

Circa quindici anni fa, il filosofo francese Jean-François Lyotard in collaborazione con Thierry Chaput concepiva con straordinaria intuizione la mostra "Les Immatériaux" al Centre Pompidou di Parigi. Invece di realizzare il consueto testo per il catalogo, Lyotard propose a una trentina di autori, scienziati, artisti, scrittori, filosofi e linguisti, di creare un "atelier des divergences" attraverso un collegamento a rete chiusa tra i terminali privati e la memoria centrale del Centre Pompidou, con lo scopo di elaborare un "piccolo dizionario degli immateriali". Cinquanta parole che dovevano magnetizzare le differenti definizioni degli autori, su di esse ciascuno poteva intervenire liberamente proponendo integrazioni, varianti, connessioni, antitesi. (Andrea Balzola, "Netstorming", Internet). Si domandava Lyotard: "Che cosa succederà se il pensiero e la scrittura si troveranno esposti anche a bizzarre interferenze, non nel loro stato di opera finita, ma nel mentre si stanno formando, nello stato nascente? ..."

From Factory to Art Center

Dall'officina al Centro per l'Arte

di Ida Gerosa

ZKM – Zentrum für Kunst und Medientechnologie

Quanti anni sono passati dalla mostra "Les Immatériaux" presentata al Centre Pompidou. Quante ricerche simili sono state sviluppate in tutto il mondo con abilità e costanza. Quante persone hanno creduto nella possibilità di fare arte in maniera innovativa, e hanno dedicato a questa convinzione le loro energie, la loro vita...

Quanti Centri di sperimentazione hanno creato le opportunità per verificare certe intuizioni e per fare arte elettronica e poi hanno costruito spazi per mostrarne i risultati.

Tanti, in tutto il mondo non solo si sono adoperati, ma stanno continuando a profondere energie per creare le basi per un solido sviluppo artistico, ma soprattutto stanno cercando di capire che cosa sta succedendo, di capire come stanno cambiando gli indirizzi artistici.

Tra questi l'ormai molto noto Centro di ricerca e di esposizione di Karlsruhe, lo ZKM. E' questo un Istituto culturale per l'era digitale, unico nel suo genere, è un Centro per l'Arte e i Media.

L'enorme Palazzo che lo ospita era

stato edificato nel 1918 da Philipp Jacob Manz e dedicato alla costruzione di armi. Rimasto intatto dopo le devastazioni della seconda guerra mondiale, si impose per la sua grandezza e per le sue trasparenze. Agli inizi degli anni '80 si pensò di poterlo ristrutturare e destinare all'Arte. Il team di architetti scelti per la riattivazione del Palazzo decisero di conservare le sue caratteristiche di architettura industriale, e per rendere più luminoso l'ambiente aprirono delle grandi vetrate che circondavano e sovrastavano un "ponte" di attraversamento, che unendo i due corpi del Palazzo permetteva di vedere le opere sottostanti. Un po' come è stata fatta recentemente la ristrutturazione della Galleria Comunale di Arte Moderna e Contemporanea a Roma, la ex fabbrica della Birra Peroni. E nel maggio 1988 i primi fondi permettevano al Centro di iniziare l'attività.

Nel Centro di Karlsruhe le collezioni e



Il laboratorio.

Quanti anni sono passati dalla mostra "Les Immatériaux" presentata al Centre Pompidou. Quante ricerche simili sono state sviluppate in tutto il mondo con abilità e costanza. Quante persone hanno creduto nella possibilità di fare arte in maniera innovativa, e hanno dedicato a questa convinzione le loro energie, la loro vita...



Il Medialab.

le mostre hanno tutte dimora nella stessa area e sono localizzate in due musei che occupano complessivamente 7000 mq. Inoltre sono stati creati una Mediathek (media library) che vanta una grande e specializzata collezione di CD-Rom, di video, di libri d'arte, tutto a disposizione del pubblico, poi anche un Istituto per la Musica, un Istituto per l'Arte elettronica e un Media Theater. E' nato anche un "Media Museum" che è il primo museo dedicato completamente al lavoro con i nuovi media.

