

... Vorrei affrontare, almeno per cenni elementari ... alcune questioni suscitate dalle potenzialità espressive delle nuove tecnologie.

... Ci troviamo un po' nella situazione (se ci si passa il paragone, che non è molto calzante) in cui si trovava il cinema alla fine del secolo scorso: all'epoca dei fratelli Lumière.

... Internet, il virtuale, possono mettere in crisi l'intero sistema dell'arte moderna, perché presuppongono un modo di diffusione e di lettura dell'opera indipendente da gallerie e luoghi consacrati: un'uscita dell'opera dai circuiti canonici dell'arte.

Elena Pontiggia

LA QUADRIENNALE DI ROMA e la Computer art

di Ida Gerosa

Perché questo sottotitolo

Che cosa c'entra il sottotitolo "Computer art" con la Quadriennale? Nulla, assolutamente nulla.

Ecco, questo è quanto emerge da una visita alla mostra, eppure è un'arte che ha le sue origini nei primi anni '80, io stessa ho iniziato nel 1983.

Sono presenti opere che rappresentano solo parzialmente gli ultimi quattro anni di produzione.

Ho guardato con attenzione tutti i lavori, come merita ogni operatore, ma ad un primo sommario sguardo l'impressione è stata di visitare una mostra già vista, quasi nulla che raccontasse la trasformazione in atto.

La mia impressione è che gran parte dei critici non si siano ancora allontanati dalla loro cultura. Mi

Che cosa c'entra il sottotitolo "Computer art" con la Quadriennale? Nulla, assolutamente nulla. Che cosa c'entra il sottotitolo "Computer art" con la Quadriennale? Nulla, assolutamente nulla.

sembra che in pochi si siano inoltrati con sensibilità e apertura nel mondo dell'arte elettronica. Credo che in genere anche i più giovani di loro siano lontani non solo dalla pratica del computer, ma soprattutto dalla filosofia della Computer art, dalla sua etica... Per poter capire e penetrare dovrebbero ragionare sulla sua estetica, sulla sua morale, sulle sue intenzioni oltre che sulle caratteristiche dei suoi progetti.

Tra tutte le arti elettroniche che oggi si

stanno sviluppando e che spesso vengono proposte più come "fenomeno" che come arte, questa creata a computer è quella che permette con più forza di compiere viaggi immaginari non solo dentro la fantasia, ma anche dentro le emozioni, la sensibilità personale, il vivere quotidiano. E' quella che più di altre permette di interporre un velo (uno schermo?) tra la realtà e la nostra personale realtà.

Oggi l'orientamento psicologico ge-



Mario Canali

Oggi l'orientamento psicologico generale, o chissà... il desiderio inconscio, mi sembra che non sia più la proposta aggressiva, impressiva (questo appartiene all'immediato passato), ma alla diffusa tendenza a staccarsi da una realtà qualche volta deludente per rifugiarsi in un mondo parallelo, astratto, che ci consente di compiere straordinari voli e di rimanere sospesi a mezz'aria.

Oggi l'orientamento psicologico generale, o chissà... il desiderio inconscio, mi sembra che non sia più la proposta aggressiva, impressiva (questo appartiene all'immediato passato), ma alla diffusa tendenza a staccarsi da una realtà qualche volta deludente per rifugiarsi in un mondo parallelo, astratto, che ci consente di compiere straordinari voli e di rimanere sospesi a mezz'aria.

La Computer art come una droga, al posto della droga? Sì, forse... Ben venga! Essere "trendy" oggi non significa seguire come pecore le *correnti* che stanno già uscendo dall'universo artistico contemporaneo, ma significa essere totalmente, completamente se stessi nella rappresentazione del proprio immaginario, pur... anzi meglio se sospesi a mezz'aria staccati da quanto ci avviluppa e ci disturba. In assonanza con le tendenze generali del mondo.

Quante opere di fantascienza intorno a noi, cinematografiche e letterarie, che costruiscono e sollecitano un immaginario collettivo.

Opere di fantascienza

Quante opere di fantascienza intorno a noi, cinematografiche e letterarie, che costruiscono e sollecitano un immaginario collettivo.

La Computer art permette di raggiungere questo inconscio desiderio diffuso, ma in più può concedersi una personale purezza di espressione, un rigore assoluto tale da rendere possibili opere inusuali e uniche.

Ogni artista, ogni operatore del settore può creare un mondo significativo, evanescente eppure reale, assolutamente intimo, soggettivo, quasi privato. Un mondo trasparente eppure esistente che, sommato a quello reale, visualizza opere anomale, controcorrente, estremamente personali e significative.

E *sempre* lo spettatore, catturato, coinvolto raggiunge l'artista nel suo spazio sospeso per iniziare a "viaggiare" insieme a lui.

IDA GEROSA

Artista di Computer art
Direttore Artnet-Tentra:
<http://www.mclink.it/mclink/arte>

Elena Pontiggia

Ma ricadiamo sulla terra e guardiamo insieme la Quadriennale di Roma (dal 18 giugno al 10 settembre 1999 al Palazzo delle Esposizioni, in via Nazionale).

