



MultiMediale Symposium 1995 The Digital Museum Karlsruhe, Germania

Negli ultimi anni diverse tendenze nell'arte e nell'architettura si sono affermate, indicando un punto di rottura con il passato mentre noi affrontiamo la fine del secolo, una sorta di «secondo movimento moderno». Seguendo una fase di «revisione del movimento moderno», cominciamo adesso a riprenderci da uno stato d'animo da «fin de siècle» per dirigere i nostri sguardi in direzioni completamente nuove

di Gerardo Greco



Nel fare questo, i nuovi generi artistici quali le «immagini in movimento» del video e delle installazioni multimediali giocano un ruolo fondamentale. Nel MultiMediale Symposium di Karlsruhe gli artisti ed i critici della scena artistica a partire dalle accademie per arrivare al mondo museale dividono con noi i loro punti di vista.

I lavori artistici presentati al MultiMe-

diale 4 offrono nuove relazioni di valori in un mondo che viene ad essere dematerializzato dai media digitali. Queste nuove forme artistiche costituiscono un paradigma per la contestualizzazione di realtà tele-virtuali che sono incarnazioni significative di qualità umane in un panorama essenzialmente privo di materia.

Gli scrittori, i critici ed i pensatori che

sono stati invitati a questo simposio sono persone che, tutte, in un modo o nell'altro, si confrontano con le implicazioni di questo cambiamento, nel tentativo di chiarificare le relazioni fresche che le forme di arte digitale generano.

Al MultiMediale 4 è stato possibile osservare in anteprima alcuni pezzi selezionati provenienti da due musei che saranno inaugurati dal ZKM/Center for



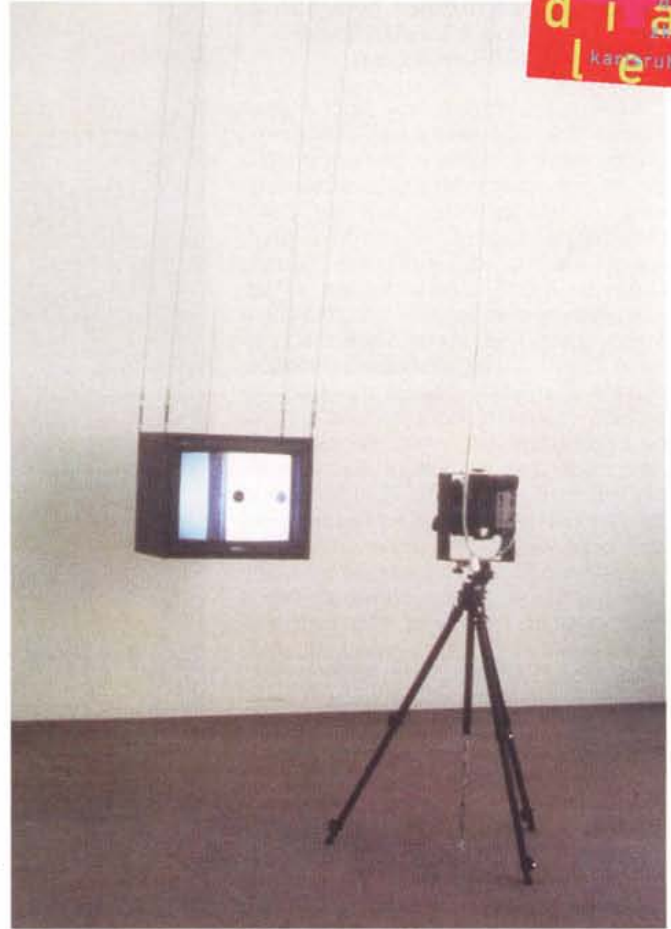
Art and Media Karlsruhe nel 1997. In questo modo è stato possibile offrire al pubblico una visione di ciò che ci si può aspettare dal nuovo complesso ZKM che sarà aperto appunto nel 1997.

Con il titolo «Fin de siècle» il Museo di Arte Contemporanea ZKM presenta alcune nuove acquisizioni che evocano appunto l'atmosfera della decadenza. In sostanza il messaggio lanciato non è tanto quello di illustrare la fatica generale del passaggio da un secolo all'altro, quanto piuttosto annunciare l'inevitabile potenza delle arti multimediali intese come un nuovo inizio. Sebbene questa esibizione sia stata tematicamente orientata all'arte multimediale, vuole essere soltanto una rappresentazione parziale dell'obiettivo del futuro museo, concepito come «museo di tutti i generi d'arte».

