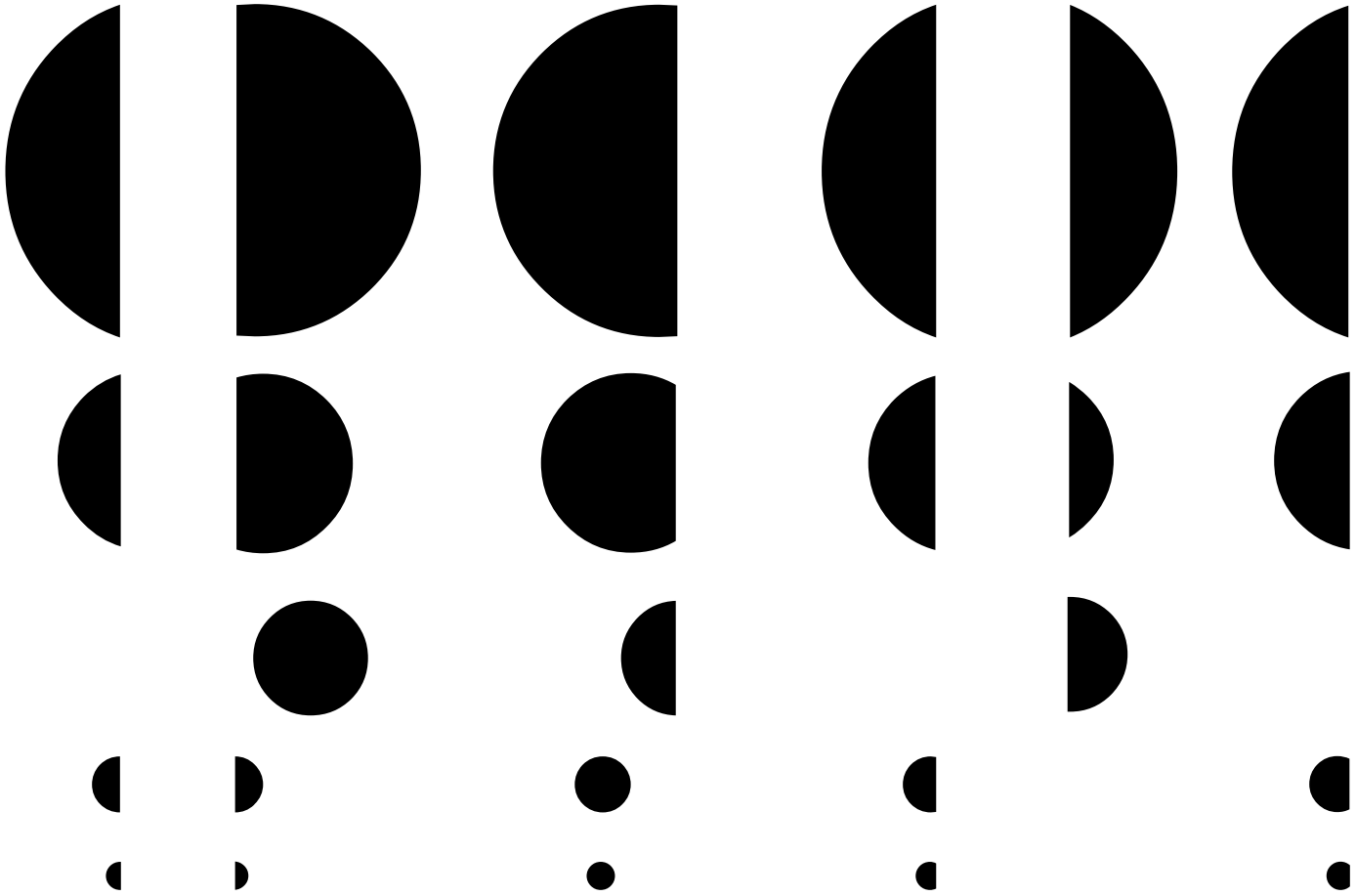


vol. 1 arte elettronica
generi e controculture

artkernel

arte e new media

imuter editions

main sponsor

BancaEtruria
Popolare davvero

ARTELIBRO

FESTIVAL DEL LIBRO D'ARTE 2011

ottava edizione
ingresso gratuito

bologna
22/25 settembre 2011

l'arte di fare il libro d'arte

archeologia / archeologie

palazzo re enzo e del podestà
mostra mercato di libri d'arte
e del libro antico e di pregio

www.artelibro.it

comunicazione e promozione studio pesci
info@studiopesci.it - www.studiopesci.it
segreteria organizzativa noema
info@noemacongressi.it - www.noemacongressi.it

VIEW
Topics
2011
VIDEO GAMES
3D CINEMA
CULTURAL HERITAGE
MEDICAL IMAGING
AUGMENTED REALITY
AUTOMOTIVE DESIGN
DEADLINE
PAPERS AND ARTWORKS: 31 AUG
VIEW AWARD: 15 SEPT
25-28 October 2011 Turin Italy
VIEW Conference 2011
12th INTERNATIONAL COMPUTER GRAPHICS CONFERENCE
www.viewconference.it

artkernel
arte e new media

Direttore responsabile
Elvira D'Angelo dangeloelvira@gmail.com

Direttore editoriale
Renato Messina messinarenato@gmail.com

Hanno collaborato a questo numero
Nicola Busato, Chiara Cartuccia, Milena Cordioli, Livia Dubon Bohlig, Eleonora Scherini, Francesca Serana, Isabella Pedicini, Carole Tansella.

Progetto grafico
12 Pl 12pl@gmail.

Pubblicità
Artkernel, Via Polariete, 14 – 96010 Palazzolo Acreide (SR)
tel. 0931881436 | Cell.320 5565041
adv@artkernel.com

Distribuzione e abbonamenti
Spedizione in abbonamento postale: importo annuale euro 20,00 (2 numeri)
Abbonamento sostenitore euro 200,00
Per abbonamenti o acquisto di singole copie:
www.imuter.it (sito dell'editore)
www.artkernel.com
Artkernel è pubblicato anche in versione elettronica free all'indirizzo www.artkernel.com

Artkernel | arte e new media
Arte elettronica. Generi e controculture
volume I, aprile 2011
Editore: Imuter editions
ISBN 978-88-903377-1-0
© copyright 2011. Tutti i diritti riservati

Direzione, Redazione e Amministrazione
Via Polariete, 14 – 96010 Palazzolo Acreide
Telefax 0931881436 | info@artkernel.com
www.artkernel.com

editoriale

A distanza di sei mesi dalla nascita della versione online Artkernel pubblica il suo primo volume, al quale con una iniziale cadenza semestrale ne seguiranno numerosi altri. Un primo format sicuramente suscettibile di migliorie e di arricchimenti ma che già possiede la struttura e gli elementi che ne caratterizzano il taglio saggistico e ne esprimono lo specifico interesse scientifico e di approfondimento per i nuovi linguaggi dell'espressione artistica contemporanea.

Le numerose pagine riservate alle recensioni di mostre e eventi mirano a fornire, insieme agli interventi critici, alle interviste e alle segnalazioni e reportage dei festival e delle più stimolanti manifestazioni d'arte, uno strumento analitico chiaro ed efficace con cui interpretare i segni di un panorama in continuo sviluppo in cui tecnologia, scienza e genialità inventiva si articolano e combinano con le dinamiche sociali e gli impulsi culturali che lo alimentano.

Le monografie che accompagneranno i numeri di Artkernel e nelle quali si ospiteranno in futuro i contributi di illustri studiosi di new media, in tal senso si pongono come uno spazio rivolto a definire e discutere, con attenzione storica ed epistemologica, gli sviluppi delle prassi strumentali dell'arte elettronica in questo nostro inizio di Ventunesimo secolo. La scelta di dedicare la nostra prima monografia alle controculture dell'arte elettronica scaturisce dal forte interesse territoriale, socioculturale ed estetico di Artkernel, rivolto alla riscoperta di un'originalità e di un substrato di conoscenze profonde, condivise, prolifiche e libere dalle tare dell'appiattimento del mercato. Nella monografia si affrontano alcuni tra i principali generi che dagli anni Sessanta hanno segnato lo sviluppo della cosiddetta new media art, dalla net.art all'etica hacker, dai locative media alla bio art, all'interno della quale, pur evidenziandone le contraddizioni e le diverse matrici stilistiche, si è tentato di individuare un percorso evolutivo comune, coerente e di rapida lettura.

Artkernel è una pubblicazione che mira a destare interesse per la ricerca e per la pratica artistica attraverso una riflessione lucida e pacata; e tramite la passione incontenibile, che ci anima, per i nuovi codici della creatività contemporanea.

Renato Messina

indice

monografie	Arte multimediale elettronica. Generi e controculture	*Renato Messina, Elvira D'Angelo*	pg. 6
recensioni	Avatar_un'esperienza nel mondo virtuale	*Elvira D'Angelo*	pg. 33
	Marc Quinn: Allanah, Buck, Catman, Chelsea, Michael, Pamela and Thomas	*Livia Dubon*	pg. 34
	Tomás Saraceno	*Elvira D'Angelo*	pg. 35
	I Will Survive. Joana Vasconcelos	*Livia Dubon*	pg. 36
	Jake & Dinos Chapman. Il sole splenderà brillante sul vostro cadavere marcio...	*Elvira D'Angelo*	pg. 37
	Francesca Woodman. Ritratti interiori tra Providence, Roma e New York	*Isabella Pedicini*	pg. 38
	Louise Bourgeois. The Fabric Works	*Elvira D'Angelo*	pg. 39
	Pipilotti Rist. Partit amistós- sentiments electrònics	*Livia Dubon*	pg. 40
	Mœbius-Transe-Forme	*Elvira D'Angelo*	pg. 41
	James Turrell	*Livia Dubon*	pg. 43
	Let Us Face the Future. Arte britannica 1945 - 1968	*Eleonora Scherini*	pg. 45
	Vintage collection. Nicole Tran Ba Vang	*Chiara Cartuccia*	pg. 46
	Damiàn Ortega. The Independent	*Livia Dubon*	pg. 48
	20 años - 20 imágenes	*Eleonora Scherini*	pg. 49
	Netmage 11 / International Live Media Festival	*Chiara Cartuccia*	pg. 50
	Synchronistic Moments. Jerry Uelsmann	*Milena Cordioli*	pg. 52
	Matthew Day Jackson. In search of…	*Chiara Cartuccia*	pg. 54
	Matisse. La seduzione di Michelangelo	*Francesca Serana*	pg. 56
	Pietro D'Angelo	*Francesca Serana*	pg. 59
	Remastered	*Livia Dubon*	pg. 60
interviste	Intervista a Sinta Werner	*Livia Dubon*	pg. 61
	Maggie Taylor. Tracce di un incontro	*Milena Cordioli*	pg. 64
rubriche	corrispondenze — René Magritte e Maggie Taylor: dentro o fuori?	*Milena Cordioli*	pg. 65
	e-music — Apoloopgia	*Renato Messina*	pg. 67
	Concentric Paths. Fiocco & Braga	*Elvira D'Angelo*	pg. 68
pagine critiche	Richard Hamilton e le geometrie iperboliche	*Elvira D'Angelo*	pg. 70
	John Stezaker e il controsenso dell'immagine dominante	*Nicola Busato*	pg. 72
	Elisa Sighicelli. Perlustrando lo spazio	*Elvira D'Angelo*	pg. 74
	Noble & Webster: Rapsodia al di qua dei paraventi	*Nicola Busato*	pg. 76
	John Phillips. Sense and In-sensibility	*Carole Tansella*	pg. 78
	news		pg. 80
	festival		pg. 82

muv. 7

CONTEST

music and digital art festival

INTERACTION DESIGN
SHORT MOVIE
MIXED MEDIA

ISCRIZIONE GRATUITA - SCADE IL 20 MAGGIO 2011
CERCA IL REGOLAMENTO SU www.firenzemuv.com

MUV FIRENZE 1-5 GIUGNO 2011
LIMONAIA DI VILLA STROZZI - FIRENZE
VIA PISANA 77

PRODUZIONE

PARTNER

TECHNICAL SUPPLIER

[Graphic Design] Eleonora Di Giuliano

LPM 2011

LIVE PERFORMERS MEETING

LIVE VIDEO PERFORMERS, VISUAL ARTISTS AND VJ MEETING

IX EDITION

19-22 MAY.ROME.ITALY

NUOVO CINEMA AQUILA

X EDITION.SEPTEMBER.MINSK.BELARUS

AV PERFORMANCES VJSETS WORKSHOPS EXPERIMENTATION QUEER CULTURE SHOWCASES TECHNOLOGIES FREE SOFTWARE FREE HARDWARE OPEN CONTENT OPEN SOURCE HACKING VJS VIDEO CONSOLLES VISUAL ARTISTS LIVE-VIDEO PERFORMERS CONSOLLES PROJECTORS HAPPENING

FLYER COMMUNICATION

FLxER.net

www.liveperformersmeeting.net

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Arte elettronica. Generi e controculture

di renato messina e elvira d'angelo

Introduzione

Il termine *New Media Art* abbraccia una vasta gamma di generi nati tra gli anni Sessanta e la metà del decennio scorso la cui compenetrazione tecnologica ha condotto alla complessa natura degli odierni linguaggi multimediali. Nonostante il progresso dell'elettronica digitale abbia accomunato la rapida evoluzione di questi generi, in essi è possibile rintracciare prassi strumentali e codici specifici, caratterizzati da origini e percorsi di sviluppo comuni (come, ad esempio, per la performative art e l'interactive art), o da tradizioni e contesti sociali distanti (come, ad esempio, per l'hack art e la device art).

Muovendo dal presupposto che in ogni forma di multimedialità sia possibile evidenziare una tecnologia caratteristica predominante, nel presente saggio viene affrontata un'analisi riconducibile alla tradizionale specializzazione delle forme artistiche, in cui i limiti di un'indagine rivolta alla segmentazione di processi creativi, basati viceversa sulla sintesi e l'assimilazione, risultano pur funzionali all'individuazione degli apporti culturali e delle confluenze estetiche che hanno contribuito alla definizione stilistica dei generi trattati.

Un percorso storico rivolto in particolare all'esplorazione dei codici, dei circuiti e dei modi operativi appartenenti ai movimenti underground e alle controculture dell'arte elettronica. In cui l'impulso creativo e l'approfondimento tecnico procedono di pari passo, con una coerenza in grado di superare la datata accezione di sperimentalismo attribuita ad un'arte che è riuscita ad impossessarsi di strumenti sofisticatissimi nel corso di una sola generazione, creandoseli; come scrive Karsten Schmidt nel suo esemplare manifesto *Rule making and breaking*:"Use the right tool for the right job - make those tools!". Le tecnologie di networking e la condivisione dei progetti e dei saperi (ad es. tramite le comunità, i forum, le mailing list, Processing, PureData, Arduino, etc.) rappresentano l'elemento portante delle controculture e della loro autonomia artistica. I programmi online dei festival e la diffusione libera delle opere in rete forniscono riferimenti chiari sul grado di perfezione raggiunto dall'arte elettronica: dalle performance video di Herman Kolgen al light design di Heijdens Simon o all'ASCII Art di Kuei Yu Ho e Patrice Mugnier, dagli originali e animati programmi di piccoli festival come il Pixelache di Helsinki all'etica hacker di illuminati teorici come Pekka Himanen.

Su un altro piano si colloca la cultura ufficiale mondiale dell'arte elettronica, l'universo in espansione della produzione di digital animation, visual effects e motion graphics, con artisti affermati come Joe Letteri, Scott Eaton, Juan Pablo Brockhaus, Rob Van den Bragt, Johnny Hardstaff, e tanti altri, operanti all'interno dell'industria cinematografica, dell'illustrazione e del design. Tuttavia, se è vero, come indicato da Mark Tribe e Reena Jena (New media art, Taschen Brown, 2007), che la New Media Art riflette su temi sociali e su un attivismo rivolto al decentramento, alla cooperazione e alla condivisione, tale condivisione, di canali (reali o virtuali), di linguaggi e di ascolti, suggerisce la possibilità di un codice creativo, dalla tecnologia matura e ad alta definizione, che appare, d'altro canto, libero dall'elitarismo dell'industria e dalle sue dinamiche di mercato.

01) Dalla Performance Art alla Interactive Art

La performance art nasce intorno agli anni Sessanta tra la Germania e gli Stati Uniti. Le sue origini sono riconducibili allo sperimentalismo americano del Black Mountain College, alla nascita dell'happening di Allan Kaprow e Gorge Maciunas, all'Intermedia di Dick Higgins, e, soprattutto, al movimento Fluxus[1]. Che ha rappresentato lo sviluppo di tematiche già presenti nella beat generation e nel Neodada, imperniate sul superamento dei ruoli di spettatore ed esecutore, sulla rivisitazione del fenomeno artistico come atto creativo libero, antidogmatico e sperimentale, attraverso la convergenza di stimoli e apporti molteplici, come l'indeterminazione cagiana, il minimalismo di La Monte Young, l'estetica *Do It Yourself* (DIY) di Nam June Paik, l'idea degli *event score* (istruzioni di poche righe per l'esecuzione di eventi finalizzati alla demistificazione della cultura e dell'arte accademica), il gadget provocatorio dei *Fluxus boxes* (scatole con oggettini assemblati a caso, biglietti, carte da gioco, etc.), il concetto di scultura sociale di Joseph Beuys, l'anelito di Dick Higgins all'abbattimento dei confini tra le arti e all'introduzione al loro interno di nuovi strumenti non convenzionali, tra i quali il computer.

Se negli anni Settanta e Ottanta la performance art ha avuto come protagonisti la ritualità gestuale e l'esplorazione corporea della body art, con artisti come Marina Abrańovic, Gina Pane, ORLAN, Laurie Anderson, Vito Acconci, è, di fatto, l'introduzione dell'informatica, della meccatronica (interazione di meccanica, elettronica e informatica) e dei sistemi d'automazione, parallelamente alla grande diffusione del computer intorno agli anni Novanta, a segnare il primo importante sviluppo dell'arte performativa verso l'applicazione dei principi dell'interaction design (HCI) all'installazione, con il coinvolgimento motorio ed emozionale degli spettatori nell'attivazione dei processi interattivi, e verso l'odierna interactive art, in cui il segno sperimentale caratteristico di eventi live, dai risultati parzialmente indeterminati e non interamente predicibili ritorna (nel senso fenomenologico e non più progettuale) come simulacro dell'imprevedibilità umana.

Così, anche se i modi e i contenuti si differenziano, la matrice storica e formale delle delle performance e degli happening conserva i propri caratteri fondamentali nelle installazioni interattive. Lo si nota nell'equilibrio tra sistema informatico e gestualità presente nelle performance storiche di Myron Krueger (*Videoplace*, 1974), di David Rockeby (*Very Nervous System*, 1986-1990) o di Sommerer & Mignonneau (*Trans Plant*, 1995). E soprattutto emerge nel preminente uso teatrale e scenografico dei sistemi interattivi e di elaborazione video, basati su applicazioni di video tracking, di motion capture o su piattaforme software per iperstrumenti. Si pensi alle stupefacenti coreografie di Klaus Obermaier, o della compagnia di danza Chunky Move diretta da Gideon Obarzanek[2].

La matrice performativa originaria ritorna fondamentale anche quando ci si interroga, ad esempio, se l'interattività di un ipertesto possa essere assimilata ad una forma di arte interattiva. La risposta è affermativa solo se al centro dell'opera e dell'interesse del suo fruitore non si pone l'ipertesto e la sua struttura, ma l'azione di chi lo agisce.

Se il principio d'interattività rappresenta quindi un tratto in fondo comune a tutte le forme d'arte elettronica, l'arte interattiva resta focalizzata sul gesto e sulle relazioni dell'interagire: sull'interattore. In un rapporto che vede come unica alternativa la software art e le forme estetiche autogenerative o algoritmiche. Come scrive Geoff Cox:…"software art praxis can

[1] Il concetto di Intermedia, proponendo la fusione e l'interdisciplinarietà tra le arti, dalla letteratura al design, dall'architettura alla musica - con la conseguente nascita di sotto correnti come ad es. la *visual poetry* - evidenzia la continuità che dalla performance art conduce all'arte interattiva, nella sua accezione originaria di interazione tra discipline e artisti, come arte di creazione e trasformazione di senso e di relazioni. Come si argomenta più dettagliatamente nel paragrafo dedicato alla sound art, l'Intermedia, in realtà, non ha prodotto alcuna effettiva sintesi tra le arti. Da essa sono anzi derivate tutta una serie di sottodiscipline, dalla cui stessa nomenclatura si evince il permanere della posizione gerarchica di una forma sulle altre. I risultati dell'Intermedia restano validi: sottolineare le potenzialità concettuali e culturali insite nello scambio di codici tra arti differenti.

[2] Il volume *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*, di Chris Salter, pubblicato da MIT Press è una lettura fondamentale per un approfondimento sull'uso dei new media in ambito teatrale.

offer new critical form of arts practice by embodying contradictions in the interplay between code and action". Contraddizioni derivanti dal processo di astrazione del software dall'esecutore, dalla radicale capacità del software di subentrare a un performer.
Questo principio resta valido anche nei più recenti sviluppi dell'arte interattiva (si veda ad esempio il programma di *Decode: Digital Design Sensations*, presso il Victoria and Albert Museum, 2009). Dove i ruoli tra lo spettatore e il sistema risultano invertiti, come ad esempio nelle sculture interattive. In *Opto-Isolator* di Golan Levin e Greg Baltus (Standard Robot Company, 2007), un occhio meccanico segue lo spettatore simulandone lo sguardo. Il sistema assume la funzione di performer e la sua individualità, o meglio pseudo alterità rispetto all'uomo che lo osserva, consiste nel simularne i gesti in modo ritardato o diffratto.
Con la stessa chiave di lettura possono interpretarsi gli specchi di Daniel Rozin. La sua opera *Circles Mirror* è una scultura composta da 900 piccoli specchi circolari affiancati e controllati da motori, computer e video camere. Anche se i movimenti degli spettatori si riflettono sulla scultura, l'attesa e l'interesse sono rivolti, in realtà, al gesto del sistema che qui diviene il vero interattore.
In altri lavori i sensori non necessariamente prevedono la presenza umana e, quindi, l'esecutore può anche essere surrogato da altri elementi o fattori, come le variazioni climatiche o di luminosità, il livello di pressione su un pavimento, o le istruzioni di un sms, in tal caso si può assistere a vere forme di convoluzione tra software art e arte interattiva. Si vedano ad esempio le sculture cinetiche di Joachim Sauter.
Per quanto l'arte interattiva attraversi una felice fase di ufficializzazione, con le recentissime acquisizioni da parte di musei e gallerie, i festival restano il suo principale mezzo di diffusione e di sviluppo. Ne citiamo solo alcuni: il Prix Ars Electronica, il SIGGRAPH (Association of Computing Machinery's Special Interest Group in Graphics), il DEAF (Dutch Electronic Arts Festival), il Transmediale di Berlino, il FILE (Electronic Language International Festival) di San Paolo in Brasile e il Festival biennale AV in Inghilterra.

(RM)

02) Videoarte

La nascita della Videoarte va collocata, tra gli inizi degli anni Cinquanta e la fine degli anni Sessanta, all'interno di un processo più ampio di ridefinizione del ruolo sociale dell'arte che ha condotto alla ricerca di codici espressivi nuovi, non tradizionali ma marcatamente e volutamente antiaccademici, più consoni ai cambiamenti sociali e culturali in atto.
In tale contesto, fondamentale per lo sviluppo della videoarte, si situa il tentativo di risemantizzazione dei mezzi di comunicazione e di intrattenimento orientato ad un loro uso idiomatico e creativo, in evidente contrasto con l'utilizzo strumentale e demagogico, in particolare del medium televisivo, ad opera delle oligarchie al potere.
La televisione, originariamente nata come mezzo sperimentale, nel volgere di pochi anni si riduce a entità repressiva e massificante controllata da un ristretto monopolio di emittenti.
Attraverso le riflessioni e le azioni di intellettuali e gruppi di artisti, a più riprese, si è tentato, senza successi duraturi, di porre un argine a questo dominio; uno tra i primi esempi significativi in tal senso è costituito dalla trasmissione sperimentale RAI-TV di Milano, andata in onda il 17 maggio 1952, a cui presero parte gli spazialisti, ma che non ebbe un seguito. In quell'occasione il gruppo Spaziale [1] distribuì tra i presenti il testo del loro terzo e ultimo Manifesto, in cui affermavano di essere tra i primi nel mondo a diffondere in televisione i propri concetti basati sullo spazio, e si dissero lieti che dall'Italia veniva trasmessa questa loro manifestazione spaziale destinata a rinnovare i campi dell'arte[2].
Sicuramente l'elaborazione critica di quegli anni dà luogo a un effettivo rinnovamento dei linguaggi artistici, ma è anche vero che le vie di tale rinnovamento passano per altri canali rispetto a quelli televisivi ufficiali, i quali fungono più che altro da stimolo senza prestarsi nella misura necessaria a soddisfare quel bisogno di diffusione capillare delle opere d'arte sentito dalle avanguardie.
In tale contesto si inserisce lo sforzo del coreano Nam June Paik (Seul 1932, Miami 2006) volto a creare degli spazi televisivi alternativi gestiti dagli artisti, ma che non trova piena realizzazione se non attraverso l'utilizzo della prima videocamera portatile, prodotta dalla Sony nel 1964.
Con questo strumento Paik realizza *Cafè Gogo, Blecker Street* (1965), il primo videotape della storia della videoarte, in cui egli ha ripreso alcune strade di New York durante al visita di Papa Paolo VI, e che la stessa sera viene mostrato presso il Greenwich Village senza alcun intervento preventivo di montaggio, così da rendere l'immediatezza dello svolgimento dell'evento in contrapposizione alla storicizzazione cinematografica.
L'importanza di questa operazione in realtà si esplica su più fronti, in primo luogo essa risponde a una nuova concezione dell'atto artistico inteso come momento comunicativo, il quale crea un 'luogo' strutturato dalle informazioni prodotte e condivise dai fruitori. Tale prospettiva caratterizzerà le successive videoperformance dell'artista coreano e gli interventi artistici (performance e happening) del collettivo Fluxus di cui Paik entra a fare parte tra il '58 e il '63.
In secondo luogo, questa operazione è orientata a contrastare la pretesa verosimiglianza o oggettività del messaggio televisivo, già all'origine della ricerca artistica di Paik condotta sul medium televisivo, e che nei suoi lavori iniziali viene perseguita attraverso un'originale e mai tentata prima inclusione di elementi di disturbo all'interno di una normale trasmissione televisiva, visibili sotto forma di fenomeni di interferenza del segnale elettrico ottenuti attraverso l'uso di magneti. Così come è possibile notare in una delle sue prime installazioni, *13 TV: 13 distorted TV sets*, presentata all'Exposition of Music-Electronic Television (Wuppertal, 1963), prima mostra di videoarte organizzata da Fluxus, in cui ad un uso

[1] Il gruppo Spaziale è stato fondato da Lucio Fontana nel 1947 a Milano, tra i suoi obbiettivi si proponeva quello dell'utilizzo delle tecnologie emergenti necessarie alla creazione di forme artistiche svincolate dai limiti imposti dalla materialità dello spazio fisico.
[2] Dal terzo Manifesto Spaziale del 1952, conosciuto anche con il nome di Manifesto del Movimento Spaziale per la televisione.

oggettuale dell'apparecchio televisivo si affiancano esempi di destrutturazione del linguaggio televisivo, costituiti dalla distorsione dell'immagine in movimento e dall'esaltazione della loro luminosità. Questa installazione molto articolata presentava, inoltre, una componente musicale[3] non irrilevante e interessante in quanto esplorava quei rapporti audiovisivi che in maniera più manifesta ritroveremo in opere successive come TV Cello (1971), in cui il televisore funge anche da strumento musicale.

Nata dalla proficua collaborazione tra Paik e la violoncellista Charlotte Moorman, *TV Cello* è caratterizzata dal felice connubio tra l'aspetto performativo musicale e quello video; con un originalissimo violoncello, la cui cassa armonica è costituita da tre televisori sovrapposti di differenti dimensioni, la Moorman, "esegue" una composizione per *live electronics* e al contempo modifica in tempo reale anche la struttura delle immagini visualizzate nei monitor.

Diversamente e ad una dimensione più ristrettamente oggettuale è ascrivibile l'uso dell'apparecchio televisivo in Tv Buddha, opera ibrida tra video e installazione, presentata da Paik durante il progetto espositivo Cybernetic serendipity[4], presso l'Institute of Contemporary Art di Londra nel 1968, in cui il monitor attraverso la messa in scena del proprio meccanismo autocelebrativo ha come unico referente sé stesso.

La considerazione del mezzo televisivo in termini oggettuali, si ritrova anche nei *Dé-coll/age TV* di un altro esponente di Fluxus: il tedesco Wolf Vostell (Leverkusen, Vestfalia, 1932 - Berlino, 1998), che negli stessi anni di *13 TV: 13 distorted TV sets* - con un analogo intento di denuncia ma perseguendo un ideale estetico molto differente - presenta in America la prima installazione video, presso la Smolin Gallery di New York.

A circa dieci anni di distanza, dall'altra parte dell'oceano, l'italiano Fabrizio Plessi (Reggio Emilia, 1940), abbandona la pittura a favore del mezzo televisivo: strumento linguistico ideale per dare corpo alla sua ricerca artistica incentrata sul tema del movimento dell'acqua.

Nelle sue opere si scorge una sovrapposizione, anzi, diremmo meglio un'ibridazione tra realtà e illusione, in esse l'arte povera si innesta sulla Media Art dando luogo ad una interessante corrispondenza semiologica tra contenuti video e imponenti sculture realizzate in pietra, in legno o in metallo. In *Tempo Liquido* del 1993, , la natura ontologica/fisica della macchina viene arricchita dalla sua componente funzionale, suggerita dal videotape, realizzato filmando dell'acqua che scorre energicamente, eseguito in loop all'interno di monitor collocati tra le palette della monumentale ruota meccanica di un mulino ad acqua.

In *Tempo Liquido*, gli ingombrati apparecchi televisivi appaiono come incorporati all'interno della struttura metallica della ruota, creando con essa un corpo unico; caratteristica, questa, tra le più salienti, dal punto di vista tecnico-costruttivo, delle videoinstallazioni di Plessi, riscontrabile con una maggiore evidenza nelle opere più recenti. Così, ad esempio, in *Mare verticale*, realizzata per la 51esima Biennale di Venezia (2005), gli ingombranti tubi catodici delle tv lasciano il posto a fulgidi e sottili schermi al alta risoluzione, mimetizzati perfettamente nella scultura/imbarcazione che svetta verso l'alto, facendo sì che la tensione formale di quello slancio verticale si alleggerisca nel movimento e nella cromia vivida del video.

Un altro artista che ha attraversato tutte le fasi storiche della videoarte è Bill Viola (New York, 1951), forse tra i più conosciuti ed affermati in ambito internazionale. In maniera sintetica qui diciamo che le opere realizzate in questi ultimi 20 anni si caratterizzano per l'utilizzo di strumenti di ripresa e di visualizzazione ad alto profilo tecnologico e per un linguaggio dalla forte connotazione cinematografica, attraverso il quale egli mette in scena l'universo sfaccettato di cui si compone l'animo umano. Le sue inquadrature di primissimi piani mostrano volti in trasformazione, sui quali le emozioni, le passioni, le paure si concretizzano in un arco temporale estremamente dilatato, come in *Observance*, 2002, in cui l'esasperazione delle espressioni facciali rallentate crea un climax ascendente, il quale

[3] La riflessione musicale in Nam June Paik, laureato a Tokyo con una tesi su Arnold Schönberg, occupa un ruolo considerevole e sicuramente venne arricchita dalla frequentazione con John Cage all'interno del collettivo Fluxus.

[4] L'evento, curato da Jasia Reichardt, dal punto di vista storico è rilevante anche in quanto esso rappresenta la prima grande esposizione di arte elettronica.

determina un effetto di progressione volto a potenziare l'espressività del video. Attraverso il climax ascendente, in altri casi, come in *Ocean Without a Shore*, presentato per la prima volta nel 2007 durante la 52esima Biennale di Venezia, ottiene degli effetti di sorpresa che catalizzano l'attenzione dell'osservatore coinvolgendolo nella finzione del video. A tale scopo concorrono in misura determinante anche la cura per gli elementi audio, che in Bill Viola, l'uso della tecnica dell'environment, al cui sviluppo egli ha dato un contributo fondamentale, e l'associazione di più schermi nello stesso ambiente espositivo, sistema sperimentato per la prima volta dal più noto Bruce Nauman con il quale Viola ha collaborato all'inizio della sua carriera.

Nell'arco di pochi decenni i caratteri che contraddistinguono la videoarte sono giunti a piena maturazione, sia sotto il profilo tecnico che estetico, diversificandosi notevolmente e rispecchiando l'evoluzione degli strumenti di comunicazione la cui tecnologia, originariamente basata su sistemi di funzionamento elettrici, oggi si avvale di strumenti di gran lunga più flessibili come quelli digitali.

In particolare l'informatica ha fornito agli artisti uno strumento sia di analisi del proprio lavoro che un mezzo atto a rendere possibile l'elaborazione e il montaggio di materiale video acquisito ad alta risoluzione seguendo procedure molto vicine a quelle cinematografiche, di cui la videoarte condivide l'origine analogica del materiale trattato, ben distinguibile anche quando la sua apparenza viene modificata attraverso l'applicazione di filtri o effetti di morphing.

Un legame sempre più stringente tra strumenti e linguaggi cinematografici emerge dall'osservazione, come si è detto sopra, delle opere più recenti di Bill Viola, ma anche da quelle di artisti quali Matthew Barney (San Francisco, 1967) o Herman Kolgen, in cui la cura per la definizione tecnica si affianca allo sviluppo dell'aspetto narrativo. Come in Pippilotti Rist (Grabs, 1962) dove l'originalità dei contenuti si unisce a una notevole qualità tecnica che trova nelle straripanti e pervasive videoproiezioni dal monumentale carattere ambientale momenti di inedita poesia.

(ED)

03) Dalla Net.art alla Locative Media

Intorno alla metà degli anni Novanta, in corrispondenza del boom di internet e della diffusione di un ampio ventaglio di riflessioni sulle trasformazioni che la rete avrebbe portato, si sviluppano i lavori ancora oggi indicati come più rappresentativi della net.art (pronunciata net-dot-art). L'approccio low-tech e minimale appare uno dei suoi tratti peculiari, inscindibilmente legato al compromesso tra l'efficienza della rete e la necessità di veicolare informazioni in modo accessibile ad un target estremamente disomogeneo e diversificato per lingua, larghezza di banda, computer, browser, etc.. Il codice ASCII, assume, così, un ruolo centrale, e le sue potenzialità grafiche (la possibilità di rappresentare immagini attraverso la disposizione delle lettere dell'alfabeto) divengono complementari a quelle linguistiche. Si vedano ad esempio le opere di Vuk Ćosić, uno dei più noti pionieri della net.art, cofondatore di Nettime (http://www.nettime.org/), la storica mailing list e comunità online (1995) di cultura, politica, e social media che cura la divulgazione di testi illuminanti sulla cyber culture, come, ad esempio, il volume *ReadMe! ASCII Culture and the Revenge of Knowledge* (http://www.nettime.org/pub.html).
Ma al di là dei limiti tecnici della rete degli anni Novanta, l'approccio low-tech, la grafica scarna e poco curata, i colori saturi, le immagini sgranate, il collage, la stilizzazione in icona, non rappresentano un difetto, piuttosto esprimono la caratteristica concettuale originaria di questa arte, poco attenta agli aspetti decorativi e profondamente legata al testo e al codice linguistico come veicolo di contenuti attinenti principalmente al diritto alla comunicazione, alla libertà di espressione e alla scoperta, dopo il fallimento delle potenzialità comunicative della televisione, di un canale alternativo non soggetto al controllo governativo.
Secondo Josephine Bosma (*net.artists and net.art, nettime.org*) la prima generazione di net artisti si colloca ancor prima della diffusione della rete, ossia agli inizi degli anni Ottanta, con autori come Roy Ascott che agiscono su semplici sistemi di interconnettività (vedi il progetto *La Plissure du Texte*, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 1983), ponendosi come anello di congiunzione con la telematic art, la cui storia risale fino agli inizi del secolo, per poi abbracciare i network radio e infine le comunicazioni satellitari.
Insieme a Ćosić, altri autori noti del pionierismo della net.art sono il collettivo jodi.org (http://wwwwwwwww.jodi.org/), con i suoi lavori di reverse-engineering (modifica e ricompilazione) di videogames famosi (ad esempio Quake); Alexei Shulgin, tra i principali esponenti della cosiddetta cultura readme[1], noto per performance come *Real Cyberknowledge for Real People* o per le esecuzioni MIDI di canzoni pop realizzate con PC trasformati in sintetizzatori vocali (processore Intel 386DX e Windows 3.1); Heath Bunting fondatore di irational.org, attivista, autore di *Visitors Guide to London* (presentato a Documenta X, Kassel, la prima grande manifestazione che ha ospitato opere di net art); Rachel Baker, altro componente di irational.org; Olia Lialina fondatrice della galleria, unica nel suo genere, Teleportacia; il sito äda 'web, nato nel 1994, con il suo fondamentale tentativo, probabilmente fallito, di ufficializzazione della net art[2].
Altro noto collettivo è il 0100101110101101.org, o più semplicemente 01.Org, autore nel 1998 della clonazione del sito del Vaticano, e autore del furto del sito Hell.com (galleria di net.art, avvolta dal mistero e accessibile solo tramite password), scaricato e ripubblicato all'interno del proprio spazio web. Clonazioni rivendicate come attività lecite e proprie di un cyberspazio open source e privo di privacy: ricordiamo, ad esempio, il loro progetto *life_sharing*, anagramma di *file sharing*, del 2000, consistente nella condivisione del proprio hard disk col mondo intero. Negli ultimi 2 anni 01.Org è approdato su Second Life con

[1] Si veda il testo **read_me, Software Art & Cultures, edition 2004, Aarhus** Edited by Olga Goriunova & Alexei Shulgin, <book> Digital Aesthetics Research Center, University of Aarhus.
[2] Jenny Holzer e Antoni Muntadas sono i due più noti autori coinvolti dal portale col tentativo di indirizzare l'arte contemporanea all'interno della rete. äda 'web nel 1997 è stato acquisito dal Walker Art Center di Minneapolis, che tuttavia dal 2003 ha ridotto in modo drastico il proprio impegno per il progetto. Si veda la collezione delle opere su http://gallery9.walkerart.org/.

con performance on line.
®™ARK (www.rtmark.com) è un collettivo newyorchese attivista noto per le azioni di cybersquatting o plagiarismo (occupazione abusiva di nomi a dominio altrui attraverso la registrazione delle estensioni libere) e di boicottaggio delle corporation. Famoso il Barbie Liberation Front (Fronte di Liberazione della Barbie) contro la Mattel (trecento bambole parlanti manomesse nei chip vocalici, rispedite in fabbrica entro i termini previsti per la restituzione, e poi ricommercializzate, a insaputa dell'azienda, nella versione vocale modificata).
In Italia il BananaRAM, è stato il primo Festival di net.art (Ancona, 2002-2006) con artisti come epidemiC, Limiteazero, Maciej Wisnieswki (autore del browser Netomat), Carlo Zanni, Joey Krebs e molti altri.
L'elenco degli autori rappresentativi della net.art si estende a dismisura, inglobando lo stesso percorso che della net.art segna il superamento, o meglio l'evoluzione verso altre forme quali la connected art, la collaborative, la distributed performance, la mobile art.
Tuttavia, nell'accezione in cui la rete diviene funzionale all'attuazione di progetti strutturati su codici che da essa tendono a divenire estranei, o che da essa tendono a "distrarsi", la vasta nomenclatura di generi che ne scaturisce identifica forme non più propriamente definibili net.art. La quale resta tale solo quando fermamente ancorata e focalizzata su un rapporto autoreferenziale con la propria tecnologia di networking.
In tal senso, se è net art solo ciò che può esistere all'interno della rete, col termine internet art o web art si usa, viceversa, indicare un genere palesemente simile ma di più ampio orizzonte, caratterizzato da lavori che è possibile concepire anche per una fruizione al di fuori della rete, ovvero offline. Si pensi, ad esempio, all'opera *File Room: The Archive of Censorship* di Antoni Muntadas presentata al Cultural Center di Chicago nel 1994, o alle opere di web art commissioniate dalla DIA Art Foundation di New York[3], o alla mostra *Net Condition* del 1999 presso il ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) di Karlsruhe.
Questo passaggio fondamentale apre nuove prospettive e introduce l'importante sviluppo che la web art sembra seguire negli ultimi anni, quello di un traghettamento verso la locative art tramite le più recenti tecnologie di mobile media (telefoni cellulari, tablet, videocamere, ipod, walkman, laptop, PDA, etc.).
L'impatto delle tecnologie di networking sulle modalità di interazione tra individui e gruppi, tra la rete e il mondo fisico che ci circonda, è esplorato, ad esempio, nel saggio *Beyond Locative Media* di Marc Tuters e Kazys Varnelis il quale sottolinea la distanza assunta dalla locative art rispetto alla net art.
In .walk di Social Fiction l'esplorazione del territorio fisico diviene psicogeografica. Il contesto urbano si pone come un proseguimento fisico della rete e del software che la gestisce; è il segno di un'esemplificazione, tutt'altro che metaforica, del percorso con cui la net.art sfocia nella locative media art. È la rivendicazione del territorio contro la smaterializzazione della fruizione del mondo dal monitor di un computer. La fuga dalla rete, e dal suo meccanicismo, compiuta attraverso i suoi stessi mezzi. Una evasione virtuale che finisce col rinsaldare ulteriormente i legami dell'uomo con la sua nuova natura digitale, attraverso l'esportazione dei modi "screen style of life" al di fuori dello schermo.
Rapporto idiosincratico che riconduce in fondo alle origini stesse della net.art, caratterizzata da un tono profondamente critico nei confronti del proprio mezzo e da una irriverenza tra l'ironico e il catastrofico (vedi Re-code.com di Conglomco.org e The Carbon Defense League, opera convergente di locative media e software art, consistente in un generatore di codici a barre online, il cui sito è stato oscurato per motivi legali dopo solo 10 giorni dall'apertura).
Le tappe principali della net.art riassunte per anno, dal 1997 al 2011: http://www.technart.fr/NetArtHistory/

(RM)

[3] http://www.diacenter.org/artist_web_projects

04) Hacker Art e attivismo

Erroneamente, un uso comune vede il termine hacker assimilato a quello di cracker, ovvero chi commette crimini informatici. In realtà la definizione abbraccia implicazioni profondamente e radicalmente differenti. Addirittura estensibili al di fuori di un contesto puramente informatico. Secondo Pekka Himanen, il termine hacker definisce chiunque svolga un'attività creativamente e con passione, senza limiti di tempo e senza risparmio di capacità intellettuali[1].

