

Lorenzo Taiuti

## ARTI ELETTRONICHE

STUDIO AZZURRO: Tavoli, videoinstallazione, «Oltre il Villaggio Globale», Milano 1995.

56



### ■ Milano: «Oltre Mac Luhan».

Nel Palazzo della Triennale una vasta esposizione ripropone le nuove strade della comunicazione e delle varie ibridazioni fra linguaggi computerizzati, linguaggi creativi e linguaggi comunicativi. Un «Ipertesto» all'ingresso consente di navigare la mostra nella storia dei dispositivi visivi. Nei rapporti con le arti visive è interessante il lavoro interattivo di Maurizio Barberis, una struttura di neon che reagisce al nostro respiro, ed è decisamente bellissima la videoinstallazione «Tavoli» di Studio Azzurro dove una serie di semplici panche di legno serve da piano di proiezione di altrettanti video. Le immagini sono statiche finché non le tocchiamo e improvvisamente brevi sequenze di azione spiazzano lo spettatore con esiti inattesi. Ciò che definisce il fascino di questo lavoro (il migliore in assoluto di Studio Azzurro negli ultimi anni) è la forma scelta di «mistero quotidiano» delle immagini e delle interazioni. Le sequenze non rinviano a scenari futuribili, ma a un mondo preindustriale di oggetti rustici e casalinghi. Mani che dispongono e riassettano lenzuola bianche, corpi morbidi e massicci di donne che dormono, ciotole d'acqua e cibo. Al di là della citazione beckettiana che è una delle fonti dell'installazione è il mondo classico dell'immaginario fantastico che sembra riaffacciarsi in questo lavoro. Le mani porgono acqua come ne la «Bella e la Bestia», come nelle fiabe il nostro intervento provoca mutamenti e reazioni, la realtà cambia forma in modo

**Musei e Nuove Frontiere.**  
**Milano: «Oltre MacLuhan».**  
**Varese: Il Museo Elettronico.**  
**Torino: Ars Lab.**

imprevisto. E nello stesso tempo il lavoro sembra rinviare alla memoria, a un'infanzia felice vissuta o desiderata, dove la realtà è osservata con attenzione e spiata nella sua crescita. La mostra continua poi con le strutture della casa «informata» dove una impressionante serie di oggetti «sensibili» presentati dalla Philips rimanda al computer attivato con la voce nel film «Blade Runner». Quali mutamenti comporterà una casa che comunica con noi verbalmente? Vasta la rassegna di storia della comunicazione che rintraccia le origini fragili delle miriadi di diverse forme teniche che ci hanno portato alla presente situazione mediatica. In una prospettiva che si allunga nel passato al secolo scorso anche il presente immediato del CD-Rom non può essere vissuto più come un futuro. Come dice giustamente Nicholas Negroponte in «Essere Digitali», forse non siamo più noi a doverci adattare faticosamente alle modalità tecnologiche del computer, ma questo a doverci adattare ai bisogni variegati dell'essere umano.

GIORGIO VACCARINO: Passaggio a Netville, «Ars Lab», Torino 1995.



### Varese: Il Museo Elettronico.

Aprè, finalmente, il Museo Elettronico di Luciano Giaccari all'interno del Castello Masnago di Varese.

Finalmente perché è un evento da tempo atteso e certamente necessario nel panorama italiano dell'informazione estetica.

Il sistema della documentazione-video non è di fatto in Italia mai decollato: bloccato da anni nella documentazione e negli acquisti, l'archivio della Biennale di Venezia, svanito il progetto di un settore arte e video nella Mediateca Toscana, mai diventato omogeneamente fruibile il materiale del Museo di Ferrara, abortiti o inconclusi i tanti progetti istituzionali di videoteche da inserire nel sistema bibliotecario, nei musei, nelle gallerie d'Arte Moderna.

Mentre nel passato questa politica inefficace nell'acquisizione di strumenti audiovisivi trovava una esile giustificazione nella difficoltà di stabilire nuovi parametri informativi, oggi si preferisce rinviare il problema alla diffusione degli strumenti digitali, della memoria informatica, dei CD-Rom. Ma questo è un falso problema: quand'anche si utilizzino telecamere digitali (che iniziano ora a circolare), sarà pur sempre un'immagine «riprodotta» da una telecamera. E non sarà più facile definire uno spazio di conservazione e fruizione con strumenti digitali di quanto sia ora con il video dato che l'ostacolo principale non sono costi o spazi, ma l'attuazione di una politica di effettiva «scelta», di volontà reale di aggiornare

PIERO GILARDI: *Survival*, «Ars Lab», Torino 1995.