In «newFoundland II» il panorama mediato è una topografia digitale collegata in rete ad una cosmografia che riflette il mondo reale in uno spazio televisuale immaginario e sociale. Non avendo una geografia naturale, la dimensionalità dello spazio digitale deve essere innanzitutto elaborata come un ambiente fittizio nel quale possiamo localizzare noi stessi e gli altri. Questo apre un ventaglio infinito di forme. In questa nuova realtà i confini tradizionali vengono messi tutti in discussione: dentro, fuori, realtà, fantasia, io e gli altri. L'arte diventa il paradigma capace di inventare le nuove relazioni di valori che riempiono di significati la magnifica vuotozza del newFoundland.

▲ «Vigneti danzanti» di Piero Gilardi, una performance di 3 minuti fatta di movimento, luci e suoni.

▶ «Televisione ondulante» di Dieter Kiessling con immagine a schermo da circuito chiuso.



In «mediengeschichten», storie di media, troviamo quattro installazioni che appartengono alla collezione permanente del ZKM Media Museum che aprirà al pubblico fra due anni. Queste installazioni sono state scelte non solo per la loro significatività individuale, ma anche perché illustrano perfettamente per la prima volta il concetto che ispira il nuovo museo. I quattro lavori raccontano ciascuno una storia circa la composizione dell'importanza artistica e storica del complesso architettonico del museo.

Il Museo Digitale

È molto probabile che la discussione sul medium tradizionale del museo e l'avanguardia in evoluzione dei nuovi media possa avere un impatto benefico sullo sviluppo futuro di entrambi i concetti. Per favorire questo processo è stato concepito un simposio nel quale il potenziale ed i pericoli del concetto di «immersione totale» vengono esplorati. L'ambiente totalmente cibernetico che deve essere compreso nella costruzio-

ne dello scenario di un museo futuro viene esaminato dal punto di vista avvantaggiato degli artisti, critici d'arte, curatori di musei e progettisti di esposizioni. Per assicurare un bilanciamento tra teoria e pratica è stato chiesto agli esperti di parlare ai sensi di chi è intervenuto usando non solo parole ma anche immagini e suoni.

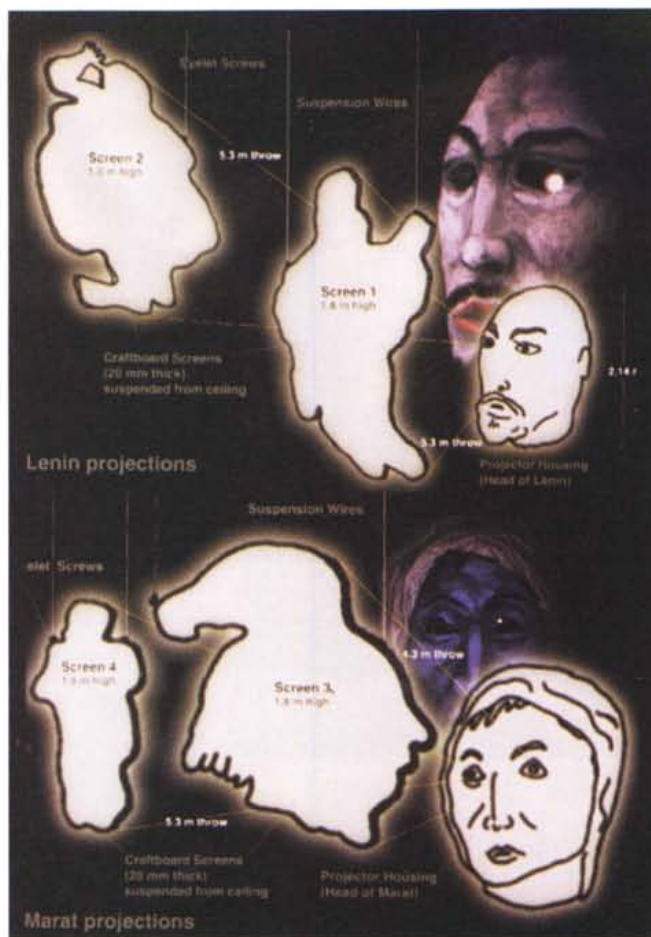
In questo incontro l'idea base è quella di un mondo come un museo, nel quale il visitatore possa inserirsi, mente, corpo e anima in un mondo sconosciuto ma perfettamente calcolato. Questo mondo alternativo è stato pre-programmato, un concetto che è allo stesso tempo terrificante e affascinante tanto per il visitatore che per i curatori di musei dei new media.

