una scena che anche lei riteneva stereotipata. Eppure, il metodo “dada-ista” che ha usato per selezionare il brano come sottofondo musicale era piuttosto interessante: Maria (il suo nome), aria (italiano: opera), ria, air, a.



⁴ A. JAGER, *Workshop: Cracking the Established Order*, Leicester, UK, 2019.

Visioni dall'oltre mare

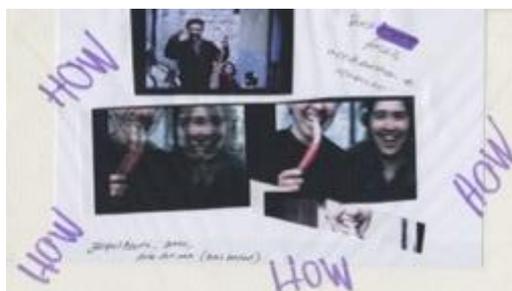
Architettura dei gesti: Peter Jordan Turner (Associate Lecturer Università di Derby)

Per Peter Turner, i gesti eseguiti dalle persone nella scena del film casalingo erano essenziali per costruire un'architettura di gesti, che ha poi rappresentato attraverso segni grafici astratti sotto i fotogrammi.



Affettività: Jacqui Booth – Fotografo

Jacqui Booth ha selezionato le immagini più emozionali, sfruttando la sua esperienza di fotografa. Ha raccolto questi fotogrammi per costruire una visione emozionale più grande. Il concetto del viso è stato fondamentale nella scelta dei fotogrammi.



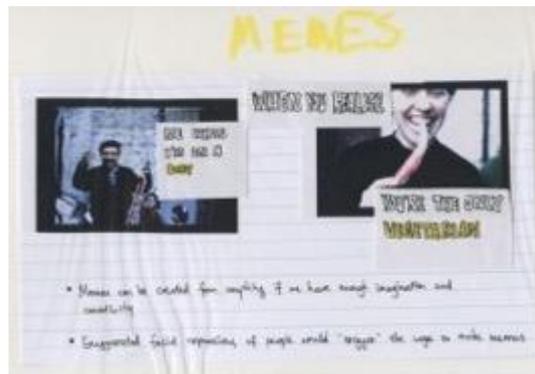
Identità: Partecipante anonimo

Questo progetto ha esaminato il concetto di identità e assenza attraverso il *decoupage* e il collage.



Memes: Partecipante anonimo

Questo progetto ha ingegnosamente costruito “memes” con l’aiuto di fotogrammi. Usando queste immagini in modo immaginativo e intuitivo, il partecipante ha usato le espressioni facciali “esagerate” delle persone per riflettere sulle nostre attuali preoccupazioni alimentari.



Atmosfera: Partecipante anonimo

Questo progetto ha esaminato l'atmosfera generata dalle scene. Il partecipante ha selezionato immagini sfocate per creare un *moodboard* più ampio della scena.



Workshop: Innovate Heritage

Alla conferenza *Innovate Heritage*, ho presentato un'installazione (fig. 3) che espone i risultati dei miei esperimenti condotti sulla pratica e condotto un *workshop* partecipativo. L'installazione mirava a coinvolgere i partecipanti in un processo riflessivo sul valore delle arti e delle pratiche creative per influenzare le metodologie e proporre una nuova prospettiva sull'*home movie*. L'installazione comprendeva cinque elementi: l'indumento che ho prodotto, un piccolo tavolo di legno su cui ho stampato foto di scene di filmati analizzati, un album con gli esperimenti di disegno e scrittura della ricerca etnografica sul campo e due computer che mostravano le manipolazioni del disegno delle scene e il mio video modificato. I partecipanti ed i visitatori hanno potuto sfogliare l'album, guardare i video e scrivere su fogli di carta i propri pensieri in relazione a questi film.



Fig. 3. Installazione

Il *workshop* partecipativo ha prodotto tre principali progetti (a/b/c), ognuno dei quali guarda attraverso una lente diversa il concetto di film di famiglia.

a. *Rievocazione dell'affetto attraverso il gioco*

Il primo gruppo di partecipanti si è immerso in una discussione sulla natura delle immagini, il loro valore come patrimonio culturale e come frammento di memoria trasmissibile. Il modo iniziale di dare un senso a queste immagini era attraverso il dialogo. Man mano che le discussioni diventavano più coinvolgenti, i partecipanti hanno iniziato a usare le mani per piegare e manipolare i fogli di carta contenenti i fotogrammi stampati dei filmini (fig. 4).