CHRISTA SOMMERER e LAURENT MIGNONNEAU:  
*Interactive Plant Growing*, «Ars Lab», Torino 1995.

l'apparato informativo, conservativo e fruitivo dell'arte.

In questo contesto l'apertura del Museo Elettronico è un elemento forte e positivo che propone una funzione primaria di documentazione, archiviazione e consultazione finalmente praticabile. All'interno del Museo di Masnago il Museo Elettronico dispone di alcune sale per la consultazione personalizzata (postazioni con monitor, videoregistratori e cuffie), una sala per videoproiezioni e una postazione computer per «navigare» via Internet negli archivi e nelle biblioteche dei musei internazionali.

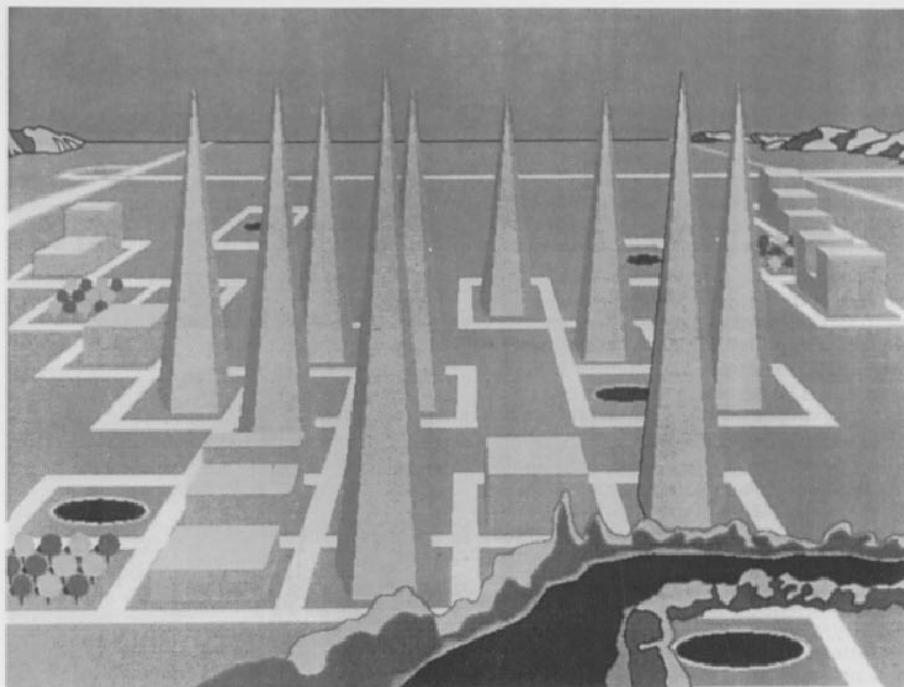
Inoltre la vastissima documentazione di Giaccari è collocata nel museo stesso permettendo così una manutenzione del materiale video, assai fragile soprattutto per quanto riguarda i video degli anni Settanta.

Quali sono i materiali disponibili? Quale l'informazione accessibile?

Già nel 1968 Giaccari presenta dei video allo studio 970/2 di Varese e con continuità e per tutti gli anni Settanta documenta gli eventi dell'arte in una fase particolarmente delicata e nuova, quella della smaterializzazione e concettualizzazione, che porta gli artisti a esprimersi in forme precarie, attraverso performances, azioni effimere, installazioni temporanee, forme teatrali. Nello stesso tempo il teatro, la musica e la poesia si avvicinano o si fondono con le arti plastiche.

I video del Museo Elettronico trattano quindi di questo. John Cage nella sua famosa azione di musica sul treno Milano-Bologna nel 1978, le prime apparizioni dei compositori minimalisti all'Attico di Roma: Philip Glass, la Monte Young, Steve Reich nei primi anni Settanta, il Living Theatre alla Biennale di Venezia nel '75. Ma anche performances di artisti plastici come Vettor Pisani e Mario Merz e le prime apparizioni di Nam June Paik. Negli anni Ottanta Giaccari continua documentando i mutamenti dei codici linguistici, registrando mostre e testimoniando la ininterrotta crescita della ricerca modernista nel campo della danza (Carolyn Carlson, Reinhild, Hoffmann...), del Teatro Sperimentale Robert Foreman, Magazzini Criminali... della nuova musica come Gavin Bryars e molti altri.