Ma la ricerca e il suo sviluppo è l'opportunità più interessante che il Centro offre ad artisti che arrivano da tutto il mondo.

L'insieme di tanti artisti con ricerche diverse, crea così un'arena ideale di confronto per una produzione garantita dai mezzi tecnologici più sofisticati. Poi, i lavori migliori usciti da queste "palestre" vanno ad accrescere la raccolta delle opere per il Media Museum.

Media Museum

L'obiettivo del Media Museum è diventare nel tempo completamente interattivo.

Già oggi artisti e scienziati operano in quest'area per rispondere agli inevitabili interrogativi di tanti. Come nascono i nuovi media? Come possono influenzare il nostro pensiero e il nostro presente? Come ci ammaliano?

Conferenze, simposi e una grande quantità di installazioni cercano di rispondere a queste domande, ponendosi con occhio critico e introducendo lo spettatore non solo al presente, ma spingendolo a dare uno sguardo attento al futuro.

Tante installazioni rappresentative sono state destinate al Museo. Per esempio sotto il titolo di "Media bodies" è stato inserito un lavoro di Alba d'Urbano che dimostra come l'immagine del no-

stro corpo viene cambiata con le simulazioni tecniche. L'opera comunica direttamente con lo spettatore. L'artista chiede al visitatore di toccare il monitor nel punto dove appare il suo viso, quindi il naso o il mento o gli occhi. Quando ognuna di queste parti è toccata, scompare per riapparire al suo posto l'immagine corrispondente dello spettatore. Quindi l'immagine dell'artista comincia ad avere un'interazione con la persona che guarda.

stro corpo viene cambiata con le simulazioni tecniche. L'opera comunica direttamente con lo spettatore. L'artista chiede al visitatore di toccare il monitor nel punto dove appare il suo viso, quindi il naso o il mento o gli occhi. Quando ognuna di queste parti è toccata, scompare per riapparire al suo posto l'immagine corrispondente dello spettatore. Quindi l'immagine dell'artista comincia ad avere un'interazione con la persona che guarda.

Ma la ricerca e il suo sviluppo è l'opportunità più interessante che il Centro offre ad artisti che arrivano da tutto il mondo.

Media Visual

Tra i tanti dipartimenti dello ZKM, quello del "Media Visual" propone alcuni concetti come il "cyber space" o la "realtà virtuale" che giocano un ruolo enigmatico tanto da

mettere in discussione gli stessi nuovi media.

Lo spettatore infatti guardando le installazioni interattive si chiede se sono vera arte o nuove forme di intrattenimento, e si trova spinto a fare delle approfondite analisi critiche. In ogni caso le installazioni sono talmente innovative da far entrare il visitatore nel futuro.

Una sezione del Media Museum, la "Interactive Art Gallery", è dedicata

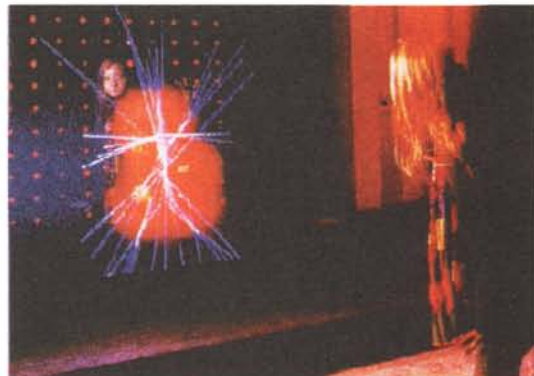


"Piano", 1995 di Toshio Iwai.



"Touch Me", 1995 di Alba d'Urbano.

proprio a questo scopo. Mostra la nascita e lo sviluppo delle più particolari installazioni, infatti ogni visitatore può usare una workstation per sperimentare personalmente, interagendo con le



"Gravity and Grace", 1995 di Yasuaki Matsumoto.

opere e contribuendo alla loro realizzazione.

Il Visual Media viene inoltre considerato un Forum per studi creativi e critici per la Media Culture, ed è sempre in tale permanente stato di cambiamento da infondere entusiasmo e aspettative.

