



## Arte e Tecnologia nel mondo

**“Lo scorso 1996 sembra essere stato modellato per essere un anno veramente eccitante per gli artisti che lavorano con i media digitali”.**

di Ida Gerosa

**Q**ueste le parole di Amanda McDonald Crowley direttrice dell'ANAT (Australian Network for Art and Technology) nel descrivere la realtà dell'arte elettronica in Australia.

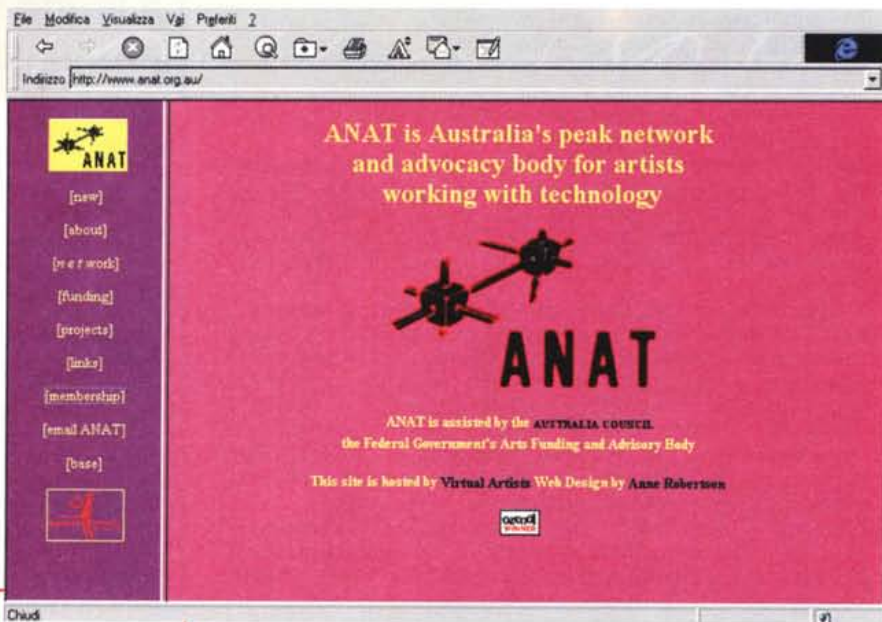
In tutto il mondo quest'arte sta cominciando ad avere importanti riconoscimenti. Anche in Italia, nonostante sia il Paese "fanalino di coda", si comincia ad avvertire un interesse per l'arte digitale in genere. Infatti a febbraio scorso, a Roma e a Milano si sono contemporaneamente tenute mostre e tavole rotonde, seppure con artisti non italiani, per cercare di indagare quest'arte e stabilire una sua collocazione dentro il "sistema artistico" attuale.

E mentre l'Italia si adopera per entrare nella comprensione del "nuovo", nel mondo culturalmente avanzato, la "rivoluzione" avviene con tale rapidità che quasi non si riesce a seguire.

L'evoluzione della computer art, della videoarte, pur essendo molto seguita dagli storici e vissuta con interesse ed entusiasmo dagli artisti, ha raggiunto uno stadio diverso a seconda dell'evoluzione tecnologica dei vari Paesi.

Tra i più all'avanguardia l'Australia, che sta diventando uno dei poli d'attrazione del mondo.

Con molto entusiasmo e desiderio di partecipazione, sostenuti dal governo



L'ANAT (Australian Network for Art and Technology) è presente su Internet all'indirizzo: <http://www.anat.org.au/>

locale, hanno costituito varie associazioni rivolte ai "media" e si sono collegati a molti centri europei, americani e giapponesi.

### Cosa è l'ANAT

L'associazione ANAT è nata nel 1987 per un progetto della Experimental Art Foundation, e in collaborazione con Artlink ha pubblicato, a marzo dello stesso anno, il più interessante rapporto sull'arte elettronica contemporanea.

Da allora ha incrementato discorsi critici, scambi di informazione e molti giornali e riviste australiane hanno contribuito con il diffondere le notizie circa quanto stava accadendo.

Si sono così enfatizzate, fino ad entrare in un contesto storico, alcune aree come la musica elettronica e la compu-

ter art; mentre l'ologramma e l'arte online hanno cominciato in quel momento a sviluppare la loro storia.

Molti artisti australiani sono stati affascinati, forse catturati da tutte le iniziative multimediali, e con molta partecipazione sono stati aiutati dalle autorità culturali del luogo.

La crescita è stata così veloce da essere paragonata addirittura ad uno "sparo" d'arma da fuoco.

Inoltre l'economia industriale non è rimasta indifferente, ma anzi con molta sensibilità ha favorito questo sviluppo, sicura che i propri interessi sarebbero stati al seguito della diffusione dell'arte e di conseguenza ne avrebbero tratto notevoli vantaggi. Ha infatti appoggiato iniziative multimediali rendendosi conto che la creatività espressa attraverso i mezzi tecnologici ha bisogno di essere sostenuta.

