

L'arte è una strada che tracciamo davanti a noi, una strada di perfezione, un insegnamento, un monito, un comando.

Francesco Alberoni

(Corriere della Sera, 5 giugno 2000)

# COCUCCIONI

di Ida Gerosa

Venti anni fa ben pochi critici d'arte erano disposti a scommettere sulle potenzialità artistiche legate all'espansione dell'informatica e alla diffusione dei personal computer. Tra i primi critici italiani ad accorgersi di queste nuove opportunità per la ricerca artistica c'è **Enrico Cocuccioni**, classe '56, romano. Dal 1979, quando era ancora uno studente di architettura, egli comincia infatti a seguire in presa diretta gli eventi dell'arte e inizia un'attività giornalistica che lo porta a collaborare con le maggiori riviste del settore. Intorno al 1980 è attratto da alcune importanti novità nel campo della tecnologia televisiva: era infatti da poco

iniziata l'epoca degli "effetti speciali" digitali e della **Computer Animation**. Tecniche destinate ben presto, come sappiamo, a favorire la nascita in TV di quel nuovo linguaggio, sempre più "sintetico" e dinamico, tipico dei videoclip musicali e delle sigle videografiche. Si lascia perciò coinvolgere da questo scenario iniziando anche l'attività di grafico televisivo. Ma sul piano della riflessione critica rimane, in quei primi anni '80, perlopiù legato alle vicende di un'arte che tendeva a rivalutare le tecniche

espressive tradizionali come la pittura più che ad affrontare direttamente la nuova ondata tecnologica. Soltanto nel 1983, grazie all'iniziativa del gallerista Rinaldo Funari nasce a Roma uno spazio dedicato alle prime mostre di Computer Art. Pochi metri quadrati per esporre lavori realizzati con l'uso diretto dei primi personal computer da parte di alcuni

giovani artisti, accanto a qualche prodotto sperimentale ottenuto grazie all'adozione di apparecchiature ben più costose ed esclusive (come quelle, appunto, in dotazione alle reti TV, dove invece la fase creativa era basata ancora sul progetto e sulla collaborazione di più operatori). Grazie dunque a quel sodalizio tra un critico e un gallerista nasce il fortunato slogan del **"Pulsante Leggero"**: una ironica sottolineatura della nuova condizione legata alla diffusione degli strumenti informatici in tutti i campi. Nel 1985 presenta al Festival di Locarno una sorta di **"Manifesto"** della nuova tendenza (realizzato però sotto forma di videoclip) in cui veniva evocato appunto il tema dello "sconfinamento" dell'arte e della critica dai tradizionali ambiti comunicativi ed espressivi. Nello stesso anno

scrive un saggio sulla **Computer Art** pubblicato nel volume **Arte in Italia 1960-1985** (Politi Editore, 1988). In seguito si è dedicato soprattutto alla didattica riferita al campo del **"videodesign"** multimediale. Insegna **TV Graphics** presso l'**Istituto Europeo di Design** di Roma. Di recente ha curato la realizzazione di una nuova rivista telematica, dedicata all'approfondimento teorico dei complessi rapporti odierni tra arte e tecnologia. Rivista di cui è webmaster e direttore responsabile ([www.lacritica.net](http://www.lacritica.net)).

## Vorrei compagni di pensiero

Da tempo continuo a riflettere sugli argomenti che accompagnano l'arte elettronica, e, per trovare compagni di pensiero, propongo le stesse domande a studiosi, a critici che stimo, ad alcuni artisti.

Vorrei trovare qualche punto di contatto tra tutti quelli che mi rispondono, per chiarire a me e a quanti seguono quest'arte alcuni argomenti incerti o oscuri che purtroppo ancora esistono.

Questa è la volta di un critico che fin da quando studiava all'università, incuriosito, si è avvicinato ad una realtà che si stava trasformando sotto i suoi occhi e con attenzione, con passione, con intelligenza ha cominciato ad approfondirla: Enrico Cocuccioni.