Fig. 4 Processo gruppo 1

Gli oggetti prodotti attraverso questo divertente processo consistono in barchette di carta, aeroplani e due oggetti fatti a mano (forma di stella e foglietto pieghevole). Alcuni degli oggetti sono stati piegati in modo da mostrare i fotogrammi stampati, altri per mostrare solo il retro del foglio. Una barca aveva anche piccoli simboli disegnati su di essa: fiori, cuori e uccelli in volo (fig. 5).



Fig. 5 Oggetti gruppo 1

Questo processo di coinvolgimento del pubblico ha portato alla produzione di simboli dinamici che rappresentano il viaggio e la mobilità. L'aspetto interessante di questo tipo d'interazione con le immagini estratte da filmini sta nel fatto che i partecipanti hanno rievocato inconsciamente la storia dei migranti della famiglia Liga, a cui appartiene questo estratto filmico. Il gioco ha facilitato un impegno affettivo con le immagini attraverso l'oggettivazione della memoria.

b. *Influenzare la materialità*

Sebbene il secondo gruppo di partecipanti tendesse a lavorare in modo più indipendente rispetto al primo gruppo, i partecipanti spesso hanno condiviso impressioni e opinioni con il resto dei membri del *team*. Invece di costruire oggetti di conoscenza, la seconda squadra ha costruito principalmente meccanismi di conoscenza. Per meccanismo mi riferisco a piccoli costrutti bidimensionali che consentono una sorta di interazione fisica con gli oggetti realizzati. Gli esempi in fig. 6 mostrano come il taglio, il disegno e l'incollaggio sono stati usati per costruire questi meccanismi. Il primo esempio ha introdotto immagini fisse verticali (colorate) nella riga orizzontale delle immagini stampate. Tirando un'estremità della barra orizzontale, gli elementi colorati potrebbero eseguire un movimento di scorrimento attraverso i tagli orizzontali. Il secondo esempio ha operato attraverso tagli verticali nella fila inferiore di immagini che potevano essere piegate in modo da rendere visibili o invisibili parti delle immagini originali. Nell'ultimo esempio sono stati ritagliati diversi fotogrammi e poi reinseriti nella posizione originale ma in posizione verticale, creando un effetto di profondità dell'immagine. Tutti questi esempi giocano con la materialità dell'immagine per generare meccanismi di coinvolgimento affettivo.



Fig. 6 Oggetti gruppo 1

Gli altri due esempi di questo gruppo (fig. 7) possono essere raggruppati sotto la tematica di memes (un esempio è stato prodotto anche nell'ambito di CTEO). Le memes sono immagini che vengono abbinate a una breve frase per creare un effetto immediato e avvincente. Essi rappresentano un fenomeno interessante che riflette la cultura visiva o la sottocultura contemporanea. Il primo esempio di memes è una linea blu che collega i diversi fotogrammi, accompagnata dalla frase "insieme è meglio". Il secondo utilizza il colore rosso per aggiungere sfondo e simboli alle immagini. Al centro della pagina, l'autore ha segnato in rosso una pagina del calendario con una data precisa: domenica 18 luglio 1976. Le memes giocano con la cultura visiva della modalità *home*, cercando di decostruire un modo stereotipato di guardare questi film attraverso un doppio processo di negazione: l'immagine stereotipata viene sovrapposta a una frase stereotipata.



Fig. 7 Oggetti gruppo 1

c. Rappresentare l'appartenenza

Il terzo gruppo ha realizzato una mostra performativa sul tema dell'appartenenza e dell'affettività. Man mano che il gruppo avanzava nella discussione degli elementi visivi che compongono la scena, i partecipanti iniziavano a disegnare significati condivisi e ritagliare strisce verticali d'immagini, disponendole a terra. Man mano che la discussione andava avanti e altre file di immagini venivano tagliate, i membri del gruppo iniziarono ad incollarle assieme, formando lunghe sequenze d'immagini. Nella fase successiva, i partecipanti iniziarono a chiudere queste lunghe file di immagini a forma di catena. Un anello è stato quindi posizionato attorno al collo di ciascuno dei membri del team e poi intrecciato con un altro anello, in modo da formare una catena umana che racchiudeva gli individui in questo enorme meccanismo. Uniti da questi enormi anelli, i membri del gruppo hanno iniziato a camminare insieme per la stanza, eseguendo un movimento rotatorio (fig. 8).