Il concetto di rilettura, insieme a quelli di modifica, trasformazione, esplorazione, adattamento, riciclo, è centrale nella hacker art. Una rilettura personale di una particolare situazione o di un dispositivo, sia esso di natura hardware o software, che tende a riformularne il senso, scoprendone e articolandone potenzialità ancora inespresse.

Risultano evidenti le implicazioni etiche insite in tale prospettiva in cui il concetto di condivisione è complementare a quello di rilettura. Si risale così alle origini stesse della cultura hacker, nata alla fine degli anni Cinquanta presso i laboratori del MIT e codificatasi intorno a una serie di regole non scritte ma condivise da una comunità di pionieri della rivoluzione digitale dei quali Richard Matthew Stallman, fondatore del progetto GNU (1983), e della free software foundation (1985), teorizzatore del concetto di copyleft e della libertà di condivisione dei codici sorgente, resta la principale figura di riferimento.

Regole basate su un concetto di informazione e conoscenza come proprietà condivise che contemplano l'accesso illimitato alle risorse di un computer, la distribuzione gratuita delle informazioni, la sfiducia verso la gestione autoritaria e totalitaria del sapere, la decentralizzazione, l'uso creativo del computer come strumento per il miglioramento del tenore di vita, la creatività e la libera espressione individuale. Una filosofia che è stata messa in relazione con il concetto africano di *ubuntu* (da cui il nome della nota versione di GNU/Linux), che indica, appunto, una visione della società senza divisioni e gerarchie di ruoli.

Le origini dell'arte hacker si sono sviluppate parallelamente a quelle di altre forme coeve come la video arte o l'installazione d'arte, con autori come Wolf Vostell, Nam June Paik, o Kurt Schwitters, il Movimento Neodada, gli autori della scena underground italiana, da Gianluca Lerici *Professor Bad Trip* all'Arte Avanzata (o arte con gli avanzi), del gruppo KORF, con la commistione con le forme punk e post punk legate in Italia al pionierismo dell'arte telematica: i gruppi Decoder, Strano Network, Netstrike, la rete di BBS Cybernet "Hacker Art BBS"[2] del 1990, ideata e autogestita da Tommaso Tozzi[3]. Sviluppi che in ambito internazionale abbracciano, in un modo o nell'altro, tutte le manifestazioni artistiche delle controculture di sovversione. Il fake hacking, il deturnamento pubblicitario da parte di gruppi di *culture jamming*[4], come Bilboard Liberation Front o Adbuster. Il digital hijacking. Il citato cybersquatting. I contatti diretti con il concettualismo della net.art, ad es. con il progetto p2p Mission Eternity di Etoy Corporation.

Manifestazioni tra loro parallele per le implicazioni attiviste di dissenso, ribellione e rifiuto di una visione consumista della tecnologia. Capaci di sfociare in forme anarchiche di matrice gothic e rave, ma anche di assumere connotati totalmente diversi per lo spirito costruttivo di riprogrammazione e di riappropriazione della tecnologia, come strumenti e chiave di volta per il riscatto della propria condizione sociale e la riscrittura dei modelli e manufatti generici e spersonalizzanti imposti dalle logiche oligarchiche del mercato.

---

[1] Pekka Himanen, *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Milano, Feltrinelli, 2001.

[2] Un Bulletin Board System (BBS) è un software che consente di connettere più computer attraverso la linea telefonica, con funzioni di messaggistica e di file sharing. Il sistema è nato negli anni Settanta e rappresenta il punto di partenza della telematica amatoriale. Nota è la rete Fidonet, istitutita da Tom Jennings nel 1984 con Tim Pozar ed altri importanti autori di reti di telecomunicazione.

[3] Tommaso Tozzi (www.hackerart.org) fornisce una lettura estesa su Hacker Art BBS in http://www.hackerart.org/hackerart.htm. Altra lettura fondamentale è *Cyberpunk: istruzioni per l'uso* di Antonio Caronia.

[4] *Culture jamming* è un termine traducibile in italiano con 'sabotaggio culturale', o con 'interferenza culturale'.

La frase *think globally, act locally* esprime questa volontà attivista e sostenibile, o meglio "hacktista", di modificare il mondo attraverso l'azione personale, intrapresa all'interno di gruppi o collettivi indipendenti e in particolare – così nella sua accezione mediattivista - tramite l'uso dei nuovi media e all'interno del modello rizomatico della rete descritto da Deleuze e Guattari, basato su relazioni diffuse non interdipendenti e prive di centri gerarchici.
È la pratica, quest'ultima, dei *tactical media*, introdotta nella metà degli anni Novanta in Europa e Stati Uniti da teorici come David Garcia, Geert Lovink, Joanne Richardson, e i Critical Art Ensemble, che privilegiano l'intervento temporaneo e fulmineo, come nelle TAZ - dal titolo del volume *The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism* pubblicato per Autonomedia nel 1991 dallo scrittore anarchico Hakim Bey - a quello rivolto alla creazione di strumenti alternativi stabili. Una mistura di arte e attivismo che abbraccia l'azione di gruppi ben noti come RTMark, The Yes Men, Electronic Disturbance Theater, Carbon Defense League, Institute for Applied Autonomy, 0100101110101101.ORG, Bureau of Inverse Technology, Ubermorgen, Irational, subRosa, I/O/D.
Come già affermato, la conoscenza resta al centro dell'interesse hacker; attraverso di essa è possibile attuare la trasformazione di un prodotto o di uno schema da generico a specifico. Su misura per contesti in cui esigenze condivise si soddisfano attraverso il principio del fai da te, il *do it yourself* (DIY), la nota sigla coniata negli anni Sessanta in occasione della nascita del movimento dell'*home improvement*, basato sulla riscoperta di una cultura materiale (di cui il filosofo della controcultura Alan Watts fornisce un riferimento chiaro) che si evolverà dall'acquisizione delle competenze pratiche di mestieri non propri verso una conoscenza sempre più teorica e approfondita, progressivamente e in rapporto alla diffusione crescente degli strumenti di divulgazione tecnica e scientifica[5].
Di questo processo, la cultura hacker contemporanea, con la propria formazione fondamentalmente non istituzionalizzata, incarna l'anello finale, in cui la comprensione profonda di un linguaggio consente la manipolazione strutturale e completa di un codice. Conoscenza raggiunta con pervicacia, con sforzi ostinati e con una caparbietà che può protrarsi indefinitamente e senza sosta.
Da qui nascono le implicazioni vernacolari della cultura hacker, del cui termine ci si può fregiare solo se se ne posseggono gli strumenti e condividono i modi operativi, e le croci.
I termini *lemer, script kiddie o warez d00dz*, coniati in senso dispregiativo, indicano la natura ortodossa della cultura hacker e il conseguente ripudio di forme non riconosciute in quanto inferiori o di tipo emulativo. Noob, luser e utonti (utenti tonti) sono alcuni dei termini riservati ai non addetti ai lavori, i quali, da niubbi, sono considerati, inoltre, potenzialmente dannosi e, quindi, assoggettabili a LART – Luser Attitude Readjustment Tool (*Strumento di Correzione dell'Atteggiamento del luser*), o a "clue-by-four", il blocco dell'accesso alle risorse informatiche[6].
La portata linguistica underground della cultura hacker si coglie anche nell'uso del codice *leet* (o anche l33t, 31337 o 1337), una forma di inglese ricodificato attraverso la sostituzione dei caratteri sulla base della loro somiglianza grafica. O, ancora più direttamente, emerge dalla lettura dei Jargon Files (http://jhanc.altervista.org/jargon/Intro.html), introdotti nel 1974 da Raphael Finkel: un dizionario vasto e completo che tenta di riassumere il gergo e le abitudini hacker. Pur nelle varie e contaminate accezioni che il termine ha assunto negli anni (dal "white hat hacker" o "sneaker", che testa i sistemi di sicurezza, al phreaking hacker, chi pratica l'hacking phone, H/P, all'hacker di distributori automatici e aggeggi simili)[7].
L'arte hacker si innesta sullo stesso atteggiamento di fondo su cui la prospettiva del pensiero hacker si basa: la creatività. Si innesta dunque su tutti i processi di questo percorso

[5] Si è soliti fare risalire le origini del DIY al movimento Arts and Crafts Movement (John Ruskin) sorto agli inizi del secolo in opposizione all'appiattimento estetico e funzionale dell'industrializzazione nascente.
[6] Vedi l'Urban Dictionary, http://www.urbandictionary.com.
[7] Si ricorda il MFing (Blue Box) creato da John Draper e Steve Wozniak, quest'ultimo fondatore della Apple Computer insieme a Steve Jobs.

traendone spunto per la realizzazione di opere generate su principi di assoluta praticità e concretezza, da un canto, e su una inequivocabile speculazione concettuale, dall'altro, attraverso l'avversione alle logiche del mercato d'arte[8]. L'azione di detournamento (trasformazione del senso) nell'arte hacker è un tratto costante: come nel caso del plagiarismo digitale e analogico, ad esempio quello del citato Adbusters. Sulla sua matrice ancora una volta proiettano la loro ombra Marcel Duchamp, con i suoi ready mades, o gli happening di Joseph Beuys. E Roland Barthes:"La miglior sovversione non consiste forse nel distorcere i codici anziché nel distruggerli?"
Una sovversione la cui natura elettronica è preminente e si rivolge indifferentemente al prodotto di grido come a quello obsoleto, trash, ormai in disuso e oggetto di riciclaggio (i cosiddetti RAEE, o in inglese WEEE, Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche). Un percorso in cui tecnologie passate e attuali si fondono; in modo simile a quanto avviene nella suggestiva letteratura steampunk, dove la tecnologia del vapore si innesta su chip e microprocessori.

/ Device Art

La device art abbraccia una produzione d'arte molto diffusa e commercializzata in Giappone, anche sotto forma di gadget. La cultura tradizionale giapponese, viene da molti indicata come la radice di questa forma espressiva.
Nella device art si ricerca la convergenza di arte e design. Lo scopo, nonché l'aspetto fondamentale e originale della disciplina, risulterebbe quello di un superamento dei confini tra commerciale e artistico. La cultura popolare e la tecnologia non intesa come finalizzata al prodotto d'arte ma arte essa stessa.
Da un punto di vista istituzionale essa si incarna nel progetto "Expressive Science and Technology for Device Art" diretto da Hiroo Iwata presso l'University di Tsukuba, o nel progetto "Device Art" finanziato dal Core Research for Evolutional Science and Technology (CREST) della Japan Science and Technology Agency. (http://intron.kz.tsukuba.ac.jp/vrlab_web/index.php)
La Device art è la progettazione di opere che esprimono, dunque, l'essenza delle tecnologie meccaniche e digitali. Significative le realizzazioni tra design e entertainment di artisti noti come Toshio Iwai, Nobumichi Tosa (Maywa Denki), e Kazuhiko Hachiya. Vedi, ad esempio, il sequencer audiovisivo Tenori-on prodotto dalla Yamaha.
Dai tamagogi ai Pokémon, alle creature virtuali dei Kobito: Virtual Brownies. L'uso della scienza e della tecnologia per scopi di intrattenimento più che per scopi pratici risale, secondo le intenzioni teoriche della device art, al lungo periodo di pace attraversato dal Giappone fino alla metà del Diciottesimo secolo, con il conseguente sviluppo di una tecnologia non rivolta a scopi bellici o pratici.
Giochi, giocattoli e gadget… e teatro tradizionale giapponese. La cultura su cui ha fatto la sua fortuna la Yoshimoto Kogyo Inc., the king of Japan's entertainment, sorta nel 1912: una parte di tecnologia e due di Raguko.

(RM)

[8] Si veda in merito il concetto di grado xerox della cultura della simulazione di Jean Baudrillard. In La sparizione dell'arte, Milano, Politi, 1988.

05) Software Art. Dall'astrazione alla macchina

1. Software culture

Matthew Fuller, noto con Graham Harwood per aver ideato il browser sperimentale *Web Stalker*, nell'edizione del 2003 del festival Transmediale di Berlino, 'Beyond the Blip', individuava tre categorie culturali nel quadro della produzione di software art: la *critical software*, la demolizione delle funzioni comuni, normalizzate, classicamente intrinseche al software; la *social software*, la rete dei network, le community e le relazioni tra programmatori e utenti; e la *speculative software*, la rilettura del software e delle sue potenzialità trasversali: 'reinvention of software by its own means... as mutant epistemology'. Ancora nel 2004 il jury statement del festival esprimeva il fondamentale valore sociale, culturale, critico e speculativo del software: 'Software is not to be understood as a functional tool... but as a generative means for the creation of machinic and social processes'.

Entrambe le definizioni, a distanza di quasi un decennio, forniscono una lettura di carattere sociale e culturale ancora attuale, riconoscendo alla cosiddetta *software culture* una funzione estetica fondamentale per la software art[1], condivisa da tutta una schiera di esperti e programmatori di media network, come Howard Rheingold, Andreas Broeckmann, autore di *Software Art Aesthetics* (2006)[2], il collettivo inglese I/O/D, il gruppo Mongrel (Richard-Pierre-Davis, Mervin Jarman, Graham Harwood e Matsuko Yokokoji), i Netochka Nezvanova, e molti altri, che sottolineano come software e dispositivi hardware rappresentino più propriamente pratiche sociali definite che strumenti neutri di calcolo.

Pratiche individuabili, ad esempio, nella rigida configurazione dei grossi network come Slashdot, Flickr, Del.icio.us, Facebook, etc., dove i comportamenti sociali sono disciplinati tramite un'interazione non spontanea ma declinata secondo modelli prestabiliti, solo apparentemente aperti. O nella configurazione dei database relazionali, con la loro capacità di creare nessi, informazione e fenomeni di correlazione programmabili fin nei più piccoli dettagli. O nella struttura del web semantico e nella programmazione dei linguaggi di markup che possono orientare in modo predefinito i risultati di una ricerca e creare percorsi guidati in una navigazione apparentemente libera.

Dagli aspetti socio-culturali emerge, dunque, uno dei tratti più interessanti della software art, afferente alla sua natura di opera generativa, e alle caratteristiche più pragmatiche del concetto stesso di generatività. Ovvero la capacità di generazione di senso e di risultati sulla base di una preventiva programmazione.

Pur non volendo sfatare il fascino di un'arte misteriosa dai risultati non predicibili, l'arte generativa, sui modelli individuati dalla *software culture*, simula, dunque, l'evoluzione di un processo basato su regole e scopi precisi e in fondo evidenti, la cui natura resta prestabilita fin nei dettagli. L'arte generativa agisce in modo critico sui propri meccanismi pragmatici, svuotandoli di ogni implicazione utilitaristica e appiattendoli su un unico livello, in modo epifanico e rivelatorio: opera = processo operativo = codice.

Le definizioni complementari di code art, generative art o algorithmic art esprimono solo l'aspetto esteriore di questa equazione, il suo meccanismo semiotico. Il congegno: ciò che deve essere ricondotto in superficie per esserne dimostrata l'esistenza.

Una *mise en abyme* di cui l'aspetto concettuale è il vero contenuto, invisibile e tuttavia estraibile dalla struttura di senso che esso genera.

Nella produzione artistica, il software riceve dunque una rilettura aperta alla considerazione ed evidenziazione della sua natura profonda di medium - come processo, non come mezzo o strumento, e non come oggetto. Posizioni ribaltate rispetto a quelle del software commerciale in cui il processo (poiesis) resta invece nascosto e i risultati (eistesis) devono

[1] Lev Manonvich, *Software Culture*, 2010, Edizioni Olivares. Un buon punto di partenza per un approfondimento può essere l'intervista di Giulia Simi su Digicult, http://www.digicult.it/digimag/article.asp?id=1780.

[2] http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Software+Art

apparire come lo scopo autonomo e imparziale di un calcolo esclusivamente funzionale a qualcosa d'altro posto al di fuori della macchina.

2. Formalismo software

Il cosiddetto formalismo software fornisce una visione in parte antitetica a quella del culturalismo fin qui descritto, come evidenziato da Florian Cramer[3]. Una visione di tipo strutturale basata sull'autonomia poetica del codice e sulle sue relazioni interne.
In realtà, come chiaramente espresso sul sito runme.org, il formalismo esprime più un tentativo di integrazione di prospettive che di contrapposizione al culturalismo: "Software art is an intersection of two almost non-overlapping realms: software and art. It has a different meaning and aura in each. Software art gets its lifeblood and its techniques from living software culture and represents approaches and strategies similar to those used in the art world. Software culture lives on the Internet and is often presented through special sites called software repositories. Art is traditionally presented in festivals and exhibitions. Software art on the one hand brings software culture into the art field, but on the other hand it extends art beyond institutions."
Condivide questa posizione la schiera di artisti-programmatori che meglio riesce oggi a rappresentare la software art e il suo raggiunto equilibrio tra formalismo tecnico e criticismo culturale. Karsten Schmidt, co-sviluppatore di Processing, Adrian Ward, autore di Auto-Illustrator (un software autogenerativo di grafica e illustrazione vettoriale, basato su *Adobe Illustrator*, ma in grado di reagire ai comandi con risposte autonome e bizzarre), o Alex McLean, coautore del citato sito runme.org e autore di *Forkbomb.pl* (una serie di istruzioni in Perl che progressivamente mandano in tilt il sistema operativo, http://www.runme.org/project/+forkbomb/), il teorico Geoff Cox, autore del recente e fondamentale Antithesis: *The dialectics of software art*, 2010[4], la comunità che ruota intorno alle mailing list eu-gene e Nettime, il Sarai Centre di New Dehli, il sito web http://www.generative.net, i gruppi 'DorkBot' (*people doing strange things with electricity*), per citarne solo pochissimi.

3. Software vs Firmware

La storia ufficiale della software art probabilmente nasce nel 1970, con l'esposizione dal titolo *Software* al Jewish Museum di New York curata da Jack Burnham[5]. È una storia che si identifica in buona parte con quella della cosiddetta computer art, ripercorribile in mostre come *Algorithmic Revolution - On the History of Interactive Art*[6], in ampie antologie come *Sonic Acts: The Anthology of Computer Art*[7], o anche nelle fondamentali raccolte critiche del 2004 e 2005 del festival *Read_Me*[8].
Contributi importanti riconducono l'approccio storico sia al formalismo generativo di Max Bense[9] (1960) che a tutta una serie di derivazioni ancor più remote. Come il dibattito sulla contrapposizione di Realismo e Formalismo tra Lukacs e Brecht (1930), ripreso nell'ambito della discussione sulla funzione estetica o pragmatica delle GUI (graphical user interfaces)[10].

---

[3] Florian Cramer, Concepts, Notations, Software, Art, (http://www.wikiartpedia.org/index.php?title=Concepts,_Notations,_Software,_Art), 2002.
[4] Antithesis: The dialectics of software art. DARC, Aarhus University, DK (2010). PDF disponibile su http://darc.imv.au.dk/.
[5] Jack Burnham, teorico, critico e curatore, ha coniato il termine Systems art nel 1968, in Systems Esthetics, Artforum (Settembre, 1968), http://www.volny.cz/horvitz/burnham/systems-esthetics.html. Teorizzando una scultura di sistemi contrapposta alla scultura fisica tradizionale di tipo spaziale.
[6] Curata nel 2004 da Peter Weibel e Dominika Szope presso il ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie di Karlsruhe. http://www.zkm.de/algorithmische-revolution/index.php.
[7] Sonic Acts XI, The Anthology of Computer Art a cura di Gideon Kiers, Lucas van der Velden. DVD prodotto in occasione dell'undicesima edizione del festival omonimo (http://2010.sonicacts.com/).
[8] http://readme.runme.org/. I lavori presentati sono pubblicati in Goriunova, Olga, et al. Read_Me Software Art & Cultures. Aarhus: Digital Aesthetics Research Centre, 2004 e in Readme 100 Temporary Software Art Factory, Books on Demand GmbH, Norderstedt, Germany, 2005.
[9] Max Bense, The Projects of Generative Aesthetics (http://www.computerkunst.org/Bense_Manifest.pdf).
[10] Andreas Broeckmann, Notes on the cultural dimensions of software and art (<nettime> ars lecture on software / art / culture, 2003).

O come i legami con l'arte concettuale di Kuhlmann, La Monte Young, Sol Le Witt, o i legami con la scrittura come forma d'arte combinatoria, asemantica e autoreferenziale.
Un quadro storico ovviamente riduttivo ma in cui occorre considerare almeno un terzo approccio: l'arte generativa introdotta da artisti quali Dedsmond Paul Henry (autore di macchine da disegno realizzate con i computer analogici dei mirini usati negli aerei da bombardamento della Seconda Guerra Mondiale). In un percorso dove il software va di pari passo con le interfacce che esso gestisce e di cui la più recente generazione di artisti, da un canto, incrementa il livello di complessità, come nel caso dei bracci meccanici di *Cod.Act* di Michel e André Décosterd, d'altro canto abbina la semplicità minimalista di un approccio low-tech ad una marcata originalità creativa, come ad esempio in Tristan Perich (si veda il progetto *Machine Drawings*, a metà tra le citate macchine di D. P. Henry e la wall art; *o 1-Bit Symphony*, un circuito elettronico con microcontrollore assemblato dentro il jewel case di un CD dotato di presa jack).
Le relazioni, più o meno imprescindibili, tra software e hardware forniscono una riflessione importante relativa alla specializzazione o genericità dell'infrastruttura di calcolo su cui avviene l'esecuzione di un'opera di software art. Soprattutto quando essa, spaziando dall'uso di sensori a dispositivi mobili o piattaforme portatili, può 'girare' all'interno di un firmware specifico.
Per quanto si possa considerare secondario e puramente corollario questo aspetto, esso diviene importante se riesce a spostare l'attenzione dal concetto linguistico di programmazione a quello operativo di meccanica, proprio tramite la scrittura 'congelata' di istruzioni all'interno di una memoria, sia essa eeprom, ram, o flash. In questa direzione 'software art' resterebbe, propriamente, solo quella sviluppata su sistemi generici non specializzati, un comune computer, assumendo tutto il resto una connotazione funzionale troppo specialistica per conservare alla software art il carattere di pura astrazione concettuale finora delineato.
Da questa ultima considerazione scaturisce indirettamente la tematica dei progetti open source, free e collaborative, in riferimento ai diritti d'autore sul programma o sull'opera programmata e alla sua assimilabilità ad un manufatto materiale. E la tematica della reale o fittizia individualità, o originalità, di progetti o opere prodotti con software condivisi tra milioni di utenti.
Tematiche affrontate nelle definizioni del F/OSS (Free and open source software), e discusse da diversi gruppi, tra i quali la Free Software Foundation, il MIT Media Lab, il V2_Lab, il Future Lab dell'Ars Electronica, etc..
Tematiche connesse alla rivoluzione – auspicabile/utopica - delle modalità di realizzazione e fruizione di un'opera d'arte aperta e collettiva, condivisa ma contemporaneamente sottratta agli interessi delle corporazioni e ai ritmi di produzione dell'industria.
Aggiungeremmo, provocatoriamente, connesse al superamento, quando possibile, di una software art abbinata all'uso di costose piattaforme (ad es. un Mac book pro da 2000 euro) a favore di una firmware art economicissima (un microcontrollore da 20 euro). O, ancora, quando possibile, ad una visione più ecologica del software, anche in direzione di un suo superamento (si pensi ad esempio all'uso di Max/MSP, acquistabile al prezzo di 400 euro, per una modulazione con 2 oscillatori realizzabile con chip da pochi centesimi): si pensi all'approccio all'elettronica di Nicolas Collins e del suo intramontabile manuale *Hardware Hacking*.

(RM)

06) Game art

La game art si basa su una considerazione extraludica del videogioco. Secondo Henry Jenkins, sostenitore e teorico della popular culture, esiste una contrapposizione tra il videogioco come forma d'arte popolare – parliamo di Shigeru Miyamoto, autore di Super Mario Bros - e la Game Art, con la quale invece si identifica una forma di produzione d'arte d'elite, riservata e altezzosa.

A sua volta, questa contrapposizione riceve una estremizzazione nella dicotomia game art vs art game. Mentre per game art si intende l'arte di creare videogiochi, gli art games sono videogiochi realizzati con scopi esplicitamente artistici, destinati quindi al pubblico ancor più elitario dell'arte contemporanea.

Matteo Bittanti, tra i massimi studiosi in Italia della game art, indica alcuni esempi di questo genere: "BlackLash" (1998) di Mongrel e Richard Pierre-Davis, "Triggerhappy" (1998) di Thomson & Craighead, "The Intruder" (1999) di Natalie Bookchin, "Pac Mondrian" (2002) di Prize Budget for Boys, "September 12" (2001) di Gonzalo Frasca, "Average Shoveler" (2004) di Carlo Zanni. Ai quali si aggiungono videogiochi più commerciali come IcO di Fumito Ueda, Electroplankton di Toshio Iwaii, Rez di Tetsuya Mizuguchi, Okami di clover Studio.

Nella game art il concetto di modifica è fondamentale: i termini art modding, game modding o patch art indicano la pratica di modificare un videogioco creandone una nuova versione da ridistribuire. Una pratica che lega le origini della game art a quelle della stessa hacker art: ricordiamo Spacewar!, il primo video game interattivo per computer PDP-1, realizzato tra il 1961 e il 62 dagli hacker del MIT, in particolare da Steve "Slug" Russell.

Il concetto di hackeraggio ritorna anche nella pratica diffusa delle modifiche apportate al videogioco per la realizzazione dei machinima, film di animazione realizzati registrando e montando in modo creativo le scene di un videogioco.

Grand Theft Auto IV, ad esempio, contiene un apposito movie-editor che consente ai giocatori di registrare e montare intere scene del gioco.

Analogamente i sonichima sono brani musicali realizzati partendo da suoni registrati da videogiochi e quindi da vere e proprie performance musicali di gioco. In questo ambito, si delinea un contesto prossimo a quello della produzione audio 8-bit, low-tech, definita anche home-based media art, realizzata con tecnologie obsolete, e ripercorsa, ad esempio, dalla mostra Playlist, curata nel 2009 da Domenico Quaranta.

Il cosiddetto retrogaming include anche la produzione cosiddetta chiptune o chip music, basata sull'uso di suoni sintetizzati attraverso l'uso dei chip audio tratti da giochi, o tramite console storiche come l'Atari 2600 (1977), l'Intellivision della Mattel (1980), o anche l'Atari 800, la ZX Spectrum, l'Amstrad CPC.

Storicamente, in questo contesto la prima tappa fondamentale è stata segnata dal SID (Sound Interface Device) del Commodore 64 (1982), prodotto dalla statunitense MOS Technology. Un grande passo avanti nella chip music è poi stato compiuto, a distanza di pochi anni, dal Commodore Amiga (1985), che possedeva un sintetizzatore basato su un campionatore, con i suoi tracker chiptunes e i suoi caratteristici arpeggi e loop. Successivamente appariranno i primi software come il chiptune tracker "LSDJ" per il Game Boy di Nintendo (1989).

Tra gli anni Ottanta e Novanta la game art è stata caratterizzata dall'affermazione della demoscene, con l'avvento dei computer a 16 bit e delle console Amiga e Atari ST (1985). È

[1] Sui rapporti tra cultura di massa e videogiochi vedi anche i lavori di Julian Stallabrass.

[2] Gli artisti ospiti di Playlist: Paul B. Davis (UK), Jeff Donaldson / NoteNdo (DE), Dragan Espenschied (DE), Gino Esposto / Micromusic.net (CH), Gijs Gieskes (NL), André Gonçalves (PT), Mike Johnston / Mike in Mono (UK), Joey Mariano / Animal Style (US), Raquel Meyers (SP), Mikro Orchestra (PL), Don Miller / No-carrier (US), Jeremiah Johnson / Nullsleep (US), Tristan Perich (US), Rabato (SP), Gebhard Sengmüller (AT), Alexei Shulgin (RU), Paul Slocum (USA), Tonylight (IT), VJVISUALOOP (IT). La mostra ha prodotto un CD ed un catalogo con testi di Matteo Bittanti, Kevin Driscoll e Joshua Diaz, Ed Halter, Domenico Quaranta.

È l'epoca in cui ha avuto la sua massima diffusione la complessa sottocultura dei demo-coder: gli autori delle 'intro' audiovisive che venivano inserite come firma all'interno del programma piratato. Programmate in assembly, cercando di risparmiare ogni byte di RAM possibile, le "intro" progressivamente si sono trasformate in "demo", svincolandosi dalla dipendenza da un programma crackato e assumendo un valore artistico autonomo.
Oggi la demoscene è diventata un fenomeno di retrocomputing coltivato da una ristretta nicchia di appassionati. Qualche esempio magistrale sul sito fr-08: .the .product (http://www.theproduct.de/).
Alternativa e complementare l'estetica degli arcade games, i video giochi a gettone installati nei locali pubblici.

(RM)

07) Dalla Bioarte all'Artificial Life

La Bioarte è un genere artistico nato dall'incontro tra arte, scienze biologiche e tecnologia; l'oggetto precipuo della sua ricerca estetica è l'esplorazione dei confini tra le forme artistiche tradizionali e le forme del vivente, non senza ripercussioni di carattere etico e sociale.
Nata sotto la spinta dei progressi scientifici e tecnologici, in particolare nell'ambito delle biotecnologie, dell'ingegneria genetica e delle tecniche di clonazione, la Bioarte si distingue, in relazione alle tecniche praticate e alle finalità, in Biotelematic Art, Biotech Art, Transgenic Art e Genetic Art.
Le sue origini si fanno risalire alla fine degli anni '90 in un'area geografica che comprende prevalentemente gli Stati Uniti e il Regno Unito, in cui in quegli anni l'artista di origine brasiliana Eduardo Kacs (Rio de Janeiro, 1962) dà vita alla Biotelematic Art, sperimentando la connessione tra processi biologici, telecomunicazione e robotica per verificare l'impatto della tecnologia digitale sui sistemi viventi.
Nel corso del XXI secolo la Bioarte, diversificandosi, è giunta a piena maturazione, assumendo un ruolo indubbiamente rilevante nel panorama artistico contemporaneo. Ciò nonostante, la sua diffusione rimane geograficamente limitata a quei Paesi più avanzati sotto il profilo tecnologico e istituzionale, e di conseguenza la sua pratica resta altrettanto limitata a quegli artisti che siano in possesso di competenze tecnico-scientifiche adeguate o che abbiano l'opportunità di essere affiancati nel loro lavoro creativo da istituti di ricerca qualificati.
Di questi limiti, che sono anche soprattutto di carattere etico e morale parla in un'intervista Lu Yang (Shanghai, 1984), tra i maggiori protagonisti della bioarte cinese, i cui lavori provocatori sono stati esposti negli spazi alternativi più importanti di tutta la Cina, e che in alcuni casi sono stati anche censurati dal governo, inducendo l'artista a non riproporre nelle sue esposizioni opere 'live' come *Happy Tree*[1] (2009), se non sottoforma di progetto grafico.
La ricerca artistica di Lu Yang che si colloca all'interno di un'estetica in cui componenti anti-umaniste coesistono con elementi di derivazione cyborg, è frutto di un percorso di formazione iniziato all'interno delle istituzioni accademiche[2] cinesi ad indirizzo tecnologico più prestigiose, ma che, tuttavia, trova nella pratica da autodidatta la reale fonte d'insegnamento; se a questa inadeguatezza degli istituti di formazione si aggiunge l'impossibilità per l'artista di avere un proprio laboratorio o di potere entrare in quelli più professionali, dice Lu Yang «[…] il destino del mio progetto può rimanere nell'assurdo…e dire che in Cina esista la bioarte vale a dire che esiste "una bioarte non tecnologicamente avanzata"».
Quanto incisivo sia l'apporto di professionisti e scienziati che operano nel settore delle biotecnologie è testimoniato dalle opere più affascinanti e al tempo stesso più controverse della storia della bioarte. Pensiamo a *GFP Bunny* (2000) di Kacs, che nella prima fase di realizzazione di questo lavoro, in cui è stato creato un coniglio fluorescente, si è avvalso della collaborazione di scienziati come Louis Bec[3].
In *GFP Bunny*, Alba, questo il nome del coniglio transgenico, doveva l'effetto fluorescente all'inserimento nel DNA del suo embrione del gene di una medusa (Aequorea Victoria), contenente la proteina EGFP, le cui caratteristiche venivano rivelate solo durante l'esposizione alle radiazioni ultraviolette del piccolo mammifero, una volta nato[4]. L'impossibilità di apprezzare l'effetto dell'alterazione genetica in condizioni di normalità sposta l'attenzione dal piano ontologico a quello epistemologico. Per Kacs l'importanza di questa operazione consiste nell'aspetto sociale della biodiversità, inteso come via alternativa a quella offerta dal DNA per comprendere la vita. Difatti, la seconda e la terza fase del progetto, non attuate a causa della censura, prevedevano l'integrazione sociale di Alba, prima

[1] Nell'installazione Happy Tree rane, piccoli gamberi e pesci "danzano" a tempo di una corrente elettrica che fa passare attraverso l'ambiente acquatico mentre i loro movimenti vengono proiettati su uno schermo video.
[2] Lu Yang si è diplomata all'Istituto di New Media Art della China Academy of Fine Arts di Hangzhou.
[3] Louis Bec all'epoca era, inoltre, responsabile di AVIGNONumérique.
[4] Alba nasce nel mese di febbraio del 2000.

attraverso la sua presentazione ad *AVIGNONumérique*, all'interno della manifestazione *Artransgénique*, e successivamente mediante l'inclusione all'interno del proprio nucleo familiare. Con GFP Bunny, si trattava, con le parole di Kacs, di "comprendere che siamo prossimi a condividere il mondo con nuovi esseri (cloni, creature transgeniche e chimere)…" e in tale prospettiva un'importanza fondamentale è assunta dall'atteggiamento con cui la società tratta l'individuo e non da come questo è venuto al mondo. In questo senso un ruolo rilevante è stato svolto dal dibattito, previsto e calcolato dall'artista, seguito alla censura che ha rivelato la natura e l'esistenza di Alba.

Un'altra opera dal fascino ancora più conturbante è *Extra Ear ¼ scale*[5], orecchio riprodotto in scala dall'artista e performer Stelark (Stelios Arkadiou, Cipro 1948), e successivamente impiantato nel suo braccio sotto forma di innesto di tessuti viventi sul tessuto vivente del corpo dell'artista. L'orecchio non è una protesi meccanica[6], semmai una protesi organica, ed è frutto di un difficile lavoro di ingegneria genetica svolta nei laboratori di SimbioticA, all'interno della Scuola di Anatomia e Biologia Umana dell'University of Western in Australia. Il centro unico nel suo genere è dedicato alla ricerca artistica e alla didattica applicata nel settore delle scienze biotecnologiche, qui come si è detto si è svolta la prima fase del progetto di Stelark che prevede ulteriori fasi di lavoro prima di giungere al suo completamento, sia sotto il profilo organico che funzionale. Nelle prossime fasi, attraverso un intervento di chirurgia plastica, verrà conferita la giusta aderenza ai tessuti – l'orecchio è stato impiantato in una 'tasca' indotta artificialmente sotto la pelle del braccio di Stelark – e verrà aggiunto all'orecchio il lobo al momento mancante. In una fase ulteriore è previsto l'inserimento nel padiglione auricolare del terzo orecchio di un microfono wi-fi miniaturizzato, per consentire la registrazione dei suoni da questo percepiti al fine di una loro condivisione pubblica, di cui quella sul web, preannunciata dall'artista durante la conferenza da lui tenuta al Piemonte Share Festival (2010), sotto il profilo ideologico si innesta sul concetto di amplificazione sensoriale all'origine del progetto *Extra Ear ¼ scale*, rientrando nell'ambito di una filosofia di pensiero più complessa in cui il corpo individuale o liberale è oggetto di un ripensamento a favore di un suo progressivo smaterializzarsi attraverso la sua disseminazione e condivisione nella rete.

La possibilità teorica di trasmettere per telegrafo un essere umano, già prevista nel 1950 dal fondatore della cibernetica Norbert Wiener, è alla base delle correnti di pensiero postumane o transumane[7], in cui la specie umana è considerata come il primo gradino di una nuova era evoluzionistica post-darwiniana, a cui Stelark attinge e che ritroviamo in tutta la sua ricerca artistica, benché improntata ad un'estetica del Cyborg[8].

Ben altro significato rivestono gli impianti di protesi nella fronte di Orlan (Mireille Suzanne Francette Porte, Saint-Etienne 1947) la quale ne fa ricorso in termini contestatari, indirizzati a porre sotto accusa il perseguimento di un ideale estetico imposto dall'alto e non tanto perché questo sia realizzato attraverso un'iperbolica chirurgia estetica.

In alcuni casi la Bioarte si palesa attraverso il ricorso a strumenti tecnici non sofisticati, è il caso di *Self* di Marc Quinn (Londra, 1964), in cui l'artista inglese esegue una scultura a tutto tondo della sua testa usando il suo stesso sangue, introdotto nel calco allo stato fluido e successivamente solidificato per congelamento. Cosicché l'opera si presenti come un

[5] L'orecchio è stato esposto per la prima volta alla Kapelica Gallery di Ljubljana.

[6] Molte delle opere di Stelark sono protesi meccaniche integrate in maniera non invasiva al suo corpo, es. il terzo braccio, il terzo occhio o l'apparato meccanico a forma di zampe di ragno.

[7] Il termine transhuman, in italiano transumano, è ottenuto per contrazione delle voci transitional human, nel 1966, dal futurologo Fereidoun M. Esfandiary autore di Are You a Transhuman? (il volume, però, è stato pubblicato con il nome di FM-2030 con cui decise di chiamarsi il suo autore). Un contributo fondamentale alla formazione della cultura del postumano è stato dato, nel 1949, da Claude Shannon e Warren Weaver con la pubblicazione di The Mathematical Theory of Communication, in cui l'informazione viene definita come entità matematica indipendente dal supporto materiale che la veicola.