Ida Gerosa - *Da quando ci sono stati i veri mezzi a disposizione per cominciare a fare Computer art sono passati un po' meno di vent'anni. (Parlo di Computer art perché è quella che mi interessa.) Io stessa ho cominciato, come tu sai, nel 1983 con una macchina che era stata appena costruita in Italia e che andava sperimentata. Prima di quella data non esistevano i computer adatti a fare arte.*



**Nam June Paik**

*Ebbene, non credi che oggi sia tempo di ignorare il mezzo di lavoro, ormai sufficientemente conosciuto dalle giovani generazioni?*

*Personalmente credo che per l'artista sia il momento di fare un lavoro approfondito di introspezione per riuscire a far emergere nell'opera l'essenza umana, e non più semplici accordi di forme e di colori (come se ne vedono tanti oggi), e che per il critico, per lo studioso sia tempo di considerare l'opera a sé stante, dimenticando la matrice di origine.*

*Tu che ne pensi?*

Enrico Cocuccioni - La diffusione del computer a tutti i livelli è ormai un dato di fatto. Si tratta ormai di capire quale ruolo occupa questa tecnologia nella nostra vita di tutti i giorni, visto che sul piano pratico non se ne può più fare a meno. Ma c'è un aspetto primario che accomuna il tuo lavoro artistico con il mio impegno sul fronte della riflessione critica: abbiamo in comune appunto una "credenza" nell'arte che ci fa ritenere pericolosa ogni spensierata e maldestra esaltazione del ruolo della tecnica. Il mio compito è allora quello di portare argomenti a favore di questa nostra "credenza" che, invece, molte persone

**mettere l'accento solo sul computer significa, come osservavi tu giustamente, vedere solo un aspetto e dimenticare il circuito completo che include necessariamente l'artista, nonché il fruitore dell'opera.**

oggi sembrano non condividere affatto.

A cominciare da molti autorevoli pensatori contemporanei che vedono proprio nel trionfo delle "ragioni" della tecnica le premesse per dichiarare ormai avvenuto un definitivo superamento dell'arte, come se la nostra fosse la semplice nostalgia di una mentalità arcaica che può sopravvivere nel mondo attuale solo in forma illusoria. Trovo invece che gli artisti e i pensatori più interessanti del secolo che si è appena concluso siano stati proprio quelli che hanno saputo affrancarsi dalla sostanziale insensatezza e pericolosità di ogni azione umana che venga intesa in chiave esclusivamente "tecnica", ovvero senza alcun riferimento a quella più ampia dimensione estetica che secondo noi si rivela in particolar modo nell'arte. Farò due esempi per chiarire questo punto. Il primo è quello dell'antropologo che studia i "sistemi" alla base di un determinato ambiente culturale. Il secondo è invece quello del filosofo che interroga il pensiero proprio per "far emergere nell'opera - come hai detto tu poco fa - l'essenza umana".

Per il primo esempio vorrei citare il caso di Gregory Bateson (autore del famoso libro "Verso un'ecologia della mente").

già della mente").

Sappiamo che questo scienziato è giunto ad affermare la necessità dell'arte partendo dallo studio delle interconnessioni tra il mondo biologico e il mondo delle relazioni umane. Il secondo esempio che propongo è quello di Martin Heidegger, uno dei maggiori filosofi del '900, che arrivò all'arte proprio riflettendo in profondità sul significato della tecnica in rapporto alla nostra esistenza.

Bateson, partendo da quegli stessi presupposti "cibernetici" su cui si basano le odierne applicazioni informatiche, concepiva la mente non solo come qualcosa che sta nella nostra testa, poiché per lui anche il cervello umano deve essere considerato parte di un ecosistema più vasto che presenta globalmente caratteristiche "mentali" proprio grazie ad un complesso gioco di connessioni e di interazioni tra tutti gli elementi che ne fanno parte.

Egli, dunque, fa coincidere l'idea di mente con l'intero campo di relazioni che costituisce la biosfera. Come è facile intuire, questa concezione di Bateson può essere definita "Eco-centrica", in quanto più che mettere l'uomo al centro del Cosmo tende ad identificare la Mente con la totalità della Natura. In genere, però, le azioni umane vengono intese nel modo opposto, ossia in chiave "Ego-centrica": qui ci sono io, c'è la mia coscienza tesa verso uno scopo... il nostro fare viene dunque da noi descritto in termini di sequenze logiche (c'è un soggetto che usa degli strumenti, i quali servono a raggiungere un obiettivo e così via). Ebbene, la nostra coscienza e le nostre azioni finalizzate possono diventare i nostri peggiori nemici quando perdiamo di vista l'intero contesto di cui facciamo parte.