Tra gli altri Barbara London, curatrice per l'arte dei media del Museum Of Modern Art di New York, ha illustrato le difficoltà dell'integrazione dei new media in un ambiente museale tradizionale. Roy Ascott, dell'Università del Galles a Cardiff, ha illustrato le diverse teorie sul concetto dell'arte dei media e ne ha esaminato l'impatto sulla pratica museale.



La Cultura Telematica e la Vita Artificiale.
Di Roy Ascott

Dall'intervento di Roy Ascott, dell'Università del Galles a Cardiff abbiamo potuto avere un'illustrazione sistematica dei diversi aspetti della cultura telematica e digitale in genere rilevanti per il mondo dei musei. Secondo il prof. Ascott a prima vista il termine «Museo Digitale» è una contraddizione. Infatti «Digitale» è in senso lato tutto ciò che è fluido, transitorio, immateriale e soprattutto trasformabile. Il «Museo», invece, ci parla di solidità, stabilità e permanenza. Allo stesso tempo il termine introduce il problema della realtà del museo in un mondo con una cultura digitale sempre più predominante. È necessario chiarire che non si parla semplicemente di sopravvivenza, una dimensione dove le cose continuano ad essere apparentemente sempre come prima, a parte le novità portate da oggetti informatici sulle scrivanie degli uffici amministrativi, negli archivi e nella distribuzione. L'argomento di cui ha senso parlare è, invece, un ripensamento radicale di quello che possa essere una casa delle muse, dove molti dei principi classici che governano il fare, il mostrare ed il valutare l'arte sono sottoposti ad una ridefinizione e ad un cambiamento. O ci si potrebbe chiedere che senso abbia parlare di musei digitali dal momento che la maggior parte dell'arte gravita in qualche modo intorno al World Wide Web o si insinua nella nicchia dei CD-ROM, pronti ad essere letti anche in rete non appena



«Uomini di Visione» dedicato a Lenin e Marat. Entrambe le visioni solo oggi sembrano essere fallite ed è quindi possibile tracciarne i contorni.

la banda passante ce lo permetterà.

Probabilmente non c'è molto da dire sul museo digitale che non sia già noto o che non possa essere immaginato con un po' di riflessione. Anche chi non ha ancora navigato in Internet, visitato

un sito su WWW o esplorato un ambiente di Realtà Virtuale immersivo, magari solo scorrendo gli articoli sui giornali o con uno zapping medio tra le trasmissioni TV avrà sentito parlare di ciber spazio e di autostrade elettroniche.

Anche se non vogliamo riconoscere la Cultura Telematica come l'erede legittima della relazione amorosa di questo secolo tra arte, scienza e tecnologia, non possiamo negare che la convergenza tra computer e comunicazioni sta producendo un ambiente digitale nel quale molte istituzioni culturali blasonate e pratiche artistiche consolidate vengono costrette a sentirsi sfidate, spaventate o semplicemente ridondanti. Il museo rappresenta appunto quel trionfo di strumentalità ideologi-



«La via», un'animazione 3D di Waliczky e Szepesi che combina grafica sintetica con video dal vivo nel quale tre corridoi sono seguiti da una telecamera.



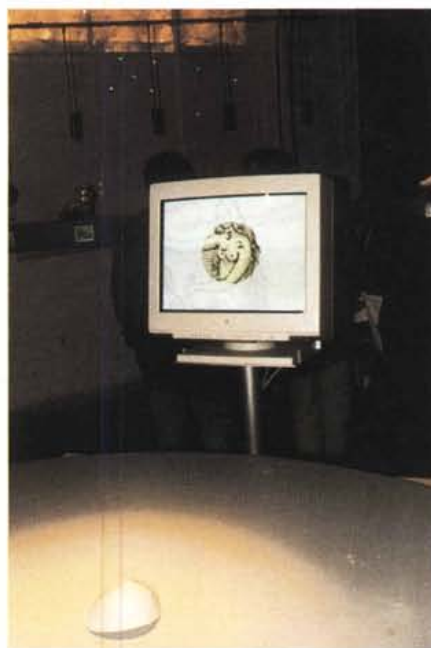
«Videosculture» per il Museo dei Media ZKM.

ca. Il ciberstress che le nuove tecnologie esercitano sulla cultura della rappresentazione viene recepito tanto ai livelli politici superiori che nell'esperienza individuale e personale. L'impatto della telepresenza, della diversità bionica, della conoscenza distribuita, della creatività collaborativa e della vita artificiale sul nostro senso dell'io, di ciò che è naturale, di ciò che è umano e quindi sulla qualifica e sulla legittimità della realtà di tutti i giorni va al di là di quello che buona parte dei discorsi tradizionali possono coprire. Il punto di rottura non è comunque la morte della cultura o l'incoerenza della coscienza ma la rivitalizzazione dell'intero stato dell'essere ed il rinnovamento delle condizioni e della costruzione di quello che scegliamo di chiamare realtà.