[8] Cyborg e postumano presentano una simile ontologia, ibridazione di organico e inorganico, e una simile trasgressione del confine natura/cultura, ma tuttavia non ne condividono la storia e le scelte etiche (Sarah Kember, Cyberfeminism e Artificial Life, Routledge, Londra 2003).

monoblocco di plasma le cui caratteristiche biochimiche restano intatte.
Tuttavia, vi sono artisti e istituzioni, che si muovono su un versante nettamente differente, improntato al recupero di una dimensione ecologicamente biodiversificata e che procedono nella direzione di un progressivo affrancamento dalle mistificazioni antropocentriche.
In tale contesto si inserisce anche l'Italia con il Parco Arte Vivente (PAV) di Torino, esempio unico in tal senso, la cui attività si concretizza attraverso una progettazione costante con il vivente, intesa a coniugare etica ed estetica, di cui è espressione diretta, in primo luogo, la sede stessa, la cui architettura, inserita in un parco verde a ridosso della periferia torinese è pensata e strutturata per utilizzare al meglio le risorse ambientali, anche in termini di energie rinnovabili, e per svolgere in parallelo attività sia espositiva che didattica che di supporto alla ricerca degli artisti. Lo spirito che anima il PAV è guidato dalla consapevolezza "della necessità di operare per la sopravvivenza del Bios, di riaprire l'imbuto della biodiversità anche attraverso l'Hibys tecno scientifico, rinunciando nel contempo ai due opposti speculari atteggiamenti dell'Io globale: quello predatorio e dominatore del mercato e quello passivo e parassitario del consumo"[9], con le parole del suo direttore artistico Piero Gilardi (Torino, 1942), nella cui ricerca teorica e artistica, la considerazione dell'aspetto processuale degli organismi viventi è centrale ed è contemplata nel suo aspetto sociale, inteso anche nella relazione tra il trascorrere del tempo - nella duplice accezione sincronica e diacronica - e lo spazio circostante.
Tale aspetto - sociale e relazionale - è presente anche nelle pratiche attiviste, le Eco-Action, di Brandon Ballengée (Sandusky - Ohio - 1974), come quelle messe in pratica al PAV nel Luglio scorso[10], volte a mettere in luce gli effetti dannosi procurati all'ecosistema dall'inquinamento ambientale. Ballengée[11], che può essere definito bioartista nel senso più completo del termine, essendo anche biologo, si serve degli strumenti d'indagine e di analisi propri della biologia e delle biotecnologie come reali mezzi di espressione artistica, non essendo delegata ad altri la cura degli aspetti scientifici che sono all'origine delle sue opere.
Nel solco di questo respiro ecologista, in cui si incanalano esperienze artistiche, si inseriscono anche la Biosfera (data) di Renzo Piano, opera quasi monumentale, installata sul pelo dell'acqua nel porto di Genova e la recente installazione dal titolo *Are you really sure that a floor can't also be a ceiling?* presso il Macro di Roma, realizzata dal duo olandese Bik Van der Pol (Liesbeth Bik e Jos Van der Pol), nella cui struttura in vetro[12] è riprodotto un ulteriore esempio di biosfera popolato da farfalle, considerate dagli scienziati una specie di riferimento - come avviene per le rane esaminate per una ragione analoga da Ballangée - in quanto insetti particolarmente sensibili ai mutamenti ambientali e climatici, quindi in tale senso termometro del degrado ambientale, e al tempo stesso essi stessi fattori di determinanti cambiamenti[13].
Come abbiamo detto più sopra, i materiali della Bioarte appartengono al regno vivente – animale e vegetale – basato sul metabolismo del carbonio, e caratterizzato da fenomeni fondamentali come: l'emergenza, la complessità, la riproduzione, l'evoluzione e l'autonomia.
Tra tutte, la proprietà dell'emergenza offre al nostro discorso degli spunti di riflessione interessanti, in quanto, in biologia, anche l'essere vivente è considerato come un fenomeno "emergente" (ad es. un essere umano è più della somma delle singole parti e al tempo stesso deriva dall'interazione dei livelli più bassi che lo compongono); in questo senso, anche quando, un essere vivente è sottoposto a manipolazioni o alterazioni genetiche per fini artistici, tale fenomeno continua a permanere, quasi fosse l'elemento distintivo della vita

[9] Un parco come mondo di Piero Gilardi in Parco Park Parc. Arte e territori di resilienza urbana, Eventi & progetti editore, Candelo (Bi) 2010.
[10] Le Eco Action svolte da Ballengée al PAV di Torino rientravano nell'ambito del workshop seguito alla mostra Praeter Naturam.
[11] Si veda A.A., Praeter Naturam, a cura del PAV, Eventi & progetti editore, Candelo (Bi) 2011.
[12] Il modello formale per la realizzazione di tale struttura è tratto liberamente dalla Farnsworth House realizzata, nel 1951, dall'architetto Mies van der Rohe.
[13] In tale senso si fa riferimento al concetto denominato effetto farfalla.
[14] L'atto ufficiale della nascita dell'Artificial Life si fa risalire alla Conferenza organizzata da Christopher Langton, nel 1986, presso l'Oppenheimer Study Center di Los Alamos.

stessa. Per tale via è possibile individuare nel fenomeno dell'emergenza un ulteriore tratto distintivo della Bioarte, e al tempo stesso è anche possibile cogliere una relazione con quella produzione artistica, di carattere essenzialmente interattivo, che si avvale degli strumenti e delle ricerche scientifiche condotte nel settore dell'Artificial Life e che si sviluppa all'interno della Human Computer Interaction.

L'Artificial Life (AL), nasce in contrapposizione alla Biologia, sentita come scienza limitata e limitativa, in quanto tratta delle forme di vita così come si sono sviluppate nel nostro pianeta, considerato come l'unico ecosistema possibile, il quale, invece, secondo il biologo americano Christopher Langton[14], fondatore dell'AL, è solo uno dei tanti sistemi possibili nei quali si può sviluppare la vita, dalle forme meno complesse alle più complesse.

Per cui, se la Biologia si occupa dello studio della "vita come noi la conosciamo", cioè come la possiamo osservare abitualmente in natura, per converso l'AL si occupa della "vita come potrebbe essere", proponendo un'estensione del proprio ambito di studio a forme di vita basate, non sulla chimica del carbonio, bensì su quella del silicio.

Tali forme di vita artificiale presentano un comportamento in tutto simile a quello degli esseri viventi, in quanto sono state create astraendo i principi fondamentali dei processi biologici delle forme di vita 'naturale', le quali sono rese disponibili (all'osservazione e alla sperimentazione) attraverso la riproduzione in altri media come i computer. Seguendo tali princîpi e tali strutture, delle forme di vita artificiale, appaiono per la prima volta all'interno di un'opera d'arte interattiva dal titolo *Gemna* (1996 - 1997), realizzata da Christa Sommerer & Laurent Mignonneau, costituita da un microcosmo popolato da piccole creature tridimensionali di forma ameboidale visualizzato all'interno di uno schermo LCD.

In *Gemna*, grazie ai principi della Vita Artificiale o Artificial Life su cui si basa l'opera, il codice genetico, ossia il DNA delle cyberamebe può essere modificato dal visitatore, dando luogo a cambiamenti visibili nel sistema di Artificial Life di Gemna. Tali cambiamenti si ripercuotono fondamentalmente sull'aspetto che concerne il fenomeno dell'emergenza presente in Gemna, il quale si rende palese nel meccanismo secondo cui il livello definito alto deriva dall'interazione che si stabilisce ai livelli più bassi, ricordando un po' alla lontana i Boids (1989) di Craig Reynolds: efficacissimo esempio di sistema di AL che presenta emergenza.

Con tale operazione, dall'apparenza ludica, Sommerer & Mignonneau, intendono affrontare la questione dell'alterazione genetica e del suo impatto sull'ambiente all'interno di una prospettiva il più possibile a lungo termine.

Per la realizzazione di questo sistema o di analoghi sistemi complessi viene utilizzata una tecnologia software detta CyberLife. L'idea che un computer, attraverso l'adozione di una tecnologia basata sull'applicazione di metafore biologiche, possa simulare e riprodurre meccanismi comportamentali e cognitivi propri degli esseri viventi, ha condotto alle tecnologie CyberLife, le quali vengono applicate per far fronte a problemi di softwarecomplexity. Tra esse spicca la Programmazione Object-Oriented che fa del computer uno strumento per modellare oggetti aventi classi di funzioni astratte, adattabili alle applicazioni e ai settori più differenti, tra cui quello artistico si pone spesso come trainante.

Le tecnologie CyberLife - dato l'alto grado di predisposizione a simulare e riprodurre i meccanismi comportamentali e cognitivi propri degli esseri viventi - trovano applicazione anche nel settore dell'Intelligenza Artificiale o Artificial Intelligence (AI).

(ED)

08) Sound Art

1. L'ascolto come pratica multimodale

L'analisi fin qui svolta sostiene il principio che un genere multimediale si basa sulla centralità di una particolare tecnologia nel pensiero e negli scopi di un artista, e dunque sull'uso complementare degli altri media che ne completano la struttura. Difficilmente è possibile, nonostante gli intenti programmatici più disparati, individuare opere multimediali nel senso paritario del termine. Se dunque il suono, con le sue infinite sfumature e forme, spesso risulta presente nei generi già esposti, ciò non implica automaticamente la possibilità di indicare tali forme come sound art [1].

L'interpretazione multimodale, in questa prospettiva allargata, fornirebbe una visione più corretta, dal momento che la divisione degli elementi costitutivi di un'opera, o di un processo estetico, avviene non sulla base della loro equiparazione ma sulla base di una fruizione distribuita, segmentata, o *moddata*, con modalità diverse, dei singoli elementi. Se ciascun segmento può divenire centrale in un'opera quando una modalità di fruizione particolare 'altera' la visione d'insieme attraverso l'osservazione e la scomposizione dei componenti, nasce la possibilità di intendere sempre l'uso degli elementi sonori come sound art.

Probabilmente, una qualche struttura multimodale, che pone lo spettatore in una posizione di libertà rispetto ad una fruizione dell'opera come unicum, risulta insita in ogni progetto multimediale. È il caso già visto dei sonichima della game art, dove un videogame viene fruito solo da un punto di vista musicale. Ma tale modifica delle modalità di osservazione non intacca la natura complessa di un progetto ideato e focalizzato su aspetti e tecnologie magari totalmente differenti da quella su cui si desidera sintonizzarsi.

La sound art, coerentemente, identifica opere in cui risulta evidente la volontà dell'autore di concentrare l'attenzione di uno spettatore sull'aspetto musicale, o meglio acustico, seppur posto tra un complesso di elementi costruttivi. A prescindere dalla personale libertà di fruire in modo idiomatico degli elementi sonori di un qualsiasi altro genere.

2. L'oggetto sonoro tra focalizzazione e sfocatura

Da un punto di vista estetico gli opposti si identificano sulla base di semplici processi di inversione all'interno di classi condivise, come nelle categorie semantiche di A. J. Greimas[2].

La dissonanza, ovvero, si basa sul principio, invertito, della consonanza, come l'estetica del bello inverte l'estetica del brutto. La presenza di elementi estremi contrapposti crea una regione dinamica bipolare all'interno della cui tensione l'estetica tradizionale ha analizzato i più grandi capolavori del passato.

Nella produzione multimediale questa regione dinamica si trasferisce su un altro piano: quello in cui gli estremi sono dati dalla presenza e dall'assenza di un elemento mediale all'interno della struttura complessiva dell'opera.

Come evidenziato nella semiotica interpretativa di Umberto Eco, ogni cosa possiede un valore interpretabile e non ontologico. Tuttavia, non necessariamente tutto ciò che fa parte di un sistema (l'insieme degli 'oggetti dinamici' di Charles S. Peirce) deve essere necessariamente notato (divenire 'oggetto immediato'). La 'lettura' di un'opera d'arte si basa

[1] La formazione artistica del compositore è determinante nell'organizzazione, e spesso nella identificazione, della struttura gerarchica impiegata. La densità e il numero di componenti mediali, inoltre, varia da genere a genere. Ad esempio, come già visto, nel formalismo software l'aspetto multimediale è pressoché assente. Come giustamente rilevato da Florian Cramer (cit.) la composizione 1961 No.1, January 1 di La Monte Young rappresenta un primo esempio di software art. Essa consiste nella semplice istruzione: "Draw a straight line and follow it". Il loop e l'overflow concettuale contenuti nel codice riassumono l'intero contenuto dell'opera. La collocazione e conformazione materiale dell'opera, ovvero, non conta e non ne intacca il senso autoreferenziale. Un caso analogo nella storia della musica può considerarsi l'Arte della Fuga di Bach (come sottolineato dal padre della concept art Henry Flint, in Essay: Concept Art), in cui l'aspetto strumentale ed esecutivo non influisce sulla comprensione dell'opera.

[2] A. J. Greimas, 1966, Sémantique structurale, Paris, Larousse (trad. it. Semantica strutturale, Roma, Meltemi, 2000.

proprio su questo tipo di rapporto in cui si sta al gioco e in cui per fruire dell'opera va posta l'attenzione su qualcosa di particolare, su ciò che l'artista o il contesto espositivo vogliono e riescono a trasmettere e non sul sistema nel suo enorme complesso di significati referenziali, storici e materiali. La volontà di sintonizzarsi su un'opera implica la selezione di una frequenza su cui l'opera trasmette. In tal senso decidiamo qui, arbitrariamente, di definire 'extrastrutturale' tutto ciò che esiste ma non viene colto, o interpretato, come parte integrante del processo semiotico, ciò che non appartiene alla frequenza su cui vogliamo sintonizzarci. L'arte, come ogni processo di comunicazione, gioca su questo principio di mimesi basato sulla capacità di distrarre o concentrare lo spettatore orientandone le abduzioni e i processi cognitivi attraverso l'uso di modelli stilistici già 'naturalizzati', nell'accezione barthesiana[3], o predisposti ad hoc.
Se, come dicevamo, a livello estetico gli opposti si collocano all'interno della stessa classe, a livello multimediale, tale classe vede come opposti il grado extrastrutturale di un elemento mediale (la sua assenza) e il suo grado di segno attivo (la sua presenza).
Da un canto questa nuova classe può essere relativa alla semplice presenza o assenza di percezione di un medium, ad esempio il suono; d'altro canto, a livello meno macroscopico, può riferirsi alla presenza o assenza di proprietà parametriche dello stesso medium, o, anche, di proprietà di proprietà (se, ad esempio, il suono è un medium, l'interattività può essere una sua proprietà).
L'assenza di interazione, dunque, quando non percepita come tale, ovvero non relazionata al suo opposto interattivo, non produce tensione, così come la bellezza e la bruttezza restano parametri insignificanti nella loro individualità. Se tale tensione si presenta, ciò avviene per un processo di induzione, ovvero per l'oscillazione dell'elemento tra il piano extrastrutturale e quello aggettivante, o viceversa, per la comparsa di un elemento mediale differente.
Potremmo definire 'elementi mediali' quelli basati su tecnologie specifiche di trasduzione (audio, video, cinetica, etc.) e potremmo definire 'elementi metamediali' le classi annidate che aggiungono proprietà e argomenti specifici (interazione, morphing, etc.) al codice digitale di ciascun elemento mediale.
Avviamoci alla conclusione di questa premessa per comprendere come il suono all'interno del discorso multimediale assuma spesso la funzione di oggetto in movimento (metaforicamente) tra il piano segnico e quello extrastrutturale. Sia a livello mediale che metamediale. In un processo in cui l'elemento più importante è quello che rende possibile l'oscillazione dell'oggetto mediale tra un piano e l'altro, rendendo così possibile la percezione delle relazioni multimediali. Vediamo qualche esempio.
In Terry Fox (1943), maestro della body art, si osserva la trasformazione del senso extrastrutturale dei materiali impiegati, in cui il medium è il corpo umano stesso. *Stimmfeld* eseguito da Ralf Peters è un chiaro esempio[4]: un sospiro iniziale, con le sue semplici implicazioni acustiche, rappresenta inizialmente il piano extrastrutturale; potrebbe passare inosservato, ma la sua ripetizione incessante e le continue modulazioni fonetiche ne fanno perdere presto il senso fisico originario per conferirgli un valore semantico di tipo psicologico. Le proprietà emozionali della voce, prima assenti, vengono focalizzate tramite quelle fonetiche.
In questo passaggio di piano, dall'extrastrutturale al tangibile, si colloca il significato della composizione, imperniato sul rapporto tra suono e corpo umano, e basato sul superamento della natura acustica dalla voce per il disvelamento delle sue denotazioni espressive. Un procedimento diametralmente opposto a quello descritto dal concretismo schaefferiano, in cui, si concettualizza invece la possibilità di sottrarre al suono le sue relazioni esterne.
Citiamo ancora qualche esempio. Rolf Julius: una performance del 1988 presso la celebre Mattress Factory di Pittsburgh. Il suono emesso da un altoparlante viene modificato dal

[3] Roland Barthes, *Miti d'oggi*, Einaudi, 1975.
[4] *Stimmfeld* è una composizione basata su 552 ripetizioni di un sospiro che il performer conta sui nodi di una corda che richiama il labirinto di Chartres.

movimento del compositore tra i pannelli solari che alimentano il sistema; un gesto che altrimenti non avrebbe attratto alcuna attenzione diviene parte integrante del processo estetico, rendendo il suono strumentale alla focalizzazione dell'elemento performativo. *Electrical Walks* di Christina Kubisch: un progetto basato su cuffie modificate in antenne per il rilevamento di campi magnetici trasdotti in frequenze udibili; trasforma il gesto del camminare in esplorazione acustica (il suono si sposta su un piano extrastrutturale). In Charlemagne Palestine (Chiesa di San Francesco, Losanna, 2008) si può osservare la ridefinizione semantica in chiave happening dell'organo a canne di una chiesa, attraverso l'innesto della fortissima connotazione culturale dell'artista e l'uso di sonorità statiche e minimali.
Anche in contesti estranei alla sound art il principio resta lo stesso. In *A Vertical Lightfield* (Orchard Central, Singapore) di Hans Peter Kuhn osserviamo un procedimento analogo: la suggestione lampante di tubi al neon animati in modo da simulare delle forme viventi, simili a larve, diviene puramente extrastrutturale nella definizione asettica del titolo 'campo di luce verticale'. *The wunderblock* di Arnold Dreyblatt sfrutta il procedimento di scrittura e cancellazione di un testo su un palmare per richiamare il concetto freudiano di instabilità della memoria. Etc..
Oltre al principio appena descritto della focalizzazione o sfocatura di un elemento mediale, se ne possono identificare infiniti altri, posti come strumenti di articolazione tra i piani sopra individuati. Ad esempio il principio di simmetria/asimmetria.
In *Matinee*, recente esposizione di video arte (febbraio 2011), curata da Patrick Brennan and Lauren van Haaften-Schick presso la St. Cecilia Gallery di Brooklyn, il contesto architettonico dove avvengono le proiezioni viene posto al centro della mostra attraverso l'uso di elementi video e audio simmetrici a quelli architettonici; come ad esempio nel video di David Dunn (1953) *Gazing System*. In cui i tubi di gas raffigurati nel video vengono proiettati sulle tubature dell'edificio.
In *White Summerpiece (about 7 inches high)* di Rolf Julius l'installazione insolita di altoparlanti in ambienti naturali, come il corso di un fiume, rivolge l'attenzione al contesto relegando gli altoparlanti ad una funzione extrastrutturale.
Esempi analoghi, anche se non di sound art, sono le opere basate sull'asimmetria di un oggetto (spesso un ready-made) e del suo contesto, come in Jannis Kounellis, o sulla asimmetria tra forma e materiale, come nelle sculture seriali di Joana Vasconcelos (si pensi al suo lampadario assemblato con migliaia di tampax, o alle gigantesche scarpe con tacco a spillo realizzate con pentole luccicanti).

3. Sovrapposizione di stili

Ogni elemento mediale di un'opera possiede dei tratti stilistici propri che possono concordare o essere incoerenti con i tratti stilistici dei media compresenti, secondo lo stesso principio di simmetria/asimmetria sopra descritto. Per definizione stilistica intendiamo qui soprattutto la contestualizzazione socio culturale del materiale impiegato e le sue implicazioni linguistiche, metaforiche, o allegoriche.
Così il conflitto o la coesione tra i richiami stilistici può offuscare o rinforzare l'unitarietà di un'opera. Essere voluto o prodursi in modo indesiderato.
L'estetismo kitsch, ad esempio, si caratterizza proprio per l'uso eccessivo di relazioni allegoriche, le quali, pur possedendo nella loro individualità precise connotazioni, mirano ad apparire extrastrutturali, ovvero prive di richiami esterni espliciti[5].
La centralità del suono nella sound art, con il suono inteso come fulcro dell'opera, tende a trasferire il significato dell'opera allo stile musicale che in essa viene presentato. Se la sound art si identifica alle volte con le installazioni sonore e con la musica contemporanea di matrice colta, ciò non deve distrarre dall'esistenza corposa al suo interno di stili assolutamente diversi e variegati, dall'IDM, all'electronic dance music, dal Glitch all'Hip Hop, etc.

[5] Hermann Broch, *Il kitsch*, Einaudi 1997.

Si pensi, ad esempio, alla forte caratterizzazione glitch del duo Modeselektor / Pfadfinderei e all'installazione audiovisiva *Earth, Design d'aujourd'ui*, realizzata presso il Centre Pompidou di Parigi nel 2005. L'opera in sé è dozzinale ma il senso di commistione di stili e contesti resta un'operazione di assoluto interesse.
Le relazioni formali e stilistiche tra gli elementi mediali dell'opera sono fondamentali e, se asimmetriche, diventano più significative degli stessi singoli elementi.
In *4:33* di John Cage l'opera si identifica con la stessa incoerenza stilistica degli elementi: una performance muta da un canto e una sala da concerto tradizionale, dall'altro.
L'uso di materiali originali non facilmente attribuibili ad uno stile preciso semplifica questo processo di adattamento reciproco tra i media.
Il valore neutro di un materiale, o di una tecnologia, d'altro canto, si riduce per la connotazione che esso automaticamente assume nell'opera. Un elemento originariamente neutro può risultare assolutamente connotato in pochissimo tempo. Tanto più chiara è la connotazione quanto maggiore è il processo di stilizzazione che ne consegue. Tutto il materiale sovversivo introdotto dalla controcultura degli anni Sessanta, compresa la masturbazione in pubblico di Vito Acconci, oggi ha perso ogni carattere d'originalità e quasi sempre quando viene impiegato produce stupore solo per la banalità del progetto.

4. Assenza di interattività. Affinità tra sound art e software art.

L'interattività viene spesso indicata come una caratteristica categorica della sound art. Secondo la tesi qui espressa essa sposta la fruizione dell'opera su di un livello più propriamente afferente ad un'altra forma, autonoma e di diversa matrice: la interactive art. Come già descritto, per arte interattiva intendiamo una forma espressiva direttamente derivata dalla performance art. E anche se la creazione di iperstrumenti, con i loro iperesecutori, potrebbe far apparire la sound art come apparentata con la performative art, ciò è opinabile, dal momento che una performance ha sempre la caratteristica di attrarre l'attenzione sul gesto del performer, e quindi sulla natura temporale e formale di una esecuzione. Caratteristiche in netta contrapposizione con la natura statica, spaziale, atemporale e non gestuale intrinseca nelle radici più profonde della sound art. Potremmo provocatoriamente dire che la performatività introduce una figura paradossalmente estranea al suono, quella dell'esecutore.
Questo aspetto lo si nota ad esempio nelle performance di Hiroaki Umeda (si veda ad esempio *Adapting for Distortion*, 2010) dove l'azione e le funzioni assegnate al performer superano ogni altro, pur suggestivo, elemento.
Ovviamente, l'interattività come semplice fenomeno fisico, come naturale relazione di causa ed effetto, o come cimatica, resta parte integrante della sound art.
Autori fondamentali del panorama elettronico minimalista, come Alva Noto o Ryoji Ikeda, basano il proprio lavoro su strette relazioni di causa ed effetto tra audio e video. La sincronizzazione degli elementi pone i media su un livello comune, in cui tuttavia è difficile parlare di interattività; l'opera si manifesta come autonoma dall'esecutore e dotata di una forma omogenea basata su relazioni interne e procedimenti di elaborazione condivisi da ogni elemento costitutivo. I tratti della software art riaffiorano nel formalismo e nella coesione strutturale della produzione elettronica minimalista di questi autori.

5. Applicazioni.

La sound art è l'arte di creare relazioni intorno al suono e agli elementi che lo producono, diffondono, diffrangono, etc.. Se finora abbiamo tentato una descrizione dei processi comuni che ne regolano il funzionamento semiotico, proviamo adesso a fornire in modo più particolare degli esempi di riferimento per alcune delle modalità con cui tali processi si attuano.

[5] Hermann Broch, Il kitsch, Einaudi 1997.

5.1 Liuteria

Lo sviluppo di tecniche costruttive innovative o alternative, favorisce la capacità di destare interesse per come uno strumento originale genera e articola un suono. Ritroviamo il principio di simmetria tra due media, il suono e lo strumento fisico che lo produce, in cui l'oggetto disvelato (strappato dalla sua natura extrastrutturale) si identifica con la stessa natura acustica congenita in ogni cosa, libera da ogni prassi esecutiva. Le sculture sonore cinetiche sono forse l'esempio più pertinente di questo ambito.

Si vedano gli *Untitled Sound Objects* (2005-08) di Zimoun & Pe Lang. Gli strumenti automatizzati di Eric Singer. La citata scultura robotica con tubi risonanti *Cod.Act* di Michel e André Décosterd. Il *Concert de cocottes-minute assistées* di Patrice Carré. *Untitled Sound Sculpture* (Chicago, 2009) di Harry Bertoia. La rassegna *Sounds of Science Performances* presentata presso l'AV Festival 2010 (*POWEr* di artificiel, *Sonolevitation* di Evelina Domnitch e Dmitry Gelfand, *Dry Ice Harp* di Rhodri Davies e *Sparklers* di Lee Patterson). I circuiti con cablaggio in aria di Peter Vogel.

5.2 Installazioni sonore

Si parla solitamente di installazioni quando il progetto di una scultura sonora sfrutta anche la sua contestualizzazione spaziale, ovvero quando si espande all'interno dell'ambiente che la contiene, o viceversa. Si vedano ad esempio *Desibel*, di Maja S. K. Ratkje, Geir Hjetland, Bjørn Kolbrek, Torkil Sandsund, Wenche Wefring: un enorme corno di dieci metri e di diverse tonnellate che produce frequenze da 15 a 15000 Hz con un livello di pressione sonora di 130 dB a 10 metri di distanza. Gli strumenti automatizzati di Alvin Lucier, come in *Music for Pure Waves, Bass Drums and Acoustic Pendulums* (1980) oppure in *Music On A Long Thin Wire*. Gli storici Rainforest di David Tudor.

Nicolas Collins, autore del citato manuale *Hardware Hacking* rappresenta indirettamente un esempio importante della natura hacker della liuteria innovativa della sound art e fornisce una riflessione fondamentale sulla natura anticerimoniale della ricerca sonora che in essa agisce.

Sullo stesso piano della ricerca costruttiva si colloca la rilettura funzionale ed esecutiva della liuteria tradizionale. Si pensi a Werner Durand e ai suoi strumenti a fiato che affiancano tubi di plastica e strumenti in PVC a strumenti tradizionali suonati con tecniche non convenzionali.

5.3 Installazioni architettoniche

La sound art incentrata sulla contestualizzazione spaziale ma con implicazioni architettoniche più evidenti rispetto all'originaria accezione di environment, coniata da Allan Kaprow.

Citiamo semplicemente qualche esempio. I lavori di Bernhard Leitner, architetto austriaco e artista (1938). Steve Roden, artista e performer, autore con Brandon LaBelle del fondamentale volume *Site Of Sound* sulle relazioni tra suono e architettura[6].

L'architettura interattiva di Louis-Philippe Demers, Armin Purkrabek e Phillip Schulze.

Le installazioni di André Werner. L'opera *Bass Soundfield* di Russell Frehling. L'installazione interattiva *The Tunnel under the Atlantic* (1995) di Maurice Benayoun e Martin Matalon: un tunnel virtuale in 3D posto tra il Centre Pompidou di Parigi e il Museum of Contemporary Art di Montreal. Stephen Vitiello, autore del progetto *World Views* installato presso il 91° piano del World Trade Center (1999), basato sull'ascolto dei suoni emessi dalla struttura dell'edificio. Etc..

5.4 Semantizzazione / Detournement

La capacità di aggiungere alla natura astratta del suono un significato che esso non possiede, o, viceversa, il detournement del significato semantico preesistente.

Pensiamo ancora a Christina Kubisch. E a progetti simili come *BUG* di Mark Bain: un edificio di Berlino dotato di jack per ascoltare in cuffia i suoni che esso produce.

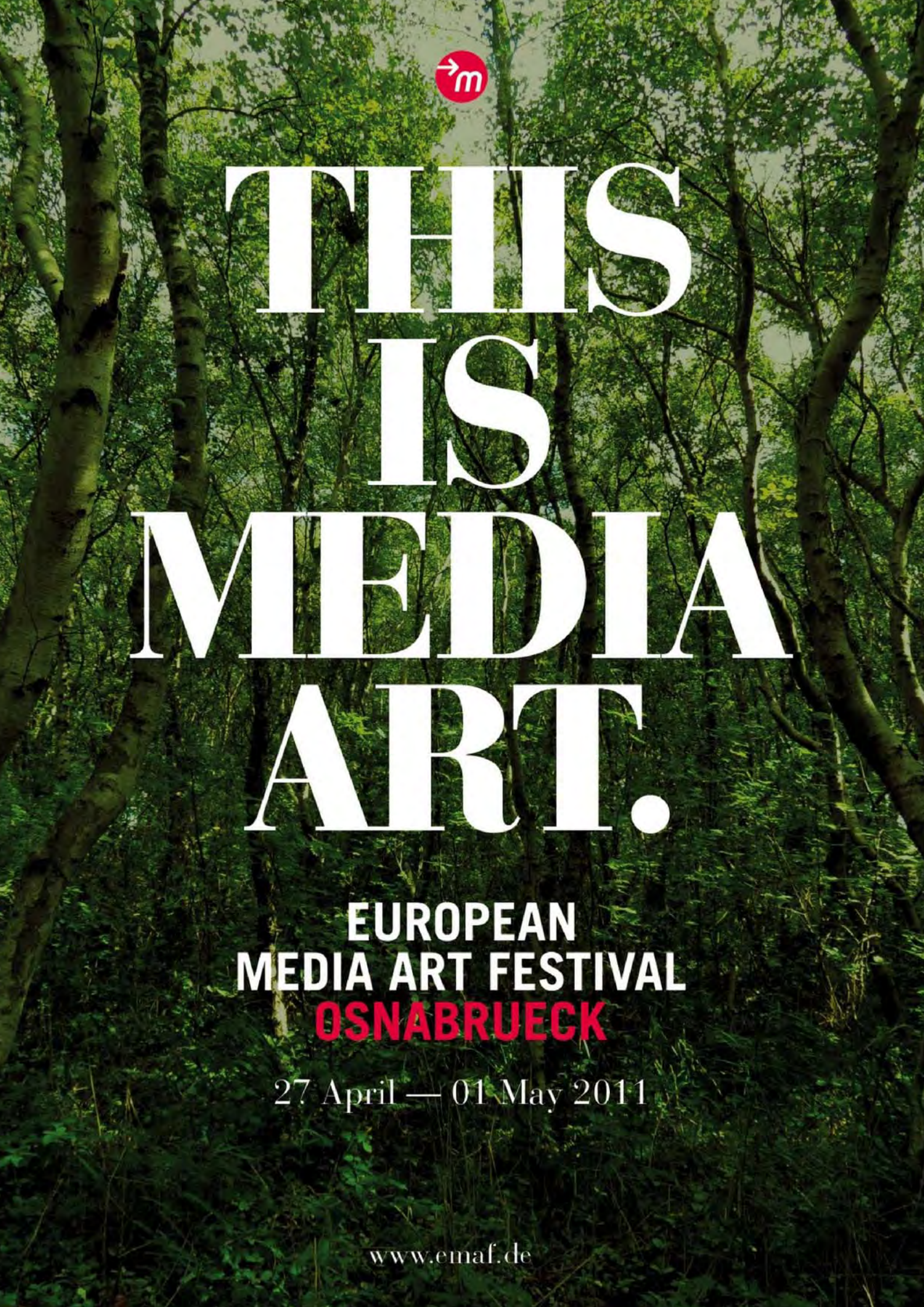
[6] Steve Roden & Brandon Labelle, Site Of Sound , Smart Art Press / Errant bodies, Los Angeles, CA.

Citiamo la sonorizzazione di film muti d'epoca di Edison Studio, in cui l'applicazione di tecniche foley[7] si innesta sulla rifunzionalizzazione video di processi compositivi autonomi.
I procedimenti inversi di detournement, risultano basati, oltre che su tecniche differenti, su una componente concettuale che prevede, tipicamente, l'assunzione di toni programmatici. Citiamo, ad esempio la sound poetry o text sound art[8]. O, in una prospettiva dal carattere più sperimentale, opere come *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz* per iPhone di Jörg Piringer, dove la fonetica risemantizza l'alfabeto come semplice campionario acustico, e dove riemerge l'estetica del *Traité* schaefferiano con la sua presocratica idea di oggettivazione della pratica d'ascolto e del suo simbolismo materiale.

(RM)

[7] Per un approfondimento tecnico sulla sound art in ambito cinematografico si veda il testo di David Lewis, *Practical Art of Motion Picture Sound*, Focal Press, 2007.

[8] Si veda il ricco database presso l'Electronic Poetry Center di Buffalo, http://epc.buffalo.edu/sound/soundpoetry.html


THIS
IS
MEDIA
ART.
EUROPEAN
MEDIA ART FESTIVAL
OSNABRUECK
27 April — 01 May 2011
www.emaf.de

Avatar_un'esperienza nel mondo virtuale

20.12.2009 / 15.3.2010 :: Museo del Balì, Saltara (PU)

elvira d'angelo

Corpi cyber, per spazi cyber, reagiscono e si modificano a seconda delle scelte e delle azioni dell'utente, in un allestimento interamente virtuale presso il Museo del Balì a Saltara. Luci e colori del Cyberspazio emergono dal buio delle sale espositive, in cui numerose postazioni hi-tech scenografate favoriscono l'immersione del visitatore.

AVATAR è ideata dal Museo Tridentino di Scienze Naturali, presso il quale è installata l'infrastruttura tecnologica. Questa funziona in maniera indipendente da Second Life e da analoghi servizi, con una piattaforma, Web3D/Mondi Virtuali, proprietaria, basata su una tecnologia completamente italiana. AVATAR è anche una attenta riflessione sulle implicazioni sociali e culturali dei mondi tridimensionali. Specchio della progressiva e concreta incursione della realtà virtuale nella vita quotidiana della gente sotto forma di chat line, blog, forum, community, social network, e mondi virtuali, attraverso cui vivere la socialità "a distanza", e soddisfare "la voglia di relazionarsi, attraverso la rete telematica – oggi – come attorno al fuoco una volta". Un fenomeno sociale, cresciuto notevolmente nell'arco di pochi anni e che vede un'umanità in fuga dalla dimensione reale riversasi nelle rete, rifugiarsi nelle migliaia di terre sintetiche di cui Second Life, Norrath, Parioli, Paragon City sono pochi esempi. I mondi virtuali sono mondi paralleli a quello reale, sono come una maschera che gli si sovrappone aderendovi con forme somiglianti, di cui la grande differenza è costituita dall'approccio, basato sull'immaginazione e la creatività. Forse sono proprio questi due elementi a renderli così attraenti. "Come in tutti i mondi virtuali, i visitatori di AVATAR possono interagire liberamente fra di loro e decidere di visitare la mostra assieme", secondo una logica non più lineare, ma di campo o esplorativa tipica del navigare in Internet. Gli ambienti, sviluppati in grafica 3D e l'interazione, piuttosto semplice e intuitiva, sono molto simili a quelli di un videogioco, ma sicuramente più stimolanti, data la possibilità d'interagire contemporaneamente con altri visitatori.

La riflessione a cui AVATAR invita acquista un senso nel corso e nel completo svolgimento dell'exibhit. Data la struttura quasi a tappe dell'exibhition, il visitatore, che vi si accosta da profano, inevitabilmente, percepisce un mondo che come quello reale è dotato di leggi proprie e regole che sono state precedentemente introdotte e alle quali deve attenersi, ma difficilmente può avere accesso al suo significato profondo.

Il vari ambienti su cui è strutturata l'exibhition sono incentrati su specifiche tematiche, un vero concentrato di sapere scientifico che interessa i campi dell'ontologia e dell'estetica del virtuale, rivelandone il carattere più programmatico che esperenziale.

Corpi cyber, per spazi cyber, reagiscono e si modificano a seconda delle scelte e delle azioni dell'utente, in un allestimento interamente virtuale presso il Museo del Balì a Saltara.

Sala degli specchi: Prima sezione di AVATAR dedicata al concetto di rappresentazione e alter ego.

Marc Quinn: Allanah, Buck, Catman, Chelsea, Michael, Pamela and Thomas

7.5.2010 / 3.7.2010 :: White Cube, Londra

Livia Dubon Bohlig

Controversi, al confine del feticismo e dell'ammissibile, i lavori di Marc Quinn vengono ancora una volta esposti alla White Cube Hoxton Square (Londra). La mostra, che si chiuderà il 7 luglio, espone marmi, bronzi e statue in argento raffiguranti persone che hanno imposto al proprio corpo cambiamenti radicali, come la chirurgia estetica, trattamenti ormonali, sbiancamento della pelle, tatuaggi e trapianti.
Con i suoi lavori concettuali-figurati, l'artista britannico ci fa riflettere sulla fragilità della vita, sul concetto di bellezza e di identità. In definitiva ci domanda: quanta rilevanza ha, nella definizione della nostra identità, quella immagine che vediamo riflessa nello specchio?
vita e morte si esprimono attraverso le trasformazioni del corpo. La fisicità quindi può diventare metafora quasi spirituale di questioni esistenziali, ma che succede quando queste trasformazioni sono inflitte volutamente? si crea una rottura tra corpo e spirito? o semplicemente l'uomo si è solo liberato dal peso dell'apparenza fisica grazie alla scienza?
Statue come *Catman* (Dennis Avner, che si è fatto tatuare il viso come un gatto), o *Allanah* (Allanah Starr, un uomo che ha trasformato il proprio corpo nell'idealizzazione dell'immagine femminile, pur continuando a mantenere il proprio sesso) sono raffigurazioni di eccessi. É quasi impossibile racchiudere questi personaggi in una categoria: essi si pongono oltre i generi e la corporeità. Il senso di identità viene rimessa tutta in gioco e non è più legata al corpo. Per questo le opere oggi esposte alla White Cube, anche se raffigurano persone reali, sono molto più dei concetti, delle idee.
Ricordando opere come *Self* (1991, un autoritratto scultoreo realizzato con 4,5 litri del proprio sangue) l'artista riconosce che i sui lavori possono essere disturbanti, ma non si reputa un artista interessato allo *shock*[1]. Egli invece sottolinea l'importanza del materiale o dell'immagine come forte mezzo per svelare una certa realtà. In poche parole Marc Quinn concorda con Machiavelli: "il fine giustifica i mezzi". Nel caso della mostra in corso, lo *shock* è dovuto dall'uso di materiali e tecniche tradizionali, ma con soggetti inaspettati: una statua in argento, come *Buck*, quasi classica, ma rappresentante una porno star (Buck Angel, produttrice e star di film per adulti conosciuto dai media come "a man with a pussy"). Anche l' iconografia tradizionale viene usata con questo effetto, *Buck&Allanah* rappresentati come i nuovi Adamo ed Eva. Similmente ad *Allison Lapper* (esposta nel 2007 in Trafalgar Square sul Quarto Piedistallo) qui c' è un capovolgimento delle aspettative, quasi un ossimoro concettuale che porta alla luce stereotipi mettendo in discussione idee prestabilite.
L'artista, ormai da tempo riconosciuto, si trova da poco anche esposto alla National Potrait Gallery con una delle versioni di *Self*. Da segnalare anche la mostra *Artist Room: Damien Hirst* alla Tate Britain (aperta fino al 27 Marzo 2011), in cui sono esposte le famose opere *Monument to the Living and the Dead* (2006) e *Away from the Flock* (1994) di Hirst artista leader negli anni '90.
Tutti questi lavori sono una magnifica testimonianza dell'arte dei Young British Artis (YBA). Un'arte che pone le sue radici nella pop, e dove riflessione e shock vanno a braccetto, senza, però, mancare di stupirci con la sua ricchezza concettuale e maestria tecnica. Certo è difficile scindere la qualità di queste opere dalla loro capacità mediatica, ma del resto che cos'è più scioccante: le trasformazioni che l'essere umano è capace di infliggersi o la loro rappresentazione in arte?

[1] Preece, R. (2000) *Just a load of shock?: An interview with Marc Quinn*, Sculpture, Ottobre, pp.15-19

…quanta rilevanza ha, nella definizione della nostra identità, quella immagine che vediamo riflessa nello specchio?

Marc Quinn, "The Ecstatic Autogenesis of Pamela", 2010. Edition of 3. Orbital sanded and flap wheeled lacquered bronze; 64 3/16 x 40 9/16 x 30 11/16 inc. (163 x 103 x 78 cm). Photo: Roger Wooldridge. Courtesy White Cube.

Tomás Saraceno

25.2.2010 / 20.6.2010 :: Bonniers Konsthall, Stoccolma

Elvira D'Angelo

Dimore reticolari sospese nello spazio come giardini fluttuanti. Strutture impervie, eppure così rapidamente percorribili se contemplate all'interno di un universo virtuale, libero dai limiti imposti dalla forza gravitazionale, tra architettura e ricerca di un equilibrio ecologico con il nostro pianeta.

Le opere di Tomás Saraceno (Argentina, 1973) esposte presso la Bonniers Konsthall, istituzione svedese per l'arte contemporanea, nascono da una proficua collaborazione stretta tra l'artista e altre figure professionali come ingegneri, architetti e astrofisici, solitamente estranee al mondo dell'arte. In questo fecondo rapporto di prestiti e scambi interdisciplinari, gli studi sugli aracnidi forniscono un apporto fondamentale nella realizzazione di *14 Billions*, imponente e suggestiva installazione *site specific* di 400 metri cubi, nella quale è riprodotto su vasta scala il modello della ragnatela della 'vedova nera'.

La complessità del progetto ha richiesto un lavoro di realizzazione e di studio della durata di due anni, durante i quali l'artista ha approfondito le sue conoscenze sulla struttura delle ragnatele e su una particolare relazione che sembrerebbe intercorrere tra esse e la struttura dell'origine dell'universo descritta attraverso i modelli cosmologici sviluppati dagli astrofisici del Virgo Consortium all'interno del progetto M*illennium Simulation*; un programma di simulazione particellare sulla distribuzione della materia cosmica, realizzato con più di dieci miliardi di particelle e con enormi risorse di calcolo dislocate nel Regno Unito e in Germania e in particolare grazie al supercomputer Cosmology Machine (COSMA) dell'Univerità di Durham con più di 500 processori UltraSPARCIII (http://www.virgo.dur.ac.uk/).