I "media" sono così entrati in tutte le aree delle arti, stimolando un numero crescente di artisti ad avvicinarsi. An-



che se è pur vero che si incontrano ancora difficoltà nelle ipotesi di accesso e nelle occasioni di mostre. L'ANAT, appunto per favorire gli operatori dell'arte, ha dato contributi in tutti i campi iniziando con l'istruzione e fondando "Premi" finanziati dall'Australia Council, con l'impostazione di eventi e l'organizzazione di incontri e tavole rotonde.

L'Australian Centre for Contemporary Art a Melbourne, il Performance Space a Sydney e il Perth Institute for Contemporary Art hanno continuato a impegnarsi in presentazioni di lavori di artisti che usano videoinstallazioni, fotografie digitali, installazioni elettroniche sonore e, anche se con minor frequenza, eventi basati sull'uso del computer.

La spiegazione per la minor quantità di mostre di computer art è stata nella scarsa possibilità di accesso a queste tecnologie che gli artisti hanno avuto finora, e nelle insufficienti risorse prestate dalle grandi o piccole istituzioni in questo campo.

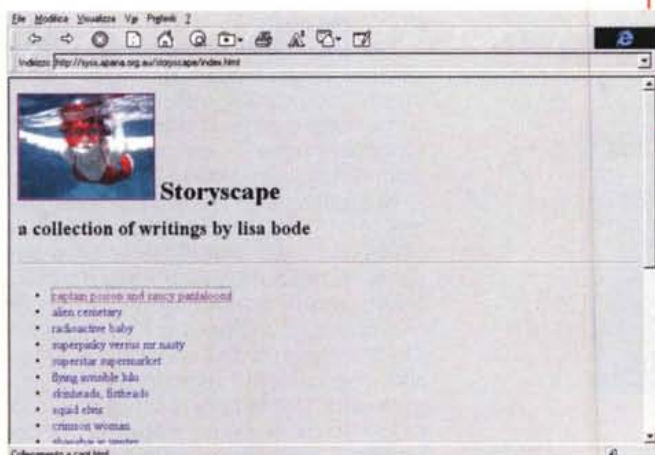
Mi sembra, però, che in tutto il mondo oggi l'accesso sia diventato più facile, in parte per l'abbassarsi dei costi dei mezzi e in parte per la crescita della qualità dei programmi che girano su Personal Computer.

## Il futuro

Personalmente penso che per questo stiamo vivendo l'inizio di un fiorire di computer-artisti che gradatamente supereranno ed assorbiranno i video-ar-



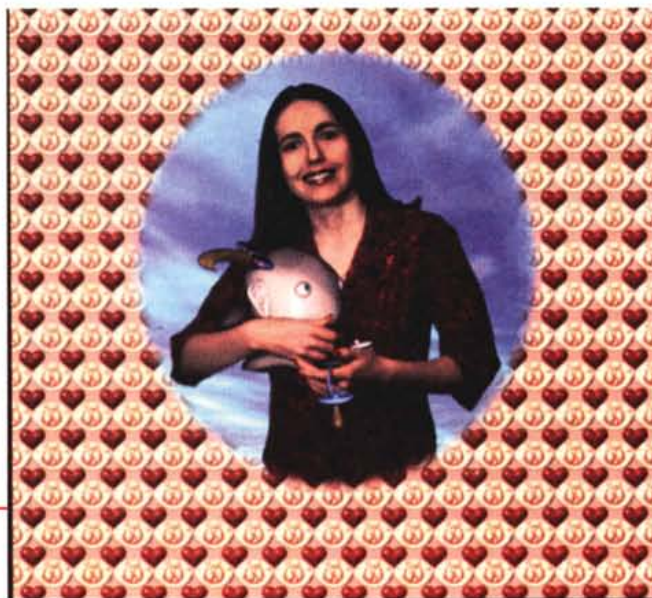
Lisa Bode sviluppa storie ipertestuali molto elaborate disponibili anche su Web all'indirizzo: <http://sysx.apana.org.au/storyscape/index.html>



## Siti australiani da visitare

<http://www.anat.org.au/>  
<http://www.acs.org.au/interact97/>  
<http://www.va.com.au/>  
<http://www.bam.com.au/ozcool/>  
<http://sysx.apana.org.au/>

Patricia Piccinini - First satisfied customer, 1995. digiprint. 80 x 80 cm



tisti trasformando la lavorazione delle opere video.

Credo che in futuro anche il cinema subirà una vera metamorfosi. Non tanto o non soltanto per la creazione di opere di realtà virtuale, quanto per l'inserimento di immagini digitali che scorrono così veloci e integrate nel contesto generale da sembrare subliminali.

Sono convinta che quella sarà la strada da percorrere per chi fa arte elettronica, un'opera multimediale che con difficoltà permetterà di riconoscere il video dalle immagini d'arte create con il computer.

Sono certa che gli artisti che operano in quest'area si troveranno di fronte molte opportunità creative, dentro orizzonti pressoché infiniti.

Con in più l'occasione di diffondere le proprie opere attraverso i siti web, rivolgendosi a tutto il mondo e ... all'istante.