In ventisette anni di attività Giaccari ha quindi accumulato diverse centinaia di ore di videodocumenti sui linguaggi creativi e parallelamente ha iniziato a «esporli». Nel 1976 alla Biennale di Venezia, a Parigi in «Identité Italienne» nel 1981, a Londra nel 1982 in «Arte italiana», ancora alla Biennale nel 1990 in «Ubi Fluxus ibi Motus», e finalmente come proposta a sé stante nella Biennale del 1993 sotto la definizione di «Museo Elettronico». A chi servirà questa documentazione? Al ricercatore sull'arte che analizza la



componente performativa dell'arte moderna, al ricercatore di storia del teatro che collega i molti codici del contemporaneo, al musicista. Per esempio nella recente rassegna romana della musica contemporanea veniva eseguito un pezzo di Steve Reich, «Drumming». Lo stesso pezzo è conservato come video e il musicista sarebbe in grado di verificare la propria esecuzione sul modello dell'autore. Nei confini dell'arte che tendono a farsi più leggeri e precari l'archiviazione documentaria entra in qualche modo a far parte di un processo estetico. La sua funzione è quella di permettere, in apparente contraddizione, la conservazione di opere progettate per l'effimero.

In una progettualità vasta di reale «Museo Elettronico», il Museo di Varese può svolgere un ruolo nuovo e importante.

#### Torino: Ars Lab.

«Ars Lab», struttura espositiva di Ars Technica, associazione fra arte e tecnica e fra Parigi e Torino, si ripropone con una mostra alla Promotrice delle Belle Arti dopo un intervallo di tre anni. Si ripropone in una situazione mutata favorevolmente rispetto alle arti elettroniche. Video, Virtuale, Computerarte, Telematica sono in una fase di effervescenza particolare, che si apre, almeno momentaneamente, all'attenzione di una più vasta area di pubblico. Mentre le terze pagine dei giornali si riempiono delle tematiche della Rete Internet e i film di massa come «Johnny Mnemonic» riempiono gli schermi di «immaginario» elettronico e cibernetico in modo crescente, l'edizione «conservatrice» della Biennale di Venezia premia (contraddittoriamente) il videoartista Gary Hill e mette in evidenza Bill Viola.

Curiosità e interesse sono quindi attivati sull'area sempre più variegata delle arti elettroniche.

«Ars Lab» propone nello spazio della promotrice una accorta selezione di opere che forma un panorama attraente delle esperienze elettroniche degli ultimi anni. Si conferma la qualità dell'opera interattiva di Agnes Hegedus «Handsign» (Vistamanuale): un globo oculare in plastica, reperto anatomico, viene collocato in una sfera trasparente e i sensori stimolati proiettano l'interno virtuale della sfera sul muro. L'interno della sfera appare come un paesaggio di segni della memoria. La proiezione sferica contiene il lavoro della Hegedus e le dà il carattere insieme di immagine fantastica e di anamorfose «mentale».

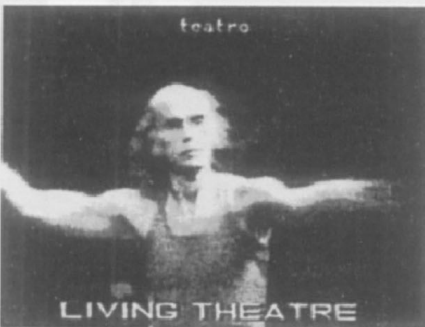
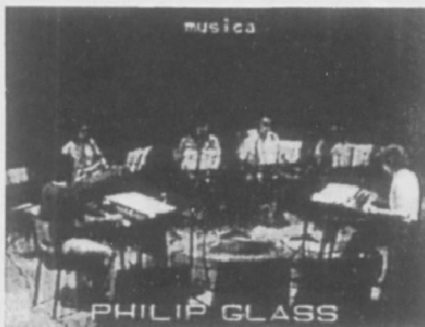
Il lavoro di Piero Gilardi «Survival» introduce il pubblico in una concreta grotta di plastica e in una virtuale città interattiva. Spostando gli elementi mobili dell'installazione si definisce una reazione di crescita nell'immagine di città proiettata in fondo alla grotta. I nostri atti sono responsabili dell'idea di città che si costruisce davanti ai nostri occhi. Sulla scacchiera il «gioco della società» invita ognuno ad assumersi le proprie responsabilità, a passare dalla grotta primitiva alla «Città del Sole» e a partecipare alla creazione estetica secondo i principi democratizzanti dell'arte contemporanea.

In «Heaven's Gate» Jeffrey Shaw si confronta con uno dei referenti storici delle esperienze percettive virtuali: la grande pittura barocca che trasformava gli spazi in dispositivi di illusione ottica. Christa Sommerer e Laurent Mignonneau presentano quell'«Interactive Plant Growing» che sta diventando una delle opere-manifesto dell'espressione interattiva, grazie a una felice sintesi fra artificiale e naturale che si incontrano utilizzando come «interfacce» delle realissime piante. Gli impulsi raccolti dalle piante sono visualizzati in una videoproiezione registrando crescita e mutamenti e il nostro «rapporto» con l'elemento naturale si concretizza in un rapporto di innesto con l'elemento vegetale.