In merito a tali ricerche, ciò che affascina maggiormente Saraceno è la componente tridimensionale delle ragnatele, spesso ignorata, ed è tale aspetto che egli sviluppa in *14 Billions*; un'opera che si pone come l'estrema conseguenza di un precedente progetto: *Galaxy Forming along Filaments, like Droplets along the Strands of a Spider's Web*, presentato con grande successo alla 53esima Biennale di Venezia (2009), e accostabile dal punto di vista formale e concettuale alle altre opere presenti nell'esposizione svedese.

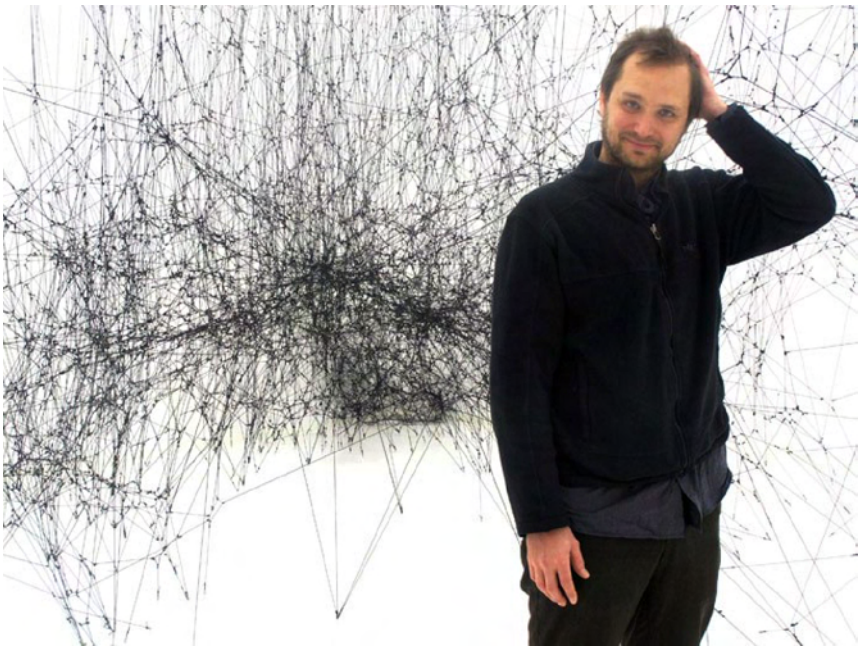
Ma rispetto alle opere precedenti di Saraceno, aeree e sferiche, *14 Billions* si sviluppa seguendo un percorso architettonico intricato, fatto di profondità fitte e impenetrabili, di spazi che si aprono per richiudersi misteriosamente su se stessi.

Per gli esperti di aracnidi non sarebbe difficile scorgere in questa forma pervasiva l'inconfondibile ragnatela a groviglio associata alla famiglia delle Theridiidae a cui appartiene la pericolosa 'vedova nera'.

In quest'opera è difficile scorgere la levità o la ricerca di nuove proposte di architettura eco-sostenibile, tipiche di altre installazioni dell'artista; semmai si avverte lo smarrimento dell'individuo che si interroga su quello che da sempre è considerato il più grande mistero: la creazione, a cui partecipa anche l'universo con i suoi enigmi.

Riaffiora un richiamo all'antichità classica, dove la tessitura è considerata un lavoro di creazione e di parto, ed il ragno, tessendo ciò che al tempo stesso secerne, rappresenta il nesso tra creatura e creatore.

14 Billions nasce da una proficua collaborazione stretta tra l'artista e altre figure professionali come ingegneri, architetti e astrofisici, solitamente estranee al mondo dell'arte.



Tomás Saraceno, "14 Billions", 2010. Veduta dell'installazione con l'artista presso la Bonniers Konsthall di Stoccolma. Photo: Bonniers Konsthall.

I Will Survive. Joana Vasconcelos

21.7.2010 / 25.9.2010 :: Haunch of Venison, Londra

Livia Dubon Bohlig

L' estate della Haunch of Venison di Londra ha le forme ed i colori del variegato mondo di Joana Vasconcelos: l'artista portoghese arrivata alla ribalta internazionale con la 51° Biennale di Venezia, trasformando 14000 tampax in un straordinario elegante lampadario.

La mostra intitolata *I Will Survive*, aperta fino al 25 settembre, ci propone creazioni spettacolari, ricche di poeticità e delicatezza, sondando tematiche care all'artista come l'identità nazionale e la femminilità con mezzi di esplorazione che non cessano di sorprenderci. Ripercorrendo le strade del *Ready Made* e dell'Arte Pop, l'artista infatti ci presenta delle opere costruite con materiali quotidiani (bottoni, strass, tessuti, nastri, pompom, pentole, posate di plastica) che, decontestualizzati e riassemblati, diventano oggetti di grande finezza ed eleganza.

Come nel Nuovo Realismo, gli oggetti integrano vita urbana ed arte. L'artista infatti afferma che il nostro consumismo ci porta, tanto ad usare senza riflettere su ciò che usiamo, quanto a vivere senza meditare sulla vita che conduciamo "come possiamo trovare il tempo per le cose, a meno che non siano le cose a trovarlo per noi? (...) Quello che cerco di realizzare con le mie opere, (...) è di accendere un processo di riflessione dopo l'iniziale percezione". Così quando ci avviciniamo incuriositi, scopriamo che quell'affascinante opera è fatta di oggetti che utilizziamo tutti i giorni. Per questo le sue opere sembra che ci riguardino, sono inclusive. È una totale democratizzazione dell'arte, un'osmosi tra *lo-cult* e *hi-cult*, una riflessione sul consumo e sulla globalizzazione.

Un esempio di questo sono le creazioni che più la caratterizzano e che non potevano mancare in mostra: le ceramiche tipiche portoghesi Bordalo Pinheiro rivestite di merletti e lavori all'uncinetto. Il merletto diventa qui un ingegnoso disegno geometrico, una patina antica, frutto del lavoro femminile, tipico del Portogallo, ma che, come dice l'artista, anche altre culture possono riconoscere come proprie.

Un'opera dal significato enigmatico, il cui fascino cela una riflessione su arte, natura e tecnologia, è il *Giardino dell'Eden*. Creata specificatamente per la mostra, si tratta di un enorme labirinto colorato di fiori in plastica risplendenti di luce, che rimandano alla bellezza della natura attraverso l'appariscenza dell'artificiale. Ancora più ambigua risulta essere *Esposas*. È composta da una fotografia di una donna in bichini nero e da un gruppo di manichini, tre uomini in procinto di allontanarsi trattenuti da tre donne sedute per terra con le gambe divaricate. Il gruppo e la donna della foto sono ricoperti di lacci di plastica neri, che richiamano borchie e pratiche sadomaso.

L'ambiguità è messa in rilievo dal titolo in spagnolo dove 'esposas' significa sia le spose che le manette: è questa una allusione ai vincoli costrittivi del matrimonio? In mostra sono anche presenti i lavori come *Mary Poppins*, *Victoria* e *The Door*. Onnipervasive, ibride tra incubo e pagliaccio, queste creature si muovono imprevedibilmente nell'ambiente. Di particolare impatto è la mole nera di *Victoria*, omaggio a Louise Bourgeois e ispirata allo stile della regina Vittoria.

I Will Survive è senz'altro una mostra rinfrescante che riflette sulla realtà e sulla bellezza congiunta all'artificiosità. L'ingegnosità degli accostamenti ci fa comprendere, però, che non c'è nostalgia di un mondo passato, ma piuttosto è l'espressione della libertà della creazione che il mondo contemporaneo ci può offrire.

Accompagna questa mostra l'esposizione *Psychopomps* di Polly Morgan: quattro sculture tassidermiche sospese tra metamorfosi e volo.

L' estate della Haunch of Venison di Londra ha le forme ed i colori del variegato mondo di Joana Vasconcelos.

Joana Vasconcelos, "Romeo", 2010. Statue in concrete, acrylic paint, handmade cotton crochet; 179 x 71 x 66 cm (HV34528). Photo: Peter Mallet. Courtesy Haunch of Venison, Londra.

Jake & Dinos Chapman. Il sole splenderà brillante sul vostro cadavere marcio mentre le vostre ossa risplendono al chiaro di luna

25.5.2010 / 16.7.2010 :: ProjectB, Milano

Elvira D'Angelo

Scene inquietanti, orrori e perversioni sadiche, nelle opere dei fratelli Chapman alla ProjectB di Milano. Jake e Dinos Chapman, lavorano in coppia fin dai tempi in cui ancora studenti danno vita, insieme a Damien Hirst e ad altri tredici studenti del Goldsmiths College, alla storica mostra *Freeze* (1988/89) a cui si fa risalire la nascita della Young British Art.

Fin da quegli esordi il loro linguaggio artistico, così connaturato alla dimensione mediatica cinematografica e pubblicitaria, appare ben definito per i suoi aspetti grotteschi e di stretta derivazione da una plurisecolare estetica del brutto e del disgusto, basata su un catalogo di aberrazioni teratologiche e perturbanti, col loro tipico fascino sadico, sgradevole e ripugnante.

Attraverso una frequente ibridazione e distorsione dei soggetti raffigurati, quale frutto di una vocazione per il deforme, i due artisti plasmano esseri mostruosi in cui il bello e il brutto coesistono, come afferma Schlegel, con la stessa rigogliosa ricchezza che in natura[1].

In *The Return of the Repressed* (1997), opera appartenente alla serie dei manichini tridimensionali, la perfezione del corpo di una bambina è corrotta da orride alterazioni morfologiche. Il suo collo e la sua testa si sdoppiano in due corpi ben distinti, ma saldamente congiunti da un'invadente e scioccante vagina, che le tiene avvinte per una guancia, come un'insolita idra a due teste o come due oscure gemelle siamesi. Una delle due gemelle, quella di sinistra, presenta il volto, dal mento alla fronte, intriso di sangue, lo stesso sangue che ne sporca il corpo e ne affonda le gambe; la sua testa è drammaticamente inclinata su un lato, mettendo, così, in risalto i lunghi capelli neri che con la loro verticalità accentuano il senso sinistro e oscuro di questa creatura demoniaca e innocente allo stesso tempo.

L'allestimento espositivo alla ProjectB è strutturato in modo tale da ripercorrere alcuni dei momenti più significativi della produzione artistica dei due fratelli, partendo dalla storica mostra londinese *Sensation* (1997) per arrivare sino ad oggi.

Accanto a capolavori del passato, come l'opera sopra descritta, i due artisti presentano *Unhappy feet* (2010), un plastico tridimensionale di grandi dimensioni che propone un'inedita versione della fine del mondo, in cui le vittime si trasformano in carnefici. L'idea alla base dell'opera è quella di una glaciazione che investe l'intero pianeta, portando all'estinzione tutti gli esseri viventi, ad eccezione di orsi, balene, foche e pinguini. I pinguini, in questo paesaggio desolato e apocalittico, diventati i dominatori, sopraffanno e divorano senza pietà gli altri animali.

Il valore allegorico e universale di quest'opera, la cui affermazione della sofferenza e del male è fatta risalire alla *Shoah* nazista, si coniuga col segno linguistico, violento e teatrale, dei due artisti, così vicino al genere *splatter* per il forte impatto visivo ed emotivo.

Unhappy feet, come allude il titolo, può essere inteso, tra l'altro, come una rilettura in chiave pessimista del famoso film d'animazione 3D *Happy feet*, il cui messaggio subliminale era orientato al sostegno di una politica d'integrazione del diverso.

Nelle opere dei fratelli Chapman la guerra e il genocidio, privati di ogni implicazione socio-politica e culturale, assumono i toni sadici di un comune gesto schizoide e maniacale.

In *The Same but Silver*, rifacimento scultoreo in argento dell'acquaforte *Gran impresa con morti* di F. Goya, gli aspetti storici e funzionali della tortura e della mutilazione dei traditori, cedono il posto ad una grottesca naturalizzazione del puro gesto cruento. Come in *I felt insecure* in cui gli orridi strumenti per l'imbottigliamento di cervelli macellati, assemblati su un tavolo da lavoro, nella loro rappresentazione caricaturale perdono ogni aspetto terrifico per assumere il tono di una quotidianità accettata e vissuta, al pari di ogni prevaricazione sociale e mediatica, come intrinseca e connaturata all'uomo, alla sua folle creatività, al suo desiderio di sopraffazione e di violenza.

[1] Si veda *Sullo studio della poesia greca* di Fr. Schlegel in cui la poesia di Shakspeare è definita come la natura che "genera il bello e il brutto senza separarli e con la medesima esuberante ricchezza".

Nei fratelli Chapman la guerra e il genocidio, privati di ogni implicazione socio politica e culturale, assumono i toni sadici di un comune gesto schizoide e maniacale.

Jake & Dinos Chapman, "Unhappy Feet", 2010. Particolare del plastico polimaterico tridimensionale. Courtesy ProjectB, Milano.

Francesca Woodman. Ritratti interiori tra Providence, Roma e New York

16.7.2010 / 24.10.2010 :: Palazzo della Ragione, Milano

Isabella Pedicini

L'autoscatto, il corpo nudo in ambienti domestici. La fotografia come strumento d'indagine della propria identità: diario del rapporto io/mondo, scrittura privata intorno al limite tra sé e l'altro.
Artista precoce, figura di confine - già dal nome - tra cultura americana e cultura italiana, Francesca Woodman (Denver 1958 - New York 1981) realizza il primo autoritratto a soli tredici anni svelando un tratto peculiare della sua poetica: la coincidenza dell'io narrante con l'io narrato, dell'artista col soggetto della fotografia. Woodman infatti ritrae sé stessa nuda in case disabitate, ambienti fatiscenti, angoli al riparo dallo sguardo convenzionale.
Americana, cresciuta in una famiglia d'artisti, arriva a Roma giovanissima per un soggiorno studi. Gli anni romani si riveleranno fondamentali per la sua produzione portando a effettiva fioritura le attitudini espressive.
Le foto sono dei bianco e nero di piccolo formato. Chi guarda, si avvicina con discrezione agli scatti e partecipa, con un po' di soggezione, al discorso privato che si compie all'interno dei fotogrammi. Quella dell'artista, infatti, è una riflessione intima e costante sulla propria identità indagata attraverso la relazione continua tra corpo e spazio e sintetizzata poi nel linguaggio fotografico.
Ci si rende conto, allora, di come Woodman cerchi negli autoscatti innanzitutto il proprio sguardo e solo successivamente quello dell'osservatore, secondo un'idea di ricerca di sé confermata anche dai video che ritraggono le fasi precedenti lo scatto.
I filmati, la vera chicca della mostra, aiutano a comprendere la varietà dei codici linguistici che processualmente portano al fotogramma definitivo: il disegno, la scrittura, la *performance* partecipano tutti al risultato finale.
In questo modo, l'artista disegna la propria parabola all'interno dei confini del mezzo fotografico valicando gli stessi argini della fotografia.
D'altra parte, il confine incerto tra i vari linguaggi di cui Woodman si serve fa da *pendant* a un'attitudine spiccata dell'artista: la fusione.
Una sorta di luminoso panismo la induce a perdersi e a sparire, a confondere la propria pelle con quella degli oggetti delle sue foto. Lei si protegge, svanisce, si mimetizza nell'ambiente intorno al suo corpo mentre la macchina fotografica, come un fucile, le è puntata contro per bloccarne l'immagine. Woodman spesso è spalle al muro come nelle più classiche delle fucilazioni e spesso al muro si confonde.
Proprio con l'idea di morte le sue fotografie non smettono di fare i conti: non per via di un discorso sull'identità che inevitabilmente si dipana tra vita e morte, ma a causa di una certa critica che vuole Woodman legata unicamente ai temi dell' angoscia, dell'inquietudine e della depressione femminile. Etichette ristrette da incollare all'opera di un'artista che come un lampo ha attraversato il secolo lasciando tracce di sé che bruciano per slancio e forza vitale e non consegnano elementi mortiferi. Può il suicidio della Woodman condizionarne a tal punto il lavoro? Non può forse rappresentare un gesto estremo di dissolvimento e quindi trasformazione? Non può essere letto come tentativo ultimo di compiere ciò che Francesca inseguiva nelle foto: la fusione tra il suo corpo e la materia secondo direttive non per forza negative?

Woodman cerca negli autoscatti innanzitutto il proprio sguardo e solo successivamente quello dell'osservatore, secondo un'idea di ricerca di sé confermata anche dai video che ritraggono le fasi precedenti lo scatto.

Francesca Woodman, "Untitled", Roma, 1977-1978. Stampa alla gelatina d'argento. Courtesy Palazzo della Ragione, Milano.

Louise Bourgeois. The Fabric Works

5.6.2010 / 19.9.2010 :: Fondazione Vedova, Venezia

Elvira D'Angelo

Un sorrisetto beffardo che allude impudente ad un fallo tenuto sotto il braccio, portato con la disinvoltura di un oggetto qualunque: un giornale, una borsetta, una baguette. Quando si pensa a Louise Bourgeois, in molti la ricordano così. Come nella famosa foto scattata da Robert Mapplethorpe nel 1982, che sicuramente ne sintetizza lo spirito: solitario, indomito, e delicato allo stesso tempo.

Louise Bourgeois nasce a Parigi nel 1911, in un'epoca in cui in ogni strato sociale la femminilità è considerata incompatibile con la creatività artistica. Un'epoca in cui Alfred Sieglitz, nel presentare la mostra di Georgia O'Keeffe, sente la necessità di scrivere: "'Le donne sono solo in grado di creare figli', dicono gli scienziati. Ma io affermo che sono anche in grado di creare arte, e O'Keeffe ne è la prova".

Pur quando la fortuna di O'Keeffe resta legata al marito Alfred Sieglitz, noto fotografo e gallerista americano, solitamente risulta che amanti e mariti, nella storia dell'arte, difficilmente abbiano favorito il successo artistico della propria donna; è il caso ad esempio della scultrice Camille Claudel (1864 – 1943), assistente e amante di Auguste Rodin, o ancora quello della pittrice Sonia Terk Delaunay (1885 – 1979). Anche Bourgeois, moglie di un noto storico dell'arte newyorkese, vede diffondersi il suo nome al di fuori di una ristretta cerchia di estimatori, solo settantenne e dopo la morte del marito, grazie all'interessamento di una giovane curatrice, Deborah Wye, e grazie alla critica d'arte Lucy Lippard.

Nel 1982, il Museum of Modern Art di New York organizza la retrospettiva su quattro decenni della sua produzione artistica che la porrà all'attenzione della critica mondiale. All'epoca Louise ha 71 anni e la stessa prorompente energia creativa che l'ha accompagnata sino alla soglia dei 100 anni, quando il 31 Maggio, si spegne pochi giorni prima dell'inaugurazione della mostra veneziana *Louise Bourgeois. The Fabric Works*, presso la Fondazione Emilio e Annabianca Vedova.

Dopo l'esordio come pittrice nel '45, l'artista abbandona la pittura, poiché essa non possiede la forza che ha la scultura nell'esorcizzare i demoni. Per lei l'arte è una forma di garanzia di sanità mentale, e intervistata nel 2007 da Frances Morris, afferma che attraverso il lavoro della scultura trasforma l'odio, il rancore e tutto ciò che la fa brontolare in amore.

Tra alcuni suoi scritti leggiamo: «Tutto il mio lavoro è l'opera di ricostruzione di me stessa... L'unica vera arte che ho praticato tutta la vita è stata l'arte di combattere la depressione, la dipendenza emotiva».

A fornire energia e linfa vitale alla sua creatività, al suo modo di fare scultura, sono i ricordi a cui torna costantemente. I ricordi di un passato lontano a cui l'artista resta aggrappata nel tentativo di trasformarne il senso. Sono i ricordi legati alla propria 'tata' Sadie, rimasta nella sua famiglia per 10 lunghi anni condividendo il ruolo di tutrice con quello di amante del padre.

La tensione sessuale presente nel nucleo familiare di Louise Bourgeois, il senso inestinguibile di tradimento, di gelosia, di alienazione, di ansia, di angoscia, che ne sono derivati, a cui negli anni si sono aggiunte le ossessioni erotiche, la solitudine ma anche la vitalità assoluta, sono gli elementi, complessi e multiformi, che affiorano nel suo linguaggio artistico, tessuto organicamente come la tela di un ragno.

Lo stesso ragno, protagonista idiomatico delle sue opere: da *Maman*, il più imponente, madre di tutti i suoi ragni, ideato per la Tubine Hall in occasione dell'apertura della Tate Modern di Londra (2000), ai tanti Spiders, di cui diceva: "... li associo a mia madre, perchè il ragno è un animale che va a intrappolarsi negli angoli, gli angoli gli danno sicurezza. Ma lei non è intrappolata, anzi, cerca di intrappolare gli altri".

Ed è ancora un grande ragno in acciaio, *Crouching Spider* (2003), ad introdurci negli spazi del Magazzino del Sale della Fondazione Emilio e Annabianca Vedova, e a guidarci con la sua immagine appuntita e sinistra, che resta indelebile nella nostra mente, tra le apparizioni sconvolgenti di luoghi della memoria di assoluto isolamento: le *Celles,* spazi circoscritti da recinzioni di ferro, in cui porte e finestre appaiono saldamente serrate, e dentro di essi, visibili ma inaccessibili, caos - oggetti creati dall'artista o a lei appartenuti - e catene - catene per annodare il presente e il futuro alla memoria.

Per Bourgeois l'arte è una forma di garanzia di sanità mentale; intervistata da Frances Morris, afferma che attraverso il lavoro della scultura trasforma l'odio, il rancore e tutto ciò che la fa brontolare in amore.

Louise Bourgeois, "Crouching Spider", 2003. Acciaio, 106 1/2 x 329 x 247; 270.5 x 835.6 x 627.3 cm. Courtesy Cheim & Read, Hauser & Wirth, and Galerie Karsten Greve.

Pipilotti Rist. Partit amistós- sentiments electrònics

16.7.2010 / 24.10.2010 :: Fondazione Mirò, Barcellona

Livia Dubon Bohlig

Un elisir di amore e di felicità sapientemente preparato da un'evangelista della beatitudine: 13 installazioni video, godibili solo fino al 1° novembre presso la Fondazione Mirò nel Parc de Montjuïc di Barcellona e offerte dal Centro Culturale Caixa Girona per l' esposizione che è anche la più grande retrospettiva spagnola della videoartista Pipilotti Rist.

Caleidoscopiche immagini fluttuanti, violenti colori psichedelici e seducenti musiche riempiono grandi spazi, invitandoci a distenderci e semplicemente godere del loro fluire. La sensazione che rimane è di un ricordo infantile di un mondo puro, dove la corporeità si riconcilia con l'intelletto, dove la sensualità del corpo, attraverso la scoperta del mondo, acquista una dimensione quasi spirituale. L' assenza di narrativa ed i vivi colori, quasi fossero composizioni astratte, favoriscono l'esaltazione della sensazione. Eliminate ansie, paure e stress, una sola emozione ha il soppravvento: felicità. Sembra che tutto sia disegnato con questo intento; persino la fruizione delle opere, con cuscini e *moquette*, è progettata attentamente dall'artista svizzera. Dettagli mostrati alla lente d'ingrandimento, però, impediscono alle creazioni di Elisabeth Charlotte Rist, il cui soprannome deriva da Pippi Calzelunghe, di scivolare nel banale *newage*, dando un tocco di ironia e, allo stesso tempo, di melanconia.

L'emblema di questo sbalorditivo equilibrio è il video *blockbuster* presente in mostra creato nel 1996 *Sip My Ocean.* Un mondo acquatico incantato e allucinogeno, proiettato su due larghe pareti adiacenti e accompagnato dall'intrigante *Wicked Game* di Chris Isaak (già colonna sonora in *Cuore selvaggio* di David Lynch). Il video rappresenta un corpo femminile libero da censure e barriere nell'oceano, alludendo allo stato più puro del godimento. La voce eccentrica dell'artista, un tempo cantante della banda femminile *Les Reines Prochaines*, graffia, però, questo mondo utopico di piacere, richiamando lo stato precario dell'amore e dell'eros per dare un tocco nostalgico e poetico.

Alla mostra vengono anche proposti lavori più recenti come *Lungenflügel* (2009) che prende spunto dal primo lungometraggio dell'artista: *Peperminta* (2009). I personaggi sono una giovane dalla pelle candida e dai capelli rossi, un maiale e due lombrichi. Tutti beneficiano di un campo di tulipani rossi, toccandoli, odorandoli e mangiandoli. L'opera è un inno all'imperfezione, marcato anche dalla colonna sonora *Wir machen Fehler und das tut gut!* che elogia i nostri errori. Perchè non stringere amicizia con loro? Forse nascondono tesori nascosti, una bellezza inaspettata, un mondo di strana perfezione[1]: la visione di un nuovo giardino dell'eden.

Un altro interessante incontro è dato all'opera *Doble llum* (2010), creata appositamente per la mostra: una videoinstallazione proiettata sulla scultura *Femme* di Mirò (1968). La superficie rugosa del bronzo si anima di nuovi affascinanti effetti di luce, in una chiara allusione alla sessualità e alla femminilità.

Dopo un paio di ore con gli insoliti e amichevoli incontri di Pipilotti la mente è libera e leggera, come appena usciti da un caldo grembo accogliente. Meraviglioso antidoto alla recessione globale, questa sensazione ci accompagna fuori dal museo negli incantevoli giardini del Parc de Montjuïc.

[1] Millà Bernad (2010) *Partit amistós*. Catalogue of the exhibition *Pipilotti Rist. Partit amistós- sentiments electronics*.

Eliminate ansie, paure e stress, una sola emozione ha il soppravvento: felicità. Sembra che tutto sia disegnato con questo intento; persino la fruizione delle opere, con cuscini e *moquette*, è progettata attentamente dall'artista svizzera Pipilotti Rist.

Pipilotti Rist, "Lungenfügel", 2009. Installazione audiovisiva. Vista dell'installazione presso la Fondazione Joan Miró a Barcellona. Photo: Pere Pratdesaba, Fundazione Joan Miró. Courtesy the artist, Hauser & Wirth e Luhring Augustine, New York.

Mœbius-Transe-Forme

12.10.2010 / 13.3.2011 :: Fondation Cartier, Parigi

Elvira D'Angelo

Un'animazione interattiva, dal *sex appeal* assolutamente inorganico, introduce il visitatore che sul sito della Fondation Cartier voglia consultare le pagine di presentazione della prima grande mostra parigina dedicata a Mœbius.

Fumettista leggendario, inventore di forme straordinarie, Jean Giraud è noto al grande pubblico di appassionati con gli pseudonimi di Gir e Mœbius, riflesso di una duplice, quasi schizofrenica, identità artistica segnata da una netta demarcazione stilistica e da una differente concezione del mondo. Una doppia identità, che normalmente darebbe luogo ad una insanabile discrasia, e che qui si sviluppa unicamente sul filo del paradosso intellettuale e linguistico. In quanto tale, esso è agevolmente sanato attraverso un meccanismo dal principio analogo a quello sotteso al celebre nastro del matematico August Ferdinand Möbius - di cui Giraud adotta, per l'appunto, il nome - in cui una superficie bidimensionale, osservata in uno spazio tridimensionale euclideo, presenta una sola faccia e un'unica linea di contorno.

Con lo pseudonimo di Gir, Giraud è l'autore di spiccata sensibilità realistica della famosa serie western *Blueberry*, pubblicata inizialmente dal Magazine *Pilote*. Ad una torsione del nastro, egli è Mœbius, autore di mondi rarefatti e fantascientifici in cui hanno luogo immaginifiche trasformazioni fisiche sullo sfondo di spazi onirici o astratti e indefiniti. Qui, la realtà si mescola sovente al sogno, dando luogo a interessanti sovrapposizioni narrative, rese, in alcuni casi, attraverso la tecnica della 'mise en abyme'. Particolare tecnica, il cui significato tradotto dal francese è quello di 'collocato nell'infinito' o 'collocato nell'abisso', e che in ambito figurativo indica una rappresentazione all'interno della rappresentazione stessa, così come avviene in ambito cinematografico, a cui si aggiunge un ulteriore significato di sogno nel sogno[1].

Ed è proprio in questa doppia accezione che la tecnica della 'mise en abyme' viene usata da Mœbius nella realizzazione dell'animazione 2D per la Fondation Cartier, in cui egli rappresenta sé stesso seduto al suo scrittoio nell'atto di creare il disegno per l'animazione.

Nella zona bassa del filmato, da uno sfondo di colore azzurro intenso, attraverso un rapido *zoom* e compiendo una rotazione da sinistra verso destra, appare lo scrittoio con l'artista che col capo chino compie ampi gesti con la matita, di cui sentiamo forte l'attrito, su un foglio di carta. Come fumo che si sprigiona all'albeggiare rapido da un comignolo, dal foglio si allunga un tentacolo rosso-arancio che salendo verso l'alto, in maniera graduale, dà forma ad un essere irreale: una navicella spaziale o un grande drago cibernetico?

Un essere ibrido, una creatura a metà strada tra organico e tecnologico: sentiamo il battito ritmico del cuore provenire da qualche parte dell'intricata architettura.

Locandina dell'evento.

organico e tecnologico: sentiamo il battito ritmico del cuore provenire da qualche parte dell'intricata architettura. Un drago/navicella nato da una immaginaria metamorfosi, la cui instabilità continua anche dopo che le sue forme sono giunte al completamento. I congegni meccanici ben visibili sono pronti a scattare al passaggio del puntatore del mouse su di essi.

L'animazione è realizzata con Flash e appare strutturata in due fasi: la prima è un'introduzione, costituita dai personaggi che appaiono nello sfondo azzurro dello *stage*, per il cui sviluppo è stato principalmente utilizzato il metodo detto 'passo uno', che consente la visualizzazione graduale del contenuto grafico; la seconda fase concerne la parte interattiva del filmato: la testa del drago si gira verso il navigatore e al click del mouse la bocca si apre lasciando cadere una piccola sfera; una lingua ruvida, dalle estremità sfrangiate, ad un altro click emette uno schiocco sonoro e visivo; ad altri passaggi del mouse e ad altri click, occhi animaleschi, incastonati tra i grovigli del drago, si aprono e fruste si svolgono giocose e aggressive.

L'interattività, molto suadente anche per il commento sonoro, viene gestita attraverso semplici funzioni che ne controllano gli eventi, in modo alla lunga prevedibile ma pur sempre accattivante.

L'animazione si presenta come una sintesi degli elementi più significativi su cui si articola la mostra *MŒBIUS-TRANSE-FORME,* incentrata sul tema della metamorfosi.

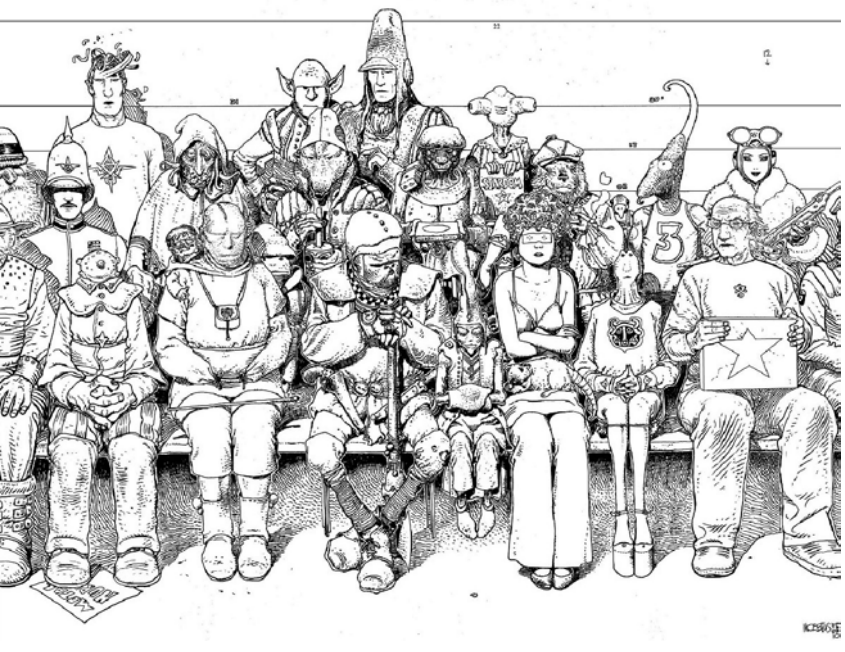
La metamorfosi è uno tra gli argomenti maggiormente rilevante nella produzione artistica mœbiussiana, dai fumetti alle opere cinematografiche, fino al suo primo film d'animazione 3D, in qualità di regista, proiettato in anteprima esclusiva alla Fondazione Cartier.

La metamorfosi in Mœbius si manifesta come una superfetazione di forme, o come un surplus di forme tentacolari, non finalizzate a sè stesse ma come manifestazione di un mutamento interiore, dovuto a origini traumatiche non riconducibili nell'alveo della ragione.

Mœbius rivela un mondo in cui nulla è stabile come le apparenze lasciano intendere.

Se i suoi personaggi in perpetuo mutamento sono la metafora della trasformazione incessante a cui è soggetta la materia vivente, le sue creature ibride e le sue creature dall'incerta o dalla doppia identità sessuale, dovute ai suoi interessi per la ricerca genetica, sono la metafora di un processo evolutivo indotto artificiosamente e quindi non esattamente indolore.

[1] La 'mise en abyme', come 'sogno nel sogno', è utilizzata largamente da Jean Cocteau nel film surrealista *Orfée* (1949). Cocteau, ma più specificatamente il mito di Orfeo, a nostro avviso deve aver contribuito alla formazione di una concezione mœbiussiana sulla tecnica della trance, praticata da leggendari sciamani, come processo creativo. Storicamente, la figura mitologica di Orfeo è stata messa in relazione, da alcuni studiosi come antropologi, storici e iconografi, alla figura dello sciamano, i quali ne hanno sottolineato la sovrapposizione identitaria. Si veda a proposito *Le matin des Hommes-Dieux : Étude sur le chamanisme grec* di MICHAËL MARTIN, in cui dall'analisi dei tratti caratterizzanti il mito di Orfeo, viene dimostrata l'appartenenza del personaggio di Orfeo a quella di altri sciamani come Efesto e Prometeo. Nel corso della sua trattazione Martin, definisce le qualità sciamaniche di Orfeo come un'acquisizione post-mortem, in virtù delle quali le facoltà creative del poeta-cantore, limitate alla sola testa divenuta immortale, risultano potenziate.



Mœbius, tavole figurative in cui Jean Giraud ha ritratto sè stesso confuso tra alcuni dei suoi personaggi più significativi.

James Turrell

13.10.2010 / 10.12.2010 :: Gagosian Gallery, Londra

Livia Dubon Bohlig

Se la pittura è morta, come dissero in molti, James Turell potrebbe aver cantato al suo funerale usando l'immateriale come mezzo creativo. Una immersione nel puro colore e nel piano pittorico è quello che propone la Gagosian Gallery a Londra, fino al 10 dicembre, dandoci un assaggio della importante retrospettiva che il Solomon Guggenheim di New York aprirà nel 2012.

Nei suoi lavori Turrell scopre lo spazio che sta tra noi e gli oggetti, l'invisibile che permette la percezione del mondo, la luce. Questa diviene per la prima volta oggetto concreto, una esperienza tra sogno e realtà, uno stato di coscienza. L'artista californiano ci fa fare un passo indietro e prima di "vedere" ci fa sperimentare il processo della visione che lui definisce "behind the eye seeing": "la luce è una sostanza potente. Abbiamo una connessione primordiale con essa" dice l'artista "ma per una cosa così potente le situazioni per sentire la sua presenza sono fragili"[1]. Questa esperienza di pre-visione è stata sperimentata in diverse mostre come *Henry Moore Sculpture Trust* in Halifax, e poi al ICA, London nel 1996. Adesso la Gagosian propone, *Bindu Shard* (2010) parte della perdurante serie *Perceptual Cell*. All'interno di quello che sembra una navetta spaziale non c'è nessun oggetto di percezione: la luce presente non si "vede". Durante gli otto o dodici minuti che permettono all'occhio di adattarsi al buio, dilatando l'iride, il regno della visione 'in-front' e 'back-of-the eyes' si scompone in forme di transizione, visibili solo nel passaggio dalla luce al buio (Purkinje effect).

Turrell formatosi alla fine degli anni '60 nello stesso ricco clima artistico dell'avanguardia californiana di De *Lap*[2], elaborò le sue prime opere avendo presente il *minimal* di Agnes Martin e il movimento Light and Space di Robert Irwin[3], arrivando subito ad applicare la lezione di Frank Stella sulla futilità della pittura[4]. Emancipatosi dai fantasmi della prima astrazione ancora vivi nei greenbergiani *paintrly abstracts*, Turrell è libero di concentrarsi sul concetto di arte come percezione. Questa, però, non è una ricerca formale che si concretizza in oggetti materiali, come nella Op-Art.

Per Turrell, che ha ottenuto una laurea in Psicologia Percettiva prima di studiare arte, la percezione visiva è una esperienza scientifica e allo stesso tempo intima, quasi spirituale.

I suoi lavori pongono una serie di domande al nostro cervello: come vede le cose e cosa immagina di vedere? La serie *Ganzfeld Space* come *City of Ahirit* (1976), o più recentemente, *Dhatu* (2010), adesso alla Gagosian, sono dei fenomeni visivi dove profondità, superficie e colore sono una destabilizzante identità omogenea: il nostro corpo non regge tanta intensità e senza punti di riferimento perde l'equilibrio, come

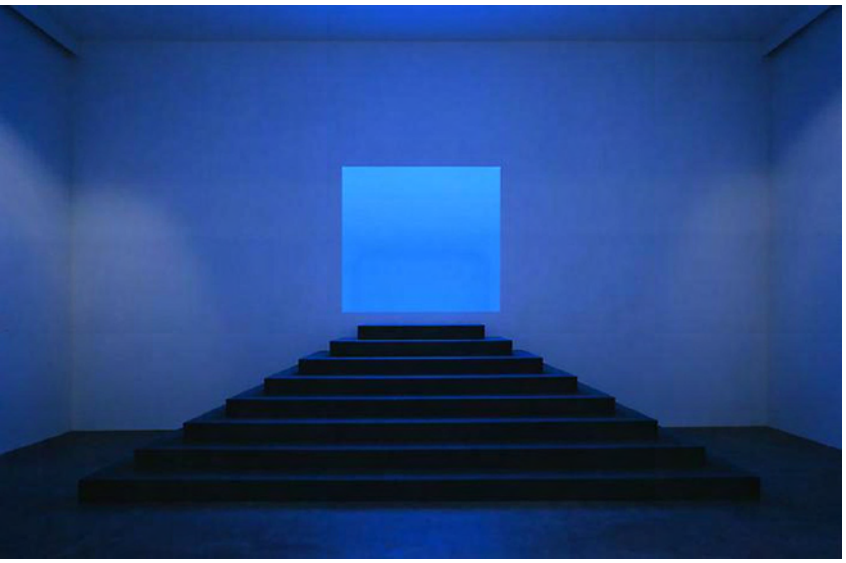
Se la pittura è morta, come dissero in molti, James Turell potrebbe aver cantato al suo funerale usando l'immateriale come mezzo creativo. Una immersione nel puro colore e nel piano pittorico è quello che propone la Gagosian Gallery a Londra

James Turrell, "Roden Crater (blue sky)", 2010. Carbon Print, Arches brand, type Platine paper, 100% cotton, 640gm/m2 30 x 40 inches unframed (76.2 x 101.6 cm); 35 1/2 x 44 3/6 x 2 3/8 inches framed (90.2 x 112.3 x 6 cm) Ed. of 30. Courtesy Gagosian Gallery,Londra.

*Nella pagina seguente dall'alto: James Turrell, "Sustaining Light", 2007 Wood. Computerized neon setting, glass piece Aperture: 62 1/4 x 46 1/2 inches (158.1 x 118.1 cm). *Seen here: 8 stages of Sustaining Light. Courtesy* Gagosian Gallery,Londra.

James Turrell, "Dhatu", 2010. Mixed media Dimensions variable. Courtesy Gagosian Gallery,Londra.

James Turrell, "Bindu Shards", 2010. Mixed media 165 11/16 x 257 1/8 x 239 inches (421 x 653 x 607 cm). Courtesy Gagosian Gallery,Londra.



dimostrano i visitatori del Whiteney[5] . Il coinvolgimento che Turrell ci chiede è totale, mentale e psichico, è la ricostruzione, come in un poema di Edgar Allan Poe, del sogno nel sogno, dell'illusione del vivere: "Is all that we see or seem / But a dream within a dream?"[6]. Opere come *Afrum-Proto* (1966) o la serie *Shallow Space Constroctions*, che adoperano proiezioni di luce in relazione all'architettura, cambiano la percezione dandoci una nuova coscienza della visione. Non saremo più certi di ciò che ci circonda, ma è proprio questa incertezza che ci permette di vedere i dettagli ignorati da tempo: le ombre e i riflessi diventano protagonisti; l'inosservato finalmente comincia ad esistere.