Infatti, come dicevo prima, artisti di tutto il mondo possono fare qui uno Stage e sperimentare con qualunque mezzo dell'Istituto e possono lavorare con libertà in un laboratorio multimediale.

Tra le attività principali dell'Istituto del Visual Media vi sono quelle considerate più importanti per la pratica dell'arte contemporanea, come la Digital Video, la Realtà Virtuale, la Simulazione, la Computer grafica e il CD-Rom.

IDA GEROSA

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

Digital Video

Mentre la tecnologia video (Videoarte) è stata inizialmente associata con la produzione televisiva, ora sta convergendo verso le tecnologie del computer e diventa una produzione digitale per creare nuove forme di espressione. Come ad esempio la Videoscultura di Nam June Paik, o le installazioni video interattive di Gary Hill o le installazioni multimediali interattive di Bill Seaman o le technoconferenze di Peter Weibel.

Per lo sviluppo futuro l'Istituto Visual Media sarà indirizzato verso lo "studio virtuale" e per questo in uno studio completamente blu è stato installato un computer che controlla una videocamera in movimento. Si creano così immagini sintetiche che si combinano in tempo reale con azioni dal vivo.

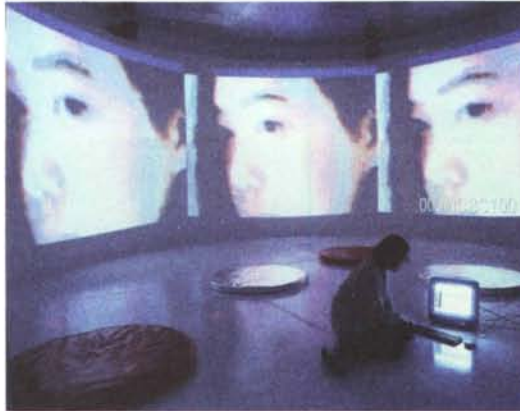
Un'altra area di ricerca dell'Istituto è l'interattività in ogni forma d'arte. Sono offerti vari metodi di tecniche interattive attraverso le quali il visitatore può influenzare il lavoro artistico presentato.

Un esempio è nel lavoro "Piano" di Toshio Iwai dove sia le immagini che il suono possono essere manipolati direttamente.

Mentre un'altra importante ricerca è nello studio delle interfacce che collegano il visitatore alle opere d'arte interattive, come nel lavoro "Gravity and Grace" dell'artista giapponese Yasuaki Matsumoto. Per quest'opera è stato creato un sistema di processo immagine-video che riconosce la posizione e i movimenti del corpo dello spettatore.

Tante volte guardando le opere più innovative che vengono comunemente proposte mi chiedo se questa strada che stiamo percorrendo sia quella giusta, oppure se ci siamo solo fermati a rinvigorire i segnali più evidenti che tutte le arti visive contemporanee ci propongono.

Mentre la Computer grafica e la Computer animation è rivolta soprattutto all'architettura e all'archeologia. Un esempio tipico dell'indirizzo di questa sperimentazione è nel lavoro "Weinbrenner's Dream" di Friedrich Weinbrenner che, nel 1997, propose un piano urbano irrealizzabile, una nuova città di Karlsruhe.



"Smell Bytes", 1998 di Jenny Marketou.

Comunicare

Dopo aver dato uno sguardo attento alle aree e agli Istituti creati dallo ZKM, è facile dire che è stato strutturato un Centro ampio, articolato, ben curato, e un laboratorio veramente straordinario.

Un'altra area di ricerca dell'Istituto è l'interattività in ogni forma d'arte. Sono offerti vari metodi di tecniche interattive attraverso le quali il visitatore può influenzare il lavoro artistico presentato.

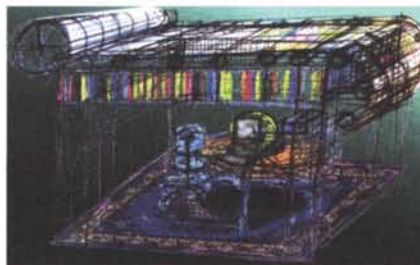
Alla fine delle analisi dei diversi spazi e delle enormi possibilità di ricerca offerta agli artisti contemporanei desiderosi di approfondire la loro linea di lavoro e le loro intuizioni, oltre all'ammi-

razione che provo per chi riesce a raggiungere questi risultati, mi vengono spontanee alcune considerazioni.