**Adriano Abbado**

## IDA GEROSA

Artista di Computer art  
i.gerosa@pluricom.it  
<http://www.mclink.it/mclink/arte>



## Contesto ecologico

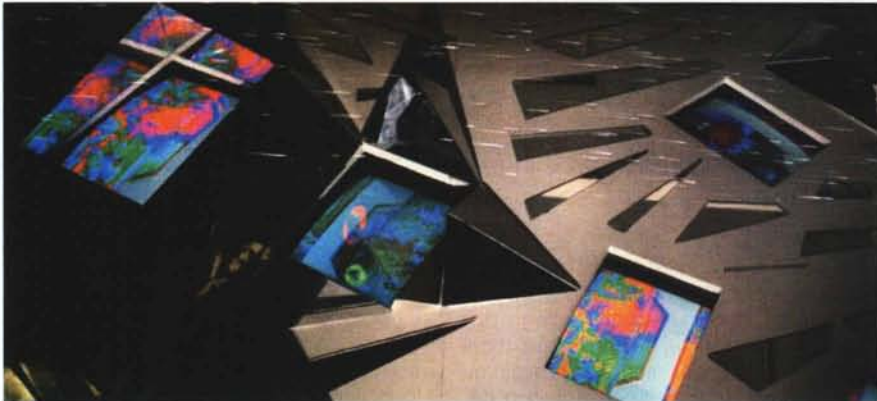
*Cocuccioni continua.* Ma come "sentire" questa intima appartenenza ad un più ampio contesto ecologico? A questo punto lo scienziato Bateson non può fare a meno di evocare il campo dell'arte e della poesia come presupposti estetici che ci consentono di mantenere un rapporto positivo anche con gli aspetti

complessa rete di entità interconnesse. Il computer, secondo Bateson, è soltanto un arco di un circuito più ampio che comprende sempre un essere umano e un ambiente "... da cui esso riceve informazioni e su cui i messaggi che escono dal computer esercitano un effetto".

**chiunque può eventualmente "clonare" una tua immagine realizzata al computer ma nessuno, neppure con i più sofisticati strumenti, potrebbe fare davvero una simile duplicazione sull'intera tua opera...**

sproposito, riducendoli al ruolo di una mera critica in chiave apocalittica verso il mondo della tecnica. In un suo testo del '59 dal titolo "L'abbandono", Heidegger

afferma bensì con grande chiarezza che occorre "... lasciar entrare nel nostro mondo di tutti i giorni i prodotti della tecnica e allo stesso tempo lasciarli fuori, abbandonarli a se stessi come qualcosa che non è nulla di assoluto, ma che dipende a sua volta da qualcosa di più alto". Possiamo oggi affermare, conoscendo ormai l'opera complessiva di questo autore, che il "qualcosa di più alto" a cui si accenna nel testo, ha sicuramente a che fare con una "verità" che si rivela proprio nelle opere d'arte più esemplari.



Shigeko Kubota

più "inconsci" della nostra esperienza. Proviamo allora ad applicare queste ipotesi al nostro caso: quando, ad esempio, osserviamo un artista alle prese con il computer, possiamo descrivere la scena in molti modi, ma nessuna di queste descrizioni può essere del tutto neutrale e oggettiva. Se ci limitiamo a distinguere tra un oggetto (lo strumento) e una persona che lo usa in un certo modo (in questo caso l'artista), rischiamo di non comprendere il complesso gioco di interazioni che può crearsi tra l'artista, l'opera e il mezzo tecnico adottato.

Il suggerimento di Bateson sarebbe forse quello di applicare un modello "cibernetic" all'interpretazione di questo rapporto. Si tratta insomma di pensare ad un anello, ad un complesso rapporto circolare che include anche l'osservatore, più che ad una sequenza lineare e a senso unico in cui un autore usa una macchina per realizzare un suo progetto. Quel che crediamo di vedere nei termini di un semplice oggetto separato dal resto è in realtà solo un piccolo nodo in una

Ecco allora che mettere l'accento solo sul computer significa, come osservavi tu giustamente, vedere solo un aspetto e dimenticare il circuito completo che include necessariamente l'artista, nonché il fruitore dell'opera. Anche il critico, dunque, deve sentirsi parte di questo più ampio "anello creativo" se intende impegnarsi davvero nella comprensione di un'opera realizzata al computer.

