



## All'ombra delle reti Arte & Internet, un convegno a Torino

Ad aprile scorso, a Torino, nella Galleria Civica d'Arte Contemporanea, si è tenuto ancora un altro seminario sui "nuovi media", in particolare sul rapporto possibile tra l'arte e le reti. Quindi Internet.ArsLab, questa la sigla del Comitato promotore insieme alla società Extramuseum e all'assessorato alle Risorse Culturali, è un progetto che studia il collegamento tra arti e scienze, arti e tecnologie, addentrandosi nel percorso in equilibrio tra i vari linguaggi. Le iniziative e i seminari organizzati nel tempo guardano alla realizzazione della terza edizione della mostra prevista per il 1998.

testi di Ida Gerosa - foto di Alessandro Cagnolati

### Il seminario

Alcuni studiosi e alcuni operatori nel campo dell'arte elettronica sono stati invitati ad incontrarsi per meditare e per far riflettere sullo sviluppo a crescita esponenziale dei collegamenti in Internet, e sulle implicazioni che la rete, con la sua vastissima e variegata connettività, consente alle attività legate all'arte.

Al di là degli ancora pochi artisti che lavorano fattivamente con le nuove tecnologie, e che ormai hanno assorbito questa maniera di proporre il risultato della loro ricerca, ci sono molti studiosi che, non operando direttamente con questi mezzi, hanno desiderio di approfondire la conoscenza di quest'area per capire le realtà che gradatamente si stanno configurando.

In tutto il mondo, a fianco dei seminari, nascono musei, spazi espositivi, banche dati per quest'arte che rappresenta la trasformazione in atto. Spesso

con i finanziamenti dei governi locali e con la sponsorizzazione di società culturalmente avanzate. Lentamente, anche noi ci stiamo adeguando grazie alle lodevoli iniziative prese con entusiasmo da singole persone che, credendo in quello che fanno, lavorano per la crescita e l'espansione delle loro idee.

E' il caso dell'esperienza ArsLab che prende l'avvio nel 1992, sollecitata da un gruppo di artisti sensibili alle "tecnoscienze" in collaborazione con tecnici e scienziati per indagare sull'interazione tra arte, scienza e tecnologia.

Un percorso che capisco bene ed apprezzo perché dapprima in maniera solitaria l'avevo già fatto nel 1984/1985 al Centro Scientifico IBM a Roma, e poi in

collaborazione con alcuni professori dell'Università "La Sapienza" di Roma, nell'"Associazione per l'Interazione tra Arte Scienza e Tecnologia" negli anni tra il 1985 e il 1990.

Un percorso necessario per potersi insinuare negli infiniti tragitti da scoprire e da studiare per scegliere e raggiungere alcuni dei tantissimi, possibili risultati.

Certo è una scossa forte per le arti, perché spinge a ricerche e a risultati impensabili solo una ventina di anni fa.





Ma è un'indagine importante e necessaria perché nel mondo oggi sono tanti gli artisti che in maniera solitaria o in piccoli gruppi si sono adoperati per succhiare la linfa all'atmosfera che si è composta in questo fine secolo, per riproporla anche trasformata, ingigantita come vista attraverso una lente d'ingrandimento.

Attraverso queste esperienze artistiche si sono evidenziati particolari diversi che hanno stabilito la base di tante nuove ricerche. E' il desiderio di ogni artista di comunicare con forza quello che ha intuito, percepito profondamente, verificato. E' la gioia di raccontare le proprie scoperte attraverso la proposta di opere rappresentative e soprattutto stimolanti.

Il seminario organizzato da ArsLab ha previsto la presentazione di opere in rete che fossero da impulso alle riflessio-



## L'intervista

C

ristiana Scoppa, giornalista che collabora con "Noi Donne", contribuisce con le sue parole a rendere più evidenti i significati e l'atmosfera del seminario.

