

Inventori di mondi paralleli



ARTE DIGITALE
Fate attenzione a quello che guardate. Potrebbe cambiare il vostro modo di percepire la realtà. Come spiegano, da Berlino, i nuovi cyborg guru di Leonora Sartori Foto di Thomas Meyer



In questa foto, "Death before disko" di Herwig Weiser. Sopra, a sinistra, "Proof of Life" di Herman Asselberghs, e "Random screen" di Aram Bartholl.



Sopra, l'opera di David Rokeby "Taken". In questa foto, "Roots" di Roman Kirschner. Accanto, "Desire of codes" di Seiko Mikami.



DAVID ROKEBY



STELARC



HERWIG WEISER



SEIKO MIKAMI



HERMAN ASSELBERGHS



ARAM BARTHOLL



MOON NA



ROMAN KIRSCHNER

Arte digitale. Elettronica. Interattiva. Multimediale. Le definizioni stentano a raccontare uno dei fermenti artistici più originali degli ultimi anni, dove tecniche e linguaggi assolutamente nuovi si mescolano a strumenti improbabili per creare opere che sono veri colpi di scena. Un percorso che è iniziato già alla fine degli

anni Settanta, ma che ora è in continua evoluzione, seguendo i progressi tecnologici del digitale e le offerte di Internet, che allargano le possibilità di sperimentazione e interazione. I nuovi guru di quest'arte che continua a ridefinire i propri confini sono personaggi che hanno fatto della trasversalità la propria forza, capaci di utilizzare strumenti non consueti, come sensori di posizione, magneti, invertitori di gravità, strumenti musicali e led. Tra i grandi, tre i nomi di spicco: John Maeda, artista (le sue opere sono decorazioni futuristiche rigorosamente digitali, esposte al Moma e alla fondazione Cartier) e studioso di media, che insegna ai suoi studenti del Mit come reinventarsi il computer; Golan Levin, compositore, performer, vero maestro dell'interattività, indicato da *Technology Review* come uno dei "Top 100 Innovators Under 35", che mescola *software* avanzati con immagini, suoni e gesti che creano spettacoli giocosi e strabilianti, e Jaron Lanier, il pioniere della realtà virtuale che ha sognato mondi paralleli e ha provato a crearli per davvero.

Dimenticatevi quindi pittori e scultori, questa è gente che usa chip, mescola generi, attraversa in diagonale definizioni. Portano nel mondo di cristallo dell'arte la tecnologia, ma anche la chirurgia, la letteratura, la musica. Inventano sensazioni, esperienze, opere che spesso non hanno mai fine perché è nell'interazione con lo spettatore che diventano vive e ogni volta diverse.

Colpiscono i background eterogenei degli artisti: sono videomaker, designer, computer scientist, programmatori, ingegneri, musicisti, maghi dell'elettronica. Così, Pierre Bastien ha studiato letteratura francese rinascimentale, ma nelle sue performance *live* si trasforma nel direttore di un'orchestra stile Tim Burton costruita di parti di Meccano, con motori elettrici e strumenti musicali provenienti da tutto il mondo che proiettano ombre gigantesche sulla parete come fossero creature vive. Dopo una decennale esperienza tra festival di arte digitale in giro per il mondo, Pierre afferma di essere stanco delle ghehizzazioni e degli eventi dedicati al "digitale" o all'arte elettronica. «Non ha senso

chiamarci artisti digitali. Siamo artisti e basta. Separare le forme d'arte in base alle tecniche o agli strumenti usati è anacronistico. Oggi vince ciò che è ibrido. Nell'arte forme e generi si mescolano. Continuamente. Sempre di più».

Eppure loro sono i *freestyler* dell'arte. Fino a oggi sono rimasti relegati in festival di nicchia e a lungo sono stati dimenticati dal grande mercato delle opere d'arte. Negli ultimi anni, grazie anche al tam tam di Internet dove le tendenze si diffondono indipendentemente dai meccanismi del mercato, sono usciti sempre più allo scoperto e oggi molte grandi aziende se li contendono per aperture di nuovi punti vendita, per eventi, applicazioni multimediali o creazioni di *videogame*. Basti pensare alle grandi compagnie di tecnologia come *Sony*, *Toshiba*, *Samsung*, *Shiseido* che pescano spesso e volentieri dalla fucina di idee e invenzioni dell'*interactive art*.

«Questi artisti riempiono lo spazio tra arte e ingegneria, colmano il vuoto tra musica e scienza. Sono alla ricerca di qualcosa che non sanno definire. Per questo si inventano nuovi strumenti. Io lavoro molto con software e computer. Spesso la risposta viene dall'errore. È quello che cerco:

Ignorati dai meccanismi di mercato, questi autori si sono affermati negli ultimi anni, grazie al tam tam di Internet

l'inaspettato, la casualità che risponde alle mie domande», afferma Casey Reas, uno tra i più famosi artisti di arte elettronica, proveniente dal Mit e docente all'Istituto di design di Ivrea. Reas, allievo di John Maeda, ha creato, con Benjamin Fry, "Processing", un sistema di programmazione *free*, che rende possibile programmare un software o qualsiasi altro prodotto hi-tech in modo interattivo e condiviso, in un

continuo scambio con lo spettatore e con altri artisti. È Internet che poi amplifica e consente di "testare" le sperimentazioni in diretta con migliaia di altre persone, pronte a rispondere e a partecipare nei diversi forum.