Dopo aver illustrato alcune delle implicazioni della convergenza digitale sul mondo e le pratiche museali tradizionali, Roy Ascott introduce il concetto di Museo Digitale della Terza Generazione. Questo museo supporterà un passaggio multiplo fatto di connettività, immersione, interazione, trasformazione ed emergenza, termini che si applicano tutti alle parti costituenti: gente, idee e corpi di dati. Una metafora utile per illustrare l'emergenza è quella del «data pool», vasca dei dati, nella quale i dati scorrono in tutti i modi per essere trasformati senza interruzione attraverso l'interazione con il pubblico e quindi emergere, arte in flusso, scorrendo in altri domini; altre vasche, altri tributari del mare dei dati. Il pubblico potrà scegliere di tuffarsi nella datapool, immergersi nella mu-

tevolezza fluida, navigare nella base della conoscenza, scendere in profondità nei significati più reconditi, avendo accesso all'arte come un fluido, muovendo flussi di configurazioni di dati incorporati in reti, schermi, in strutture intelligenti ed in ambienti sensibili.

Il Museo Digitale della Terza Genera-



«Orbis sensualium pictus» dell'umanista Jan Amos Comenius è stato il punto di partenza per questa installazione intelligente nella quale il sistema riconosce l'oggetto toccato dal visitatore e visualizza l'immagine rilevante.

zione sarà anticipatorio, non imporrà le sue prospettive sulla storia dell'arte, ma aprirà una vasca piena di possibilità dalle quali l'arte possa emergere, lavorando sulla punta estrema della cultura contemporanea, quasi come un agente del cambiamento culturale, come una causa della pratica dell'arte piuttosto che come un effetto culturale. Sarà concepito non come una macchina ma come un organismo post-biologico: una struttura con la sua memoria, con un sistema sensoriale che reagisce a noi quanto più interagiamo con esso, essenzialmente un sistema nervoso centrale elettronico. La sua attività interiore sarà costantemente esternata attraverso un flusso costante di dati dall'interno all'esterno e viceversa. Allo stesso modo le comunicazioni satellitari, via cavo e su Internet dovranno permettere lo scorrere dei dati in maniera bidirezionale 24 ore al giorno verso e da centri e posti pubblici locali, regionali ed internazionali. Non bisogna sottovalutare il fatto che una metafora appropriata per il Museo Digitale possa favorire un dibattito produttivo sulle possibili forme. Quale deve essere? La Datapool, lo Zoo, la Riserva di Vita Artificiale, il Giardino delle Ipotesi? Comprendere cosa deve essere il Museo Digitale significa comprendere come l'estetica dell'apparenza viene sostituita dall'estetica dell'apparizione. Dove la chiusura semantica viene sostituita da percorsi di significati aperti. Dove il pubblico che guarda viene posto al centro del processo creativo e non alla periferia dalla quale guarda verso il centro. Dove il medium dell'arte, tanto elettronico, digitale, ottico o genetico è generalmente interattivo. Dove l'arte come sistema costituisce un genere di accoppiamento tra tutti e tutto nelle sue reti, un accoppiamento che porta in simbiosi i sistemi intelligenti che costituiscono il nostro mondo e la «cibercezione» cognitiva del nostro essere.

Non bisogna dimenticare che l'argomento del Museo Digitale è di tipo politico, come è sempre stato per la casa delle Muse. Nella cultura telematica riguarda allo stesso modo la democratizzazione del significato e la democratizzazione della comunicazione. Inevitabilmente è filosofico, dal momento che la tecnologia della telematica è la tecnologia della coscienza e, se sviluppata con saggezza, ci può portare ad una partecipazione condivisa della creazione della realtà. MG

Gerardo Greco è raggiungibile tramite MC-link alla casella greco e tramite Internet agli indirizzi greco@mclink.it e 71562.516@compuserve.com.