



OPERA TOTALE

Il Novecento è stato un secolo straordinario. Tanti i fermenti, le intuizioni, le ricerche approdate a realizzazioni pratiche. E' stato un secolo che ha concesso di assistere ad una vertiginosa, entusiasmante trasformazione dovuta in gran parte alla nascita e alla diffusione dei mezzi tecnologici. Oggi, tutti quelli che vogliono vivere l'atmosfera contemporanea avvertono la necessità di apprendere quanto esiste nello spazio elettronico e telematico. Nascono così, anche in Italia, progetti che propongono opere multimediali tanto stimolanti da suscitare interesse e desiderio di approfondimento.

di Ida Gerosa

Uno di questi progetti è Opera Totale: suono, immagine e nuove tecnologie.

Promosso dall'Assessorato Cultura e Spettacolo del Comune di Venezia, con sede a Mestre - Teatro Toniolo, ha come direttore artistico Maria Grazia Mattei.

La Mattei, giornalista e critico d'arte, è stata tra i primi ad interessarsi alle arti elettroniche, e con molta energia ed entusiasmo sta cavalcando l'onda di produttività e di curiosità provocata dai nuovi mezzi.

Opera Totale è un appuntamento annuale (a novembre scorso c'è stato il 3° incontro) con il tema "le nuove tecnologie e il loro impatto con il mondo dei media e dell'arte".

Ha un programma ideato appositamente per la scoperta di tendenze emergenti e per il produttivo contatto con autori e centri di sperimentazione italiani ed esteri.

Queste le intenzioni, ma forse il risvolto più importante è dato dalle riflessioni che nascono dopo gli incontri.

Attraverso gli anni, nel mondo multimediale i mutamenti sono stati rapidi e numerosi.

E' un mondo eclettico, estroverso, creativo, dove è facile pensare di acco-

stare immagini, suoni, parole, movimenti, interattività.

L'informatica fa da padrona e da maestra.

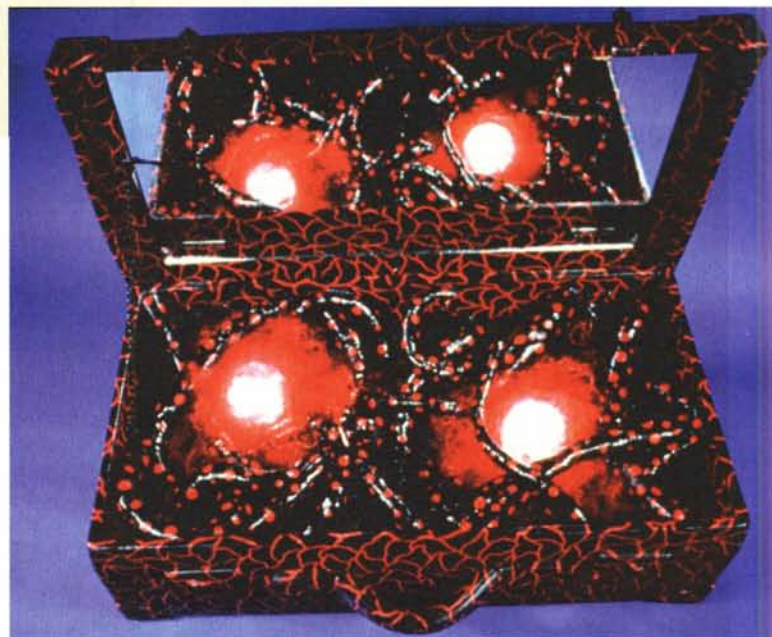
Tante quante sono le combinazioni di colori, di tessiture, di segni, ugualmente le opere elettroniche possono essere le più varie e rappresentative di pensieri diversi.

La composizione dell'opera multimediale può partire da un'idea del computer artista, come del musicista elettronico, come del poeta o del coreografo.

Iniziando da menti diverse, l'opera si sviluppa con percorsi singolari e imprevedibili da altre menti, per comporsi in maniera originale e unica.

Questa, una delle coinvolgenti caratteristiche.

Altro fattore attraente è l'interattività, cioè quella "parte dell'opera" che consente allo spettatore di partecipare con



la propria personale azione e fantasia. Guardando, immergendosi, catturati dall'immagine, dal suono, dal movimento, si forma una specie di filo diretto tra autore e spettatore.

Le tecnologie sono in questo modo scavalcate, mentre viene esaltata la fusione armonica di arti diverse.

Tanti anni fa queste manifestazioni tendevano più ad una dichiarazione di possibilità tecniche, mentre oggi, finalmente assorbita e superata quella parte, comincia ad essere "celebrata" l'arte con tutte le sue sfaccettature.

Il mondo multimediale

Arrivare a prolungare l'attimo fuggente e accorciare le distanze è sempre stato un sogno da realizzare. L'era elettronica l'ha reso possibile. Le distanze si sono annullate, le scoperte vengono trasmesse immediatamente ed ogni intuizione fermata da una fotografia, da un video, da un computer passa alla riflessione di un'altra mente che applicandola e poi ampliandola la fa divenire la base di un processo evolutivo.

Con questo sembra che l'attimo dell'intuizione riesca a raggiungere la sua eternità.

Le immagini che si ottengono con un computer rappresentano non solo la continuità dell'idea iniziale, ma soprattutto la sua immediata crescita dovuta al moltiplicarsi delle suggestioni e delle nuove soluzioni legate ad esse.