Dagli albori della civiltà gli esseri umani sono sempre stati tesi a comunicare. Dapprima con difficoltà poi gradatamente con maggiore capacità di espressione fino al disegno, che è la maniera più semplice per farsi capire. I primi graffiti sono stati per noi molto importanti perché ci hanno fatto entrare dentro mondi sconosciuti, e le prime "sculture" hanno posto l'accento sugli elementi più significativi dei nostri progenitori. E nel tempo, siamo riusciti a decifrare comportamenti, sentimenti, usi attraverso gli affreschi, le sculture, l'architettura tramandata.

Come conseguenza logica del forte desiderio dei popoli di autorappresentarsi, di trasmettere è nata la più forte forma di comunicazione: l'arte.

Attraverso questa ogni condottiero, ogni sovrano ha cercato di lasciare ai



"The Correction Structure", 1999 di Nick van de Steeg.

posteri la propria effigie, l'immagine di una battaglia vinta, scene di vita quotidiana. Poi nel secolo passato sono nate altre forme di comunicazione, come la fotografia, il cinema, il video che riuscivano a dire esattamente quello che si voleva tra-

smettere. La conseguenza logica è stata la nascita del desiderio di comunicare impressioni, emozioni, sentimenti al posto di immagini reali.

Oggi l'arte, il desiderio di comunicare, si esplica attraverso la sorpresa, lo choc, lo sconcerto.

Tante volte guardando le opere più innovative che vengono comunemente proposte mi chiedo se questa strada che stiamo percorrendo sia quella giu-

Tante volte mi fermo a riflettere su come, tra solamente dieci o venti anni, comunicheremo e di conseguenza come estrinsecheremo la nostra arte.

sta, oppure se ci siamo solo fermati a rinvigorire i segnali più evidenti che tutte le arti visive con-

temporanee ci propongono.

Mentre, nel frattempo, probabilmente vive e lavora un artista solitario che in questo momento sta studiando o percorrendo la strada giusta che ci guiderà oltre la sorpresa, verso l'opera d'arte rappresentativa di questa epoca storica.

Tante volte mi fermo a riflettere su come, tra solamente dieci o venti anni, comunicheremo e di conseguenza come estrinsecheremo la nostra arte.