L'ombra delle reti è stato un seminario "aperto". Una sola in sostanza l'ipotesi di lavoro: verificare che cosa comporta per l'attività artistica la connessione smisurata che le reti consentono, quali "rischi", quali sfide, quali possibili limitazioni. Ma non è certo ipotesi da poco. La scelta di non dare alcun titolo ai tre panel ha condizionato il dibattito seguito alla presentazione dei lavori. La discussione ha seguito "un andamento rizomatico", per dirla con Deleuze, che rispecchia senz'altro la polimorfa realtà del Cyberspazio, ma non ha consentito di approfondire realmente nessuno dei numerosi e vitali stimoli che pure questa intensa due giorni ha offerto.

Scegliamo dunque qui e là alcuni temi. Il primo è senz'altro l'introduzione alla variabile tempo nell'opera d'arte. Era già successo in passato, con il cinema, il video, le performance, tutte forme d'arte che "durano" un certo numero di minuti e altrimenti non sono. Ma Internet introduce quella che Oliver Auber chiama "una nuova prospettiva temporale": quella cioè, che permette di rappresentare "il corpo sociale che comunica alla velocità della luce" e alla quale ha tentato di dare una prima forma praticabile con il suo *Generateur Poietique*. Di che si tratta? Di un progetto dalla semplicità quasi disarmante: persone diverse in parti diverse del mondo realizzano insieme un'immagine computerizzata. Ciascuna di loro, a Tokyo, Parigi, in Australia o negli USA, controlla però solo una piccola porzione del disegno e la accorda via via a quella degli altri artisti per arrivare a una forma "compiuta". Che può essere astratta o figurativa, linee colorate o mucche su un prato. La cultura, il desiderio, l'immaginario di ciascun autore "parziale" influenzano e condizionano gli altri, stimolando nuove forme, colori, tratti. Per la prima volta la creatività diventa comunicazione in tempo reale, non verbale e assolutamente non gerarchica.

Con questo introduciamo un altro tema del dibattito, quello del controllo delle reti, della partecipazione, dell'accesso alle tecnologie anche in termini economici. La riflessione più articolata è arrivata da Tommaso Tozzi, anima e cuore di Strano Network Internet e in tempo reale nel server del KnowBotic Research. I KnowBots le traducono in sensazioni virtuali ma anche fisiche (caldo, freddo, suoni, eccetera) che grazie a sensori e caschi possono essere scelti e sperimentati dal pubblico, autore di un ulteriore riassetto che crea nuova rappresentazione, cioè nuovo sapere, nuovo immaginario.

Tutto ciò implica la capacità di adattarsi ad un mondo in costante mutamento (aggiornamento?!), un mondo nel quale esistono diverse forme di realtà. Su questo tema hanno lavorato in particolare Monika Fleischmann e il suo compagno Wolfgang Strauss, nato come architetto ma prestato da anni alla ricerca informatica. Notevole l'esperimento realizzato con una televisione tedesca: una trasmissione nella quale convivevano, per lo spettatore a casa come per il pubblico in sala, paesaggi e luoghi virtuali con altri concreti, dove i corpi comparivano e scomparivano usando banalissimi trucchi teatrali e i normali criteri di percezione venivano ribaltati. Oppure *Liquid Views touch screen* "acquatico" nel quale la propria immagine riflessa veniva deformata dal gesto, aprendo inquietanti interrogativi su come gli altri ci vedono, filtrati dalla loro percezione.

Conservazione e fruizione, dunque. Ma non solo. Per parlare di arte in rete occorre forse una ridefinizione dei concetti di opera d'arte e di monumento, concetti che hanno a che fare con la cultura, la storia, la memoria, l'identificazione e il modello. Ma anche con lo spazio fisico, urbano, metropolitano. Che cosa accade quando li collochiamo nel cyberspazio? Una risposta possibile è la sperimentazione portata avanti da qualche anno da Giorgio Vaccarino con la sua *Netville*: una città in costante evoluzione, nella quale i monumenti e i luoghi delle città "vere" (strade, piazze, edifici) convivono con quelli della rete.





ni di alcuni studiosi, tra i quali Maria Grazia Mattei, Antonio Caronia, Carlo Infante, Pierre Restany, Lorenzo Taiuti e Tommaso Trini, che hanno posto l'attenzione ai codici, intesi come sistemi di segnali che caratterizzano questo periodo.