**il senso del compimento ideale di un'opera (anche dell'opera programmaticamente più "aperta") può essere a volte identificato solo con l'arco dell'intera produzione di un artista.**

I.G. - *Concordo pienamente con quello che dici. Le tue parole spingono a riflettere su alcuni punti fondamentali: "la nostra coscienza e le nostre azioni finalizzate possono diventare i nostri peggiori nemici quando perdiamo di vista l'intero contesto di cui facciamo parte".*

*E' stato vero in ogni epoca, l'arte ha bisogno di appartenere ad un ampio contesto, deve "essere" il periodo in cui vive. E, come tu dici, anche il critico deve sentirsi parte del più ampio "anello creativo" se intende impegnarsi davvero nella*

*comprensione di un'opera realizzata al computer.*

*Trovo eccellente il tuo riferimento alle parole di Heidegger, prese dal testo "L'abbandono".*

*Ecco, "il qualcosa di più alto", sono ancora le tue parole, ha sicuramente a che fare con una "verità" che si rivela proprio nelle opere d'arte più esemplari.*

*Ebbene, la domanda è questa: oggi, quanti artisti noti o molto noti hanno cercato e stanno ancora ricercando la "verità" nell'opera d'arte digitale? Voglio dire, quanti realmente si sono immersi, fusi con la realtà, con l'atmosfera che respiriamo ed hanno cercato di fondare l'estetica che vive e palpita all'unisono con tutto quello che ci attorna?*

E.C. - Questo è proprio il problema

## Dimenticare la matrice tecnica

*Poi Cocuccioni conclude.* Il tuo invito a dimenticare la matrice tecnica e a concentrarci sulla visione dischiusa dall'opera può essere da me interpretato, innanzi tutto, come la sottolineatura del fatto che l'arte, rispetto alla tecnica banalmente intesa, presume un rapporto veramente libero con lo strumento. Ma che cosa significa, in questo caso, un "rapporto libero"? Per tentare di rispondere a questa difficile domanda farò riferimento al secondo esempio che citavo prima, ovvero al pensiero di Heidegger.

Mi piace richiamarmi alle parole di questo filosofo anche se i suoi testi vengono oggi troppo spesso citati a

**"... lasciar entrare nel nostro mondo di tutti i giorni i prodotti della tecnica e allo stesso tempo lasciarli fuori, abbandonarli a se stessi com'è qualcosa che non è nulla di assoluto, ma che dipende a sua volta da qualcosa di più alto".**



# internet **no limit**

## la nuova generazione di abbonamenti ADSL di MC-link per le Aziende

Dopo la rivoluzione di Internet ecco la rivoluzione della nuova generazione di abbonamenti aziendali MC-link, Internet no limit: ADSL Lan + e ADSL Corporate. Grazie alle nuove tecnologie ADSL e ATM, basta attese per collegarsi, basta attese per ricevere o inviare file pesanti, basta scatti telefonici, basta linea occupata mentre siete su Internet... basta un clic e siete subito dove volete, senza limiti. Perché scegliendo Internet no limit di MC-link la vostra azienda è sempre on-line, connessa con il resto del mondo 24 ore su 24 senza ulteriori costi telefonici. E naturalmente mai soli. A tenervi compagnia ci sono i nostri servizi, la nostra assistenza e i nostri 25.000 clienti che hanno già scelto la qualità Internet di MC-link.

R.C.P. ASSOCIATI

	<b>ADSL LAN+</b> consigliato per LAN Aziendali fino ad 8 postazioni	<b>ADSL Corporate</b> consigliato per LAN Aziendali con oltre 10 postazioni
Disponibilità del servizio al 1/2/2000 (altre sedi in via di attivazione)	Roma e Milano	Roma, Milano, Genova, Torino, Napoli, Firenze e Bologna
Velocità di connessione (ricezione/trasmisione)	fino a 640/128K	fino a 640/128K
Indirizzi IP statici per la connessione di Webcam e Server Internet (Web, FTP, Mail, etc.)	1	14
Consigliabile per videoconferenza	no	si
Domini (.it, .com, .org o .net)	1	3
Caselle di posta su Mail Server personalizzato con il dominio aziendale residente c/o MC-link e configurabile on-line	10	25
Spazio Web Commerciale con il dominio aziendale (www.azienda.it) e comprensivo di tool per commercio elettronico	10MB	50MB
Account dial-up aggiuntivi per accessi da 4.000 comuni italiani e 1.200 città nel mondo	10	25
Consultazione gratuita della Gazzetta Ufficiale (normativa nazionale, regionale e comunitaria)	si	si
Canone mensile	lit. 240.000 + Iva	lit. 750.000 + Iva
Costi di attivazione	lit. 400.000 + Iva	lit. 400.000 + Iva