Il cielo è un ingrediente essenziale sia per molte delle creazioni di Turrell, che per la sua stessa vita. Fu la passione per il volo che portarono l'artista a cercare un nuovo studio all'aria aperta spingendolo al maestoso progetto di *Roden Crater* in Arizona iniziato negli anni '70 e ancora in corso. Come un gigantesco *Stonehenge* moderno questo cratere vuole essere un osservatorio ad occhio nudo. Questo progetto epico è ora presente in mostra alla Gagosian con otto stampe al carbone.

Cielo, colore, luce e ricerca di nuove esperienze visive: è la morte della pittura o la sua rinascita?

[1] Guinness, S. (2005:124) James Turrell, in Yuji Akimoto(ed.) (2005) *Chichu Art Museum : Tadao Ando builds for Walter De Maria*, James Turrell*, and Claude Monet*, Ostfildern : Hatje Cantz.

[2] Adcock, C. (1990) *James Turrell, the Art of light and space*, University of California Press: Berkley, LA and Oxford

[3] Idem n.1

[4] Crimp, D.(2002:167) cited in Colpitt, F. (ed.) (2002) *Abstract Art* in the *Late Twentieth Century*, Cambrige University Press: Cambrige.

[5] Idem n.1. Si tratta di una serie di stanze con differenti colori intensi proposta al Whiteney Museum di New York nel 1980. Turrell è anche stato querelato dopo che una visitatrice si è fratturata il polso, accusando l'artista di non aver disegnato correttamente lo spazio. Da quel momento Turrell non ha più prodotto opere che implicavano la deambulazione del visitatore.

[6] Poe, E. A. (1827) *Tamerlane and other Poems* cited in n1.

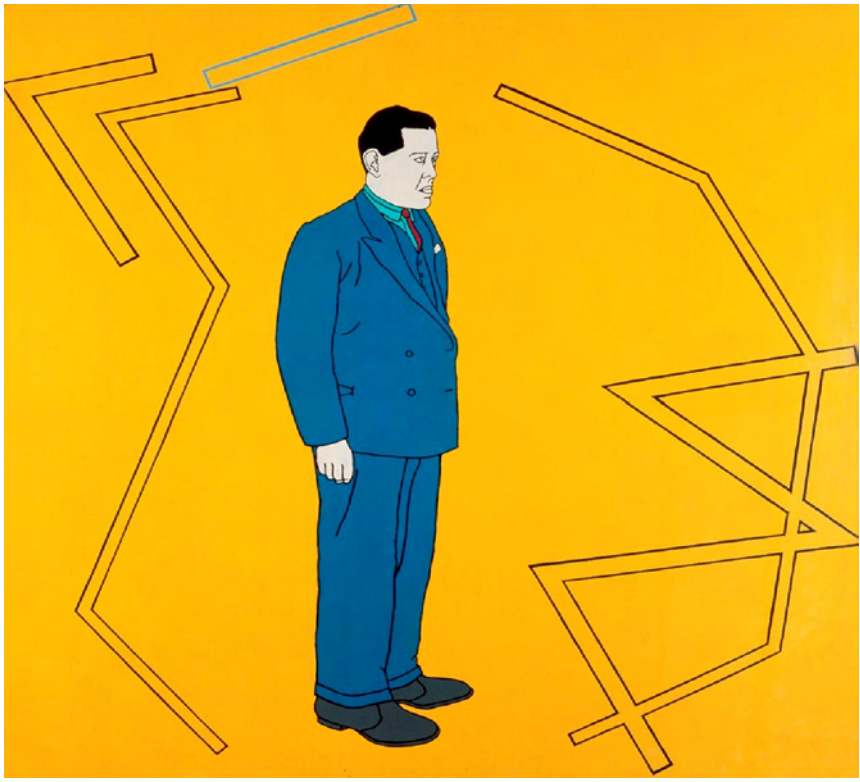
Let Us Face the Future. Arte britannica 1945 - 1968

27.12.2010 / 20.2.2011 :: Fundación Miró, Barcellona

Eleonora Scherini

Alla Fondazione Mirò la storia si fa elemento di continuità tra diverse generazioni di artisti, dal dopoguerra alla Pop Art.
La produzione artistica si può sempre intendere come barometro del clima sociale e culturale del momento storico in cui si genera, l'opera d'arte porta in sè una qualità, implicita e necessaria, che è la capacità di farsi strumento atto a captare i cambiamenti e le convulsioni prodotti dalla dinamica sociale, riflettendola in un registro costituito per immagini.
In questa direzione si muove la Fondazione Mirò di Barcellona che, in un progetto comune con il British Council, istituzione da sempre interessata a promuovere l'arte britannica, propone un'esposizione che vuole essere la storia illustrata delle emozioni di quegli artisti che si sono fatti testimoni della realtà britannica, compresa tra gli anni del dopoguerra e la prima decade degli anni sessanta.
Attraverso più di ottanta opere provenienti da collezioni pubbliche e private, tra le quali l'Arts Council, la Tate e la Pallant Gallery di Chichester, Andrew Dempsey e Richard Riley, che hanno curato la mostra, ci fanno conoscere lo stato d'animo di un paese che, impaziente di lasciarsi alle spalle le ristrettezze economiche, i campi di concentramento e la costante minaccia della bomba atomica, sperimenterà una nuova fede nel futuro e l'entusiasmo per il cambiamento.
Indicativa è la scelta del titolo dell'esposizione: *Let Us Face the Future*, che è lo slogan con cui il partito laburista determinò la sconfitta di Winston Churcill nella campagna elettorale del 1945, anno in cui inizia a prendere forma il *welfare state* sotto il governo di Clement Attlee, che metterà in pratica una serie di misure tese a garantire il benessere socio-economico.
L'esposizione si apre indagando il sentimento di smarrimento e angoscia di fronte all'assurdità del conflitto bellico, di cui sono pregne le opere di artisti come Henry Moore, Barbara Hepworth, Francis Bacon e Lucian Freud.
La reazione degli artisti del dopoguerra passa anche attraverso un rinnovamento dei generi tradizionali, il paesaggio e la figura umana si caricano ora di nuovi significati e di una luce livida, come quella delle scene urbane di Leon Kossoff e Frank Auerbach, di una Londra dai connotati irreversibilmente cambiati dalle bombe e dagli edifici di nuova costruzione.
Ma la vita continua e anche la società dimostra una volontà di ricostruzione che, cavalcando l'onda di ottimismo nella prospettiva di un futuro migliore, contagia la scena artistica con nuovi miti e nuove consuetudini.
Un'inedita libertà formale lascia spazio alla creatività di artisti come Eduardo Paolozzi, sempre più interessato alla cultura popolare o Niegel Henderson, che guarda con partecipazione ai nuovi mezzi di espressione. La televisione e la pubblicità incominciano a influenzare un'arte che non si prende più sul serio.
Si fa strada una nuova sensibilità artistica ricettiva alle esperienze vibranti degli anni sessanta, quando il Pop si converte in stile nella tendenza a riprodurre la vita moderna in una forma moderna, attitudine espressa appieno da David Hockney e Howard Hodking che danno vita a dimensioni private dai colori da poster.
Sono gli anni di un'arte leggera come la plastica utilizzata da Phillip King e William Tucker, a volte seriale come i materiali industriali usati da Anthony Caro.
Let Us Face the Future è un'esposizione marcatamente storiografica ma anche un bel racconto sull'ispirazione, una dimostrazione di come la vita emotiva si nutra e si rigeneri nelle circostanze del vissuto.

Sono gli anni di un'arte leggera come la plastica utilizzata da Phillip King e William Tucker, a volte seriale come i materiali industriali usati da Anthony Caro



Patrick Caulfield, "Portrait of Juan Gris", 1963. Smalto su conglomerato, 117 x 119 cm, Pallant House Gallery.

Vintage collection. Nicole Tran Ba Vang

26.11.2010 / 5.2.2011 :: Galleria Emmeotto, Roma

Chiara Cartuccia

La galleria Emmeotto di Roma mette in mostra il viaggio tra i meandri della bellezza dell'artista franco-vietnamita Nicole Tra Ba Vang, allestendo la prima mostra personale antologica realizzata in Italia da quest'autrice.

Parte dalle pagine delle riviste patinate la ricerca estetica della Tran Ba Vang.

Manipolando e deformando le forme del bello contemporaneo l'artista mette in gioco il rapporto arte-società del consumo, e l'eterna lotta tra la bellezza intangibile della realizzazione artistica e la bellezza transitoria della moda e dei modi dell'oggi.

La manipolazione dell'immagine effimera dell'oggettivamente bello, così come la società contemporanea lo concepisce, è realizzata, in una prima fase, usando i mezzi propri della pittura.

Nei lavori della serie intitolata *Icône* l'artista aggredisce, con il pennello in pugno, la pagina del giornale di moda, la strappa e la deforma col suo tocco pastoso ma preciso, trascinandola nell'universo dell'arte malgrado la sua volontà.

Ad essere ritratte in questi primi lavori sono le icone del cinema e della moda, attrici e modelle famose la cui bellezza è diretta espressione dei gusti estetici della società contemporanea.

Alterando una fotografia di Kate Moss con la pittura la Tran Ba Vang compie uno spostamento semantico: letteralmente ruba qualcosa da un contesto astratto e ideologico come quello della moda, per portarlo nel mondo differente, anche se non meno ideale, dell'arte. Entrambi questi universi hanno come referente ultimo la realtà, ma si muovono accanto ad essa senza mai toccarla realmente, ed è questo che l'artista vuole sottolineare.

Quella bellezza pura, espressa dalla stampa di moda ha la pretesa d'essere specchio della verità, o almeno della verità nella sua forma più corretta e accettabile, ma le foto su carta patinata non sono più concrete e tangibili di un tratto di colore puro steso su una pagina.

La moda esprime la paura del non identico di una società che, nel rappresentare se stessa, vuole escludere ogni tipo d'imperfezione, ignorando l'evidenza della propria eterogeneità, e compito dell'arte è svelare quest'inganno.

Durante gli ultimi anni '90 l'artista accelera il passo, in direzione di un certo tipo di surrealismo che trova nelle nuove tecniche digitali lo strumento più adatto al soggetto rappresentato.

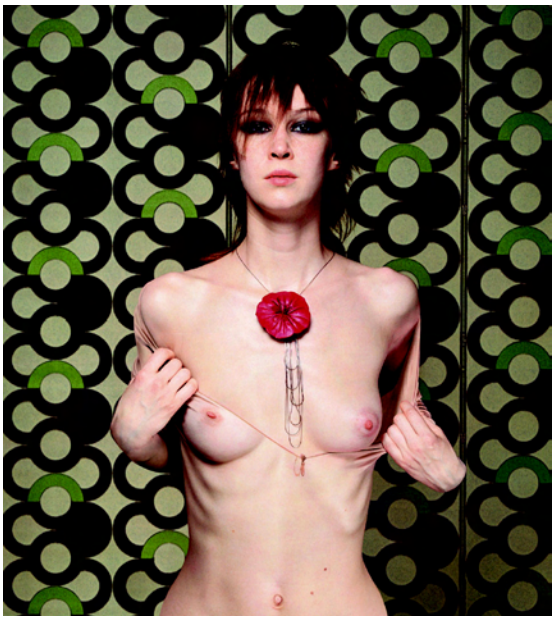
Nel 2000 Nicole Tran Ba Vang comincia a lavorare con la fotografia digitale, sicuramente più adatta ad essere manipolata anche in modo estremo.

Gli albori di questa seconda fase della sua produzione sono rappresentati in questa esposizione da alcuni lavori tratti dal ciclo *Collection Printemps/Eté 2001*, che evocano nuovamente, a partire dal titolo, il mondo della moda.

Usando i nuovi strumenti tecnici che ha a disposizione la Tran Ba Vang esplora il corpo di una modella, trattando la pelle stessa come fosse un vestito.

L'epidermide si squarcia, rivelandosi una sovrapposizione al corpo stesso, e lasciando intendere che non ci sia possibilità di distinguere il reale dalla finzione, l'apparenza di superficie dalla sostanza.

L'epidermide si squarcia, rivelandosi una sovrapposizione al corpo stesso, e lasciando intendere che non ci sia possibilità di distinguere il reale dalla finzione, l'apparenza di superficie dalla sostanza.



Nicole Tran Ba Vang, "Collection Printemps/Eté 2001, Sans titre" 07, 2001. Photographie couleur, 120 x 108 cm. Courtesy Galleria Emmeotto, Roma.

Dall'alto: Nicole Tran Ba Vang, "Collection Automne/Hiver 2003/04", Noémie, 2003. Photographie couleur, 120 x 120 cm. Courtesy Galleria Emmeotto, Roma.

Nicole Tran Ba Vang, "Yana", 2003. Serie "Collection Automne/Hiver 2003/04". Photographie couleur, 120 x 120 cm. Courtesy Galleria Emmeotto, Roma.

L'artista si fa stilista, crea una propria collezione di abiti: davanti alla consapevolezza dell'impossibilità di eludere i meccanismi della società dell'immagine decide di percorrere la strada dell'ironia.

Se nelle sue *Icône* la Tran Ba Vang svelava la verità coprendo con la pittura le icone di una bellezza menzognera, qui arriva alle estreme conseguenze dichiarando l'incapacità dell'arte d'arrivare alla *nuda veritas*, se si ha a che fare con una "nudità (irrimediabilmente) vestita" [1].

Con la serie *Brodery* l'artista passa, infine, dall'analisi dell'epidermide-vestito a quella della pelle decorata, completata e resa significante da un intervento esterno.

Le opere comprese in *Collection Automne/Hiver 2003/04*, che chiudono l'esposizione romana, ci presentano corpi percorsi da fitti ricami, donne intente a decorare la propria pelle con ago e fili di lana.

Queste fotografie affermano l'impossibilità del corpo nudo d'essere portatore di senso autonomamente, e la necessità di ricorrere a un artificio per conferirgliene uno.

Tuttavia, i disegni che percorrono queste forme rimangono puramente decorativi, più simili a temi di una tappezzeria che a tatuaggi, e questo dettaglio riporta alla mente la questione fondamentale di tutta l'attività della Tran Ba Vang: il senso della bellezza come apparenza accettata nel sistema sociale in cui viviamo.

I corpi delle donne ritratte in questi lavori finiscono per confondersi con gli ambienti in cui abitano; avendo conquistato le fattezze del contesto risultano accettabili, omologati, estetizzati, gradevoli alla vista e quindi belli, proprio perché totalmente aproblematici. Ma il problema sta proprio qui, nel fatto che l'occhio tenda a perdersi, rilassato, nei colori e non percepisca immediatamente con quale violenza quest'armonia stia divorando l'identità delle persone ritratte.

Con il suo lavoro Nicole Tran Ba Vang coglie il fascino e la pericolosità di una bellezza basata sulla moda, sul fluire dei gusti e dei valori di una società, e svelandone i pericoli invita a considerare un bello diverso, dissestato e irregolare, per questo più vicino alla verità.

[1] Valerio Dehò, *Nicole Tran Ba Vang. La Beauté du diable/ Beauty and devil*, Roma 2010, testo critico della mostra.

Damiàn Ortega. The Independent

15.10.2010 / 16.1.2011 :: Barbican Artgallery, Londra

Livia Dubon Bohlig

L'effimero dei quotidiani prende forma tridimensionale: irriverente, umoristico, Damiàn Ortega, al Barbican Center, re-interpreta 30 giorni di carta (dal 29 agosto al 27 Settembre 2010), trasformando giorno dopo giorno pagine di cronaca, grafici e pubblicità in sculture e installazioni.

La mostra, il cui titolo è una dichiarazione d'indipendenza di pensiero, vede l'ex-vignettista satirico messicano tornare dopo quasi 20 anni a cimentarsi di nuovo con i giornali: egli decostruisce e indaga il contenuto, il *design* e la funzione dei quotidiani intraprendendo così, non solo una critica degli eventi, ma anche degli stessi mezzi d'informazione.

La riflessione e comprensione della realtà di Ortega, formatosi sotto Gabriel Orozco, passa attraveso un'analisi fisica e viscerale. Egli infatti letteralmente apre, espande ed esplode gli oggetti come dimostra la sua opera più acclamata *Cosmic Thing* (2002). Le componenti degli oggetti diventano particelle, atomi erranti nello spazio spogliati di ogni abbellimento pubblicitario. La decostruzione è una metamorfosi che rivela un nuovo lato degli oggetti, crea un nuovo contesto e una nuova realtà, destabilizzando convenzioni e idee prestabilite. Nel visitatore nasce una nuova conoscenza e, a mio avviso, anche una nuova coscienza.

Il giornale con la sua struttura fisica strettamente codificata, come 'espansione' del mondo, è un oggetto che allo stesso tempo analizza ed è da analizzare. Per l'artista messicano, il quotidiano è esso stesso una scultura. Tutto diventa concetto, metalinguaggio e oggetto di riflessione.

In una delle prime opere in mostra, *Immigrant Song* (30 Agosto 2010), un grafico illustrante il numero di clandestini presenti negli Stati Uniti si trasforma in un muro a zig-zag di due metri per sette. E' un richiamo al contestato muro che separa gli Stati Uniti dal Messico: uno dei tanti muri che separando fisicamente due popoli nega il diritto della ricerca della felicità.

Qui Damiàn Ortega, come l'artista germanica-venezuelana Gego, gioca con i concetti di tridimensione e bidimensione, portando al limite la contrapposizione tra realtà e rappresentazione, tra disegno e oggetto. Si apre così una nuova porta sul mondo della creazione dove gli elementi grafici, come la linea, raggiungono una indipendenza assoluta regalando una infinita libertà alle associazioni mentali.

Nell'opera *Architecture without architects* (5 Settembre), sempre alla Curve Gallery, non solo ribadisce il labile confine tra immaginazione e realtà, ma eleva anche il vuoto a elemento costitutivo, echeggiando così Helio Oiticica del movimento neo-concretista brasiliano. Riprendendo una foto illustrante una casa parzialmente crollata a seguito del terremoto neozelandese, Ortega costruisce una assonometria tridimensionale. Tre piani di una abitazione completi di mobili e finestre, ma mancanti dell'essenziale: le pareti. Così gli oggetti isolati e sospesi nel vuoto ci rammentano silenziosamente della mancanza di alloggi popolari, delle catastrofi ambientali e delle anonime vicende umane che sono a questi problemi collegati.

E il fragile equilibrio tra uomo e natura ricompare ancora con le opere *Ulysses Way* (31 Agosto), *British Petrol: Dirty Martini* (4 Settembre), *Greed or Graft* (29 Agosto).

Così le storie di molti si tramutano nelle penne dei giornalisti in bytes, parole, concetti; Damiàn le riporta nel mondo fisico come sculture tridimensionali e poi ancora ritornano a essere creature bidimensionali: consumismo, problemi sociali, solitudini di popoli diventano una riflessione metalinguistica e opere d'arte. Nel mondo della banalizzazione e dell'*infotainment* questo è un alto atto di forza, una protesta lucida e ingegnosa.

L'effimero dei quotidiani prende forma tridimensionale: irriverente, umoristico, Damiàn Ortega, re-interpreta 30 giorni di carta

Damiàn Ortega, "Waves IN (20 September)", 2010. Installazione site specific. Courtesy Barbican Art Gallery; © Photo: Eliot Wyman

20 años - 20 imágenes

18.1.2011 / 20.2.2011 :: Institut Valencia d'Art Modern (IVAM), Valencia

Eleonora Scherini

La rivista *Paesajes desde el tren* celebra il suo ventesimo anniversario con un'esposizione fotografica sul mito del treno, macchina dei sogni dai tempi delle magie al vapore fino ai giochi di prestigio della lievitazione magnetica.
Bárbara Mur Borrás, la curatrice della mostra, mette insieme le fotografie di sedici artisti per ricreare la suggestione del viaggio in treno, con i suoi rituali e le sue peculiarità.
L'argomento ci accompagna - felice compito quello di rivisitare la mitologia ferroviaria, dove il viaggio è ancora a misura d'uomo, o meglio a velocità d'uomo - ed è un viaggio che si assapora lentamente, in cui si sa sempre dove si è e in cui guardando fuori dal finestrino si sa da che città si sta passando.
Durante il viaggio si mescolano le aspettative e l'eccitazione di chi va alla scoperta, percorrendo un tragitto per la prima volta, con la monotonia e la noia del viaggiatore abituale, che vive diviso tra due città, che legge per ingannare quel lasso di tempo già tante volte trascorso o che, forse, dorme anziché guardare fuori dal finestrino.
Pendolari, innamorati a distanza, figlioli prodighi, turisti e avventurieri diventano tutti uguali, accomunati per il momento dall'essere solo passeggeri di un treno, scatola atemporale, che li mantiene in sospeso per la durata del tragitto che li separa dalla loro meta.
Attraverso venti fotografie, gli artisti ci mostrano l'essenza del treno in quella pluralità di sguardi ed esperienze che si incontrano durante il viaggio.
Nel percorso espositivo ci accompagnano stazioni ferroviarie che sembrano dipinte, dove si consumano lunghe attese e lunghi addii, o modeste installazioni dove sembra che nessuno sia pronto a prendere il convoglio di passaggio; paesaggi, immortalati dall'interno di un vagone, che riflettono anche lo stato d'animo del viaggiatore-osservatore, personali campi assolati e notturni desolanti.
O la vista di una città, tanto dettagliata quanto l'occhio del passeggero ansioso di arrivare riesce a percepirla, impegnato nel tentativo di individuare la sua casa nella massa urbana, o chissà, nel fissare rapidamente un itinerario turistico.
E poi i segni di un viaggio tutto spagnolo, dove il *torito de Osborne* e i caratteristici mulini a vento diventano *souvenires* fotografici rubati durante il cammino.
Ed ecco arrivata la fine del viaggio, "scendano i signori passeggeri!", il treno procede fino al termine dei binari, dove restano solo gli addetti ai lavori, tra i cumuli di alabastro e i fili di una misteriosa tecnologia.

Stazioni ferroviarie che sembrano dipinte, dove si consumano lunghe attese e lunghi addii, o modeste installazioni dove sembra che nessuno sia pronto a prendere il convoglio di passaggio.

Isabel Tallos, "Transito". C-print.

Netmage 11 / International Live Media Festival

20.1.2011 / 22.1.2011 :: Palazzo Re Enzo, Bologna

Chiara Cartuccia

Tra il 20 e il 22 gennaio le stanze del Palazzo Re Enzo di Bologna sono state prese d'assedio dai suoni, i rumori, la musica e le luci di *Netmage 11*. Un caos ordinato di architetture sonore, immagini in movimento, *performance* e 'cinema espanso' ha proiettato l'Emilia nel cuore dell'avanguardia artistico-mediale, almeno per tre, fredde, serate.

Netmage, *International Live Media Festival*, giunto alla sua undicesima edizione, si conferma appuntamento fisso di grande richiamo, che apre il periodo delle manifestazioni legate al contemporaneo dell'inverno bolognese.

Durante le giornate festivaliere la città delle torri si trasforma, diventando spazio prediletto in cui discutere circa l'evoluzione delle arti nell'epoca post-rivoluzione digitale: si mettono alla prova le realizzazioni più originali, si confrontando idee e strumenti, tenendo sempre ben chiaro in mente che nulla di quanto viene esposto, suonato, proiettato, messo in scena e condiviso col pubblico può ritenersi un lavoro concluso e in sé definito.

Quello che i due curatori, Daniele Gasparinetti e Andrea Lissoni, ci propongono è, piuttosto, un fluire continuo d'intuizioni, invenzioni e accorgimenti tecnici, disposti negli ambienti senza soluzione di continuità, come semi gettati al vento nella speranza di poter intravedere presto i primi germogli.

Nell'edizione di quest'anno abbiamo potuto assistere alla presentazione di lavori di veri pionieri del cinema sperimentale, come il duo tedesco Thomas Köner/Jürgen Reble, che ha proposto la live-media performance *Camera Obscura*, un lavoro particolarissimo, basato sull'interazione tra immagini e musica elettronica, il cui montaggio finale viene eseguito dal vivo dai due autori, coinvolti in qualcosa di simile a una *jam session* multimediale.

Un'altra autorità del 'cinema espanso', Bruce McClure, si è presentato con una rielaborazione del lavoro *Se volessi fare un fuoco che seza dano infuocherebbe una sala, farai così*, *performance* di live-cinema già eseguita in Italia nel 1999, e rimessa a nuovo appositamente per *Netmage 11*; mentre nel progetto *The Room*, fondato sulla fusione di cinema e lavoro sonoro, appare il nome di Luke Fowler, giovane artista la cui consacrazione è stata definitivamente sancita dalla personale del 2009 alla Serpentine Gallery di Londra.

Accanto alle realizzazioni dei grandi nomi internazionali gli organizzatori hanno posto quelle di artisti ancora emergenti, ma non meno interessanti. Si veda la *performance* audio-visiva *Russian Mountains*, nata dalla collaborazione tra il duo italiano Barokthegreat e il musicista olandese Michiel Klein, o il lavoro *Life kills* dell'italiano Massimiliano Nazzi, installazione in cui degli aspirapolvere, degli asciugacapelli e altri 'macchinari

Netmage 11: un caos ordinato di architetture sonore immagini in movimento, performance e 'cinema espanso' ha proiettato l'Emilia nel cuore dell'avanguardia artistico-mediale, almeno per tre, fredde, serate

Foto di Silvia Boschiero. Courtesy Netmage 11.

sonori' appositamente assemblati dall'artista si compongono a creare un disordine unitario, che conquista lo spazio con la sua presenza tanto fisica quanto acustica. Dall'*object trouvé* di memoria dadaista all'ambiente Fluxus; d'ispirazione Fluxus è anche il lavoro dei francesi Gaëtan Bulourde e Olivier Toulemonde, che nella loro rumorosa *performance Not every object used to nail is a hammer* fanno proprio il motto di Robert Fillou, secondo cui un artista "deve essere buono a nulla per essere bravo in tutto".

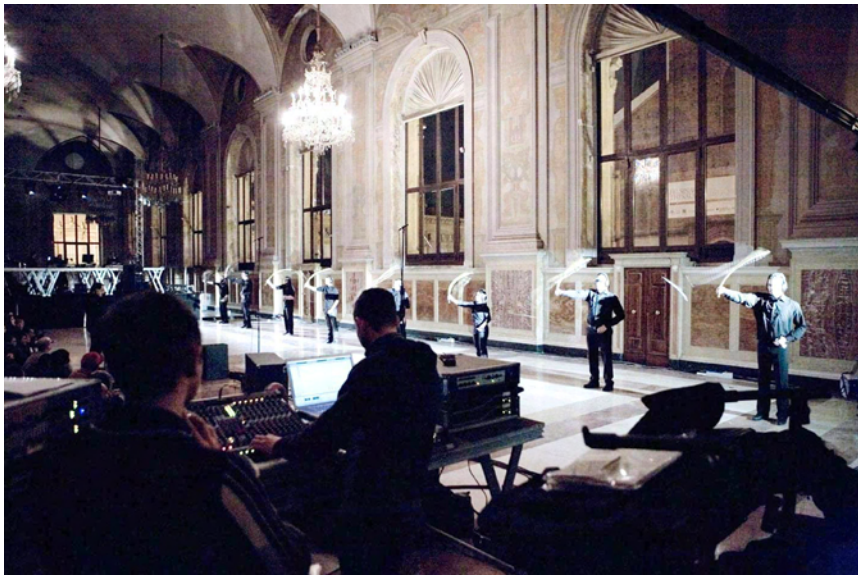
Per quanto riguarda il versante più prettamente musicale di *Netmage* (anche se la divisione visivo/sonoro è qui sempre molto labile) bisogna segnalare *Criptofonia*, un concerto per farfisa, fruste e microfoni remotati, eseguito durante la serata d'apertura della rassegna dal gruppo italiano ZAPRUDERfilmmakergroup, e *Quadrologia Pentacònica*, *performance* audiovisiva in cui immagini e video si succedono senza incontrarsi, opera del gruppo Portoghese Calhau!, che ama combinare fado, musica elettronica e psichedelia.

Inoltre *Netmage 11* ha proposto due lavori inediti degli artisti statunitensi James Ferraro e Prince Rama, il primo con *Toilet toad T.V overdrive* presenta al pubblico italiano il suo pop ipnagogico, mentre i secondi con *I want My life back*, lavoro live-media pensato appositamente per il festival bolognese, costruiscono il loro personale universo post-hippie, componendo un *collage* di mantra d'ispirazione Krishna, colonne sonore horror, rap, musica elettronica, voci e percussioni.

Tirando le somme *Netmage* somiglia a un baule pieno di possibilità e spunti per l'arte del domani: è un evento che nel mettere alla prova il presente riconsidera il passato, e guarda al futuro.

Usando le parole degli organizzatori: "Netmage 11 continua a chiedersi quale sia lo stato dell'immagine nell'epoca di una cultura - come quella della rete - che nel 2000 potevamo solo sospettare quanto avrebbe cambiato il mondo. Questa del 2011 è un'edizione in cui si combinano sottoboschi fungosi con silenzi glaciali, affastellamenti tumultuosi con schiocchi di frusta… tocchi, colpi e battiti divertiti, *performance* audiovisive balzane e sequenze di puro luce/suono, poltiglie post-televisive devastate e sfuriate sinestetiche suprematiste, escursioni nella tradizione vernacolare carnevalesca, ed incursioni nell'architettura mai esausta d'interni d'albergo, ma anche video e pellicola, analogico e digitale, folclore e religione, festa e rigore."[1].

A Bologna abbiamo assistito a un libero confronto tra immaginari artistici di autori, organizzatori e fruitori finali, e se è vero che la civiltà della rete vive la comunicazione come un bisogno primario è corretto affermare che quest'evento rispecchia con precisione le dinamiche dei nostri tempi.



Dall'alto: Foto di Luca Ghedini, Silvia Boschiero, Silvia Boschiero. Courtesy Netmage 11.

[1] Daniele Gasparinetti, Andrea Lissoni, *Netmage 11*. Catalogo della mostra, Bologna 2011.

Synchronistic Moments. Jerry Uelsmann

26.3.2011/ 24.5.2011 :: PaciArte, Brescia

Milena Cordioli

Primavera di respiro internazionale a Brescia: il 26 marzo, alla Galleria PaciArte, inaugura la sua mostra personale Jerry Uelsmann, il gigante della fotografia surrealista americana, accompagnato dalla moglie, l'artista Maggie Taylor.

Nel titolo scelto per la mostra monografica di Jerry Uelsmann sono sintetizzati il carattere antologico dell'esposizione, la metodologia tecnica dell'artista, l'impatto emotivo delle sue fotografie.

Momenti sincronistici, questa la traduzione letterale del titolo, che in italiano perde, tuttavia, quell'aura magica che lo avvolge nella versione originale in lingua inglese, in cui il sincronismo precede i momenti, diventandone il motore guida, verso un tempo che non scorre più in alcuna direzione. Rimane sospeso, le immagini si cristallizzano nella coesistenza dei ricordi e nella simultaneità della visione trasognata.

Tornando al primo aspetto che il titolo rende evidente, ossia la struttura della mostra stessa, il sincronismo prevede un'esposizione scelta di fotografie che vanno dai *vintage* degli anni Sessanta e Settanta sino alle ultime realizzazioni: singoli momenti di un unico, coerente percorso, chiamati a rispondere del tempo di una ricerca lunga una vita.

Per la metodologia invece, è lo stesso Uelsmann a spiegare come le sue ardite convivenze di immagini distanti, se non addirittura opposte, provengano da una sorta di spontanea emersione di significato, che si presenta allo sguardo del fotografo, mentre osserva con rinnovato stupore le scene da lui stesso catturate, durante i suoi viaggi o le quotidiane uscite in compagnia dell'obiettivo; ora sospese in un attimo che si fa rivelatore.

La terra diventa un cielo di soffici nuvole inconsistenti, le fondamenta di una casa si trasformano nelle radici di un albero secolare che minacciano le viscere della terra: su questi meravigliosi ossimori Uelsmann costruisce le sue immagini surreali.

L'uso esclusivo del bianco e nero è il segno del suo inconfondibile stile e un richiamo implicito alla tecnica analogica, l'unica utilizzata per la realizzazione dei suoi fotomontaggi, poiché, come egli stesso dichiara, rimane ancorato alla meravigliosa «alchimia della camera oscura». Sono rappresentazioni tanto realisticamente improbabili quanto virtualmente possibili e, aggiungerei, verosimili.

La credibilità delle sue immagini ha luogo nell'altissima qualità fotografica che le contraddistingue: sono talmente naturalistiche, così 'vere' che possiamo anche illuderci che una muta bocca femminile compaia d'un tratto sul nostro cammino, per svelarci i misteri che nasconde una semplice strada nel bosco (protagonista incontrastata di un gran numero di favole…), come accade in *Untitled* del 2000, una delle fotografie che saranno esposte a Brescia.

La terra diventa un cielo di soffici nuvole inconsistenti, le fondamenta di una casa si trasformano nelle radici di un albero secolare che minacciano le viscere della terra: su questi meravigliosi ossimori Uelsmann costruisce le sue immagini surreali.

Jerry N. Uelsmann, Untitled, 1982; 27,5 x 35 cm. Courtesy PaciArte, Brescia.

Nelle prime opere i titoli sono più espliciti, talora descrittivi, per esempio in *Apocalipse II* del 1967, anch'essa esposta per l'occasione: un gruppetto di figure, che sembra in attesa di uno spettacolo pirotecnico, osserva imperturbato un enorme albero totemico che emerge dalle acque di un placido mare; una sorta di mostro del comune immaginario, un ragno gigante, un fungo di energia che si dirama nel nero profondo della notte (un'esplosione atomica … l'Apocalisse che ha preso forma del nostro tempo). L'albero, sin dall'inizio, è un protagonista delle sue immagini (trionfa nelle opere degli anni Novanta), egli lo riveste di una forte carica simbolica, un essere magico a metà strada fra la natura e l'uomo, che spesso, infatti, ha valenze antropomorfe o dialoga serratamente con oggetti e spazi umanizzati.
Ad un certo punto non sente più il bisogno di dire, i titoli non scompaiono del tutto ma a partire dagli anni Ottanta le sue immagini sono prevalentemente degli *Untitled*, poi nelle opere recenti essi ritornano, in forma più allusiva, per accrescere il valore simbolico dell'immagine.
Nelle fotografie di Uelsmann si percepisce una magia che affiora lenta alla superficie del mondo, le sue immagini non nascono da costruzioni mentali o visioni metafisiche, sono poesie surreali, scritte in versi aperti, che schiudono varchi di senso: lo spettatore è libero di riempirli con le sue parole e le sue emozioni. La mostra è quindi un viaggio nel tempo 'non-tempo' dei *Synchronistic Moments*, un percorso che conduce dalle immagini consuete di tutto ciò che una macchina fotografica può arrestare, rubandolo al perpetuo flusso vitale del mondo, sino al misterioso e muto dialogo di tutte le cose che esistono.

Per una visione generale ed esaustiva del percorso creativo di Jerry Uelsmann e per il reperimento di testi e fonti rimando al suo sito ufficiale: http://www.uelsmann.net/

Dall'alto: Jerry N. Uelsmann, "Apocalipse II", 1967. Vintage, 27,5 x 35 cm. Courtesy PaciArte, Brescia.

Jerry N. Uelsmann, Untitled, 2000. 40 x 50 cm. Courtesy PaciArte, Brescia.

Matthew Day Jackson. In search of…

27.1.2011/ 1.5.2011 :: MAMbo, Bologna

Chiara Cartuccia

Fino al primo maggio il pubblico italiano potrà esplorare l'universo immaginativo di uno degli artisti di spicco della nuova scena artistica americana, autore capace di coniugare la grande ricchezza di fonti d'ispirazione e spunti tematici con una notevole varietà di materiali e tecniche creative.

Il MAMbo di Bologna è il primo museo in Europa a mettere in mostra il lavoro dell'artista statunitense Matthew Day Jackson, allestendo un'esposizione personale antologica, per quest'artista che pensa al suo lavoro come a una ricerca archeologica che parla di futuro.

Day Jackson, californiano trapiantato a New York, è tra i più brillanti esponenti di una generazione d'artisti americani che fa l'avanguardia senza definirsi avanguardista, rifiuta l'ideologia, e risulta quasi completamente impossibile da etichettare.

Le opere che compongono *In search of…* mettono in luce in modo chiaro i punti focali dell'attività artistica di Day Jackson: la passione per la raccolta d'oggetti, intesa come collezionismo di testimonianze dell'esistenza umana su questa terra, la registrazione dello scorrere del tempo, il gusto per la citazione e l'ironia pop.

Le opere che compongono *In search of…* mettono in luce in modo chiaro i punti focali dell'attività artistica di Day Jackson: la passione per la raccolta d'oggetti, intesa come collezionismo di testimonianze dell'esistenza umana su questa terra, la registrazione dello scorrere del tempo, il gusto per la citazione e l'ironia pop.

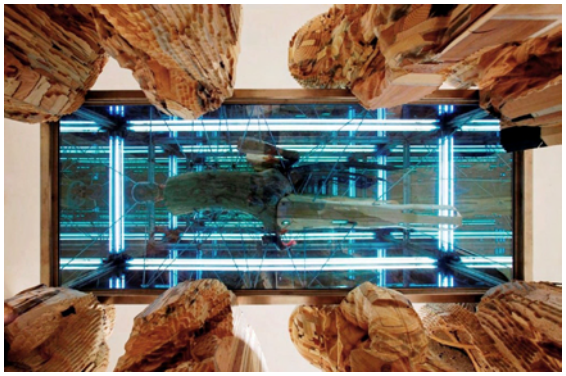
I lavori selezionati, tutti realizzati nel periodo di tempo compreso tra 2006 e 2010, sono stati scelti e adattati in modo tale da accompagnare le architetture del museo bolognese, costruendo un allestimento organico che denuncia la stretta collaborazione di artista e curatore nella progettazione dell'esposizione.

Prima di riempirlo con le sue opere l'artista ridisegna lo spazio dell'ex Forno del Pane tramite la luce, applicando delle pellicole colorate, che coprono l'intero spettro cromatico, ai lucernari della sala.

L'uso che Day Jackson fa del colore non è mai meramente decorativo, nasconde, altresì, un preciso valore semantico: la somma dei colori del prisma è il bianco, simbolo dell'esistenza totale, colta al suo stato puro e incontaminato, mentre il grigio, come unione del bianco col nero, rappresenta l'esperienza umana. La vita è intesa come contaminazione di un equilibrio perfetto.

Il centro della sala è dominato da *Foucault's Pendulum*, suggestiva e ambigua opera che interagisce direttamente con le forme dell'ex edificio industriale, sottolineando la straordinaria altezza del soffitto. Questo pendolo in perpetuo movimento, che scende fino a terra dopo un volo di sedici metri, riproduce un profilo umano di taglio futurista, reso ancor più evocativo dal riflettersi delle luci al neon sulla superficie metallica.

Altro lavoro di sicuro impatto è *Chariot II (I like America and America likes me)*, opera composta dalla carcassa di un'automobile, acciaio, tubi al neon e feltro, alimentata da pannelli solari posti sul tetto



Matthew Day Jackson, "The Tomb",2010. Particolare dell'installazione. Courtesy Matthew Day Jackson e Peter Blum Gallery. Photo: Adam Reich.

dell'edificio, il cui titolo cita una delle più famose performance di Joseph Beuys.
La citazione d'opere di maestri del contemporaneo è comune in Day Jackson, quale risultato di reminiscenze personali, epifanie determinate dall'avvicinarsi di un'opera a qualcosa di già visto e conosciuto. Nel caso di *Chariot II* è semplice capire come l'uso del feltro abbia rievocato la poetica dell'artista tedesco.
Parla di coesistenza tra morte e vita, passato e futuro, *The Tomb*, grande installazione scultorea che trae spunto dalla tomba monumentale di Philippe Pot conservata al Louvre di Parigi. I quattro monaci incappucciati che nell'originale sollevano l'effigie di Pot sono qui sostituiti da grandi astronauti in legno e plastica, realizzati utilizzando il processo CNC (Computer Numerical Control), che sollevano una cassa di vetro e alluminio contenente una struttura scheletrica realizzata basandosi sul corpo dell'artista. Grazie all'utilizzo di uno specchio unidirezionale lo spettatore, osservando l'opera dal basso, può vedere simultaneamente la propria immagine e il contenuto della teca, proiettando così il proprio movimento vitale nell'immobilismo *post mortem*.
Ancora il tema della morte alla base di lavori quali *Me, Dead at 35 e Me*, *Dead at 36*, due foto facenti parte di una raccolta più ampia d'immagini dell'artista ritratto 'da morto' a diverse età.
Il significato concettuale di questa serie è spiegato direttamente dall'autore, in un'intervista col curatore Gianfranco Maraniello: "La serie *Me Dead at…* è una meditazione sulla mia mortalità e sull'idea che, andando avanti, sarò costretto a lasciarmi alle spalle qualcosa di me. La serie proseguirà fino alla mia morte, culminando con una foto Finale del mio cadavere"[1]. In questi lavori Day Jackson raccoglie testimonianze del fluire inarrestabile dell'esistenza umana, in modo analogo a quanto accade in un'opera come *Study Collection VI*, sorta di *Wunderkammer* ridotta a parete, che seleziona e raccoglie gli oggetti più disparati, con lo scopo di testimoniare una vita ormai assente.
Gli oggetti, nella società del consumo, identificano l'essere umano meglio di qualunque altra cosa; questa riflessione anima anche *In search of…*, opera video che dà il titolo alla mostra bolognese.
Il video, diviso in tre parti intervallate da finte pubblicità dell'Audi, s'ispira al *format* di un popolare programma televisivo americano andato in onda tra gli anni '70 e gli anni '80, condotto da Leonard Nimoy, che indagava fenomeni misteriosi e attività paranormali.
La seconda parte del filmato racconta la misteriosa scomparsa dell'artista Matthew Day Jackson, che lascia a testimonianza delle sue ultime giornate solo alcuni oggetti contenuti in un furgone, mentre la terza parte cerca di rivelare l'effettiva esistenza di un'antica civiltà estinta partendo da alcuni manufatti rinvenuti in uno scavo archeologico (alcuni dei quali sono utilizzati per la composizione di *Study Collection VI*).
Per Day Jackson la società contemporanea è capace di definire se stessa solo tramite i prodotti di consumo, e in questo senso la finta pubblicità inserita nel video racchiude il significato più profondo dell'opera, e forse dell'intera mostra: "[…] vediamo il nostro riflesso in ciò che compriamo, che a propria volta diviene espressione di ciò che siamo. È un processo molto intimo. Quella pubblicità esprime perfettamente quest'idea. Usarla come una sorta di trattato all'interno di un'opera d'arte mi pareva interessante ed è quello che sto cercando di esplorare nella mia produzione attuale. È qualcosa che deriva dalla consapevolezza di vivere in un ambiente di specchi che riflettono la mia identità. Io divento loro, nel diventare me stesso"[2].
Tirando le somme le opere di Matthew Day Jackson racchiudono un processo di definizione di sé, degli altri e del contesto, inteso come scenario dell'esistenza, preciso e raffinato, ben innaffiato da quel gusto popolare tipicamente statunitense, e l'antologica del MAMbo rappresenta un ottimo punto di partenza per la promozione della giusta conoscenza, anche nel nostro continente, di un artista d'altissimo livello.