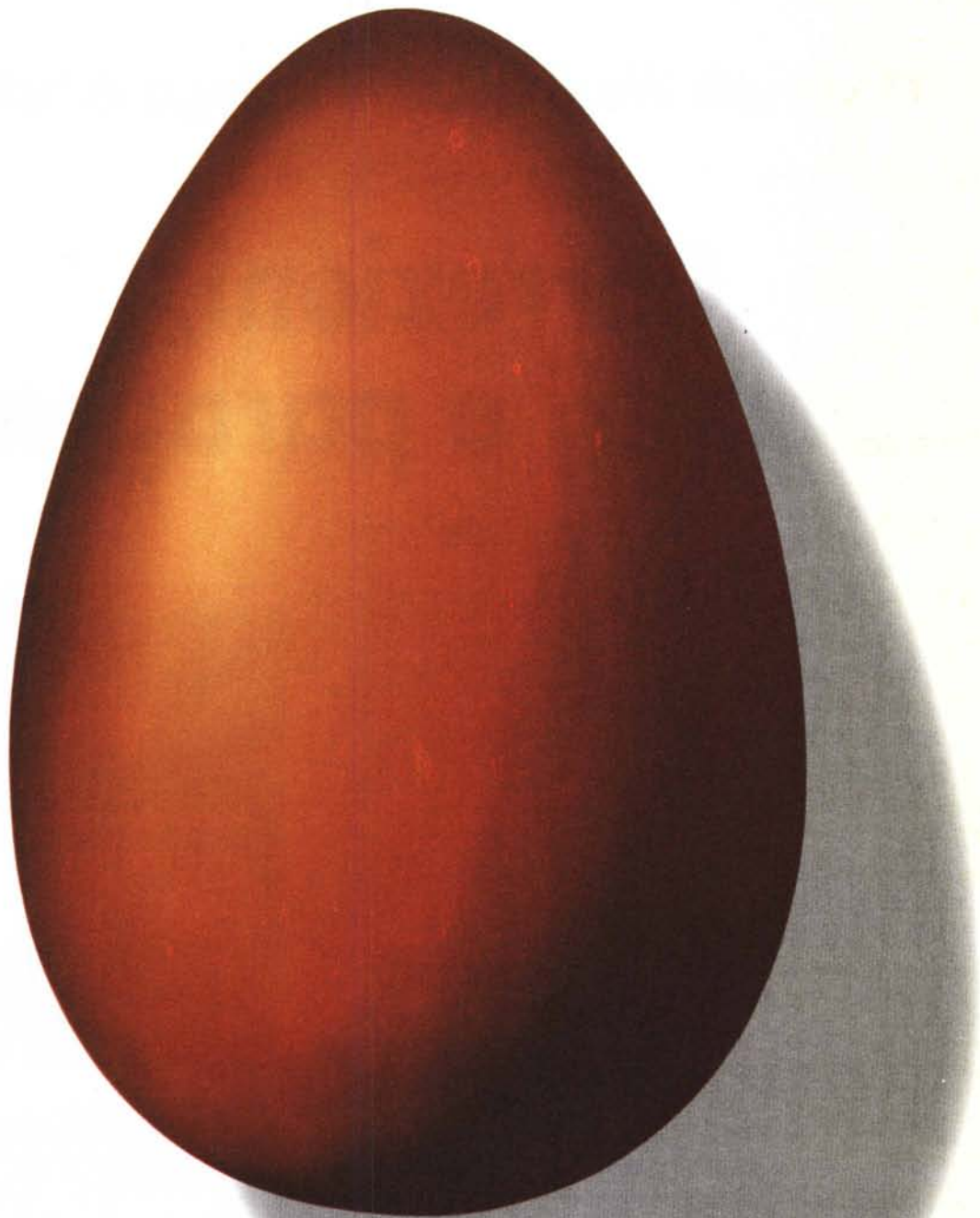
Se si pensa che da anni si studia la maniera di trasmettere tutti i nostri dati (come fosse un biglietto da visita) attraverso la semplice stretta di mano tra due persone, l'ipotesi che riesco a fare è che, forse, riusciremo a trasmettere immagini, immagini d'arte, attraverso solo lo sfiorare della pelle.

Non come succede per la Realtà Virtuale che ha bisogno del casco, di attrezzi adatti, ecc..., ma proprio le stesse sensazioni che si provano con uno sguardo acuto, penetrante, affascinante, suadente.

Oppure mi viene in mente che, le immagini trasmesse a distanza, potrebbero apparire all'improvviso, nel momento in cui lo volessimo, nell'ambiente in cui viviamo (tenute a disposizione come con un archivio o... una segreteria telefonica). Potrebbero apparire, materializzarsi e diventare una parete della nostra stanza o un oggetto.

Eh sì, riesco a pensare solo ad un'arte sempre più immateriale e psichicamente coinvolgente... "Les Immateriaux" di Lyotard.

**COVIAMO UNA CERTEZZA.
RENDERE LA LEUCEMIA
UN MALE SEMPRE GUARIBILE.**



**Il 7, 8 e 9 aprile
cerca nella tua città
le uova di Pasqua dell'AIL.**
Dai il tuo contributo per sostenere
la ricerca e la cura delle leucemie.
Se vuoi sapere quali sono le piazze con le uova dell'AIL
chiama il numero 064402696
Sede Nazionale Via Ravenna, 34 - 00161 Roma - www.ail.it
c/c Postale n.46716007


Trentavvini



**ASSOCIAZIONE ITALIANA
CONTRO LE LEUCEMIE**
O N L U S