**Fino al 31/9/2000 risparmia oltre un milione grazie al router\* ADSL incluso.**



principale entro cui, ora più che mai, si dibatte il discorso della critica: sul piano teorico è facile predicare che tutti gli abitanti del pianeta siano a pieno titolo degli artisti potenziali, ma sul piano pratico gli esempi paradigmatici anche oggi sono molto difficili da individuare. Se è vero che l'arte si fa evento "di tanto in tanto e all'improvviso", è però anche vero che il senso del compimento ideale di un'opera (anche dell'opera programmaticamente più "aperta") può essere a volte identificato solo con l'arco dell'intera produzione di un artista. Prendiamo ad esempio il tuo caso: utilizzando le tecniche digitali tu rendi perfettamente riproducibile all'infinito ogni tua immagine. Ma una singola immagine probabilmente non basta per com-

**occorre che ciascuno di noi riscopra dentro di sé una propria vocazione creativa e sappia perciò trasformarsi a sua volta in un artista, al punto da immergersi fino a scomparire nell'apertura dell'opera, potendo solo così abbandonarsi alla sua misteriosa verità.**

prendere i diversi aspetti del tuo personale universo "poetico". Ecco allora che, per il critico o per il collezionista, conoscere l'intero sviluppo nel tempo del tuo lavoro significa farsi un'idea ben precisa della "vocazione" implicita nelle opere, cioè poter toccare con mano, per così dire, la tua determinazione nel portare avanti una ricerca. Questo peraltro significa che chiunque può eventualmente "clonare" una tua immagine realizzata al computer ma nessuno, neppure con i più sofisticati strumenti, potrebbe fare davvero una simile duplicazione sull'intera tua opera...

## La misteriosa verità dell'arte

I.G. - *Perciò che cosa ne pensi delle mostre, degli eventi proposti oggi, sia dai musei che dai critici d'arte, rivolti più a stupire, sorprendere lo spettatore con opere che sembrano accattivanti, ma in realtà sono piuttosto lontane dall'arte, o meglio, dalla rappresentazione dell'estetica creata dall'arte elettronica, quindi dalla sua estetica?*

*Mi sembra che tutti cerchino di far apparire l'arte elettronica come un fenomeno da baraccone e nessuno o pochi la considerino per quella che è: un'arte in crescita, un'arte che sta ancora creando una sua estetica che parla di un mondo completamente trasformato, un'arte difficile (forse) ma portata avan-*



Ida Gerosa - Proiezione sulla Fontana di Trevi, 1992

*ti, da chi la fa, con convinzione, dedizione, certamente con consapevolezza.*

*Credo che tutti quelli che operano in questo senso abbiano studiato, approfondito, sviscerato la materia che stanno trattando, credo che tutti sappiano esattamente quello che stanno facendo, sia quelli che propongono opere sorprendenti per accontentare un mercato e una critica che ancora si deve formare, sia quelli che hanno lavorato e continuano a lavorare per creare una nuova estetica e per portarla ad essere un'arte che fa finalmente sentire il suo battito del cuore.*

E.C. - *Concordo sul fatto che c'è molta confusione in giro. Il primo passo da compiere per orientarsi in un campo qualsiasi è quello di imparare a fare le opportune distinzioni. I grandi media presentano spesso queste ricerche espressive (quelle rare volte che ne parlano) mettendo tutto in un unico calderone dove per lo spettatore inesperto risulta pressoché impossibile distinguere una mera illustrazione realizzata in 3D per un telegiornale o per uno spot pubblicitario, da un'opera che non intende illustrare nulla e tuttavia dischiude nuove modalità di percezione e di comprensione estetica della realtà. La cosa ancor più grave, in effetti, è che questo talora accade persino in contesti dove la disinformazione culturale non è ammissibile: alludo, appunto, al campo delle riviste specializzate o delle rassegne d'arte.*

**Abbiamo certo ancora bisogno di luoghi fisici e occasioni d'incontro, ovvero di concreti appuntamenti espositivi, ma penso che a questo scopo sia meglio assumere come modello i luoghi di meditazione rispetto alle fiere o agli stadi.**

paesaggi virtuali, ossia da quella "natura pensante" evocata nelle tue opere, non basta, evidentemente, fare appello alle risorse del cuore, ma neppure solo a quelle dell'occhio o del cervello. Si tratta, piuttosto, come disse una volta il grande fotografo Henry Cartier-Bresson, di giungere a quell'istante magico in cui riusciamo a mettere l'occhio, il cuore e il cervello sulla stessa linea di mira. Ma perché ciò avvenga occorre che ciascuno di noi riscopra dentro di sé una propria vocazione creativa e sappia perciò trasformarsi a sua volta in un artista, al punto da immergersi fino a scomparire nell'apertura dell'opera, potendo solo così abbandonarsi alla sua misteriosa verità.