Prima di iniziare, facciamo un discorso a parte per Elena

Pontiggia, che è stata nella "commissione inviti".

Ho letto con molto interesse il suo scritto attento, aperto di presentazione in cui si addentra nei meandri delle riflessioni sull'arte elettronica e in particolare sulla Computer art e sul lavoro in Internet, accantonando per un attimo l'ormai usuale Videoarte.

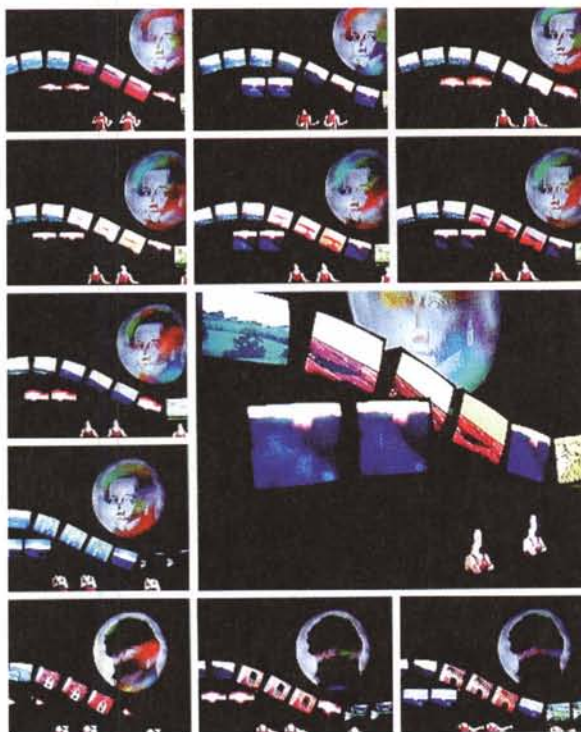
Tanti i suoi concetti con cui mi trovo in sintonia. Su un'affermazione però non concordo.

"... In realtà, pur nel processo della digitalizzazione, l'esito rimane pervicacemente materico (perché l'im-

magine è trasportata su tela, su plastica, carta fotografica, su alluminio)".



Fabrizio Plessi



Mario Sasso

Alcune forme dell'arte creata a computer, come la Pontiggia ha elencato (Plotter Painting, Tecnolaser, pittura digitale, ecc...) sono ancorate ai supporti materiali, ma la Computer art in genere preferisce guardare oltre, per inoltrarsi nell'immaginario dello spettatore attraverso installazioni che lo portano ad immergersi in un'atmosfera astratta coinvolgente e profondamente significativa.

Come ho detto tante volte, è questa un'arte che consente prodigiosi voli solitari attraverso il tutto che la portano all'originale creazione di se stessa, pur essendo (e forse proprio per questo) in qualche modo in bilico fra ricerca creativa, tradizione, cinema, spettacolo, performance.

La mostra

Ritorniamo alla mostra in questione.

Naturalmente sono stati invitati tutti artisti noti, con opere create negli ultimi quattro anni.

Quasi nessuna proposta innovativa, tuttavia alcune opere sono da ricordare.

Intrigante la "Foresta" di Germano Sartelli, divertente l'opera "Dimensione - Spazio - Tempo" di Michelangelo Pistoletto, interessante il "Cielo" di Walter Valentini, sempre molto personale Maria Lai con "Come Daphne impaurita", ironico Pietro Consagra con la sua dichiarazione "Non ho superato i 300 Kg".

Il complesso delle opere esposte al

Naturalmente sono stati invitati tutti artisti noti, con opere create negli ultimi quattro anni. Quasi nessuna proposta innovativa, tuttavia alcune opere sono da ricordare.

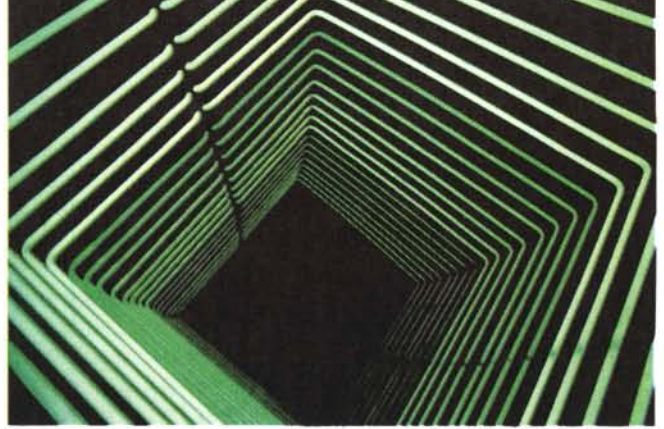
Due spazi, due mondi assolutamente diversi, quasi in contrapposizione eppure così vicini. Da una parte

la pittura (o la scultura) con i suoi codici, le sue ragioni di continuità che, come dice Claudio Spadoni "convive da tempo con l'idea del suo superamento", dall'altra, insieme, tutto quello che sembra non appartenere alla "tradizione".

Tra tutte spiccano le opere significative e importanti di Mario Canali, Fabrizio Plessi, Mario Sasso e Paolo Scirpa.