[1] Giancarlo Maraniello, a cura di, *Matthew Day Jackson. Istant book_5*, Bologna 2011.
[2] ibidem.

Matthew Day Jackson, "Study Collection VI", 2010, particolare. Courtesy Matthew Day Jackson e Peter Blum Gallery. Photo: Adam Reich.

Matisse. La seduzione di Michelangelo

11.2.2011/ 12.6.2011 :: Museo di Santa Giulia, Brescia

Francesa Serana

«Io intendo scultura quella che si fa per forza di levare». La forma è insita nella materia, compito dell'artista è quello di scoprila, attraverso un processo non ad aggiungere ma bensì a levare. Matisse e Michelangelo all'unisono.

Indubbiamente, per essere stato dichiarato un grande evento con velleità da grandi numeri di incassi, il taglio della mostra è originale e riesce a coniugare le esigenze da richiamo del cartellone con una volontà di approfondimento scientifico tipica delle piccole mostre curate da studiosi con finalità di ricerca. La mostra di Brescia è questo, un mix che può soddisfare un'eterogeneità di pubblico, così come può scontentare sia il neofita curioso alla ricerca di grandi quadri quanto il conoscitore esperto alla ricerca di un approfondimento critico.

Il taglio della mostra è originale e riesce a coniugare le esigenze da richiamo del cartellone con una volontà di approfondimento scientifico tipica delle piccole mostre curate da studiosi con finalità di ricerca.

La mostra è mirata, sceglie di esporre esclusivamente l'attività dell'artista francese confrontabile con le sculture michelangiolesche e forse per questo ha un limite, non dando un quadro completo dell'opera matissiana ma mostrando una porzione molto ridotta del suo lavoro; da questo insieme restano escluse una serie di tele che lo spettatore potrebbe aspettarsi d'incontrare. Risulterà difficile avere un'idea esaustiva della produzione matissiana tanto quanto del periodo storico, ciò forse per via della mancanza di alcune opere significative che avrebbero permesso di comprendere l'evoluzione artistica del maestro francese pur non sviando il confronto con la classicità michelangiolesca.

L'allestimento della mostra è curato dallo studio TA di Alberto Torsello, architetto capace di esplorare ambiti di intervento nuovi, con interessanti esperienze nel campo degli allestimenti come quello strabiliante della esposizione dedicata agli Inca che si è tenuta nello stesso Museo di Santa Giulia.

Il percorso è dominato da un crescendo di luce. L'ingresso alla mostra avviene quasi al buio, in un corridoio a gomito, l'enfasi luminosa è posta solo sulle opere. Le luci, appositamente progettate, sono in grado di produrre una ambientazione quasi naturale ma di grande teatralità. Proseguendo, il buio delle sale si dirada passando ai toni del grigio per arrivare alla luce e ai colori chiari che accompagnano gli ultimi spazi espositivi, in un percorso quasi catartico, di rivelazione e di chiarezza interiore. Accolgono alcune illustrazioni della rivista francese *Verve*, per la quale Matisse aveva assiduamente lavorato sopratutto nell'ultimo periodo della sua vita.

Breve il confronto con la produzione artistica di Rodin, interprete dei valori michelangioleschi, da cui Matisse trasse ispirazione per la prima opera qui presentata, *Il servo* (1900 – 1903, Musée Matisse di Nizza). Essendo la mostra dedicata al rapporto fra l'artista francese e Michelangelo, ci si sarebbe aspettati una

Henri Matisse, "Interno con schiavo", ca. 1924. Olio su tela, 91,7 x 73,2 cm, Nizza, Musée Matisse, © Succession H. Matisse by SIAE 2010, Photo : François Fernandez.

più ricca documentazione in merito alla figura di Rodin, che fu tanto fondamentale nel mediare tra Matisse e il maestro italiano.
Segue il confronto diretto con Michelangelo, a partire dal calco de *La Notte* della Sagrestia Nuova di San Lorenzo a Firenze (Gipsoteca dell'Istituto statale d'arte di Firenze). Il *Ratto d'Europa* (1929, National Gallery of Australia), una delle poche tele presenti alla mostra, se rivela evidenti spunti recuperati dall'artista toscano, difficilmente potrà essere annoverata fra le opere più significative di Matisse. Ugualmente sembra poco opportuna la presenza di un dipinto inconcluso, il *Grande nudo seduto* (Bronty) del 1909 (New York, The Pierre and Tana Matisse), in cui è visibile il disegno sottostante e le campiture di colore rosso dello sfondo riempiono il quadro solo a metà, mostrando una preparazione che difficilmente si può credere sia intenzionale.
Interessante invece, e forse vera rivelazione della mostra, il libro *Phasifae. Chant de Minos* di Henri de Montherland, illustrato da Matisse e raramente esposto al pubblico. Si tratta di una serie di incisioni su linoleum, una semplice linea bianca su fondo nero, il cui il tratto deciso regna sovrano, rendendo le figure iconiche pur nel movimento forte e potente.
Il tema della danza, tanto caro a Matisse, viene trattato fugacemente con due bozzetti di bronzo di piccole dimensioni e con il bozzetto di preparazione alla decorazione per la fondazione Barnes di Philadelphia (*La danza, armonia blu,* 1930-1931, Musée Matisse, Nizza). L'illustrazione della rivista *Verve* del 1938 avente come oggetto questa stessa tematica, non sembra sufficiente a scandagliare quello che per Matisse non fu solo uno dei tanti motivi trattati, ma fu il grande motivo per eccellenza, quello della danza umana inteso come slancio vitalistico dell'uomo mosso dalla gioia di vivere.
Nel corridoio successivo, la sala 5, tre teste in bronzo della modella Henriette, la modella preferita dall'artista, vengono accostate a incisioni su linoleum di nudi del 1938 e ad un altro dei rari dipinti di questa mostra, *Katia in abito giallo* (1951, The Pierre and Tana Foundation Collection), a cui fa seguito l'altro dipinto *Pianista e giocatori di dama* (1929, National Gallery of Arts, Washington), una delle poche tele dell'artista forse già note al pubblico. Qui il confronto con Michelangelo è reso nella sua evidenza dalla presenza del calco in gesso de *Lo Schiavo morente* (Gipsoteca dell'Istituto d'arte di Firenze) citato nel dipinto, che a sua volta si collega all'Interno con schiavo, la tela del Musée Matisse di Nizza, raffigurante il modello michelangiolesco in gesso che Matisse aveva nel suo atelier. Eccezionalmente per la mostra è stato fatto realizzare il calco dello schiavo di Michelangelo che poi verrà donato al Museo di Nizza.
L'allestimento si rischiara e nella sala 6 prevale l'accostamento tematico di una serie di nudi, in prevalenza disegni di donne distese, intervallati dalla tela della *Donna alla finestra* (1918, Narodni Muzej di Belgrado) e dalla tela delle *Ragazze in giardino* (1919, Musée des Beaux-Arts, Le Chaux de Fonds) dove si evince che il maestro francese ha ripreso nel periodo di Nizza gli studi realizzati una ventina di anni prima ispirati alla Notte di Michelangelo.
La sala 7 sempre più rischiarata, è dedicata al confronto con gli antichi. Lo testimoniano il *Busto in gesso, bouquet di fiori*, un olio del 1919 molto incisivo, che mostra in secondo piano un disegno di chiara impronta michelangiolesca e un busto antico effettivamente posseduto da Matisse esposto qui in originale (Busto antico, copia romana da un originale del IV sec., Musée Matisse di Nizza); entrambe le opere vengono affiancate ad un disegno di una Venere antica di Michelangelo proveniente da casa Buonarroti.
Proseguendo, altri disegni di nudi femminili si alternano a bronzi raramente esposti quali la *Serpentine* (1909, deposito presso il Musée Matisse di Nizza) e il *Grande nudo seduto* (1929, Musée Departemental Matisse, Le Cateau-Cambrésis). Il primo bronzo mostra tutta la sua originalità nella raffigurazione di una donna affusolata e dalle forme fortemente affinate anticipando di molti anni le forme giacomettiane.
Verso la dirittura d'arrivo, la mostra prende slancio. Viene presentata una serie delle odalische che Matisse aveva visto in Marocco nel 1912, con quattro dipinti circondati da numerose litografie.
L'ultimo periodo della produzione matissiana è documentato dalle vivaci *gouaches découpées*. Con esse l'artista risolve alcuni dilemmi che l'avevano ossessionato per tutta la carriera, quali il rapporto fra colore, disegno e scultura per cui dirà: «ritagliare a vivo nel colore mi ricorda lo sbozzare diretto degli scultori». La conseguenza del suo intenso interrogarsi sulla plasticità dei corpi in rapporto con lo sfondo decorativo trova uno sbocco in queste 'tempere ritagliate' che costituiscono il trait d'union fra elemento pittorico e scultoreo. Le *gouaches découpées* non hanno precedenti e nemmeno avranno seguito. Matisse fece colorare dai suoi assistenti dei rotoli di carta e poi con della grandi forbici andò a tagliare le forme che andava a comporre per ore interminabili.
Discende da quest'invenzione il suo libro *Jazz* che realizza nel 1947, raccogliendo pensieri e idee dell'artista stesso sulla vita e sull'arte, oltre a questi insoliti ritagli che conferiscono al colore la massima purezza. A Brescia viene proposto per la prima volta non il libro celeberrimo ma una versione più rara del medesimo, denominata 'album', versione mai mostrata prima in quanto il proprietario temeva che l'esposizione alla luce potesse intaccare la brillantezza del colore.
Ci avviciniamo alla fine del percorso. A settant'anni, Matisse, malato e costretto su una seggiola a rotelle, fa ricoprire le pareti beige del suo laboratorio con delle forme di uccelli ritagliati nella carta bianca, memore del soggiorno tahitiano. E' questa l'origine degli arazzi *Oceania mare* e *Oceania cielo* (1946, Musée Départemental Matisse, Le Cateau Cambrésis), riprodotti nel lino grezzo in trenta esemplari a Parigi. Nel parallelo *Polinesia* (1950-1951), le forme di pesci e rondini, fluttuanti in una danza di coralli, alghe e meduse, danno vita assieme allo sfondo ad una tricromia priva di ombre, nitida e viva tanto quanto lo spazio che Matisse esperì nell'altro emisfero.

Chiude l'esposizione una forte ed incisiva *gouache découpée* realizzata su tela, la bellissima *Venere* (1952, National Gallery of Art, Washington), che documenta ancora una volta il debito di uno dei più grandi artisti del Novecento nei confronti della tradizione e della grande arte classica.
L' estrema stilizzazione delle forme femminili rese con una monocromia blu riporta alle veneri antiche riprodotte da Michelangelo, di cui una è qui esposta (Due studi da una Venere antica, Michelangelo Buonarroti, 1525): il colore solista semplifica e sintetizza la forma che acquista un vigore inaspettato. All'interno di questo confronto fra due titani dell'arte, sembra doveroso concludere riportando la frase del maestro francese. «Credo che la personalità dell'artista si sviluppi nella lotta da condurre contro la personalità altrui. Se la lotta gli è fatale e se soccombe, quello doveva essere il suo destino». Evidentemente quest'ultima ipotesi non si è avverata.
In parallelo alla mostra di Matisse, sempre compresa nel costo del biglietto, è possibile vedere l'esposizione *Ercole il fondatore*, curata da Antonio Giuliano e da Marco Bona Castellotti: una ricostruzione filologica e un'esposizione delle testimonianze archeologiche, scultoree e pittoriche provenienti in prevalenza dai musei locali che avvalorano la leggenda secondo la quale l'antico eroe greco avrebbe fondato la città di Brescia.
Lodevole la scelta di affiancare una mostra di respiro internazionale con uno studio di scrupolosa scientificità condotto nel solco dell'arte e della cultura bresciana.

Dall'alto: Henri Matisse, Studio per "l'albero della vita", (parte di doppia vetrata della cappella di Vence), vetro colorato, trasparente e smerigliato, legato con piombo, 62,3 x 91,5 x 2 cm, 1950, Nizza, Musée Matisse, © Succession H. Matisse by SIAE 2010, Photo : droits réservés.

Henri Matisse, "Il cowboy", tav. 14, Jazz, Paris, Tériade, 1947, tavola a pochoir realizzata con gouache di Linel, 42 x 65 cm,Le Cateau-Cambrésis, Musée départemental Matisse, © Succession H. Matisse by SIAE 2010, Photo Philip Bernard.

Henri Matisse, "Il circo", tav. 2, Jazz, Paris, Tériade, 1947, Tavola a pochoir realizzata con gouache di Linel, 42 x 65 cm, Le Cateau-Cambrésis, Musée départemental Matisse, © Succession H. Matisse by SIAE 2010, Photo Philip Bernard.

Pietro D'Angelo

22.2.2011 / 4.5.2011 :: Ermanno Tedeschi Gallery, Milano

Francesa Serana

Nello spazio milanese della Ermanno Tedeschi Gallery è in atto e si protrarrà fino al 4 maggio la personale dell'artista palermitano Pietro D'Angelo.
L'artista presenta le sue opere scultoree realizzate con una particolare tecnica innovativa, si tratta di soggetti figurativi a dimensioni reali - per lo più bambini - realizzati con le graffette o clips, ovvero quegli oggetti che si trovano abitudinariamente in ogni scrivania e che ognuno di noi usa per agganciare i propri fogli.
Sulla scia di artisti che hanno subìto il fascino dell'*object trouvé*, quali Jan Fabre con le sue sculture composte da gusci di scarabei o Tony Cragg e i suoi dadi da gioco, anche D'Angelo ripropone il concetto di serialità dell'oggetto ma in una maniera del tutto nuova.
La caratteristica che accomuna il lavoro di questi artisti è la moltiplicazione degli oggetti da loro scelti per crearne degli altri del tutto diversi nel significato. D'Angelo preleva dalla quotidianità un oggetto di frequentazione abitudinaria, con il quale instaura un rapporto di familiarità, per porlo poi in un nuovo contesto, quello della comunicazione estetica. L'artista lascia all'oggetto la sua riconoscibilità più immediata, cercando di conservare intatta l'identità con cui esso viene riconosciuto dal senso comune, e crea una nuova forma, un nuovo oggetto prevalentemente a sembianze umane.
La sua ricerca è iniziata utilizzando dei comunissimi bottoni attaccati trasversalmente ad una base di cera che si concretizzavano in una scultura abbastanza riconoscibile.
L'innovazione nell'uso dei materiali si è spinta oltre, fino ad approdare all'uso delle graffette che vediamo qui esposte nella Ermanno Tedeschi Gallery.
D'Angelo ha trovato un oggetto che permette di esprimere, pur nella sua matericità, il senso dell'effimero e dell'evanescente. La costruzione a piccoli moduli permette una rappresentazione che gioca contemporaneamente sulla descrizione e la precarietà della visione, capace di rappresentare la frantumazione di ogni senso unitario delle cose. L'uomo è un cumulo di 'fermagli'.
Nelle graffette l'artista individua un oggetto che ha la proprietà di farsi attraversare dalla luce e di rendere visibile l'invisibile che è parte della realtà.
Negli esseri umani da lui rappresentati e composti da miriadi di graffette, il problema del supporto è stato risolto grazie all'utilizzo di una rete metallica zincata che funge da base d'appoggio e che ha il grande vantaggio di confondersi con l'oggetto senza disturbare la visione della raffigurazione.
«Il vuoto diventa parte dell'opera, la materia è ridotta a linee olografiche che si snodano nello spazio e grazie al loro colore metallico riflettono la luce e si lasciano attraversare nei vuoti», dice l'artista. La scultura tende così a varcare il suo limite dando spazio a giochi ottici ottenuti dall'ambiguità fra visibile e invisibile, tra pieno e vuoto, rendendo questa visione precaria e frantumata e - se vogliamo - molto pirandelliana e attuale.
L'anonimato dei personaggi rende facile una immedesimazione da parte dello spettatore.

La costruzione a piccoli moduli permette una rappresentazione che gioca contemporaneamente sulla descrizione e la precarietà della visione, capace di rappresentare la frantumazione di ogni senso unitario delle cose. L'uomo è un cumulo di 'fermagli'.

Pietro D'Angelo, "La fiaba", 2010. Scultura. Courtesy l'artista

Remastered

9.3.2011/ 13.3.2011 :: One Marylebone, Londra

Livia Dubon Bohlig

...dall'intrigante rilettura 3D in chiave londinese di Friedrich, a opera di Rafael Pavon, al Food Design dei Bompas&Parr che, ispirandosi all'Ultima Cena di Leonardo Da Vinci, crea un umoristico e pregnante memento mori.

L'antico tradotto nel futuro, il passato proiettato all'avanguardia, tredici grandi capolavori rivisitati per celebrare le ultime applicazioni tecnologiche in campo artistico animano la mostra Remastered, nata da una intensa collaborazione tra Intel e Jotta, collettivo di designer e artisti, allestita nella meravigliosa chiesa di One Marylebone (Londra) e, naturalmente, accessibile anche on line.

Il nostro passato pittorico vorrebbe essere molto di più di una tematica per questo evento. Dietro le stupefacenti tecnologie, infatti, si nasconde una riflessione sull'uso dei nuovi media come forma artistica e come mezzo creativo per il presente e il futuro: come plasmano le nuove tecnologie la produzione artistica? Sono capaci di dar origine a nuove forme creative?

Con un meraviglioso apparato di documentazione il progetto segue passo a passo i 13 artisti e designer che hanno intrapreso questo interessante esperimento: dall' intrigante rilettura 3D in chiave londinese di Friedrich a opera di Rafael Pavon, al Food Design dei Bompas&Parr che, ispirandosi all'Ultima Cena di Leonardo Da Vinci, crea un umoristico e pregnante memento mori.

La mostra sicuramente stimola la riflessione e la curiosità verso queste nuove forme d'arte, ma, ricordando la lotta che affrontò la fotografia nel suo fiorire, dà l'impressione di essere più un'apologia della tecnologia come forma d'arte, mancando così di freschezza.

Reinterpretare i vecchi maestri può risultare un esperimento giocoso, ma rischia di ridurre la vera potenzialità delle creazioni, slegandole da una contemporaneità che ha sempre più bisogno di risposte vere e intime. Questa sensazione viene parzialmente alleviata dai lavori più concettuali come quelli di Vanessa Harden e Stuart Bailes. Il progetto sembra comunque fermarsi a una riflessione principalmente formale, e a parte rari casi come il incantevole lavoro fotografico di Sara Hibbert, manca di una vera coerenza e profondità estetica.

Partendo dalle ballerine di Degas, la Hilbert descrive con maestria la delicatezza e la fragilità degli esseri umani. Con la complicità della fotografia digitale, moving image e una luce stroboscopica l'artista dà vita ad un'installazione con quattro proiettori digitali catturando momenti di transizione: cinematici ritratti di stati umani, poetici e inquietanti al contempo.

In altri lavori invece il legame con i maestri del passato spesso risulta poco convincente. Forse anche perchè più che richiamarsi o ispirarsi ai grandi, alcune opere sembrano copiare o non comprendere fino in fondo la poetica dei lavori originali. Una felice eccezione è però Robert Corish con la sua installazione sonora che reinterpreta letteralmente lo Spirituale di Kandinsky. Un'animazione creata da Corish in After Effects e proiettata su un foglio riflettente di pellicola lenticular crea raggi di luce che vibrano e si deformano con l'emissione da un autoparlante della sinfonia elettronica appositamente composta da Corish: impressioni di colori fluttuanti che ricordano la ricerca della forma primordiale.

Ricordando Walter Benjamin, che parlò della fotografia come agente trasformatore dell'arte, la questione non è se la tecnologia possa creare arte o se influenzi la produzione artistica, ma piuttosto se possa trasformare la natura stessa dell'arte.

Remastered comunque raggiunge nel suo complesso il suo obiettivo primario: mostrare l'affascinante strada della illimitata espressione del futuro.

Vale la pena visitare il sito:
http://www.intel.com/en_uk/remastered/index.htm

Robert Corish, "Vibrating Light", 2010. Bespoke audio speaker, projector and lenticular film. Sound installation.

Interview to Sinta Werner

Interview released on 19.02.2011

Livia Dubon Bohlig

As sleepwalkers we wander among Sinta Werner works uncertain of the boundaries between virtual and physical space, illusion and reality, representation and direct experience. Her practice explores the infinite notion of "in-between" and provides a refreshing view of the post-modernist theme of how multiple points of view undermine any expectation of an objective truth.
Sinta Werner became an artist in Berlin's cutting-edge art scene where she also assisted Franz Ackermann with his exuberant paintings and installations. Her MFA at Goldsmiths in 2007 introduced installations and site-specific works into her practice.
For Artkernel she describes her artistic vision.

*Livia Dubon (**LD**) - Your work seems to create a special dimension between picture and space. Would you define it more as painting extended to architecture or architecture to painting?*

*Sinta Werner (**SW**) - It is both at the same time. When I make an installation, I start off with the original exhibition space and manipulate that space as if it were a flat collage. Afterwards it is brought back into real space. It is this element of going back and forth between two and three-dimensions that interests me. With my architectonic interventions, I want to create the illusion of flatness in space – as opposed to the traditional illusionistic painting in which the illusion of depth on a flat plane is evoked.*

***LD** - As most Installation Art, your architectural work presents space and light directly for us to experience, however it also represents these elements as traditional visual artworks. In other words, you help the viewer to experience perception first hand and at the same time you also create a projection of reality. It seems to me that you are going beyond the phenomenological "embodied perception" expressed by Merleau-Ponty and criticized by Foucault. What kind of "participation" do you wish the spectator to experience with your work? Do you want to engage him only intellectually or also "activate" him? What is perception for you?*

SW - *I want the viewer to become aware of his own perception as well as his own presence and performance in space. Most of my works deal with a particular viewing point from which the illusion of a mirror or a double exposure is generated. By entering the space and moving around the installation, the construction of the illusion is revealed and the installation can be looked at as a model in real size, a stage-like provisional construction made from cheap building materials. The work is not about tricking the spectator but about the disillusionment and deconstruction of illusion. The installations follow the rules of photography or one-point-perspective and point to its limits in terms of its fixed point of view and its rigid rectangular frame. After leaving the point of resolution the installation appears broken, fragmented, sometimes distorted; the mathematical logic fails and collapses. I want to create a feeling of instability and disorientation in the viewer. I want to de-centre the viewer, to make him feel displaced or out of place and at the same time I want to make him aware of this state and to give him room to reflect on this. My aim is to activate the viewer physically in the first place and through that also provoke an intellectual engagement with the issues mentioned above. For me, perception is an active process that happens between our surrounding, the senses and the description in the brain. I think that there is a lot of imagination and anticipation involved in the process of perception and I wish to activate and question both.*

Come sonnambuli camminiamo tra i lavori di Sinta Wener incerti dei confini tra spazio virtuale e fisico, tra illusione e realtà, tra installazione e rappresentazione bidimensionale. La sua poetica esplora l'infinita nozione dell'"intermedio" presentando la tematica post modernista della molteplicità dei punti di vista che mina qualsiasi aspettativa di verità oggettiva.
Sinta Werner divenne un'artista nella innovativa Berlino, città in cui collaborò con Franz Ackermann alle sue esuberanti pitture e installazioni. Il Master in belle arti a Goldsmith la avviò alla pratica delle installazioni e site-specific works.
Per Artkernel descrive la sua visione artistica.

Livia Dubon (**LD**) - I tuoi lavori sembrano creare una speciale dimensione tra pittura e spazio. La definiresti pittura estesa all'architettura o piuttosto architettura estesa alla pittura?

Sinta Werner (**SW**) - Ambedue contemporaneamente. Quando faccio un'installazione parto dallo spazio espositivo originario e manipolo quello spazio come se fosse un collage piatto. Questo spazio modificato viene poi portato nello spazio reale. É proprio questo andirivieni tra bidimensionalità e tridimensionalità che mi interessa. Con i miei interventi architettonici voglio creare l'illusione di piattezza nello spazio come contrappunto alla tradizionale illusione pittorica dove viene creata l'illusione della profondità su un piano piatto.

LD - Come molte installazioni I tuoi lavori architettonici presentano lo spazio e la luce per la nostra diretta fruizione, ma allo stesso tempo rappresentano questi elementi come l'arte visiva tradizionale. In altre parole, aiuti lo spettatore a sperimentare la percezione di prima mano e allo stesso tempo crei anche una proiezione della realtà. Mi sembra che tu vada oltre la fenomenologia di Merleau-Ponty, criticata da Foucault. Che tipo di partecipazione desideri stimolare nel fruitore con il tuo lavoro? Lo vuoi coinvolgere solo intellettualmente o lo vuoi anche far interagire. Che cos'è la percezione per te?

SW - Io vorrei che lo spettatore diventasse consapevole della sua stessa percezione oltre alla propria presenza e alla sua interrelazione nello spazio. Molti dei miei lavori hanno a che vedere con un particolare punto di vista dal quale si forma l'illusione dello specchio o della doppia proiezione (Sinta crea installazioni usando proiezioni dello spazio originale riproiettate leggermente spostate). Entrando nello spazio e deambulando tra l'installazione la realizzazione dell'illusione è rivelata e l'installazione può essere vista come un plastico a dimensione reale, una costruzione di una scenografia provvisoria fatta da materiali economici. Le mie opere non vogliono ingannare lo spettatore, ma piuttosto mettere in luce la disillusione e decostruzione dell'illusione. L'installazione segue le regole della fotografia o dell' unico fuoco prospettico e sottolinea i suoi limiti: un punto di vista fisso e una rigida inquadratura rettangolare. Una volta lasciato quel fuoco l'installazione appare frantumata, spezzata e qualche volta distorta; la logica matematica viene a mancare e crolla. Voglio creare un sensazione di instabilità e disorientamento nello spettatore. Io voglio decentrare lo spettatore per farlo sentire dislocato o fuori posto, ma allo stesso tempo voglio che sia cosciente del suo stato e abbia la possibilità di rifletterci. Il mio scopo è prima di tutto attivare lo spettatore fisicamente e in questo modo creare un coinvolgimento intellettuale per quanto detto prima.

LD *- Your work sometimes appears to be otherworldly and mysterious. Would you say that it has surrealist elements?*

SW *- I create situations that wouldn't exist in reality, situations that wouldn't follow logical rules. I would say that there are surrealist elements in my work in the way the viewer is able to enter a mirror. There are uncanny moments such as the moment where you wouldn't get to see your own mirror image reflected in the imaginary mirror. The reconstructed architecture appears rather artificial which may also create a dreamlike, unreal feel.*

LD *- How do you originate the idea of your architecture installations?*

SW *- I always start off with a model of the empty exhibition space. Then I play around with rebuilding parts in model size also using Photoshop to try out different possibilities of manipulating the space. A lot of time is spent staring into the model, into the empty room, waiting for an idea. It makes me feel a little bit like playing God to work in these miniature dimensions.*

LD *- What did you started to do first: installations or collages?*

SW *- When I did my MFA at Goldsmiths College I started to work with collages and installations at the same time.*
In the beginning, collages served as a starting point or sketch for the installations. Now, both fields have become autonomous fields in my artistic practice. Besides from installation and collage I also work with photography, objects and painting installations.

LD *- Regarding your collages, do you have a particular artist you were inspired?*

SW *- Not really, though I remember that I looked at a show of John Stezaker at the Approach Gallery in 2007 which impressed me a lot.*

LD *- In an interview with Paul Carey-Kent you reveal that you were inspired by minimalist artists like Robert Smithson and Gordon Matta-Clark, whose works dealt with the concept of entropy. How do you feel your work relates with this concept?*

SW *- In my works, I like to juxtapose construction and deconstruction, I like to take architecture apart and divide it into fragments. In this way there might be similarities to Gordon Matta-Clark's work in particular. But I think that I'm not so much concerned with the concept of entropy, but rather with the idea of dissolving a space.*
Most of my works somehow deal with the dissolution of space, for example when I try to dematerialize a gallery by constructing a spatial double-exposure, by splitting the space when I project an image of the room onto the room with a slight shift or when I try to paint negative shadows onto some objects in order to make them disappear.

LD *- Through the post-modern concepts of multiple points of view you are challenging the hierarchical model of Renaissance's perspective. Do you also agree with the poststructuralist idea that each person is intrinsically dislocated and divided?*

SW *- I am interested how installation art has a potential to reflect on the status of the subject in our contemporary society or is influenced by the so-called postmodern condition.*
Postmodernism rejects the idea of a centred subject that is relying on a belief system of universal and eternal truths.
This was generally described as the demise of meta-narratives and of coherent explanation.
It has become a main objective in postmodernist writings to draw attention

Per me la percezione è un processo attivo che si verifica tra ciò che ci circonda, i nostri sensi e la descrizione che ne fa il cervello. Penso che il processo di percezione preveda molta immaginazione e congettura e io desidero "attivare" e mettere in dubbio tutte e due.

LD - I tuoi lavori sembrano talvolta onirici e misteriosi. Diresti che hanno un elemento surrealista?

SW - Creo situazioni che non esistono nella realtà, situazioni che non seguono regole logiche. Direi che ci sono elementi surrealisti nel mio lavoro nel modo in cui uno spettatore può entrare in uno specchio. Ci sono momenti inquietanti, come quando non si riesce a vedere la propria immagine riflessa nello specchio immaginario. La ricostruzione architettonica appare piuttosto artificiale, tanto da creare una sensazione onirica, irreale.

LD - Da dove trai le idee per i tuoi lavori architettonici?

SW - Inizio sempre dal plastico dello spazio espositivo vuoto. Poi faccio esperimenti ricostruendo parti in scala, anche usando Photoshop per provare possibilità diverse di manipolazione dello spazio. La gran parte del tempo lo trascorro fissando il modello, lo spazio vuoto e, in attesa di un'idea. Lavorare con dimensioni così minute mi fa sentire un po' come Dio.

LD - Che cosa hai iniziato a fare prima, le installazioni o i collages ?

SW - Durante il MFA (Master in Fine Arts) al Goldsmith College cominciai a lavorare contemporaneamente con collages e installazioni. Inizialmente i collage servivano come punto di partenza o come bozzetto per le installazioni. Ora entrambi sono divenuti aspetti autonomi nella mia esperienza artistica. In aggiunta alle installazioni e ai collage lavoro anche con fotografia, oggetti e installazioni dipinte.

LD - Parlando dei tuoi collages, sei stata ispirata da un artista in particolare?

SW - Non esattamente, anche se mi ricordo di aver visitato una mostra di John Stezaker alla galleria Approach nel 2007 che mi aveva molto colpita.

LD - Durante una intervista con Paul Care-Kent hai rivelato che ti sei ispirata ad artisti minimalisti come Robert Smithson e Gordon Motta-Clark i cui lavori si sono confrontati con i concetti di entropia. In che modo ritieni che i tuoi lavori si relazionino con questo concetto?

SW - Nei miei lavori mi piace contrapporre costruzione e decostruzione, mi piace fare a pezzi l'architettura e dividerla in frammenti. In questo ci possono essere delle analogie con i lavori di Gordon Matta-Clarks. Non penso però di essere interessata al concetto di entropia, piuttosto all'idea del dissolvimento dello spazio. Molti dei miei lavori in un certo senso hanno a che vedere con il dissolvimento dello spazio, per esempio quando provo a dematerializzare una Galleria costruendo una doppia proiezione, spaccando lo spazio proiettando una immagine della stanza nella stanza con un'impercettibile rotazione oppure quando provo a dipingere ombre negative su qualche oggetto per farlo sparire.

LD - Attraverso il concetto post-moderno della molteplicità dei punti di vista stai mettendo in discussione la visione gerarchica della prospettiva rinascimentale. Condividi anche l'idea post-strutturalista che ciascuna persona è intrinsecamente dislocata e divisa?

SW - Sono interessata al come l'arte della installazione abbia la capacità di influenzare lo stato del soggetto nella nostra società contemporanea o

to the diversity of human existence and to argue for multiple theoretical standpoints rather than broad, interpretative schemas.
I would say that the postmodern subject has no stable identity – if there appears to be any identity that is only because we have constructed narratives of the self, which are themselves a product of social intercourse.
Some would not even speak of the postmodern subject as having a self but, rather, as a multiplicity of selves.

***LD** - "Grey Areas" (2008) at NETTIE HORN and "Empfang" (2008) at Coma create imaginary mirrors and are related with the idea of Foucault's heterotopias and utopias.*
Other works present the illusion of a "unique point of view" undermining the certainty of an objective truth, which is similar to the eastern concept of illusion: "Maya".
Are you interested in investigating also spiritual and/or social issues?

***SW** - What interested me in particular in Foucault's text about heterotopias was his description of the mirror that represents both – the utopia, as it presents the viewer who is looking at his mirror image in a virtual world – and the heterotopia, as the mirror helps us to make us aware of our presence in the here and now.*
The mirror has the ability to reflect, but also becomes a symbol for reflection.
I like to turn the exhibition space into the artwork itself, to present rather a question mark than an object or a commodity.
I wouldn't consider myself as being interested in spiritual issues.
But I do like to throw up philosophical questions that can lead to social questions also.
That's up to the person who looks at the work and interprets it.

***LD** - Do you have a work that you prefer most or that in your feel represents your vision better?*

***SW** - The installation 'Imperial Measurements' that was presented within the exhibition 'Magic Show' in Blackpool is my favourite piece at the moment.*
After a series of mirror installations, this one represents most of all a splintered, fragmented space, a space that breaks into smaller bits, but at the same time grows like a cancerous ulcer and invades the exhibition space like colonialism would conquer new territories.

al come sia condizionata dalla cosiddetta condizione post moderna. Il Postmodernismo rifiuta l'idea di un soggetto centrale che dipenda da un sistema di convinzioni di verità universali ed eterne. Tale concetto era generalmente descritto come il crollo delle meta-narrazioni e delle spiegazioni coerenti. Richiamare l'attenzione sulle disuguaglianze presenti nell'esistenza umana e sostenere una molteplicità teoretica di opinioni piuttosto che uno schema interpretativo universale è diventato l'obiettivo principale nella critica postmoderna. Io direi che il soggetto postmoderno non ha una identità stabile; se sembra che ci sia, è solo perchè abbiamo costruito narrazioni del sé che sono esse stesse un prodotto delle relazioni sociali. Alcuni addirittura parlano del soggetto post moderno come se non avesse un sé ma multipli del sé.

LD - "Grey Areas" (2008) a Nettie Horn e "Empfang" (2008) alla Coma creano specchi immaginari e sono in relazione con l'idea di heterotopie e utopie di Foucault. Altre invece presentano l'illusione di un unico punto di vista minando la certezza di un realtà oggettiva, ricordando il concetto orientale di "Maya". Sei interessata ad indagare questioni spirituali e/o sociali?

SW - Mi interessava del testo di Foucault relativo alla heterotopia in particolare la sua descrizione dello specchio che rappresenta sia l'utopia – in quanto rappresenta lo spettatore che guarda la sua immagine in un mondo virtuale – che l'heterotopia – in quanto lo specchio ci aiuta a renderci conto della nostra presenza nel qui e ora. Lo specchio ha la capacità di riflettere, ma è al contempo simbolo della riflessione. Mi piace trasformare lo spazio espositivo stesso in un'opera d'arte per introdurre un interrogativo piuttosto che un oggetto o una merce. Non direi di essere interessata a questioni spirituali. Mi piace però sollevare questioni filosofiche che possono portare anche a questioni sociali. Sta alla persona che guarda l'opera decifrarla.

LD - Hai un'opera che ami particolarmente o che ritieni rappresenti meglio la tua visione?

SW - L'installazione "Imperial Measurements" che è stata presentata nel mostra "Magic Show" in Blackpool è al momento la mia preferita. Dopo una serie di installazioni di specchi questa opera rappresenta innanzi tutto uno spazio infranto e frammentato, uno spazio che si rompe in piccoli pezzi, ma allo stesso tempo cresce come un'ulcera cancerogena e invade lo spazio espositivo come il colonialismo conquisterebbe nuovi territori.

Sinta Werner, "Versionen". Collaboration with Markus Wüste. Wood, plaster, paint installation view: Appartement 'Versionen', Berlin, 2008. Courtesy the artist.

Sinta Werner, "Somewhere or Other II". Large format slides, 8 x 10 in. Installation view: 'Form versus Inhalt', Haus am Kleistpark, Berlin, 2009. Courtesy the artist.

Maggie Taylor. Tracce di un incontro

Intervista realizzata il 9.04.2010.

Milena Cordioli

La scorsa primavera ebbi la fortunata occasione di incontrare personalmente Maggie Taylor.
Da poco avevo concluso il mio corso sulle potenzialità creative dell'elaborazione digitale delle immagini, quando seppi che l'artista americana, pioniera nell'uso di Photoshop come strumento di creazione e non solo di ritocco, sarebbe arrivata a Brescia per una mostra personale.
Occasione irripetibile ma, soprattutto, imperdibile. Detto, fatto: la invitai in Accademia, a presentare il suo lavoro e a sottoporsi alle domande che mi frullavano in testa, da quando avevo iniziato il mio percorso di ricerca intorno al fenomeno nascente della 'pittura digitale'.
Gentilezza e generosità nel raccontarsi, disponibilità a commentare i lavori dei miei studenti, che da lei avevano tratto ispirazione: felici connubi d'idee e persone, che ogni tanto si avverano.
Maggie Taylor inizia la sua presentazione dicendoci di come il suo lavoro avanzi con lentezza. Su questo punto è fermissima, lo ripete più volte nel corso del suo intervento: «il mio lavoro procede molto lentamente, posso rimanere per intere settimane su una sola fotografia, o su due immagini accostate, spesso una figura maschile e una femminile: livello per livello, seguendo una stratificazione di varianti».
Troppi pensano che la magia di Photoshop risieda nella velocità di applicazione dei suoi effetti, per lei non è così, tutt'altro, ci dice di usare pochi comandi, non si perde nelle possibilità infinite e strabilianti del mezzo tecnologico, poiché le interessa «l'essenza dell'oggetto, che è passato da molte mani, ha una sua memoria, un suo vissuto».
«Quando inizio a lavorare su un'immagine non ho assolutamente idea di dove arriverò»: la lentezza fisica corrisponde alla sorpresa del risultato; ogni sua opera rimane impregnata di questo senso di stupore, che l'accompagna fin dal suo nascere. La velocità d'esecuzione presupporrebbe invece la certezza del risultato, a priori.
Ci parla del suo paese, la Florida, degli orizzonti piatti, che ritroviamo nei suoi sfondi; del suo amore per i dagherrotipi, di cui ha una vera e propria collezione: «non amo fotografare dal vivo soggetti umani, amo lavorare in solitudine»; della nascita del ciclo di illustrazioni per Alice in Wonderland: «Ho iniziato fotografando il paesaggio e la natura circostanti, stagni, orizzonti, nuvole, con una macchina digitale molto semplice; aggiungendo poi, via via, figure, animali etc. Il mio procedimento di lavoro è complesso: continuo ad aggiungere cose ma poi devo togliere, per arrivare ad un'immagine convincente».
Alla domanda sulla scelta di interpretare Carroll risponde: «Mi piace molto l'intreccio di memoria, sogno e fantasia, il modo in cui si influenzano l'un l'altra nella vita di tutti i giorni. La memoria dell'infanzia e la fantasia del quotidiano. Nella storia di Alice queste sono le costanti di base, perciò ho scelto di illustrarla».
Alla domanda sul senso metaforico delle sue immagini risponde con acume, di non avere nella testa una sorta di dizionario virtuale in cui ad ogni oggetto corrisponde un significato: «Le mie sono immagini ovviamente simboliche ma non sono simbolicamente ovvie». Per questo dichiara che le piace molto il contrasto tra i suoi titoli, spesso molto descrittivi, e il non-senso dell'opera, che stimola invece l'immaginazione. Del resto ha studiato filosofia e ama le «domande senza risposta» sospese nelle immagini surrealiste.