Ennio Bertrand in «La Memoria della superficie» parte da un concetto drammatico: l'ombra-impronta lasciata da un corpo disintegrato dall'esplosione atomica è la proiezione nel passato dei nostri gesti congelati e riprodotti da un apparato video-interattivo. I gesti sottolineati dalle dimensioni e da un bianco e nero da fotocronaca svaniscono poi lentamente. La fotografia, chiamata in causa a rappresentare l'arresto del tempo, l'enfaticizzazione dell'attimo di secondo sottratto all'esistente si ridefinisce nel tempo e in una più generale fluidità d'immagini.

Vaccarino in «Passaggio a Netville» affronta il problema della gestione telematica della città. Viene proposta una città di snodi comunicativi dove monumenti e piazze si ridisegnano come dimensioni virtuali adattate alla comunicazione leggera: un «doppio cibernetico» della città percorribile e investigabile.

Se le ipotesi finora esaminate definiscono in positivo le dimensioni dell'impiego dei materiali elettronici, Savino Bellasalma attiva una problematica difficile. Nel progetto l'«Ora d'aria dall'interno del mondo» il carcerato di una prigione del



Varese, Museo Elettronico - JOHN CAGE: Ferrovia Milano-Bologna, 1978; PHILIP GLASS: Roma - Galleria L'Attico, Roma 1972. LIVING THEATRE: Venezia - Biennale, 1975. STEVE REICH: Four organs - Galleria L'Attico, Roma 1972. MARIO MERZ: Igloo, 1973.



futuro può collegarsi con l'esterno, con le cose della città, con la società e con le persone. Cosa porterà al «prigioniero» questa simulazione di contatto? La crescita psicologica o un'ulteriore alienazione?

Virtualità come immersione ludica, rappresentazione dell'immaginario in «Ulisse» di Mario Canali. Il trono-nave su cui gli spettatori siedono rileva il battito del cuore e il corpo del pubblico e modifica le sue sequenze di conseguenza. Il viaggio di Ulisse alla ricerca di se stesso diventa una più libera «avventura» alla ricerca della percezione, con un corpo presente e partecipe.

Giocando con le immagini Flavia Alman e Sabine Reiff attraverso l'«Anamorfic generator». Se l'atteggiamento è ludico è invece forte il tema dell'anamorfose, qui riprodotta meccanicamente partendo da un fermo immagine del pubblico. I problemi aperti dalle esplorazioni dell'immagine trovano nella tradizione dell'anamorfose un precedente significativo e ancora da indagare. David Rokeby cerca di portare la situazione interattiva verso percettività sottili con «Silicon remember Carbon» dove, malgrado il titolo «Hi-tec», al centro del lavoro c'è una situazione che si muove verso la memoria e l'inconscio.

Piero Fogliati continua la sua rigorosa ricerca percettiva testando il rapporto luce e volume e inviando inattesi segnali testuali e rapide illuminazioni. La presenza di un pioniere dell'arte tecnologica come Jean Dupuy è quella semplice ma intensa di «Cone Pyramide», un piccolo dispositivo contenente della sabbia. Uno stetoscopio ci invita a testare il battito del nostro cuore e la sabbia contenuta nel dispositivo pulsa all'unisono col nostro corpo, rossa, organica, incontrollabile.

Nel complesso si definisce una mostra di Arti Elettroniche che tende a liberarsi di alcune caratteristiche fissatesi negli anni scorsi e che fanno ora spazio a nuove svolte espressive. Come è emerso anche nel Convegno «La Nuova Realtà Artificiale» che accompagnava la mostra, le problematiche aperte dalle nuove frontiere elettroniche devono ora calarsi decisamente nel confronto con l'area estetica, con il bisogno creativo e con un confronto più capillare coi linguaggi già stabiliti. Lo stesso Boltz parla di un nuovo statuto della creatività nell'area ora definita con l'elettronica. Mario Perniola parla dell'esperienza estetica come comunque «interna». Non è forse l'esperienza estetica sospensione della «mia» soggettività?

Derrick De Kerckhove segnala la presenza del «sentimento», come segnale di un maggiore aggancio fra biologico e elettronico. Le «estetiche dell'intelligenza» si stanno forse già sviluppando verso una più coinvolgente estetica del corpo e della mente.