## Come presenteresti una mostra di Computer art?

I.G. - *Trovo importante quello che dici, mi farebbe piacere capire alcuni concetti.*

*Se tu dovessi organizzare una mostra ricorrente di Computer art come la penseresti, come la presenteresti?*

*Ti lasceresti andare a ripercorrere le linee organizzative abituali oppure stravolgeresti la consueta maniera di presentare le opere seguendo il filo dei tuoi pensieri, dei tuoi ragionamenti? E come?*

*Non pensi anche tu che sia necessario evitare*



# ADSL@home

## Internet no limit @ casa tua

### ...con ADSL@home di MC-link

Di rivoluzione in rivoluzione, ecco che MC-link ha portato le nuove formule ADSL per essere sempre in rete 24 ore su 24 anche a casa tua. Con il nuovo abbonamento ADSL@home di MC-link\*:

- basta attese per collegarsi perché sei sempre on-line
- basta telefono occupato mentre sei su Internet, perché con la stessa linea telefonica puoi navigare e telefonare contemporaneamente
- basta scatti telefonici e basta attese per ricevere o inviare file pesanti perché vai ad una velocità media fino a 128 Kbps (velocità di picco 640Kbps), decisamente superiore alla velocità di una connessione dial-up
- basta un clic e sei subito dove vuoi e quando vuoi ... perché scegliendo ADSL@home di MC-link sei sempre on-line, senza costi aggiuntivi e con tutti i vantaggi offerti in esclusiva da MC-link.

*\*Al 1 giugno 2000 il servizio è disponibile a Roma e Milano.  
A Bologna, Firenze, Genova, Napoli e Torino è in via di attivazione.*

#### ADSL@home di MC-link

**... in sostanza**

- ▶ velocità media di ricezione fino a 128 Kbps, con una velocità di picco di 640 Kbps
- ▶ velocità di trasmissione fino a 128 Kbps
- ▶ 2 accessi dial-up aggiuntivi, con configurazioni personalizzabili on-line
- ▶ 3 caselle e-mail fino a 10 MB ciascuna, con 10 differenti indirizzi
- ▶ 3 spazi web da 2 MB ciascuno (non commerciali) con tool di sviluppo di MC-link Web; gestione di database on-line, FTP grafico e tradizionale
- ▶ consultazione gratuita della Gazzetta Ufficiale da [www.minerva.org](http://www.minerva.org)
- ▶ accesso a Music-link
- ▶ canone mensile lit. 99.000 iva inclusa
- ▶ costo di attivazione lit. 360.000 una tantum iva inclusa
- ▶ modem ADSL (opzionale) lit. 12.000 mensili iva inclusa

## a sole lit. 99.000 al mese iva inclusa

**MC-link**  
il valore aggiunto di Internet

MC-link spa Via Carlo Perrier 9/a 00157 Roma tel. 06 41892434 (r.a.) [www.mclink.it](http://www.mclink.it) - [info@mclink.it](mailto:info@mclink.it)



le "trappole" dell'usuale?

Quindi per fare in modo che l'autore, il critico, lo spettatore si "sentano parte" dello stesso contesto, come proporresti un evento di arte digitale?

E.C. - Eviterei, innanzi tutto, qualsiasi ostentazione di "potenza tecnologica". L'epoca delle tecnologie elettroniche e informatiche comporta infatti una diversa attitudine del pensiero rispetto ai modelli estetici e cognitivi legati ancora alla logica delle grandi installazioni, degli impianti monumentali, della spettacolarità di massa, ovvero al predominio delle tecnologie pesanti, tipiche della vecchia cultura industriale. Oggi si può partecipare in molte persone ad un evento anche senza stravolgere luoghi e ambienti, senza cioè quelle adunate oceaniche da parata militare in cui l'arte - dai quadri di Van Gogh ai più recenti "totem elettronici" - viene ancora presentata come una meraviglia della Tecnica da Esposizione Universale dell'Ottocento. Sentirsi parte di uno stesso contesto significa intanto rispettare le differenze. Tutte le differenze, anche le più lievi e quasi impercettibili. Dire che una persona che sta chiusa in una stanza davanti a un monitor sia "sola", isolata dal prossimo, o che mille persone in una piazza, invece, siano partecipi collettivamente di uno stesso evento, sono solo modi ingenuamente "realistici" per interpretare una condizione che può essere descritta oggi in termini ben diversi a partire, per esempio, dall'esperienza della Rete. Abbiamo certo ancora bisogno di luoghi fisici e occasioni d'incontro, ovvero di concreti appuntamenti espositivi, ma penso che a questo scopo sia meglio assumere come modello i luoghi di meditazione rispetto alle fiere o agli stadi. Forse il destino della **Kinetic Art** era proprio quello di finire tra gli oggetti di modernariato nei supermercati, così come certa **Computer Art** delle origini può trovare oggi la sua più logica destinazione nei "salvaschermi" dei computer. Ma "l'anello creativo" di cui parlo riguarda i percorsi estetici e mentali più che i singoli oggetti. Quel che può essere materialmente esibito in una mostra è necessariamente solo una piccola parte dell'opera d'arte digitale (e forse questo discorso vale, in qualche misura, persino nel caso delle opere realizzate con le tecniche più tradizionali). Se siamo consapevoli di questo, dobbiamo allora solo trarne le dovute conseguenze pratiche inventando nuove modalità di rapporto con l'attuale contesto della ricerca artistica. Non ho una formula generale da proporre, ma ritengo che l'evento in questione avrebbe oggi certamente molto a che fare con Internet...