Attraverso il tempo tutto è avvenuto in modo estremamente consequenziale, ed ogni pensiero e scoperta è stata possibile per gli studi e le soluzioni precedenti.

Così, a mio parere, le opere multimediali, pur di non facile e immediata comprensione, rappresentano una sorta di libro aperto dove cercare e trovare il numero incredibile di informazioni che propone. Diventa, così, spontaneo guardare l'opera "da dentro", immersi, coinvolti, come se si stesse galleggiando nel tempo.

Ed è immediata la scoperta che l'estetica è cambiata: non solo uno sguardo unitario, ma anche una ricerca sempre più accurata e curiosa.

La sensazione è che le pareti dello spazio pittorico siano letteralmente esplose, per la fine dell'esistenza di un rapporto diretto e sensibile con le cose, con la materia e le energie in essa contenute; per il sorgere di un rapporto indiretto che rifonda la conoscenza.

Negli ultimi quarant'anni è avvenuta una vera e propria rivoluzione nel campo della rappresentazione, anche se il mondo multimediale è ancora profondamente visivo. Forse perché le immagini elettroniche emanano un fascino intenso dovuto in gran parte alla magia propria del modo con cui sono realizzate, soprattutto se il suono fa da significativo accompagnamento.

Inoltre, quello che si sta presentando

oggi non è più solo "rappresentazione scenica", ma anche proposta on-line.

Con l'entusiasmo del neofita molti stanno creando opere multimediali in Internet.

Quest'anno Opera Totale ha continuato l'esplorazione in quel territorio di confine in cui confluiscono arte visiva, musica e tecnologia.

Percorsi artistici

Molte e interessanti le opere presentate. Tra queste eccone due, tra loro dissimili e rappresentative di diversi stati d'animo, tensioni, approcci con la vita.

Jean-Baptiste Barrier, autore di computer music, e Maurice Benayoun, che esplora da dieci anni le possibilità delle immagini di sintesi e dell'interattività, hanno presentato "Un safari fotografico nel paese della guerra". Un'installazione interattiva in ambiente di Realtà Virtuale Cave, con macchina fotografica e stampante.

Muovendosi in uno spazio tridimensionale, il paesaggio che è stato presentato allo spettatore/turista era devastato dalla guerra. Lo scatto delle fotografie erano vere e proprie armi di an-

nientamento perché l'immagine registrata scompariva per non esistere più per nessuno. Infatti ogni frammento fotografato svaniva dallo schermo e veniva sostituito da una silhouette nera. Ad ogni clic dell'otturatore una parte del mondo si cancellava. Ogni gesto rappresentava lo strappo della pelle dal corpo del mondo.

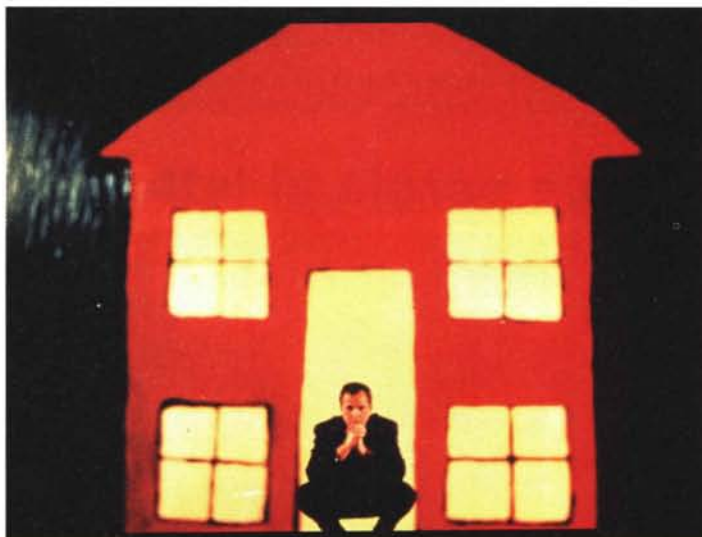
Mentre Christian Gruel, artista che disegna ambienti simulati per l'industria di realtà virtuale, per la Fakespace Music, ha presentato "Still Life", un'esperienza unica nel settore della realtà virtuale.

Convenzionalmente i suoni sono attivati da azioni compiute all'interno dell'ambiente virtuale, i mondi della Fakespace Music vengono invece attivati dai suoni provenienti dal mondo reale.

In "Still Life" la musica era forza motrice di un flusso continuo di grafica tridimensionale stereoscopica per cui il visitatore si trovava completamente immerso e libero di esplorare un mondo generato dalla musica. In un ambiente di "realtà virtuale" al posto della realtà, veniva esaltata la liricità che è in ognuno di noi.

In conclusione, la multimedialità consente un "viaggio" all'interno del nostro spirito, della nostra essenza, qualunque essa sia. Per cui il nostro approccio con l'arte dipende solo dalla nostra apertura e disponibilità.

Il pensiero creativo unito al computer è in grado di fornire strumenti per la mente, per il cuore, il corpo e l'anima. Sono strumenti per la nostra personale realizzazione, sia che noi siamo artisti che spettatori amanti dell'arte.



IDA GEROSA

Artista di computer art, è anche direttore delle pagine web per l'arte Artnet-Tentra.
<http://www.mclink.it/mclink/arte>

MS