Stiamo assistendo ad un momento di trasformazione e di crescita inebriante. L'importante è accorgersene e partecipare, senza perdere nessun punto di passaggio.

E forse la soluzione per riuscire a superare le difficoltà che ancora esistono, si potrebbe trovare nelle organizzazioni culturali pronte ad aiutare il lavoro collettivo, e a spingere quindi le persone a lavorare insieme, con l'accesso a mezzi forniti gratuitamente dal governo.

Intanto l'impatto delle iniziative multimediali ha posto l'attenzione e l'interesse verso le tecnologie digitali: in parti-





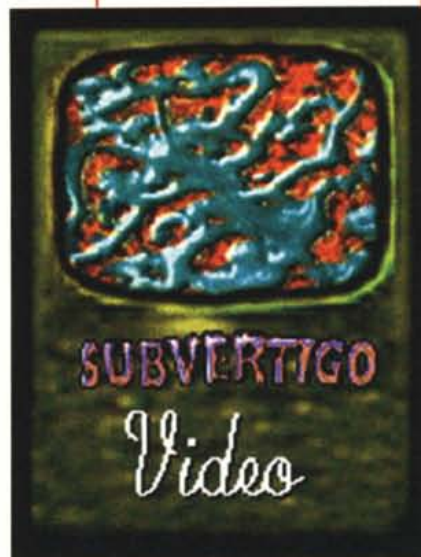
Patricia Piccinini - Lumpland, 1995. digiprint. 203 x 130 cm.

Video Subvertigo è un gruppo di videocartisti, tra i quali figura anche un artista di origine italiana, dedito alla creazione di video nei quali l'uso delle tecnologie digitali si lega alla riproposizione di eventi culturali popolari ed alla musica underground.

Patricia Piccinini - Lippilump girl. Detail from 'GMS' interactive multimedia.



Patricia Piccinini - Your sperm, your egg, our expertise. 1995. digiprint. 230 x 130 cm.



Le tecnologie digitali ed in particolare quelle della comunicazione stanno impattando tutte le aree della società e della cultura australiana, dall'istruzione alla comunicazione, per accedere all'informazione.

Del resto dovunque gli artisti si sono sempre impossessati dei nuovi "strumenti" per sottometterli ed esplorare come meglio potevano essere usati per sviluppare l'arte e per osservare il loro scontro con la società.

Speriamo che non solo in Australia, ma in tutto il mondo aumentino le espressioni delle arti visive, oltre che dei film, della musica e della scrittura creati con i "nuovi media", in modo che diventino inclusivi e non esclusivi. Ma il linguaggio dell'interattività o ogni altro meccanismo tecnologico per produrre arte, continuerà a svilupparsi solo se gli artisti avranno opportunità per realizzare, presentare e discutere i nuovi lavori.

Come dicevo, sarebbe molto importante riuscire ad interessare le autorità competenti e, presentando progetti esaurienti ed esplicitivi, spingerle ad aprire centri culturali operativi dove gli artisti potessero quantomeno cominciare a sperimentare. Del resto tutto questo esiste già a Parigi, a New York, in California, in Germania, in Inghilterra e in Giappone.

colare verso l'area dei CD-ROM e verso l'arte on-line.

## Un terreno fertile

In Australia gli artisti stanno esplorando le più diverse vie. Ad esempio Patricia Piccinini fa ricerca dal punto di vista dei mezzi pubblicitari e delle tecnologie mediche; John Tonkin, come computer artista, esplora la percezione

e la rappresentazione.

Vi è anche un certo numero di artisti che lavorano con testi digitali: Lisa Bode sviluppa storie ipertestuali molto elaborate; Ken Work sviluppa arguti ipertesti su web come fossero "libri da sfogliare"; Video Subvertigo sta realizzando un video di protesta che critica i politici e la società, usando modi sovversivi, rivolgendosi soprattutto a eventi culturali popolari e alla musica underground.

MS





**SOLUZIONI DI CONTINUITÀ** L'energia elettrica gioca sporco. La tua rete può essere sgominata da un nemico invisibile. Corrente disturbata, picchi temporanei e alimentazione insufficiente minacciano i tuoi dati. I transienti paralizzano il tuo server, i tempi di fermo ti mettono K.O. Noi ti offriamo soluzioni integrali, che soddisfano tutte le esigenze di continuità elettrica della tua rete. Con la protezione della nostra premiata linea di hardware, software, assistenza ed apparecchi di collegamento per gruppi di continuità, scenderai in campo ad armi pari. Perché se non puoi giocare, non puoi di certo vincere la partita.

Dart srl: (tel.) 039 653832, (fax) 039 653439, Sede Generale Europa-Medio Oriente-Africa, (tel.) 44 1753 686200, (fax) 44 1753 686827,  
Internet: <http://www.exide.com> E-mail: [info@exide.co.uk](mailto:info@exide.co.uk)

**EXIDE  
ELECTRONICS**  
Strategic Power Management™

IPM®

DATATRAX®

LORTEC®

LECTRO®

POWERWARE®

FPS®

DELTEC®