## Museo Virtuale

I.G. - Qualche tempo fa ho letto sul "Sole 24 ore" un articolo molto interessante di Luca Molinari, dal titolo "Al museo con il mouse", *Arte Digitale*.

Tra l'altro parla di un Museo Virtuale istituito al Guggenheim di New York e dice:

"Il Virtual Museum si presenta come una delle esperienze più estreme e insieme come una delle frontiere più stimolanti. Ma ancora più importante appare il cambiamento che potrebbe avvenire nel rapporto tra visitatore e opera d'arte.

Esiste nella cultura americana del dopoguerra un filone di ricerche filosofiche che, muovendo da Dewey e Whithead e cercando di coniugare pragmatismo e socialismo, ha considerato l'arte per tutti come uno dei mezzi di progresso per l'umanità. ...

L'esplosione di Internet e la sua diffusione sembra paradossalmente andare nella direzione prospettata da Dewey, con la possibilità ormai consolidata di visitare alcuni tra i più importanti musei del mondo stando a casa o a scuola. ...

La visita solitaria e silenziosa, attraverso il proprio computer appare completamente desacralizzata. ...

La stessa nozione del tempo è sovvertita, in quanto la visita può essere svolta in ogni momento della giornata e con ritmi legati unicamente alle esigenze individuali."

Che cosa pensi di tutto questo? Crede anche tu (io ne sono assolutamente convinta) che quest'arte è l'unica oggi a rappresentare la realtà, il contemporaneo, la nostra essenza trasformata, il nostro esistere? Pensi anche tu che l'arte tradizionale appartiene ormai solo al Museo tradizionale e non è più ripetibile e viceversa il Museo come è stato inteso fino ad oggi è adatto solo alle opere tradizionali?

E.C. - Sì, anch'io lo credo. Ma credo anche nella possibilità che il vecchio e il nuovo modello non siano necessariamente dei poli contrapposti ma possano dar vita a feconde relazioni tra loro, proprio come accade tra le opposte polarità che danno origine ad un continuo scambio d'impulsi o di segnali comunicativi: forse possiamo intendere queste due estremità complementari, appunto, come fossero le parti costitutive di un medesimo "circuitto elettrico". Per quanto paradossale possa apparire questo discorso, dobbiamo tener presente che nei musei anche l'arte cosiddetta tradizionale non è affatto salvaguardata come tale, bensì come una serie di prezio-

si documenti storici o "beni culturali" da conservare. Meri oggetti, dunque, perlopiù da interpretare come testimonianze del passato o da "consumare" quali occasioni esemplari e ufficializzate di godimento estetico collettivo. Il che, ovviamente, non è detto rappresenti il destino migliore a cui aspira ogni singola forma d'arte! Come infatti ci ricorda Heidegger, solo all'interno della verità dischiusa dall'opera possiamo intuire quali siano le forme di salvaguardia ad essa più appropriate...

I.G. - Un'ultima, difficile domanda.

Partendo dai presupposti di oggi, come pensi che evolverà l'arte nei prossimi 50 anni? Come sarà, come sarà presentata e sotto che forma sarà vista, goduta, amata?

Anche se siamo nell'epoca del computer dobbiamo ammettere che il futuro dell'arte resta sostanzialmente imprevedibile.

## Enrico Cocuccione ha ragione

Sì, certo è veramente difficile immaginare come sarà l'arte tra cinquant'anni.

Confesso che ogni tanto mi abbandono a riflessioni in questo senso... o a sogni?