L'artista fotografata nel proprio studio.

René Magritte e Maggie Taylor: dentro o fuori?

Milena Cordioli

La rubrica che qui si apre è frutto dell'unione di un pensiero critico e di un'immagine poetica, che ha preso forma nella mente (e, suppongo, anche nel 'cuore') di chi scrive: l'idea avventurosa che si possano seguire i percorsi invisibili, e leggere le parole mai scritte, di un'immaginaria 'corrispondenza' tra gli artisti del presente e i maestri del passato.

Restringiamo il campo: quegli artisti d'oggi che, nuotando nel mare immenso delle nuove tecniche digitali, cercano ancora un appiglio nella solitaria zattera della pittura tradizionale, per costruire dai resti di quell'imbarcazione un nuovo mezzo, capace di solcare i mari del futuro.

Abbandoniamo le metafore: sono coloro che rielaborano con mezzi tecnologici la fotografia, consapevoli di non poter mai oltrepassare i confini del monitor che hanno di fronte; i limiti di uno spazio chiuso entro una 'cornice', una superficie piatta ma virtualmente profonda che diventa quadro, finestra aperta sulla mente e sui suoi enigmi…che non conoscono invece confini.

Non è forse ciò che, con spregiudicatezza, ironia e coraggio, fecero i grandi maestri del secolo scorso, dal Surrealismo al Realismo Magico? Perforare la realtà…con uno sguardo abissale, capace di aprire una ferita di senso nel suo apparire e raggiungere le sue viscere. E non fecero forse altrettanto alcuni grandi artisti dei secoli precedenti, premonitori di un nuovo sentire, solo cronologicamente più distanti ancora dal tempo del nostro vivere? Gli appuntamenti a venire cercheranno di rispondere a queste domande 'retoriche', qui poste come punto di partenza per svelare arcane e silenziose corrispondenze.

L'ambiguità dell'immagine, giocata su diversi livelli, è aspetto essenziale sia dei rebus magrittiani sia del complesso mondo virtuale inscenato da Maggie Taylor. La dialettica di spazi chiusi e orizzonti infiniti, come l'opposizione di natura ed artificio accomunano le loro surreali visioni.

Maggie Taylor, "She knew what was expected", 2006. Inkjet print. Copyright Maggie Taylor 2006. Courtesy the artist.

L'ambiguità dell'immagine, giocata su diversi livelli, è aspetto essenziale sia dei rebus magrittiani sia del complesso mondo virtuale inscenato da Maggie Taylor. La dialettica di spazi chiusi e orizzonti infiniti, come l'opposizione di natura ed artificio accomunano le loro surreali visioni.

Entriamo nel vivo: nel 1948 Magritte 'dipinge' *Shéhérazade*; nel 2006 Maggie Taylor 'costruisce' *She knew what was expected* (Fig. 1). Lui dipinge solo in termini tecnici, poiché usa colori e pennelli, in realtà costruisce un'immagine seguendo le direttive del pensiero: egli pensa per immagini e usa le forme come parole sospese nell'aura di un misterioso vaticinio; lei costruisce, poiché utilizza fotografie che rielabora e riassembla in un *collage* virtuale, ma segue i principi magici della pittura, contraddicendo lo *status* di verità del dato fotografico. Se lui 'pensa per immagini', lei 'dipinge per fotografie'. La corrispondenza qui sfiora le soglie della citazione: un piano prospettico (ipotetico pavimento su cui scivolare piuttosto che camminare…); dei tendaggi rossi ai lati che aprono la scena, più esplicitamente teatrale nell'opera della Taylor; l'invasione dello spazio esterno, la Natura, nell'interno architettonico, che mano d'Uomo ha con sapienza edificato, seguendo la millenaria illusione di poter misurare la realtà che lo circonda. Magritte prima, Maggie Taylor poi, simultaneamente nel cortocircuito della corrispondenza, si divertono a far vacillare le fondamenta di quest'illusione. Non, tuttavia, a farle crollare e questo è il punto: perché la realtà c'è, le cose che conosciamo ci sono, c'è ancora l'uomo, fragile sguardo intrappolato nelle maglie di un improbabile sinfonia di perle o nella maschera sospesa tra il palcoscenico e la vuota platea, su cui getta un'ombra del tutto realistica. La magia di Maggie è interrotta dalla qualità fenomenica di quell'ombra, ma siamo ancora nell'ambito della quintessenza filosofica del reale; in Magritte è la banalità disarmante del bicchiere di vetro (con la sua trasparenza da virtuosistico *trompe l'oeil*), e l'altrettanto prosaica presenza delle ombre, a farci sprofondare nella concreta esperienza del non senso.

Non sono sogni, non siamo altrove, ma nel mondo: è la realtà ad esseremagica e misteriosa; lo capiamo perché la pittura di Magritte è assolutamente ancorata al vero, nei dettagli delle forme, dei corpi e nella materia delle cose; ancor più lo sappiamo perché Maggie Taylor utilizza soltanto fotografie, immagini catturate dal vero. Non nell'irrealtà ma nella 'surrealtà' di queste immagini è nascosto il loro potere magnetico.

La dialettica tra l'interno e l'esterno, inteso come spazio fisico e luogo mentale, amplifica i suoi orizzonti alla *mise en scène* dell'incontro misterioso tra il visibile e l'invisibile. Lo sguardo è il fautore di questa paradossale unione: verosimilmente veicolato dall'occhio, magicamente proiettato oltre le sue possibilità fisiche. In *The pretender* (Fig. 2) del 2009 Maggie Taylor riutilizza l'artificio della maschera con gli occhi, in un contesto ancor più improbabile e meraviglioso: le quinte teatrali sono ora una suggestiva architettura veneziana (fotografata dall'artista durante un recente viaggio in laguna!) e la maschera aderisce come una seconda pelle al viso di una bambina/bambola che sembra emergere come un'apparizione notturna dalle acque di un canale deserto. La maschera non è più sospesa nel vuoto e ciò la rende, per assurdo, ancor più inquietante: gli occhi della bambina, aperti, che fissano il nulla corrispondono alle luci accese delle preziose finestre sovrapposte alle tende.

Un principio d'iterazione che intensifica in noi la sensazione di disorientamento, che, di primo acchito, ci suscita l'immagine della bimba mascherata.

Il principio dello sdoppiamento è alla base anche di *Il doppio segreto* di Magritte, dipinto nel 1927. La corrispondenza è meno immediata rispetto alla coppia precedente: viaggia su binari non così chiaramente delineati nei loro percorsi, eppure non meno 'nascostamente evidenti'. Appare chiaro come il presente non citi il passato ma dialoghi con esso attraverso il linguaggio criptico delle immagini.

Ritornando a Magritte, il doppio è il soggetto dell'opera. Lo sguardo interrotto diventa infinito, la realtà qui è letteralmente perforata: il volto (maschera/involucro) è asportato con precisione chirurgica e l'interno è violato.

Sferette su una corteccia, superfici lisce e rugose, opposizioni, enigmi. Dietro è il mare, la linea d'orizzonte del mondo liquido, metafora dei sogni che incontrano le superfici dure e spigolose dei pensieri.

Dentro o fuori quindi? Non c'è risposta, poiché non c'è scelta: la realtà è come una medaglia a due facce che Magritte e Maggie Taylor amano dividere, per ricomporle su un unico piano, cosicché quella medaglia, da oggetto maneggevole e conosciuto si trasforma in un'immagine, entra nel quadro e diventa qualcosa di estraneo, un doppio virtuale e fantasmagorico.

Maggie Taylor, "The pretender", 2009. Inkjet print. Copyright Maggie Taylor 2009. Courtesy the artist.

Apoloopgia

Renato Messina

Il loop è un processo di reiterazione temporale di una struttura, sonora, visiva, etc.. Solitamente tale struttura ha la caratteristica di frammento, tuttavia nulla esclude che essa possa essere lunga o artefatta quanto basta da rendere difficilmente identificabile il punto di inizio, ovvero il momento in cui il loop si azzera per ripresentarsi ancora identico in una prospettiva temporale che ad ogni ripresa tende sempre più ad appiattirsi.

La riflessione più insistente sul loop concerne sia il suo carattere di ciclicità temporale che la sua natura di prerogativa della composizione elettronica. Come mai non è possibile parlare di loop in merito alle forme musicali con ritornello, o estrapolando di molto, in merito ad ogni occorrenza umana in cui il giorno si alterna alla notte? I procedimenti di misurazione del tempo, anni, ore, minuti, secondi, etc. ricorrono a forme cronometriche di loop, e la vita stessa nella scansione dei propri ritmi potrebbe essere intesa come un loop continuo di attività ciclicamente reiterate, di stagione in stagione, di anno in anno: mangiare, dormire, lavorare, viaggiare, etc.

Tale riflessione concerne allora la natura elettronica del procedimento: si parla di loop solo se ogni ripetizione è assolutamente invariata. Un'assolutezza che solo l'evoluzione della meccanica e l'avvento dell'elettronica ha reso possibile. La ripetizione resta invariata solo se essa rilegge la stessa matrice, con gli stessi strumenti e con le stesse modalità.

La rivoluzione che l'elettronica ha prodotto, rendendo possibile un'artificiosità della forma che nessun essere vivente riesce a riprodurre, suggerisce una contrapponibilità generica del loop rispetto alla significazione estetica tradizionale, basata sulla riproposizione di riferimenti isomorfici in cui i processi di sviluppo temporale del materiale tematico sono sempre riconducibili, per un verso o l'altro, a processi biologici. Funzioni, ad esempio, come il crescendo, o lo sviluppo, o il ritardando o il rubato, o la sospensione, o la cadenza, etc., rimandano a strutture o a regole tese ad animare una materia che altrimenti risulta morta, nella nota accezione "meccanica" del termine. Il concetto, altrettanto tradizionale di teatralità, o di drammaturgia, in cui ancora una volta un rapporto isomorfico, o mimetico, orienta la creatività artistica verso l'imitazione di caratteri espressivi ben definiti, riappare anche all'interno di correnti recentissime in cui l'approccio tradizionale potrebbe sembrare del tutto superato. Lo Spettralismo, ad esempio, in cui l'integrazione formale e armonica di una composizione è ricondotta ad una struttura timbrica di carattere materico e concreto, potrebbe essere inteso come un pensiero in cui il "materiale" acustico viene parafrasato e le sue proprietà morfologiche, o di gerarchia armonica assumono ruoli o funzioni in grado di "narrare" l'evoluzione formale della propria materia e le dinamiche di fusione o di scontro dei propri impasti spettrali. Una struttura che parla di sé e che parla del proprio destino evolutivo, inesorabile e prestabilito dal proprio DNA armonico. Ancora quindi un riferimento biologico. Un riferimento al quale solo il loop sembra sfuggire. Nessun giudizio di merito. Solo una seconda considerazione sui rapporti tra la natura di embrione formale del loop e la sua diffusione in ambito commerciale. Dove la "ripetizione" come generazione di stati di trance, diviene strumentale alla denuncia dell'invivibilità della società occidentale e dove la barbarie di un'alienazione basata su schemi usa e getta, economici e sbrigativi produce sublimazione e connotazioni semantiche: il loop come strumento di semplificazione dei processi produttivi, come salvezza di fronte all'incombere delle scadenze e di fronte allo stress creativo durchkomponiert.

Com'è noto, l'artificial intelligence, mirando alla creazione di nuove forme intellettive, si trova di fronte al grande dubbio se esse debbano essere veramente nuove o se debbano preservare i caratteri di "naturalezza" di cui il modello biologico propone l'esempio madre. L'affascinante interpretazione del silicio come forma vivente sostitutiva del carbonio, non contiene alcun riferimento al problema della fondamentale alternativa tra una nuova forma vivente aperta alla meccanicità dell'invariato o tradizionalmente articolata in modo che ogni istante sia rigenerato e mai identico al precedente.

A questo punto, qualche giudizio di merito può essere espresso. Ad esempio su come l'emarginazione culturale che il loop subisce da parte degli ambienti colti sia spesso frutto di superficialità e scaturisca dalla mancanza di interesse e approfondimento sugli aspetti psichici e culturali ad esso correlati: 1) la possibilità che la ripetitività di un materiale invariato possa produrre ugualmente un rinnovamento continuo dei processi percettivi ad esso connessi, soprattutto in condizioni di indotta instabilità emotiva e percettiva; 2) l'impossibilità che una struttura esterna reiterata meccanicamente sia percepita come tale da una struttura vivente, l'uomo, viceversa così suggestionabile e così poco oggettiva di fronte alla quantificazione aritmetica del dato temporale, soprattutto nel caso di ascoltatori culturalmente orientati a produzioni fai da te e musicalmente non auto referenziali.

Il disinteresse per la coltivazione del loop e per il suo riconoscimento come processo compositivo ortodosso, la mancanza di lucidità all'interno delle aperture concettuali anti dogmatiche di un accademismo musicale che assimila Cage alla semplice e banale provocatorietà gestuale, evidenziano una probabile incapacità di dialogo tra le vecchie e le nuove generazioni di compositori. Non si tratta di un problema etico ma funzionale, che coinvolge tutta una serie di discipline dall'antropologia all'estetica, alla psicologia della musica, semplicemente assenti nelle prospettive programmatiche scolastiche. E se il futuro dell'estetica, e dell'arte in generale con essa, fosse davvero destinato a divenire totalmente estraneo all'oggetto materiale in sé? Se il futuro dell'opera d'arte, persa ogni consapevolezza di sé e dei propri processi, traghettasse verso la neuroscienza e verso un'immaginaria e fantascientifica neuroarte in cui i processi artistici, scopertane la natura puramente fisiologica ed ergonomica, fossero indotti chimicamente? Davvero fantascientifico? Si pensi ad una platea di migliaia di spettatori. Una chewing-gum color fuxia prodotta dai chimici della band musicale che si esibisce (che ovviamente non ha mai suonato una nota) viene distribuita dalle poltrone autoriformenti del teatro. Dopo pochi secondi inizia lo spettacolo. Il cervello degli spettatori ruminanti opportunamente stimolato inizia a percepire dei suoni. A breve i volumi incredibilmente bilanciati di sonorità vorticose si alternano alle più accecanti e sublimi visioni. Le mani sudate e gli occhi fuori dalle orbite di una folla di allucinati, lo sguardo annoiato e indifferente del servizio d'ordine che aspetta di smontare.

Concentric Paths. Fiocco & Braga

11.12.2010 :: BT'F Gallery, Bologna

Elvira D'Angelo

Un'installazione sonora performativa in cui ruvide superfici di ferro, per natura inerti, si animano generando una risposta sonora alle vibrazioni che su di esse vengono indotte da trasduttori piezoelettrici.
I due performer, Enrico Fiocco e Michele Braga, sound design(ers) formatisi presso il conservatorio M. Pollini di Padova, modificano i parametri acustici in tempo reale inviando alle lastre metalliche degli input sonori, secondo uno schema che difficilmente può essere ripetuto in maniera identica una seconda volta. Il fronte d'onda entra in 'collisione' con il metallo, il quale vibrando amplifica e modifica sotto forma di oscillazioni armoniche il tessuto sonoro di partenza.
Tale procedimento, in parte di natura improvvisativa, lascia molto spazio all'alea e alla sua natura di imprevedibilità: l'impalpabile ambiente sonoro, creato dagli artisti e strutturato attraverso la dislocazione di sorgenti sonore in più punti dello spazio di fruizione, mostra, così, la sua congenita instabilità strutturale e diviene, con le parole del curatore dell'evento Marco Aion Mangani, «metafora di un imprevedibile cambiamento».
Una riflessione intorno al desidero tipicamente umano di dominare il caso.

In *Concentric Paths* lastre metalliche per empatia entrano in risonanza con il suono, e vibrando amplificano e modificano sotto forma di oscillazioni armoniche il tessuto sonoro di partenza.

Veduta dell'installazione di Enrico Fiocco e Michele Braga presso la BT'F Gallery di Bologna

12PL

www.12pl.com

grafica
web
authoring
multimedia
soluzioni
creative
per l'arte e
per le
imprese

Richard Hamilton e le geometrie iperboliche.

Tra oggettivazione e destrutturazione del linguaggio rappresentativo

Elvira D'Angelo

Il progetto espositivo *A Host of Angels* di Richard Hamilton, proposto dalla Fondazione Bevilacqua La Masa per la Biennale di Venezia del 2007. Alcuni interessanti spunti per una riflessione sui legami dell'artista inglese con l'opera di Duchamp e con i principi delle geometrie n-dimensionali.

Biennale di Venezia 2007: tra le sale di Palazzetto Tito, si dipana l'ordito di un policromo tessuto in cui finzione e concretezza sono ascrivibili ad una anfibologica matrice percettiva, innescata dall'interazione tra lo spazio virtuale delle opere e lo spazio espositivo.

Lo spazio pittorico sconfina dal proprio ambito, proseguendo e occupando attraverso la presenza di alcuni oggetti, materializzazione di quelli ritratti, l'ambiente percorribile dal visitatore. Quest'ultimo si trova ad interagire fisicamente e gestalticamente con l'oggetto artistico mettendolo a fuoco in un orizzonte prospettico ove razionalizzazione e oggettivazione del mondo sono ridotti a codici destrutturati, in favore dell'emergere di un'idea in cui la geometria euclidea, convenzione linguistica arbitraria[1] alla stregua della *langue*, lascia il posto a più complesse geometrie iperboliche.

Situati all'interno dello stesso spazio proiettivo, *An annunciation (a)* (1994-2004) e *An annunciation (b)* (2005-06), formano un tutto unico con l'ambiente espositivo, il quale è parte integrante dell'opera. Qui, cogliamo la coesistenza di molteplici dimensioni spazio-temporali, interdipendenti dalla soggettività dello spettatore, in quanto determinate da un sistema di rappresentazione basato sul principio della ricorsione. In un quadro di medie dimensioni *(An annunciation (a))*, sono raffigurate una donna vicino a una finestra che riceve una telefonata. La donna è seduta nuda su una sedia accanto a un tavolino con sopra una bajour accesa, posti ad angolo tra due pareti perpendicolari. Questo quadro, con questa scena, si trova, dipinto, all'interno di un altro quadro di dimensioni maggiori *(An annunciation (b))*. Qui, esso, è raffigurato appeso a quella parete della Fondazione su cui è realmente esposto.

Secondo quanto è stato detto sopra, questi due quadri sono inseriti all'interno di un altro grande quadro ideale, ma non troppo, costituito dallo spazio espositivo in cui si trova un'installazione composta dagli oggetti raffigurati nei quadri: la sedia e il tavolino in legno con la bajour accesa, ad angolo tra le pareti, nel cui incavo la lampada diffonde con eguale bagliore, del suo speculare pittorico, il medesimo effetto di chiaro-scuri, avvolgendo nella stessa atmosfera i due quadri.

Questo innesto ricorsivo di un'opera su un'altra richiama alcuni procedimenti compositivi riscontrabili già in Marcel Duchamp, di cui costituiscono l'architettura portante di un percorso artistico caratterizzato da cicli autoreferenziali, oltre che da una ricerca continua e approfondita sulla quarta dimensione.

Stando alle interessanti e convincenti argomentazioni di Roberto Giunti[2], in tutto il pensiero di Duchamp è possibile rintracciare il persistere di tematiche ricorsive, nate come "iterazione di uno stesso procedimento seguendo accuratamente una stessa regola". Così come avviene, seguendo gli esperimenti di Giunti, nei *Trois stoppages étalon* (1913), in cui tale procedura operativa è finalizzata alla rimozione dall'assioma euclideo dell'assunto di 'unicità' della retta passante per due punti.

Tra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento il matematico e fisico francese Henri Poincaré[3], attraverso alcune analisi specifiche, mette in discussione il valore dogmatico della scienza. Per lui, la scienza è sapere critico da mettere costantemente in discussione. Nel suo *Sui fondamenti della geometria*, leggiamo "La geometria non è una scienza sperimentale; l'esperienza è per noi solo un'occasione di riflettere sulle idee geometriche che preesistono in noi […]. La nostra scelta non ci è dunque imposta dall'esperienza. È semplicemente guidata dall'esperienza. Ma resta libera; noi sceglieremo questa geometria piuttosto che quella non perché è più vera, ma perché è più comoda […]."

Concordemente a quanto espresso da Poincaré, Duchamp, nei *Trois stoppages étalon*, sembra essere alla ricerca di un linguaggio che sia più vicino alla verità dell'esperienza.

Del resto è fatto assodato quanto le ricerche di Poincarè[4] sulle geometrie non euclidee abbiano appassionato Duchamp, fornendogli stimoli per superare la dimensione pittorica tradizionale e riesaminare la natura della prospettiva tridimensionale[5].

Fatto nuovo e poco esplorato è il metodo da lui utilizzato, e il valore che esso assume nella sua produzione, latente nella riduzione in scala di altre sue opere, di cui la *Boîte en valise* del 1941 ne è l'esempio più completo.

Forse Duchamp aveva intuito, in qualche misura, la presenza del fenomeno ricorsivo in natura, che oggi sappiamo collegato alla geometria dei frattali[6].

Col termine frattale si intende "descrivere le strutture invarianti per dilatazione di scala. Sono strutture che si caratterizzano per la loro autosimilarità. Ognuna delle loro parti, non importa di che dimensioni, è simile al tutto"[7].

Hamilton, ha studiato la *Scatola Verde* (*Boîte en valise*) più di ogni altra opera di Duchamp, e come dice Angela Vettese[8] ne ha decifrato ogni particolare, ne ha ripreso alcuni *topoi*, restituendoli nelle sue opere attraverso un lavoro di ricodifica, in cui il ricorso ad un apparato scenografico e figurativo digitale è ascrivibile alla possibilità di connotare poieticamente la realtà rendendone le complessità percettive, conoscitive e speculative, esprimibili attraverso geometrie non convenzionali, iperboliche, ma anche frattali, ovvero ricorsive.

L'impressione di una ripresa banale del motivo iconografico del nudo che scende le scale di Duchamp, in *Descending nude* di Hamilton, è dato dalla riproduzione, attraverso un fotomontaggio, di un effetto che ricorda quello fotodinamico del maestro.

Il quadro, raffigura lo specchio disegnato da Gaudì, collocato nella casa in Spagna di Hamilton, su cui si riflettono tre nudi di una stessa figura femminile nell'atto di scendere i gradini di una scala. Le figure, sono posizionate su tre livelli differenti della scala, restituendo in una visione simultanea la successione temporale di una sequenza fotografica della durata di un minuto[9].

Calata in una dimensione surreale, un'altra figura si stagliata in primo piano, in piedi, davanti allo specchio. Si direbbe che questa quarta figura, in quel riflesso, stia osservando se stessa mentre scende le scale.

Tuttavia, il suo corpo è posizionato lateralmente rispetto alla superficie specchiante, mostrando uno scarto prospettico che allerta la nostra attenzione. Ma, allora, cosa riflette lo specchio, e lei cosa sta osservando?

Secondo noi, in quello strambo riflesso, si cela l'oscuro concetto espresso da Duchamp in *Nu descendant un escalier n. 2*, ed è

questo che la donna sta osservando, non se stessa.

In *Nu descendant un escalier n. 2*, in quella successione cinematica di un corpo sospeso in pose consecutive, si può osservare una forma che si ripete ricorsivamente quasi all'infinito. Che Duchamp voglia affermare un principio di ricorsione? Sarebbe plausibilmente in accordo con quanto mostrano studi recenti[10], volti a sfatare molti luoghi divenuti comuni circa l'opera di Duchamp.

Per esempio, ne *L'arte contemporanea, Da Cézanne alle nuove tendenze*, di Renato Barilli, leggiamo che Duchamp condanna l'esteriorità dell'effetto fotodinamico, limitandosi a "[…] sperimentare questa tecnica nelle due versioni del nudo che scende le scale (1911 e 1912), ma poi non vi ritorna più […]". "E' quindi una pista laterale, sbagliata, appena imboccata e subito abbandonata […]".

Sennonché, nelle *Effemeridi* di Gough-Cooper & Caumont[11], si legge che il 23 Luglio del 1918 Duchamp regala all'amica Carrie Stettheimer una miniatura a matita e inchiostro del *Nu descendant un escalier n. 2*. Questa vicenda è a riprova della persistenza delle tematiche ricorsive nel pensiero di Duchamp, qui rafforzata dall'idea di ripetizione in scatola e su scala ridotta, presente anche in *Tu m'* a cui Duchamp stava lavorando nello stesso periodo.

Tuttavia, per comprendere pienamente il meccanismo messo in atto da Hamilton in *Descending nude*, dobbiamo soffermarci su altre due opere di Duchamp: il già citato *Tu m'*, e *Jeune homme triste dans un train* (1911).

Queste due opere hanno in comune la presenza di speciali elementi ricorsivi: in *Tu m'*, la cappelliera, nell'angolo destro del dipinto, sta osservando, secondo Gi Lonardini, l'ombra della propria ombra[12]; analogamente in *Descending nude* di Hamilton, la donna in primo piano sta osservando il proprio riflesso nello specchio.

Jeune homme triste dans un train, è un autoritratto, che Duchamp descrive così: "Prima di tutto c'è l'idea del movimento del treno, e quindi quella del giovane triste che si muove nel corridoio; per cui si hanno due movimenti paralleli corrispondenti." In questo caso, la ricorsività è data dall'idea del moto nel moto.

Ma ciò che preme, qui, osservare è una significativa volontà di Duchamp volta a sottolineare la relazione fisica stabilita tra il movimento dei due corpi. Questa considerazione ci suggerisce, che in quest'opera Duchamp, voglia affermare un nuovo principio: quello dell'impossibilità fisica di osservare il moto assoluto, già trattato da Poincarè e chiamato, inizialmente, "principio del moto relativo", e successivamente, "Principio di Relatività".

L'impossibilità fisica di osservare il moto assoluto, sembra essere l'idea principale su cui si fonda *Descending nude* di Hamilton, ed è espressa attraverso il collegamento tra più elementi visivi, tra cui è scatenante quello costituito dallo scarto prospettico della donna che guarda allo specchio quella scena surreale.

Tale idea è rafforzata dal fatto che a pochi metri di distanza da *Descending nude*, sulla stessa parete, Hamilton, ha appeso il suo specchio disegnato da Gaudì, così che il visitatore al suo passaggio vi si possa specchiare, compiendo lo stesso gesto compiuto, nel quadro, dalla figura femminile in primo piano. Da ciò scaturisce l'idea che le due opere (*Descending nude* e l'installazione dello specchio) debbano essere considerate come un tutto unico, di cui ne è parte anche lo spettatore, introducendo l'importante elemento della circolarità nella iterazione, presente anche in *Jeune homme triste dans un train* di Duchamp.

---

[1] Jules Henry Poincaré, *La science et l'hypothès*, Flammarion, Paris 1902.

[2] Roberto Giunti, *R. rO. S. E. Sel. A. Vy*, in «Tout-Fait, The Marcel Duchamp studies online journal», Gennaio 2002.

[3] Henry Poincaré, *Des fondements de la géométrie*, E.Chiron éditeur 1921.

[4] "Come Jarry prima di lui, anche Duchamp trovò qualcosa di deliziosamente sovversivo nelle nuove geometrie, con i loro cambiamenti di così tante verità stabilite.", in Linda Dalrymple Henderson, *The Fourth Dimension and Non-Euclidean Geometry in Modern Art*, Princeton University Press, Princeton 1983.

[5] Le teorie sulle geometrie non euclidee o iperboliche di Poincarè e quelle sulla relatività di Einstein, modificarono, il rapporto tra arte e scienza, tra arte e pensiero filosofico, tracciando nuovi sentieri per l'arte.

[6] Il nome frattale e la scoperta in natura di tali geometrie si deve al matematico francese Benoit Mandelbrot; all'inizio degli anni Settanta realizza le prime figure frattali, basate, appunto, sul principio della ricorsione o dell'iterazione di uno stesso algoritmo per decine di migliaia di volte. Qualunque parte della figura si prenda in considerazione, dal punto di vista morfologico, prescindendo dalle dimensioni, risulta simile al tutto, principio peraltro riconducibile a quello di emergenza: caratteristica tra le più importanti degli esseri viventi.

[7] Andrea Aparo, *La geometria dei fulmini, La natura descritta con il nuovo sistema matematico dei frattali*, in «L'ordine e il caos, Attualità del concetto di entropia», Giunti – Dossier Scienza n. 23, 1988.

[8] Angela Vettese, *Gli angeli sognano macchine celibi?*, dal catalogo della mostra *A Host of Angels*, Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia 2007.

[9] Richard Hamilton, *Una storia breve…*, dal catalogo della mostra A Host of Angels, Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia 2007.

[10] Si veda: Roberto Giunti, *ibidem*; Rhonda Roland Shearer, *Marcel Duchamp's Impossible Bed and Other 'Not' Readymade Objects: A Possible Route of Influence from Art to Science*, 1997 (in http://www.duchamp.org/ImpossibleBed/PartI/); Stephen Jay Gould, *The Substantial Ghost: Towards a General Exegesis of Duchamp's Artful Wordplays*, in «Tout-Fait, The Marcel Duchamp studies online journal», Maggio 2000.

[11] Jennifer Gough-Cooper, Jacques Caumont, *Effemeridi su e intorno a Marcel Duchamp e Rrose Sélavy*, trad. it. di P. Billingsley, Bompiani, Bologna 1993.

[12] La scoperta si deve a Gi Lonardini, in Roberto Giunti *ibidem*.

John Stezaker e il controsenso dell'immagine dominante

Nicola Busato

Per chi non avesse avuto ancora l'opportunità di ammirare le opere di John Stezaker, il primo impatto potrebbe forse risultare sconcertante e semplicistico, mentre geniale è invece il concetto di fondo che le ha generate e che tuttora e a pieno diritto le mantiene in auge, nella più alta considerazione delle collezioni e del mercato dell'arte mondiale, anche grazie all'accostamento con gli Young British Artists. Questa celata conflittualità tra i due estremi del processo creativo: la genialità dell'idea di partenza e l'apparente semplicità dell'opera finita, è in realtà l'unica via concessa allo spettatore delle opere di John Stezaker per tentare di affrontare una sua lettura, per tentare di scoprire l'indiscutibile fascino di queste immagini disturbanti.

Sviluppatasi negli ultimi quarant'anni, l'opera di Stezaker ha ovviamente beneficiato della fotografia e del suo impiego attraverso il collage, seguendo quel percorso tortuoso e spesso interrotto che da Tristan Tzara passa per le ri-scoperte in psicologia delle teorie sulla percezione visiva della Gestalt e dello Strutturalismo, fino agli esperimenti di Brion Gysin e di William Burroughs con la tecnica (anche fotografica) del *cut-up*, in un incameramento e in una saturazione costante di concetti e linguaggi fin dal principio subordinati alla sua personalissima ricerca estetica. Le opere create da John Stezaker utilizzando vecchie fotografie in bianco e nero di star hollywoodiane e fotografie a colori più attuali di paesaggi, scorci architettonici, icone religiose e immagini della pubblicità, funzionano come un vero e proprio innesto botanico, frutto di due immagini completamente diverse, in un forzato trapianto di un'immagine sull'altra, senza però che questo intervento arrivi mai ad una sua sintesi, ad una fusione delle due distinte forme in una nuova, drastica disarmonia estetica.

Prima di tutto Stezaker ci impone, con le sue combinazioni, coi suoi innesti, di indagare questa nuova figura, di cercare in essa tutte quelle corrispondenze di linee e di forme che seducono la nostra mente in un fallimentare gioco, prima di estrazione e poi di ricostruzione dell'immagine dominante, senza però consentirci mai di venirne a capo in maniera chiara e definitiva, rimandando continuamente il processo di identificazione a causa della sua ridondante ambiguità.

Di fronte a questi improbabili soggetti, a questi inediti ritratti, si è travolti dalla necessità psicologica di ripercorrerne i tratti, le fantomatiche linee guida, di seguirne i contorni alla disperata ricerca di una ricostruzione possibile, di una nuova identità il cui fallimento aprioristico risiede appunto in questa assenza di connotati continui data dalla sovrapposizione o dalla sezione che va a discapito di un'immagine come dell'altra. Il tutto si gioca in una sottile linea di confine che è il bordo della figura sovrapposta, una linea invisibile, praticamente inesistente per l'occhio, se non fosse invece l' "attimo" esatto in cui avviene questa mancata sintesi, in cui confluiscono e si scaricano nei loro rispettivi e assenti margini le occasioni di continuità, ma soprattutto di discontinuità della forma. E' proprio in questo tentativo di incontro sommerso e invisibile delle due parti che sprofonda inesorabilmente la nostra in-capacità percettiva, spinta da quel processo inconscio di ricerca e sintesi in maniera forzata e automatica, che ad un certo punto abbandona e riemerge

> Non ci troviamo di fronte ad una mostruosità naturale causata dalla deformità, né di fronte ad una mostruosità di pura fantasia, né alla combinazione in chiave estetica di entrambe, ma di fronte ad una sommersa mostruosità parallela, appartenente cioè a entrambe le figure della composizione, perché già in potenza in ciascuna di esse

John Stezaker, "Marriage (Film Portrait Collage) XLV", 2007. Collage. Courtesy of Saatchi Gallery, London. (c) John Stezaker, 2010.

improvvisamente senza aver afferrato il suo oggetto-soggetto.
La frustrante sensazione dell'inafferrabilità nei confronti dell'immagine dominante, intesa allora come significante, azzera e ripristina ogni volta in maniera automatica il processo di lettura delle opere di John Stezaker in un circolo vizioso che non trova alcuna via d'uscita nell'ingenua formula: interpretazione = comprensibilità, riducendo all'inutilità lo sforzo continuamente fatto per carpirne la chiave di lettura.
Una frustrante dimensione di impotente cecità in cui la soluzione non è mai data dall'immaginazione, perché questa viene svilita a priori in una arbitrarietà priva di appigli col soggetto, che fino all'ultima analisi conserva imperturbato il suo totale mistero.
La figura dominante è dunque in queste opere il mancato prodotto, perfetto e difettoso allo stesso tempo, di sovrapposizioni apparentemente casuali di immagini diverse in tutto e per tutto, qui fattesi sovra-impressioni, il cui "principio attivo" ci è del tutto ignoto, ma il cui effetto collaterale principale è quello di imporci comunque sia una disturbante anomalia estetica e anatomica, e di costringerci in seconda istanza ad uno sforzo percettivo per arrivare a considerarla una nuova immagine, una nuova sembianza che nulla ha a che vedere con la metamorfosi o con il concetto comune di mostruosità.
La ricerca di Stezaker non ruota attorno alla elaborazione di un nuovo concetto di mostruosità o di deformità; la scoperta di fatto che invece risulta evidente nelle sue opere, soprattutto nei cicli: *Mask, Marriage* e *Shadow*, è che la mostruosità esiste in potenza su ciascun volto, che l'accostamento, anche simmetrico, di due volti diversi genera automaticamente una figura nuova dai tratti mostruosi perché irriconoscibili e psicologicamente inaccettabili.
Non ci troviamo di fronte ad una mostruosità naturale causata dalla deformità, né di fronte ad una mostruosità di pura fantasia, né alla combinazione in chiave estetica di entrambe, ma di fronte ad una sommersa mostruosità parallela, appartenente cioè a entrambe le figure della composizione, perché già in potenza in ciascuna di esse, ma mai fusa, sintetizzata se fosse anche dallo spettatore più intraprendente, in un unico, riconoscibile "mostro", perché proiettate entrambe all'infinito nella loro normale figurazione, sovrapposte ma ben distinte l'una dall'altra.
La necessità dunque di una seconda lettura in chiave interpretativa e allegorica delle opere di John Stezaker è alla fine l'unico approdo certo in questo complicato gioco di controsensi estetici e psicologici, il cui scopo: svelare o confondere, ci è dato solo e soltanto dalla nostra volontà interpretativa e non da interventi espliciti in chiave di lettura da parte dell'artista che, eclissato ogni più ottimistico tentativo di impadronirsi di una formula di partenza con la quale sopraffare questo sprofondante controsenso, costringe la nostra capacità di astrazione a perdurare nei confronti di un'immagine che per noi si è fatta ormai pura ragione.

La figura dominante è dunque in queste opere il mancato prodotto, perfetto e difettoso allo stesso tempo, di sovrapposizioni apparentemente casuali di immagini diverse in tutto e per tutto

John Stezaker, "Marriage I", 2006. Collage. Courtesy of Saatchi Gallery, London. (c) John Stezaker, 2010.

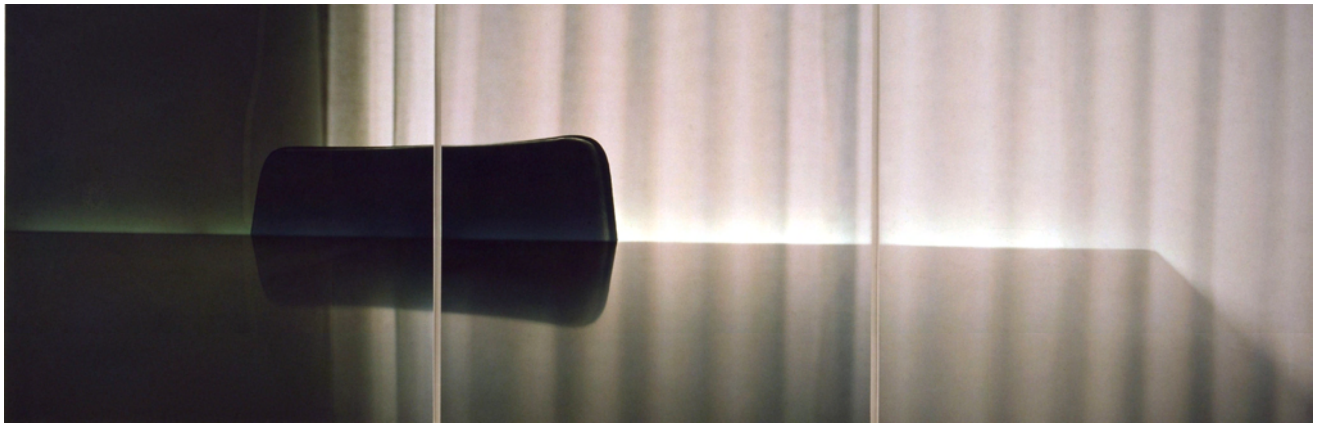
Elisa Sighicelli. Perlustrando lo spazio

Tra oggettivazione e destrutturazione del linguaggio rappresentativo

Elvira D'Angelo

Circonvoluzioni di cavallucci marini, perlustrano lo spazio, ne misurano la profondità. Immersi in un liquido amniotico di ipnotica memoria, danzano su una melodia immaginaria dal ritmo lento e senza tempo. Dance-Bound, flusso animato di energia elettrica. Interessata a cogliere il flusso dell'energia potenziale insita nelle cose inanimate, Elisa Sighicelli (Torino, 1968), cattura attraverso l'obbiettivo fotografico frammenti di una realtà fatta di oggetti quotidiani, dando luogo a immagini misteriose in cui la luce, con i suoi bagliori e i suoi artifici diviene protagonista assoluta di sommessi soliloqui nostalgici. Pur avvalendosi di strumenti e di tecniche propri della nostra contemporaneità, come quelli digitali, la ricerca artistica di Sighicelli, così come appare incentrata sulle potenzialità espressive connesse alle caratteristiche fisiche della luce, non manca di mostrare evidenti legami con la Torino concettuale e poverista degli anni Sessanta. In questo senso, consapevole o meno che sia, in Sighicelli il ricorso a materiali operativi come i neon, si colloca nel solco di quella tradizione segnata dalla figura di Mario Merz, le cui opere, con le parole di R. Barilli, sono concepite come 'oggetti tali e quali' di cui egli movimenta «l'inerzia ottusa facendoli attraversare da tubi e neon». Tuttavia, se in Merz i fenomeni naturali, oggetto delle tele percorse da neon, si mostrano animati da una concreta e artificiosa dorsale energetica che ne modifica l'essenza da fonomenologica in tecnologica, viceversa, in Sighicelli, e in particolare nei suoi lightbox, caratterizzati anch'essi da un'interna e vigorosa linfa vitale, la natura e i fenomeni che ad essa attengono, come quello elettromagnetico, sono mostrati nella loro qualità di forza miracolosa; e in tal senso, attinenti più alla sfera del divino che non a quella dell'artificio di merziana memoria.