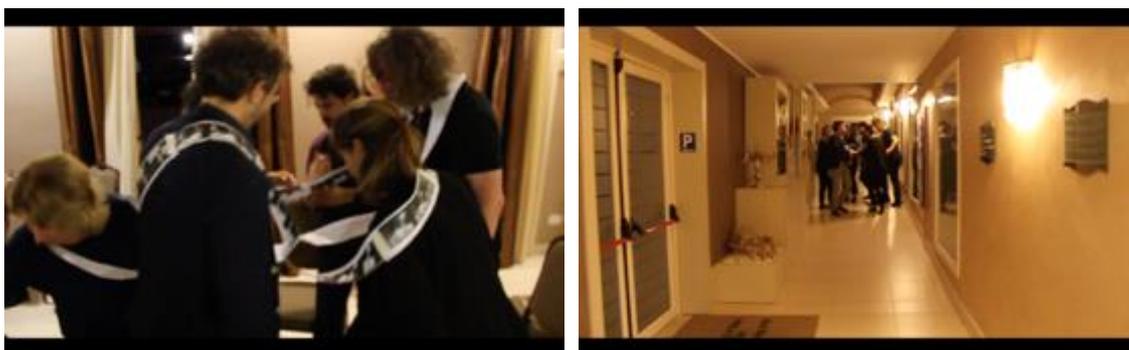


Fig. 8 *Performance*

Quest'ultimo progetto ha combinato la *performance* ed il collage per produrre un'installazione vivente. In questo meccanismo in movimento, ciascuno dei partecipanti ha interpretato il concetto d'affetto attraverso la lente dell'appartenenza. Riuniti in un unico sistema simbiotico, i partecipanti hanno adottato un movimento ritmico e sincronizzato, al fine di non rompere i circuiti di carta che li tenevano uniti come comunità. In tal modo, si sono impegnati affettivamente con il concetto d'appartenenza, non come un valore astratto, ma piuttosto come un concetto dinamico in grado di modificare i comportamenti (muovendosi collettivamente). Questa è stata a mio avviso

una delle sperimentazioni più interessanti dei *workshop*, in quanto è riuscita a mobilitare la pratica partecipativa in una direzione che lavorava con i valori per spostare il nostro modo di “vedere” l’archivio verso un modo di “rappresentare” l’archivio.

Il vantaggio di gestire un gruppo più piccolo, al CTEO, consiste nell’acquisire una maggiore comprensione dei profili di ogni partecipante e di poter continuare il dialogo dopo i *workshop*. Attraverso uno scambio di e-mail con alcuni dei partecipanti, ho potuto valutare ulteriormente l’impatto dell’attività del *workshop* sul loro lavoro personale. Comunicando con quattro dei partecipanti dopo il *workshop*, sono stata piacevolmente sorpresa di scoprire che le attività hanno avuto un impatto positivo sul loro lavoro, aiutandoli a volte a mettere in prospettiva i loro progetti personali. Maria-Cinar, ad esempio, ha scritto: «[Il laboratorio] mi ha dato spunti di riflessione per quanto riguarda la ricreazione dei poeti della Belle Epoque e oltre e la mia ricerca sul campo che cammina sui passi di Natalie Barney a Parigi e il suo diario attraverso l’Europa fino a Lesbo. Ho anche avuto l’idea di mescolare i tempi nel mio progetto che mostra Saffo nell’antica Grecia (1900), con i rifugiati trascinati sulle coste».⁵ Il vantaggio di gestire un gruppo più ampio, alla conferenza *Innovate Heritage*, consiste nell’opportunità di promuovere forti processi di collaborazione che hanno dato origine a progetti innovativi. I tre progetti prodotti nell’ambito del *workshop* sono buoni esempi di come il pensare e l’agire insieme possano mettere le basi di un archivio vivente che riflette i tempi attuali.

Conclusione

La varietà di potenziali direzioni di ricerca aperte da questi *workshop*, costituiscono una testimonianza della natura stimolante della sua metodologia. *L’home movie* è sempre stato considerato un prodotto filmico “al confine” che rompe con gli standard cinematografici e occupa una posizione liminale tra il campo artistico e non artistico. Probabilmente continuerà a esserlo negli anni a venire. Questo è un fatto che non possiamo cambiare. Quello che invece possiamo determinare è il nostro approccio, il modo in cui decidiamo di interagire e guardare questi materiali. Ciò determinerà il futuro

⁵ M. CINAR, Conversazione via e-mail, avvenuta in seguito al CTEO *workshop*, settembre 2019.

dell'archivio del film di famiglia, ma anche di un campo di ricerca più ampio che si occupa di tali pratiche non formalizzate.⁶ Aprire questi archivi al mondo significa aprire la nostra mente a modalità d'indagine e pratiche più flessibili, che sono in linea con la natura stessa di questi materiali e rendono l'esperienza estetica più inclusiva e partecipativa. La pratica basata sull'arte è essenziale in questo processo, poiché dà forma a cose che potrebbero essere impensabili senza l'atto di dar loro forma. Questi esperimenti partecipativi rappresentano un modesto passo nella direzione di una nuova visione.

⁶ Cfr. D. CAVALLOTTI, *Labili tracce. Per una teoria della pratica videoamatoriale*, Milano, Mimesis, 2019.