### Gli artisti

Tra gli artisti presenti Ennio Bertrand, che ha presentato un progetto, a dir poco singolare, che descriveva un'installazione performativa con la quale inviare a distanza immagini profumate. Un'operazione concettuale.

La nostra sensibilità, unita ai ricordi e alle percezioni già vissute, ci rende rea-

le il profumo di fiori che vediamo in un paesaggio riprodotto in una fotografia. Alla stessa maniera, sostenuti dalla fantasia e dalla memoria riceviamo un'immagine trasmessa via cavo da un computer ad un altro. Infine di aiuto possono essere gli inchiostri profumati della stampante che metterà su carta l'immagine che ci è stata inviata.

Interessante, poi, il progetto proposto da Monika Fleischmann, direttore artistico della "Visualization and Media System Design" e capo delle attività di Computer Art della "German National Research Center for Information Technology".

Scrive: "Oggi i laboratori di computer assomigliano sempre di più a degli studiosi di effetti speciali. Possono es-

sere un laboratorio virtuale, oppure una "casa delle illusioni", in cui esplorare nuovi tipi di percezioni. L'interazione può avvenire con luci, suoni, oggetti, corpi o con lo spazio. Questi ambienti reagenti sono sviluppati in un senso artistico o scientifico come supporto per i processi immaginativi."

E infatti il progetto presentato prevedeva l'uso di sistemi interattivi, indirizzati verso "human-interfaces" naturali. Cioè la navigazione attraverso i movimenti corporei, il gesto, la parola che danno il senso della presenza umana nello spazio virtuale.

Poi, uno sguardo attento è d'obbligo per Piero Gilardi, uno dei fondatori di Ars Technica nel 1989, che ha offerto le riflessioni forse più interessanti.

Ecco alcuni brani estratti dalla presentazione del suo progetto.

... "Il reale subirà una radicale ristrutturazione per effetto della retroazione dei mondi virtuali sulla nostra psiche e sulle nostre condizioni materiali di esistenza. Si tratta dunque di elaborare la transizione a un nuovo stato di esistenza, ad una nuova realtà." ... "Per far questo occorre agire trasformativamente sul rapporto tra reale e virtuale, non in base ad un astratto senso di responsabilità o una sperimentazione virtuale empiristica, ma attraverso una riflessiva creatività." ... "Dal momento che il mezzo principale della produzione sociale è il computer on-line, che connette anche il nostro tempo di vita al processo globale della produzione capitalistica di senso, potremmo utilizzare le sue potenzialità di codificazione, autoregolazione e attuazione per produrre autonomamente anche il nuovo senso della nostra vita e dunque anche una nuova coscienza comunitaria, ibrida, reticizzata e multicentrica." ...

Infine Giorgio Vaccarino, con il suo "Progetto Netville" del 1993 per una "città dei monumenti in rete", spinge a riappropriarsi degli spazi urbani per guardarli con occhi nuovi, accendendo "fuochi" di connessione tra città e città e tra i più diversi villaggi, per strutturare "monumenti" intesi come "interfaccia plastici" del mondo della rete.

Le sue parole: "Qui alla disparità dei luoghi potremo ben associare la più ampia varietà dei codici. La radicale banalizzazione dei soggetti rilevabili da semplici codici a barre avrà modo di confrontarsi con la complessità dei rapporti innescati dagli agenti artificiali squinzagliati in rete per selezionare e costruire nuovi percorsi di conoscenza e, in definitiva, nuovi 'monumenti'." MS

### Sono graditi i contributi dei lettori

Siete d'accordo con le parole di Piero Gilardi e di Giorgio Vaccarino? Vorrei poter attivare una sorta di colloquio corale con i lettori di questa rubrica. Scrivete i vostri consensi o i vostri dissensi, in ogni caso i vostri pensieri circa la trasformazione sociale in atto, dovuta anche alla maniera di comunicare in Internet a Ida Gerosa, e-mail: mc2838@mclink.it

Oppure inviate lettere, sempre a Ida Gerosa, ma all'indirizzo della redazione di MCmicrocomputer - Via Carlo Perrier, 9 - 00157 Roma.

Proveremo ad iniziare un dibattito che costituirà una parte della rubrica.