Non so.

Immagino tante maniere diverse di fare arte e mi immergo in situazioni possibili e... impossibili con risultati molto differenti tra loro, ma di alcune cose sono convinta (anche se, naturalmente non so se sono nel giusto).

Credo che ci troveremo immersi nell'arte, che farà parte di tutti i nostri momenti quotidiani: la vedremo su grandi schermi ultrapiatti, o... forse su un altro innovativo supporto, sparsi un po' dovunque; forse gli stessi palazzi, al posto delle vetrate che proteggono l'interno dal sole e riflettono l'ambiente circostante, avranno vetri composti chimicamente in maniera tale da permettere riproduzioni di immagini in animazione.

Credo che la via sia quella di non poter prescindere dalla fusione di tutte le arti, per cui l'architettura, l'arte visiva, la musica saranno sempre presenti nella vita di tutti i giorni. E i Musei? Quelli "tradizionali" continueranno ad esistere per presentare le opere "antiche", ma il vero "museo" sarà la piazza, il palazzo, l'ambiente, il mondo creato dall'uomo.

Del resto, già oggi, il centro di New York è una grande scultura luminosa.

AS



*Per cielo, per mare, per terra con la flotta COMEX.*



POLARIS PM-214

**INTEL PENTIUM III MMC2**  
Schermo LCD 14,1" TFT  
a 16,8 milioni di colori XGA 1024x768.  
Interfaccia video ATI a 64 bit, 8MB, 64MB  
RAM espandibile a 384 MB  
Sistema audio incorporato (ESS ES19785)  
stereo 16-bit, 3D surround, Wavetable HW.  
Microfono e 2 altoparlanti incorporati.  
Dimensioni mm 316 (L) x 256 (P) x 47 (H).  
Peso 3,6 Kg. compresa batteria.



POLARIS PM-512

**INTEL CELERON PGA 370**  
Schermo LCD 12,1" TFT  
a 16,8 milioni di colori XGA 800x600.  
Interfaccia video S3 Virge MX+, 4MB  
32MB RAM espandibile a 256 MB  
Sistema audio incorporato (ESS SOLO1)  
stereo 16-bit, 3D surround.  
Microfono e 2 altoparlanti incorporati.  
Dimensioni mm 280 (L) x 240 (P) x 39,5 (H).  
Peso 2,6 Kg. compresa batteria.

POLARIS PM-314

**INTEL CELERON PGA 370**  
Schermo LCD 14,1" TFT a 16,8 milioni di colori, XGA 1024x768.  
Interfaccia video ATI 64 bit 4MB,  
64MB RAM espandibile a 256MB  
Sistema audio incorporato (ESS ES19785) stereo 16-bit, 3D surround,  
Wavetable HW, Microfono e 2 altoparlanti incorporati.  
Dimensioni mm 316 (L) x 256 (P) x 38,5 (H).  
Peso 3 Kg. compresa batteria.

**PC world** POLARIS  
è l'ultima  
generazione di Notebook  
con destinazione nuovo  
millennio. Felice di stare  
ovunque con voi,  
POLARIS sfodera ingegno  
e perseveranza,  
sciogliendo con brio e  
ottimismo qualsiasi nodo

di comunicazione.  
Disponibile in tre diverse  
configurazioni, con  
processori Pentium III  
MMC2 o Celeron PGA  
370 e con schermo LCD  
da 14,1 o 12,1", POLARIS  
è compatto, potente e  
fornito di eccezionali  
dotazioni di base.

Ideale per pensare,  
viaggiare e lavorare,  
POLARIS è il rivoluzionario  
Notebook COMEX creato  
per stare sempre al  
vostro fianco.

**COMEX**  
www.comex.it - e-mail: info@comex.it

*Galattica versatilità,  
sicura su ogni dove,  
superiore comfort di  
comunicazione.*

**Astronave POLARIS.**



Azzurro Advertising

COMEX S.p.A.  
Via Braille, 18  
48010 Fornace Zarattini (RA)  
Tel. 0544 459 711 - Fax 0544 455 566

UFFICIO DI MILANO: Via Manzoni, 5  
20090 Trezzano sul Naviglio (MI)  
Tel. 02 484 031 30 - Fax 02 484 038 84

LEIGURIA, PIEMONTE 010 836 7372  
EMILIA ROMAGNA 0522 360 344  
LAZIO 06 373 533 54  
PUGLIA, BASILICATA, MOLISE 080 557 5490  
CAMPANIA 081 522 3069  
SICILIA 095 741 0516