In questa prospettiva, risulta perfino interessante osservare l'aspetto tecnico che coinvolge l'artista nella costruzione dei lightbox, soprattutto perché Sighicelli ha sviluppato una tecnica costruttiva molto personale, che varia in funzione del soggetto e dell'effetto perseguito. La superficie che costituisce il fondo delle sue scatole luminose (lightbox) si presenta come un circuito elettrico in cui sono collocati piccoli e grandi neon. Questi, sono disposti con accuratezza su alcuni punti specifici di un tracciato realizzato in negativo, estrapolato dall'immagine scattata di cui è oggetto l'opera; il retro dello scatto fotografico, inoltre, presenta alcune aree scurite da un pennarello nero, così da limitare l'effetto abbagliante, prodotto dalla sorgente luminosa artificiale, ad alcune zone circoscritte. Attraverso tale espediente, Sighicelli ottiene una straordinaria enfatizzazione della luminosità 'naturale' presente nell'immagine scattata. Scaturiscono, così, opere intensamente espressive, ove la bidimensionalità propria della fotografia acquista un'inedita profondità spaziale, a cui in alcuni casi si aggiunge un senso di sospensione temporale. Pensiamo in particolare a *Horizontal Blank*, del 2002, in cui un flusso di energia elettromagnetica – sottile linea incandescente – delimita il piano di una scrivania, approfondendo la distanza posta tra essa e una tenda che con le sue pieghe le si dispone dietro.



Dall'alto: Elisa Sighicelli, "Parlour", 2002. Fotografia parzialmente illuminata montata su lightbox; cm 115 x 615 x 4. Crediti fotografici: José King. Courtesy Gagosian Gallery, Londra e Giò Marconi, Milano.

Elisa Sighicelli, "Horizontal Blank", 2002. Fotografia parzialmente illuminata montata su lightbox; cm 117 x 365 x 4 cm. Crediti fotografici: José King. Courtesy Gagosian Gallery, Londra e Giò Marconi, Milano.

L'essenzialità delle forme, fortemente idealizzate dal taglio della luce, e i riflessi copiosi ed evanescenti diffusi sulla superficie specchiate del grande tavolo, concorrono a determinare un'atmosfera rarefatta e malinconica, in cui gli oggetti reali trascendono la loro pura fisicità per entrare nel dominio del metafisico, dove la presenza umana è attesa e sottintesa, ma tuttavia viene volontariamente esclusa. Tracce di tale assenza sono fortemente percepite in un'altra opera di Sighicelli: *Parlour*, in cui la luce crepuscolare scivola e si insinua, avvolgendo come un corpo vivente gli arredi, le suppellettili e le superfici riflettenti di una camera d'albergo, intridendo di sé e della propria energia vitale gli oggetti, sottraendoli, così, alla banalità quotidiana.

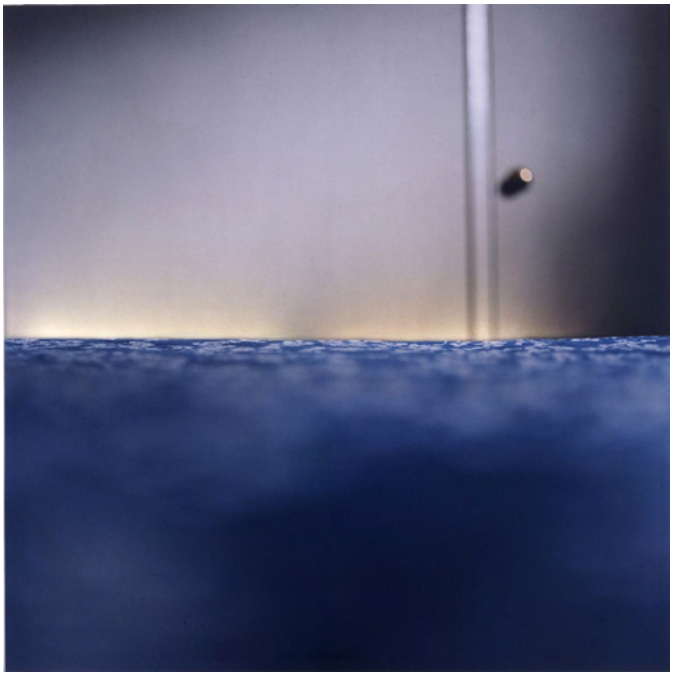
La realtà, come spesso accade in Sighicelli, viene trasposta in chiave poetica, diventando il luogo privilegiato in cui si originano immagini misteriose, date dai bagliori e dagli artifici della luce, come fossero parti dialogiche di un racconto i cui frammenti appaiono srotolati e fluttuanti sui diversi pannelli che compongono l'opera. In tale contesto, gli oggetti, vengono privati del loro valore autoreferenziale per acquisirne uno formale e compositivo, caratterizzato da un equilibrio che trova nella sezione aurea di *Iceland: Blue Bed* il suo momento di massima espressione. In quest'opera, la luce, *scintilla animae*, linfa vitale, è come soffiata attraverso un foro presente in una parete che ne diffonde e ne riflette le infinite particelle, dando forma a un copriletto blu oltremare. Il fenomeno elettromagnetico con la sua componente cinetica è, sicuramente, l'elemento simbolico fondamentale attraverso il quale l'artista costruisce 'macchine di senso'. Grandi 'macchine di senso', sono i lightbox di Elisa Sighicelli, in cui è presente un carattere rivelativo dato dal 'sentire', riconducibile, filosoficamente, alla fenomenologia di Husserl, per il quale la sensazione è manifestazione della 'cosa stessa' nelle sue originarie 'sintesi passive', che come dirà Heidegger approfondendo le analisi husserliane, sono costitutive dell''essere nel mondo' dell'uomo. In Sighicelli, la luce, in quanto elemento simbolico ha una natura non più fenomenica ma metafisica, grossatestianamente [Robert Greathead, *De luce*] da intendersi come principio fisico originario da cui tutti gli enti derivano la loro corporeità.

Questa concezione metafisica della luce sembra essere l'elemento cardine dei suoi video fotografici, contraddistinti dalla netta contrapposizione tra luce e tenebre.

In essi, l'assenza di luce diviene lo strumento attraverso cui dilatare lo spazio, e viceversa la sua presenza rende possibile sondare tale spazio e quindi rivelarlo.

In particolare, in *Nocturne (Trajectories)*, il buio - come si è detto sopra con parole diverse - non rappresenta il vuoto, ma è reso nella sua concreta essenza di entità spaziale, la cui profondità prospettica è determinata dal fluire placido, e ossessivo nel *loop*, delle traiettorie luminose di piccole barche che si incrociano, scompaiono e riappaiono, isolate nella densa oscurità del fiume Chao Phraya.

Qualche anno fa, nel 2007, in una personale dell'artista, dal titolo *Elisa Sighicelli*, tenutasi presso la Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Torino, il buio fitto in cui era immersa la sala espositiva dove era stato installato questo video, creava una particolare dilatazione del quadro di proiezione, il quale si ritrovava espanso nello spazio circostante, conferendo all'opera un carattere ambientale molto coinvolgente. Un effetto *environment* in cui il visitatore viene trasportato all'interno dell'opera, avvolgendolo in un'atmosfera straniante, acuita dal senso di attesa generato dalle improvvise apparizioni luminose delle piccole barche. L' interesse per lo spazio fisico reale, sempre presente in Sighicelli nonostante l'utilizzo di strumenti che vanno oltre il dato concreto, si esprime anche attraverso la ricerca di un'interazione con l'osservatore che non viene mai tralasciata la caso. Tale interesse traspare anche nei lightbox, così saldamente ancorati alla realtà attraverso i cavi di alimentazione elettrica resi ben visibili, e nelle installazioni video, in cui viene reso attraverso una alterazione dello spazio fisico e reale, in direzione di un'esasperazione della componente prossemica, tale da rendere l'esperienza della visione assimilabile, con un po' di immaginazione, a quella della realtà aumentata, in cui i sensi sono iperacuiti. Lo spazio fisico/reale e quello virtuale/proiettivo, si raffrontano in maniera analoga durante l'esposizione *The River Suite*, presso la Gagosian Gallery di Londra (2006), in cui la dimensione ambientale generata dalla doppia proiezione di due video differenti: *Nocturne (Left Bank)* e *Nocturne (Right Ban)*, suggeriva al visitatore l'improbabile sensazione di trovarsi nel mezzo delle opposte sponde del fiume tailandese Chao Phraya, sul cui specchio tremulo bagliori intensi e incisivi si disperdono nell'atmosfera notturna.



Elisa Sighicelli, "Iceland: Blue Bed", 2001. Fotografia parzialmente illuminata montata su lightbox; cm 122 x 122 x 4. Crediti fotografici: José King. Courtesy Gagosian Gallery, Londra e Giò Marconi, Milano.

Noble & Webster: Rapsodia al di qua dei paraventi

Nicola Busato

La dicotomia con la quale gli artisti Tim Noble & Sue Webster hanno creato le loro opere più famose, comunemente chiamate “sculture d’ombra”, sebbene, come vedremo, sia perfettamente in linea, in certi momenti addirittura sovrapponibile alla filosofia di Platone (in particolare col Mito della Caverna, ma non solo), dal punto di vista estetico, costruttivo e percettivo sembra invece seguire uno schema geometrico e una traiettoria euclidea ben definita, perfettamente in grado inoltre di unire in un solo *happening:* antico e moderno, presente e divenire, arte e filosofia. Volendo partire proprio da quest’ultima, l’approccio con queste opere sembra ricalcare perfettamente il metodo socratico della maieutica: un percorso di auto-conoscenza graduale ed esponenziale che conduce lo spettatore in maniera autonoma e indipendente a capire da solo e per gradi la verità, a renderlo consapevole del fatto che ciò che egli credeva di aver visto e capito inizialmente, in realtà doveva essere rivisto e riconsiderato alla luce di una nuova e più grande consapevolezza, da conquistare nei confronti di un’apparenza mai fino a questo punto così fuorviante. Per questo motivo, la suddivisione in punti dell’analisi che stiamo proponendo, risulta essere una scelta obbligata per riuscire a fissare in maniera chiara e completa un iter che al suo interno ingloba una serie di fonti e di concetti che altrimenti troverebbero facile dispersione nel vortice che caratterizza la struttura di queste opere e che, quasi a conferma dell’enorme rilevanza del dato filosofico per i due artisti, procede coerentemente secondo lo stile narrativo-dialogico delle opere di Platone. La struttura conica e multistrato che contraddistingue la matrice delle 'sculture d'ombra' di Noble &Webster, è in sintesi il confine e la forma che racchiude una precisa e calcolata serie di momenti concatenati, alcuni di origine artistica, altri di rimando filosofico, ordinati in maniera gerarchica e sequenziale, in cui la dimensione dello spazio e quella del tempo, come vedremo, concorrono attivamente alla realizzazione dell’opera, senza mai creare occasioni di vuoto o di sospensione. Lo studio attuale però, per non deviare dall’argomento, seguirà solo marginalmente l’influsso della filosofia in queste opere, rimandando eventualmente il lettore ad una più approfondita analisi.

La luce

Il primo elemento, senza il quale tutto il resto in successione risulterebbe vano e compromesso, è la luce, qui intesa non solo come semplice fonte di illuminazione, spesso dal basso verso l’alto in posizione ortogonale rispetto allo spettatore, ma come appunto caratteristica sintetizzante e agente nell’economia e nel montaggio dell’opera. Si tratta quasi sempre di una luce bianca, a volte colorata, che per prima consentirà la lettura di ciò che avverrà dopo, in sequenza, all’interno di questa struttura a-dinamica e conica; il vertice e la fonte di tutto il processo costruttivo e percettivo parte dunque dal basso, ai nostri piedi, dietro il retro di un faro nascosto, messo lì quasi per non essere visto e considerato, ma con la funzione specifica di rendere possibile la 'verità' dell’opera stessa in maniera polidimensionale. Le potenzialità del Mito della Caverna di Platone e lo sviluppo dell’opera, qui sono solo all’inizio.

L’accumulazione (la Scultura)

L’accumulazione apparentemente disordinata e caotica di materiali vari accatastati secondo uno sviluppo in verticale o anche in orizzontale, è a tutti gli effetti, come poi si avrà ulteriormente modo di comprendere, il nucleo dell’opera.

Dalle caratteristiche estetiche non così lontane da quelle dell’Arte Povera, ad un’attenta analisi risulta invece essere un cumulo insospettabilmente armonico dal punto di vista cromatico, tanto da far escludere in maniera certa che si tratti di oggetti di puro scarto, di poco (artisticamente parlando) conto, messi insieme in maniera del tutto casuale.

La scelta di oggetti di un determinato colore e l’accostamento di questi con altri, di colori diversi, ma distribuiti in maniera tale da creare delle corrispondenze cromatiche che, per quanto fievoli o lontane tra di loro, risultino sempre individuabili e collegate, fuga ogni dubbio in merito alla possibilità che ci si possa trovare di fronte ad una Scultura dall’imbastitura improvvisata. A conferma di quanto appena detto, le corrispondenze cromatiche riscontrabili nelle sculture di Noble & Webster, trovano un parallelo quasi perfetto nelle tele astratte dipinte con lo stile cosiddetto del *color field*. L’utilizzo di questa scacchiera cromatica virtuale e disordinata come griglia estetica per la costruzione di queste sculture vere e proprie, che comunque sia non ostacola obbligatoriamente una certa dose di casualità in fase di realizzazione, consegna allo spettatore già un labile indizio su ciò che più avanti, nella lettura dell’opera, si troverà ad affrontare. Proprio questo primo accenno alla divisione ontologica applicata ad una metafisica dell’arte: ordine e caos (nel nostro caso, l’accumulazione: “… ricettacolo informe che crea imperfezione…”, vedi Platone: *Timeo*), filosoficamente rimanda alla concezione del mondo sensibile ispirata da Eraclito, che Platone adotta ed elabora, in cui la percezione sensibile della realtà (e quindi, volendo, anche la percezione dell’accumulazione da parte dello spettatore) è vista in chiave pessimistica e negativa proprio a causa della sua natura instabile e in continuo movimento, dalla quale appunto può derivare soltanto una conoscenza vaga e inesatta, la *doxa* (la prima, superficiale considerazione che fa lo spettatore nei confronti della Scultura).

Si tratta di un passaggio chiave questo, relativo ad una conoscenza vaga e inesatta della realtà, che se direttamente collegato al Mito della Caverna, ci consentirà più avanti di formulare un nuovo processo di ricognizione di tutta l’opera d’arte nel suo insieme.

La proiezione

Prima di terminare il suo ciclo a senso unico e ascendente contro il piano ortogonale, esiste in realtà un intervallo da prendere in considerazione: la distanza che va dalla fonte luminosa alla fine della Scultura in cui, grazie alla luce, si crea in blocco la sintesi tra i pieni e i vuoti dell’accumulazione e si dà così vita al disegno, alla forma, al significato; in chiave filosofica in cui stiamo anche trattando, all’idea, alla verità.

Come è già stato detto all’inizio, questo intervallo definito e delimitato, solo apparentemente possiede la sorda acustica di un tempo morto, cioè di una parentesi vuota all’interno di una struttura compatta; in realtà, è esattamente lo spazio in cui avviene il processo di attraversamento dell’opera da parte della luce e la formazione in sintesi della sua *silhouette*.

Adesso risulta essere solo una questione tecnica avvalersi di un

piano, l'ultimo, sul quale poter ottenere l'immagine data dall'ombra, ma è invece sul concetto di ombra che bisogna soffermarsi per una comprensione completa di questo passaggio.

L'ombra

Scansando aprioristicamente una dissertazione sul Mito della Caverna di Platone, a questo punto diviene indispensabile, per non incorrere una lettura dell'opera esclusivamente in chiave filosofica, capire che l'ombra, qui, è e non è la Verità di queste opere. E' semmai solo il penultimo dei processi attraverso e per mezzo dei quali, come stiamo vedendo, l'opera viene a galla nella sua interezza; un passaggio obbligato ma, nell'economia della stessa, di pari peso agli altri e non, in assoluto, il principale.

Se l'ombra, come sembra far credere ad un primo impatto, 'smacca' e rivela un disegno e un progetto 'altro' dall'informe, aggrovigliata massa che la precede, è solo perché questa risulta essere (proprio grazie all'ombra) un fine e ragionato calcolo di forme e piani sequenziali tra loro in una calibrata armonia di costruzione a distanza che da accumulazionesignificantediventa Scultura-significato. L'ombra disvela-rivela in maniera automatica e fredda; allo stesso modo e contemporaneamente, la Scultura non rappresenta ora altro che il caos, l'anarchia (impura, come è stato specificato) della difformità, ma grazie alla luce, e a un sapiente gioco di punti di vista, forme e proporzioni a distanza ravvicinata, disvela-rivela la forma.

Il piano

Capolinea di questa struttura conica delle opere di Noble & Webster, sul piano va a proiettarsi la luce filtrata dalla Scultura, che disegna una *silhouette* spesso dal forte e dissacrante contenuto.

Sul piano, inoltre, sembra trovare conferma anche il misticismo razionalista del Mito di Platone: il mondo reale (la Scultura), rinvia alle idee (l'ombra), non ricavate queste per astrazione, perchè già esistenti in un parallelo staccato detto Iperuranio (vedi Platone: *Fedro*), una dimensione, quest'ultima, fatta di idee che sono immagini: modelli ideali per le cose terrene di cui sono riflessi, come l'ombra è il modello superiore della Scultura.

Platone non a caso usa nella sua opera *Menone*, descrivendo questi concetti, il termine *eidos*, correttamente tradotto dal greco con: 'forma' o 'immagine' e non tanto con 'idea'.

L'aderenza quindi col pensiero platonico di queste opere di Noble & Webster, si fa sovrapponibile e tangente nel passaggio obbligato del concetto disvelante da: idea a forma, immagine, poiché è solo grazie all'immagine proiettata, che disegna un profilo, una forma, se la Scultura assume una valenza aggiunta e perde la sua in-significante dimensione astratta.

Questo termine ultimo, visto solo però come un'estremità, viene ad acquisire completamente la funzione e il posto che, se si trattasse di pittura, avrebbe la tela bianca: il piano della rivelazione; la parete concava della Caverna.

Trattandosi invece di una superficie *objet-trouvé*, se da un lato conclude il processo creativo ascendente e di forma conica, come abbiamo fin qui avuto modo di scoprire, dall'altro funge da imbuto contrario allo spettatore verso il cuore dell'opera: la Scultura, e ne riapre inaspettatamente un'inedita, obbligata rilettura alla luce di quanto emerso sul piano.

La scultura (rivisitata)

L'immagine formata dall'ombra, ben visibile e leggibile sul piano, sposta l'attenzione dello spettatore forzatamente sul punto centrale dell'opera, la Scultura. Se inizialmente questa veniva presa in considerazione solo come semplice accumulazione per le sue strane, deformi e tutto sommato anche trascurabili proporzioni, adesso viene riletta e studiata dallo spettatore alla luce (è ovviamente il caso di ammetterlo) di quanto disegnato grazie al suo profilo in ombra. I contorni proiettati sul piano, vengono adesso ricercati tra lesporgenze acuminate e frammentate dell'accumulazione, individuati nei dettagli proiettati uno ad uno cambiando posizione e punto di vista, letti, per la prima volta, in funzione di una diversa e modulare continuità con la terza dimensione, in una sovrapposizione di ottiche allineate alla ricerca di una sintesi sovrapponibile con la stessa ombra-immagine bidimensionale. Il percorso di rivisitazione della Scultura assume le caratteristiche della scoperta e della verifica, del confronto tra oggetto reale, tangibile, e immagineombra proiettata, alla ricostruzione sequenziale tra pieni e vuoti divenuti adesso ordini prestabiliti, non più indici di caos e casualità, ma coordinate, punti di riferimento indispensabili nell'intricata osservazione polidimensionale della vera opera d'arte e dell'esperienza maieuticamente appresa. Questo gioco di luci e ombre che Noble & Webster allestiscono, fatto di pieni e finti vuoti, di ordine e finto caos, di contrasti che sfruttano i punti di vista (letteralmente intesi, ma non solo, volendo) e l'illuminazione, come in un teatro di ombre cinesi, racchiude tutto il fascino e l'intelligenza di queste creazioni. Di fronte ad esse, che sia prima a colpirci l'ombra proiettata o la Scultura, poco importa; la dinamica dell'evento costruttivo e percettivo, che qui combaciano con una dinamicità quasi pittorica, risulta alla fine essere la vera opera d'arte. Condotti o approdati da soli al termine di questa esperienza visiva e metafisica insieme, alla fine non può che rimanere un'ombra, o una luce.

Tim Noble & Sue Webster, "Dirty White Trash (with Gulls)", 1998. Rubbish, projector, seagulls.Variable dimensions. Courtesy: The Dakis Joannou Collection.

John Phillips. Sense and In-sensibility

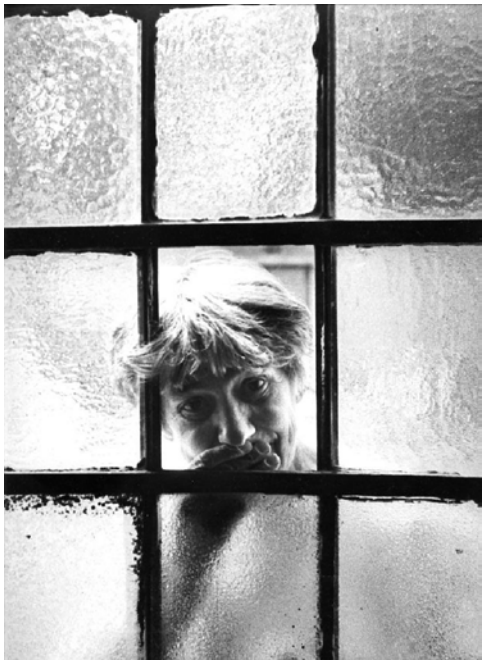
Carole Tansella

«...i fotografi possono essere insensibili mentre scattano le loro foto...l'uomo che aveva alzato il coperchio distolse lo sguardo. Gli chiesi di richiudere la vasca mentre preparavo la mia macchina fotografica. Sapevo che le foto che stavo per fare non sarebbero mai state pubblicate; ma dovevano essere fatte perchè rimanessero come documento. Feci alzare ancora una volta all'uomo il coperchio: distogliendo anch'io lo sguardo, scattai una foto»[1]. John Phillips è inviato di guerra della rivista Life e nel 1945 si trova a Danzica, in Cecoslovacchia, da dove testimonia il genocidio nazista. Diversi anni dopo, nel 1959, trascorre in Italia una breve parentesi che lo vedrà testimoniare dalle rive del Lago di Garda un'altra inattesa realtà: la vita dentro e fuori le mura dell'ex-manicomio di Verona. Le fotografie scattate durante quell'estate rimangono inedite fino a quando il Centro Internazionale di Fotografia Scavi Scaligeri di Verona in seguito ad un lavoro di ricerca e di ´diplomazia internazionale` le rende pubbliche omaggiandole nella mostra da poco conclusa *John Phillips fotografo. Retrospettiva e reportage inedito dal San Giacomo di Verona.* Una selezione di 31 scatti datati tra il 1937 e il 1962 informavano lo spettattore del mestiere di Phillips di inviato di guerra in Europa e di giramondo sempre sull'attenti. Mentre circa 50 *vintage* preparati per una pubblicazione mai avvenuta, e altre 25 immagini selezionate direttamente dai negativi, scattate nell'ex-manicomio di San Giacomo della Tomba, rappresentavano il fulcro della mostra.

Ora che la mostra ha chiuso e la distanza temporale ha raffreddato gli entusiasmi del primo incontro, è possibile indagare l'opera di John Phillips oltrepassando i limiti della categoria fotogiornalistica, alla ricerca di un pensiero poetico che ne sottenda la pratica in modo sistematico.

Il mezzo fotografico si affaccia molto presto nella vita di Phillips. Nato nel 1914 nella Grande Cabilia, in Algeria, trascorre l'infanzia ad Algeri, dove la passione per la fotografia a colori del padre si «espanse da un capo all'altro dell'appartamento»[2]. Quando John non è con la balia, è al Petit Lycée, dove deve fare i conti col trovarsi ad essere «...unico ragazzino inglese della scuola...una minoranza tra le minoranze»[3]. La passione paterna nel 1925 conduce la famiglia Phillips prima a Parigi e due anni dopo a Nizza, dove il giovane Phillips diventa apprendista di Monsieur René Pansier, fotografo ufficiale della città. Da Pansier impara «altrettanto sulla natura umana che sulla fotografia» e «scoprii ben presto che quest'ultima può mettere in rilievo l'osceno e registrarlo»[4]. Il 1927 è anche l'anno che vede l'uscita sul mercato della Leica. Macchina fotografica di piccolo formato, capace di scattare senza l'ingombrante strumento del flash, è mezzo dalla resa ideale in condizioni di illuminazione minima. Questa maneggevole ´macchinetta` non solo sarà la più amata dai fotoreporter della prima ora, ma anche la fotocamera che Phillips non tradirà mai.

Nel 1934 la famiglia Phillips decide di fare ritorno in Inghilterra, paese natio di Phillips *senior* e il 13 novembre 1936 sarà per John Phillips «il giorno in cui tutto cambiò»[5]. In questa data gli vengono aperte le porte dell'appena nata redazione inglese di *Life*, costola fotogiornalistica della nota rivista statunitense *Time*, avviandolo all'età di ventun'anni alla grande avventura nel fotogiornalismo. L'attività reportagistica e la naturale inclinazione empatica per l'umanità senza operare mai discriminazione alcuna, lo accampagneranno lungo tutta



Dall'alto: John Phillips, Verona. San Giacomo della Tomba, 1959. © John e Annamaria Phillips Foundation.

John Phillips, Vienna. L'arrivo delle truppe tedesche, 1938. © John e Annamaria Phillips Foundation. Entrambe le Immagini sono tratte dal Catlogo della mostra "John Phillips. Fotografo", edito da Silvana Editoriale, Milano 2010. Courtesy Silvana Editoriale.

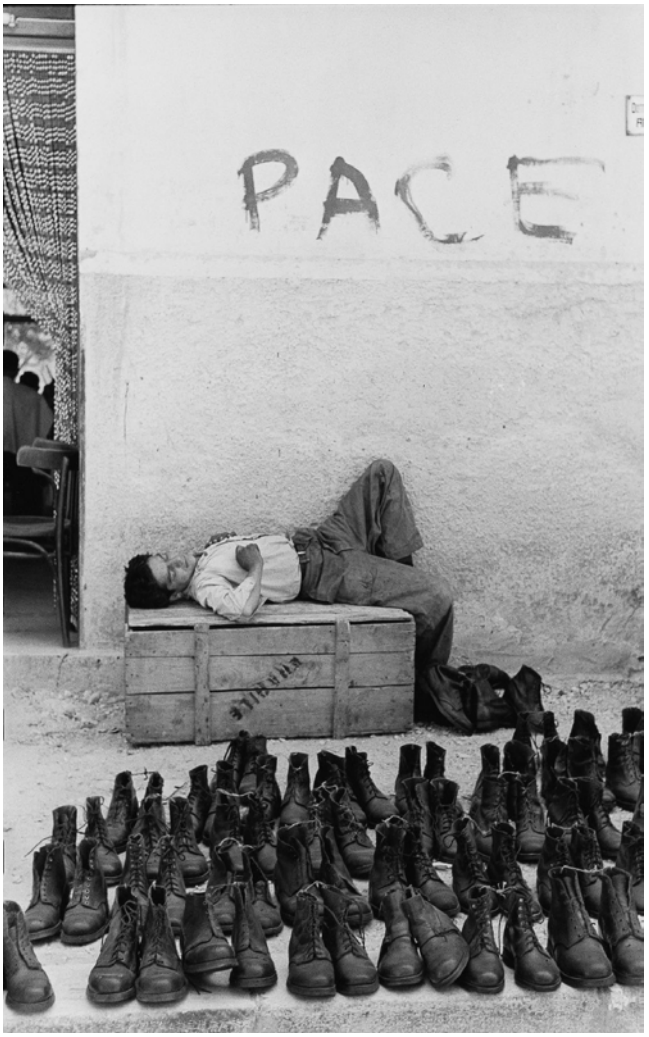
la vita, determinandone la specificità stilistica.

La ´tensione mondana` e l´istante decisivo` sono i due ingredienti comuni alla ricerca fotogiornalistica e alla poetica di John Phillips. La ´tensione mondana` è la spinta ad indagare l'umanità scorrendone i canali più bassi, nutrendosi della ´matericità` piuttosto che degli aspetti immagignifici del reale. E' un'inclinazione forte e trasversale, che non risparmia le contemporanee ricerce sul piano pittorico di Jean Dubuffet e Jean Fautrier che in Europa, in quegli anni, inaugurano la stagione Informale e della squadra di artisti che danno vita, oltreoceano, all'Espressionismo Astratto. Nell'intuizione di Cesare Zavattini questo atteggiamento significa ´pedinare il vicino` per stabilire un contatto diretto con l'ambiente. Per Phillips il risultato dello scatto fotografico è l'occasione per interrogare e mettere in discussione questa relazione. L'immagine fotografica in Phillips diviene il luogo dove uomo e mondo si confrontano.

Gli ´istanti decisivi` sono quelli nei quali la realtà viene immortalata dal fotografo, vestiti i panni del cacciatore. L'espressione nasce per definire la pratica di Henri Cartier-Bresson, può essere tuttavia estesa al lavoro di tutta la prima compagine di reporter[6]. Il congelamento fotografico del fluire della vita nelle sue manifestazioni più eloquenti fu possibile grazie alla messa sul mercato della Leica, macchina capace di sfornare immagini che nulla condividono con le messe in scena delle fotografie fatte in studio. Le immagini della Leica sono immagini che che nascono nella velocità dell'azione e non conoscono il *comfort* di un ambiente di lavoro ben organizzato. L'immediatezza narrativa e il solido impianto formale colpiscono il cuore e la testa del fruitore al di là di sofisticati giochi di luci ed ombre, e nel caso di alcuni, al di là della stessa messa a fuoco. Se in tutto il genere del fotoreportage viene privilegiato il rapporto dell'uomo con l'ambiente circostante, solo le immagini di Phillips hanno lo speciale potere di diventare lo spazio dove ripensare questo tipo di relazione. Sono immagini ´sintetiche`, micro-narrazioni costruite formalmente su griglie cartesiane di ascisse ed ordinate, dove la pulizia formale si apre ad una comunicazione minima ma di sicuro impatto. Pochi elementi sintattici ottengono un grande risultato informativo. Altro specifico poetico è l´occhio insensibile`. Phillips partecipa a quell'idea che vede lo strumento fotografico come mezzo che quasi ´naturalmente` potenzia non solo la vista, ma è in grado di amplificare tutti i sensi, in quella tensione, già citatta, per gli aspetti più nascosti della realtà. Fotografo e mezzo fotografico diventano così un'entità unica e ad essere impressionato dalla luce, non è più la pellicola fotografica ma l'occhio stesso dell'operatore, divenuto, appunto,´sensibile`. Phillips carica questa modalità operativa di una parallela insensibilità. Come una forza alla quale è impossibile opporsi, l'insensibilità di Phillips è l'intenzione etica che lo costringe a non indietreggiare di fronte agli aspetti più tragici della vita. All'insensibilità accompagna la protezza di registrazione, dettata, non dalla ricerca dell'immagine scandalosa, bensì dal dovere di documentazione, funzione del resto primaria della fotografia.

L'ultima specificità di Phillips è l'abitutine nell'adottare uno sguardo non giudicante. Nelle sue immagini non si troverà mai traccia di retorica moralistica o educativa. Anche negli scatti più rigorosi, nei risvolti più tetri del passato immortalato, all'osservatore sarà sempre data la possibilità di aprirsi ad una dimensione leggera ed ironica. John Phillips reagisce dunque sia agli stimoli dell'indagine fotogiornalistica, genere nato grazie anche al suo stesso contributo, sia a scelte ideali e formali personali: questi due componenti connotano lo stile artistico di Phillips. Il risultato sono immagini rigorose, precise, raffinate ed ironiche, tanto emotivamente coinvolgenti e quanto forti nello spronare ad adottare nuovi punti di vista su capitoli che si pensavano chiusi. Proprio quello che ci si aspetta da un vero *gentleman* inglese.

[1] M. Azzano (a cura di), *John Phillips: un obiettivo sulla storia*, Udine, Art &, 1988, p.87.
[2] *Ibidem* p.7.
[3] *Ibidem* p.7.
[4] *Ibidem* p.7.
[5] *Ibidem* p.8.
[6] H. Cartier-Bresson, *L'immaginario dal vero*, Milano, Abscondita, 2005, p.23.



John Phillips, Eboli, Italia. "Venditore di scarpe", 1944. © John e Annamaria Phillips Foundation. Immagine tratta dal Catlogo della mostra "John Phillips. Fotografo", edito da Silvana Editoriale, Milano 2010.Courtesy Silvana Editoriale.

MACRO - Roma

9 Marzo - 12 Giugno 2011
Arcangelo Sassolino. "Piccolo animismo"

Il nuovo allestimento nella Sala ENEL è Piccolo animismo, un'opera creata appositamente per il MACRO dall'artista Arcangelo Sassolino (Vicenza, 1967). Il lavoro dà voce e suono alla sala, alle sue tensioni postindustriali e ingegneristiche, nutrendosi allo stesso tempo dello spazio in cui è collocato.e e di proporzione, trovando un nuovo senso e una nuova interiorità.

Mart - Rovereto

12 febbraio - 12 giugno 2011
LOOK: "Voci del Futurismo. Trent'anni d'avanguardia"

"Voci del Futurismo" rappresenta un'originale rivisitazione di una parte del patrimonio del Mart che è tra le più amate dai nostri visitatori. Fortunato Depero è ben rappresentato in questo percorso, e fa da contraltare ad un'attenta selezione di opere di Giacomo Balla, Umberto Boccioni, Enrico Prampolini, Gino Severini (a cui il Mart dedicherà un'ampia antologica dal 17 settembre 2011), Filippo Tommaso Marinetti, Tullio Crali, Luigi Russolo, Ardengo Soffici, Thayaht. Presenti anche artisti meno noti, la cui conoscenza è tuttavia fondamentale per comprendere la "coralità" di voci che caratterizzò l'avanguardia futurista.

PECCI - Prato

13 marzo - 30 aprile 2011
MICHAEL FLIRI | 0O°°°oo°0Oo°O0

0O°°°oo°0Oo°O0, l'ultima opera di Michael Fliri, considerato uno dei migliori talenti della nuova scena artistica italiana, vincitore nel 2008-2009 del Premio d'artista bandito dal Museion di Bolzano in collaborazione con la Dena Foundation for Contemporary Art.

GAMeC - Berbamo

23 marzo - 24 luglio 2011
LA CLASSE NON È ACQUA - Carla Accardi, Stefano Arienti, Joseph Beuys, Allan Kaprow, William Kentridge, Michelamgelo Pistoletto, Thomas Schutte, Cindy Sherman, Andy Warhol

70 opere di grandi artisti internazionali, 100 studenti di Bergamo, 4 Classi. Un'innovativa ed inedita formula di mostra, mette in relazione la 'classe' scolastica, intesa come aula, luogo di studio e gruppo in formazione, con la 'classe', il talento dei grandi artisti internazionali e di quelli... in erba.

Guggenheim- Venezia

29 gennaio – 15 maggio 2011
I VORTICISTI: ARTISTI RIBELLI A LONDRA E NEW YORK, 1914–1918

La mostra presenterà circa 100 opere, che includono quadri, sculture, opere su carta, fotografie e stampe, di noti artisti come Percy Wyndham Lewis, Edward Wadsworth e Henri Gaudier-Brzeska. L'esposizione rappresenta il primo tentativo di ricreare le tre mostre vorticiste, allestite durante la prima guerra mondiale, che contribuirono a far conoscere a un pubblico anglo-americano l'estetica radicale di questo gruppo.

MAXXI - Roma

4 marzo - 15 agosto 2011, Gallerie 2 e 3
Michelangelo Pistoletto: Da Uno a Molti, 1956-1974

in collaborazione con Philadelphia Museum of Art
a cura di Carlos Basualdo

Michelangelo Pistoletto: da Uno a Molti, 1956 - 1974, con più di 100 lavori provenienti da collezioni pubbliche e private italiane e americane, racconta uno tra gli artisti italiani viventi più rilevanti a livello internazionale, tra i fondatori dell'Arte Povera e figura di riferimento per le giovani generazioni, considerato negli Stati Uniti un anticipatore delle pratiche artistiche di partecipazione.

PAV - Torino

5 febbraio - 24 aprile 2011
BODY NATURE - MARTA DE MENEZES/DARIO NEIRA
a cura di Claudio Cravero

Body Nature rimanda alla natura intesa come corpo, ma anche al corpo in senso proprio, fatto di natura e in essa immerso, ossia agente vivente e comunicante nel mondo. Nell'esposizione a confronto i lavori dell'artista portoghese Marta De Menezes (Lisbona, 1975, alla sua prima presenza in Italia) e Dario Neira (Torino, 1963).

In programma al PAV

IL CORPO CHE GUARDA (29 aprile - 29 maggio 2011)

EVGEN BAVCAR

Artista di origini slovene, non vedente e fotografo, Evgen Bavcar esplorerà la relazione tra visibile e invisibile, desiderio e percezione sensoriale. Nell'ambito della mostra *Il corpo che guarda* Bavcar condurrà un workshop aperto al pubblico. La ricerca dell'artista sarà inoltre lo spunto per un articolato percorso di formazione specialistica sui temi della percezione corporale e dell'accessibilità, percorso ideato dalle Attività Educative e Formative del PAV in collaborazione con la Divisione Servizi Sociali e Rapporti con le Aziende Sanitarie, Settore Disabili della Città di Torino, Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti e la Tactile Vision.

LIVING WORKS (10 giugno - 25 settembre 2011)

EDUARDO KAC

Living works è la prima personale italiana dell'artista brasiliano. Eduardo Kac, pioniere della biotech art e della transgenic art, presenterà lavori che indagano la ridefinizione delle categorie che organizzano la nostra idea del mondo - e quindi di noi stessi come individui e come specie - in un sistema di separazioni e gerarchie oramai delegittimato dalle scoperte delle neuroscienze e della biologia.
Per il pubblico interessato ad approfondire il tema e le questioni che esso solleva sarà aperta la partecipazione a un workshop con l'artista.

IL SOLE DI TORINO (14 - 15 maggio 2011)

ETTORE FAVINI

Il lavoro di Ettore Favini, studiato appositamente per il PAV, prosegue nel solco della progettualità e dell'osservazione di fenomeni naturali più comuni e costanti che, proprio perché sotto gli occhi di tutti, finiscono spesso per passare inosservati. *Il sole di Torino* si svilupperà nell'arco temporale di un anno secondo precise osservazioni della stella "madre". Tracciando un calendario naturale di "avvistamenti", il progetto si concluderà con una mostra personale e una pubblicazione nel 2012, occasione in cui sarà mostrato il risultato delle osservazioni attraverso fotografie e documenti prodotti sia dall'artista sia da un'equipe di specialisti (ingegneri, astronomi e scienziati), consulenti che spesso collaborano con Favini nella ricerca. L'esplorazione del sole, di natura prettamente scientifica, assumerà inoltre una forma installativa, trasformando così il PAV in un osservatorio, sorta di grande macchina solare. Il 28 maggio, nell'ambito delle Attività Educative e Formative del PAV, Favini condurrà un workshop sottoforma di tavola rotonda-conferenza. Nel corso dell'anno il progetto, che viene avviato con il workshop) verrà sviluppato e portato avanti così da avere - al termine di un anno solare - i risultati dell'indagine fotografica e di osservazione.

ANDREA POLLI (29 ottobre – 8 gennaio 2012)

a cura di Gaia Bindi e Claudio Cravero

Andrea Polli è protagonista dell'arte ecologica cosiddetta "estrema". Le creazioni che presenterà nella sua prima personale italiana sono articolate sulla dialettica integrata di differenti media, spesso offrendo diverse modalità di lettura di dati tratti da contesti naturali. Nel lavoro dell'americana Polli il corpo è inteso come strumento, cioè mezzo fisico e percettivo per relazionarsi con l'esterno e suoi mutamenti repentini. Le sue ultime sperimentazioni sono dedicate a rilevazioni della qualità ambientale dell'aria per sviluppare, attraverso un processo chiamato "sonificazione", sistemi di comprensione delle turbolenze.

Dall'alto, "Body Nature", Marte De Menezes / Dario Neiras, 5 febbraio - 24 aprile 2011.
Workshop_16 / Brandon Ballengée / 3 luglio 2010.

Milano 13 - 17 Aprile 2011
Elita Festival

Berlino 1 - 6 Febbraio 2011
transmediale.11

Osnabrueck 27 Aprile 27 - 1 Maggio 2011
European Media Art Festival

Manchester 11 - 14 Maggio 2011
FutureEverything

Roma 19 – 22 Maggio
Live Performers Meeting

Geneva, Svizzera 19 – 29 Maggio 2011
Mapping Festival

Barcellona 11 - 21 Maggio 2011
Loop

New York 20 - 29 Maggio 2011
Migrating Forms

Zurigo 21 - 29 Maggio 2011
Video EX

Barcellona, 16 - 18 Giugno
SONAR 2011

San Paolo, Brasile,
18 Luglio - 28 Agosto 2011
FILE 2011

Firenze 1 - 5 Giugno 2011
MUV 2011

Vancouver 7 - 11 Agosto 2011
SIGGRAPH 2011

August, 1st to 30th, 2011
Fonlad

Linz 1 - 6 Settembre 2011
Festival Ars Electronica

East London 23 - 25 Settembre 2011
Alpha - Ville

Torino 21- 23 Ottobre 2011
VIEWFest - Digital Movie Festival

Torino, 25 - 28 Ottobre 2011
VIEW Conference

art
ker
nel