Affascinante, trascinate l'opera di Canali "Neuronde", trasmette la sensazione di vedere un universo in movimento. Suggestiva la videoinstallazione di Fabrizio Plessi "Le Cariatidi dei poveri", in

cui appare un video minimale, realizzato a bassa definizione proprio per rendere l'idea delle cose "minime". Guardando si avverte lo squallore, la miseria, il disadorno, l'esiguo. Con "Omaggio a Leopardi" Mario Sasso espone una videoinstallazione rigorosa, equilibrata dove scorrono alcuni video molto curati. I "Percorsi comunicanti" di Paolo Scirpa, decisamente coinvol-



Paolo Scirpa

genti, spingono a tuffarsi in una sorta di "buco nero" illuminato che sembra portare chissà dove, oltre la realtà.

Sono inoltre da guardare con attenzione la "Grande soirée" di Enrica Borghi,

un'installazione costruita con bottiglie di plastica, e la fotografia a colori su alluminio di Giacomo Costa "Cortile interno n.1", un gioco di equilibri impossibili. E ancora l'opera ironica di Luca Patella "Cinema Cochon. Caution: Cinema!".

XIII edizione della Quadriennale di Roma: "Proiezioni 2000. Lo spazio delle arti visive nella civiltà multimediale." (?)

Una mostra che non rispetta il suo titolo.

La civiltà multimediale è solamente sfiorata con poche, pochissime opere rappresentative.

In conclusione

XIII edizione della Quadriennale di Roma: "Proiezioni 2000. Lo spazio delle arti visive nella civiltà multimediale." (?)

Una mostra che non rispetta il suo titolo.

La civiltà multimediale è solamente sfiorata con poche, pochissime opere rappresentative.

Crede che non sia sufficiente scrivere che non è completo il panorama perché non sono stati invitati gli artisti della scorsa manifestazione "Ultime generazioni". Anche quella era incompleta e non rappresentativa dell'arte elettronica contemporanea, mostrava opere di giovani solo in quanto giovani. MS



Michelangelo Pistoletto

pianterreno dichiara un'eredità ancora sostanzialmente umanistica, con chiari segni di un lontano fondo di tradizione artistica. Ma il passaggio da questa cultura ad una variegata visione tecnologica della realtà contemporanea si ha in maniera abbastanza repentina con i lavori esposti nel piano inferiore.

Stiamo preparando una "Biennale di Computer art", che verrà proposta in un ambiente pieno di suggestioni. Coloro che fossero interessati a partecipare e che operano in questo campo, possono inviare a Ida Gerosa, via e-mail (mc2838@mcclink.it) la richiesta di partecipazione e due immagini da loro create.

LA CITTA' DELL'ARTE

al Festival dell'Unità a Roma dal 9 luglio al 19 settembre

Casa dell'Incisore - corredata di torchio a mano e tutto quello che può essere necessario per mostrare il lavoro in progress

Casa del Gallerista - mostra d'arte visiva

Casa del Fotografo - mostra di fotografie

Casa del Video - televisore e videoregistratore

Muro d'Artista - un muro di solidarietà composto a più mani, ogni artista un mattone. Un muro per unire e non per dividere

Installazioni - Performances, suono, spettacolo, danza, poesia

ARTISTI INVITATI

Tra gli altri: Anna Ajò, Alessandro Alimonti, Enrico Benaglia, Michael Burke, Carla Cantatore, Luce Delhove, Ida Gerosa, Marino Haupt, Kit-in Snyder, Johnni Madge, Franco Manarini, Emanuele Prandi, Franco Rossi, Anna Maria Vancheri.

Ampio spazio di scelta.



new

Zip 100 usb

Hai acquistato un PC di ultima generazione? Sei rimasto folgorato dalla bellezza dei coloratissimi Apple iMac? Allora la tua porta di comunicazione con i dispositivi esterni è USB (Universal Serial Bus) e il tuo drive ideale è il nuovo Iomega Zip 100 USB. Il design trasparente è diverso da qualsiasi altro, ma i dischi Zip da 100 MB sono quelli di sempre e ti assicurano una facile condivisione dei documenti con colleghi e amici.



new

Zip 250 mb

I file sono sempre più grandi? Ecco la risposta: un nuovo Zip®, più grande, ma compatibile con gli oltre 100 milioni di dischi da 100 MB venduti in tutto il mondo. Zip 250 MB ha una capacità 175 volte maggiore di un floppy disk e ti consente di memorizzare comodamente documenti complessi, file grafici, audio e video e tutte le pagine web che vuoi.

Jaz 2 gb

L'unità personale di memorizzazione ultrarapida per chi vuole più spazio, più flessibilità di un hard disk, più velocità. I capienti dischi da 2 GB vi permettono di gestire facilmente file grafici di grandi dimensioni, ingombranti database e persino di effettuare backup dei dischi rigidi. È uno standard: è l'unità usata da due milioni di utenti.



I prodotti Iomega sono distribuiti da:

Actebis

CDC

Computer2000

Datamatic

Executive

Hot Line

Ingram Micro

Karma

Open Gate

Videocomputer



www.iomega.com **iomega**

perchè sono cose tue