Le pagine Internet di ArsLab Boulevard sono raggiungibili all'indirizzo:

<http://www.arpnet.it/arslab/boulevard/bulv.html>

Per intervenire nella discussione: [arslab@arpnet.it](mailto:arslab@arpnet.it)

Monika Fleischmann e-mail: [fleischmann@gmd.de](mailto:fleischmann@gmd.de)





*usare la testa  
molto spesso*  
**NON BASTA**

*così come è*  
**FONDAMENTALE**  
**SCEGLIERE**  
*strumenti adeguati*

**CA&G**  
ELETTRONICA

**hp** HEWLETT.  
PACKARD

**Canon**

**FAST**

**JVC**  
PROFESSIONAL

**TRAXDATA**

**matrox**

**UMAX**

**LOGITECH**

**KOSS**

**MOTOROLA**

**Robotics**

**SONY CREATIVE**

**SHARP**

**Microsoft**  
Windows<sup>®</sup>95

PER INFORMAZIONI SUL PROGRAMMA DI AFFILIAZIONE: **Numero Verde 167-018116**

**Pelikan**  
Hardcopy

- **TRENTO** - Gruppo per l'Informatica s.r.l. (0461) 934.611 • **VIGO DI FASSA (TN)** - Fassa Computer (0462) 763.744 • **BADIA POLESINE (RO)** - Haktival s.a.s. (0425) 51.136
- **BASSANO DEL GRAPPA (VI)** - Eurosoft (0424) 522.810 • **ALTAVILLA (VI)** - Progetto CAD (0444) 574.799 • **CORNEDO VIC. (VI)** - Unibit Planet (0444) 446.501
- **BRESSANVIDO (VI)** - Soluzioni Inform. (0444) 660.950 • **SCHIO (VI)** - Pitagora s.r.l. (0445) 576.223 • **DUEVILLE (VI)** - Tuttufficio Cortese (0444) 750.170
- **THIENE (VI)** - Genero Anna (0445) 380.433 • **PADOVA** - C.R. Elettronica (049) 601.066 • **PEDEMONTE (VR)** - Service (045) 680.10.56 • **TREVISO** - Computerware (0422) 422.422
- **NOALE (VE)** - Computer House s.a.s. (041) 442.968 • **VENEZIA** - K551 Jupiter (041) 523.80.59 • **CERRO MAGGIORE (MI)** - Master Bit Line (0331) 421.360
- **CARAVAGGIO (BG)** - NTM Computers (0363) 350.610 • **FOSSANO (CN)** - System Service (0872) 635.365 • **UDINE** - EuroJapan s.r.l. (0432) 479.884 • **TRIESTE** - T.H.E. 90 (040) 824.974
- **SALUZZO (CN)** - Expo Computer (0175) 43.443 • **PARMA** - Meccanografica (0521) 994.250 • **CHIAVARI (GE)** - Computer Service (0185) 323.213 • **LA SPEZIA** - Copitecnica (0187) 509.566
- **RAPALLO (GE)** - Mario Bottazzi s.r.l. (0185) 50.185 • **BORDIGHERA (IM)** - Full Stop (0184) 264.353 • **MADONNA DELL'ACQUA (PI)** - Eurotec Pisa (050) 890.839
- **S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP)** - MAEN Computer Service (0735) 751.295 • **PESCARA** - Il Pianeta del Computer (085) 692.349 • **ARPINO (FR)** - Sisteminformatici (0776) 84.219
- **PUTIGNANO (BA)** - Louzuo Domenico (080) 491.19.33 • **FOGGIA** - S.I.M. (0881) 720.475 • **CAMPOBASSO** - Ecom System (0874) 411.330 • **COSENZA** - Hard & Soft (0984) 413.450
- **SCALEA (CS)** - General Office (0985) 90.069 • **POGGIOMARINO (NA)** - R.B.F. (081) 528.59.63 • **ALCAMO (TP)** - Coelda Info (0924) 507.497
- **ROSOLINI (SR)** - Tecnosystem (0931) 502.110 • **BAGHERIA (PA)** - C.S. di Corrao Antonino (091) 963.970 • **QUARTU S. ELENA (CA)** - 3Pi Informatica (070) 826.892