L'APPUNTAMENTO PIÙ GRANDE? È QUI

Transmediale, nato come festival di video sperimentali vent'anni fa a Berlino, è diventato, insieme all'*Ars Electronica* di Linz, una delle più importanti vetrine della multimedialità. Un appuntamento unico che ben fotografa lo stato delle cose e mostra anticipazioni del futuro che vedremo. Il festival coinvolge centinaia di artisti dalle provenienze più disparate e dai curriculum multiformi: sono loro che dettano le regole del presente ed è loro che abbiamo sentito e guardato per capire dove l'arte si stia dirigendo. Il giovane belga Kurt D'Haeseleer, selezionato a *Transmediale 2007* con la sua opera "Scripted Emotions" (una moderna finestra sul cortile in formato digitale), ha studiato Storia moderna, ma dice di essersi avvicinato all'arte attraverso la musica, anzi analizzando le copertine dei dischi degli Smith e di Morrissey: «In un tema alle scuole elementari scrissi che non mi importava del lavoro che avrei fatto da grande, mi importava solo di guadagnare un sacco di soldi. La maestra mi diede zero e mi fece rifare il compito. Beh, è riuscita nel suo intento: ci ho ripensato, tanto che, alla fine, ho deciso di fare l'artista: di soldi, almeno per ora, non ne ho fatti a palate, ma almeno faccio un mestiere che mi piace, in cui credo».

Il canadese David Rokeby, al contrario, ha sempre saputo che lavoro gli sarebbe piaciuto fare: «Da bambino avevo perso la testa per i *Lego* e avevo deciso che per tutta la vita avrei costruito cose. Tutti mi sconsigliarono però di se-



Ph. M. Santi Amantini / G. Balestra

GHERARDINI

guire la carriera di artista, e di lanciarmi, piuttosto, nel campo dei computer. Così feci. Poi, un giorno, ebbi l'illuminazione. Improvvisamente capii che non me ne importava niente della carriera. Volevo fare altro. Feci un patto con me stesso. Cinque anni per vedere se sfondavo come artista. Non uno di più. Esattamente cinque anni dopo fui chiamato alla Biennale di Venezia per presentare una mia opera. Lo considerai un segno. E andai avanti». Invitato ad eventi in Corea, Germania, Finlandia, Stati Uniti, David ha presentato a *Transmediale 2007*, "Taken", un video interattivo che gioca con le telecamere di sorveglianza mescolando persone reali e non, in un continuo scambio tra realtà e finzione. «Non faccio altro che giocare con la percezione, per aiutare il pubblico a vedere con occhi nuovi quello che abbiamo davanti a noi tutti i giorni. Credo che la mente vada tonificata con schemi imprevedibili e inattesi». Nell'arte interattiva niente è mai come sembra. I cinque sensi vengono confusi da *software* programmati per capire l'uomo, reagire all'ambiente, creare atmosfere con strani suoni, luci, ombre e odori. Questi artisti sono dei moderni scienziati dell'arte e provano a trasformare sensazioni in dati e viceversa. Così temperatura, umidità e numero di persone presenti in una stanza diventano input che creano musiche e proiezioni attraverso un marchingegno misterioso, "Death before Disko", l'opera di Herwing Weiser, presentata sempre all'ultima manifestazione di Berlino. L'opera di Aram Bartholl, ironico artista berlinese, spicca invece per l'assoluta semplicità *low-tech*. "Random Screen" è uno schermo fatto di candele-pixel che ruotano grazie al calore che loro stesse sprigionano, creando ombre e luci random mentre lo schermo si accende e si spegne. «Non voglio prendere la tecnologia troppo sul serio. Cerco di starne lontano, anche se ne sono attratto. È per questo che nascono creature ibride come "Random Screen", né analogiche né digitali».

Nessuna regola, dunque, se non quella del fare: «Così come la fotografia ha portato nell'arte il concetto di istante, l'arte interattiva ci ha fatto conoscere cos'è l'azione» afferma Antoine Schmitt, un artista-programmatore francese che dopo anni a studiare ingegneria ha mollato tutto per creare opere visionarie. La sua ultima presentazione, "Still living", è una serie di diagrammi animati che si muovono autonomamente misurando cifre e statistiche di un mondo parallelo in continuo cambiamento che non ha nulla a che fare con la realtà: «Prendo spunto dai meccanismi sociali e dalle tendenze culturali, e cerco di creare opere che chiedono di essere usate e non solo guardate».

NASO CHE VEDE, OCCHIO CHE SENTE

Il corpo e le sensazioni sono la materia prima di una veterana dei festival di arte. La giapponese Seiko Mikami ha iniziato negli anni Ottanta a lavorare con i cinque sensi partendo da un'idea curiosa: «Credo che l'occhio non sia fatto solo per vedere, né l'orecchio solo per sentire. Mi interessa vedere se l'occhio è in grado di ascoltare o il naso di vedere. La mia ricerca cerca di modificare i canali di percezione, ampliarli». Per fare questo Seiko crea piattaforme di videocamere e sensori che guardano, ascoltano, sentono e interagiscono con i movimenti degli spettatori.

«Quello che faccio disgusta alcune persone e in generale pochi lo capiscono. Ma metto in moto processi che sono già futuro»



"Extra Ear", l'ultima opera di Sterlac.

Progetti che oltre che interattivi e altamente tecnologici, sono anche bellissimi da vedere in azione, da osservare mentre cambiano colore, tonalità, mentre si muovono in modo imprevedibile e inatteso, mentre fanno cose apparentemente insensate. Solo in un secondo momento ci è dato capire che quelle opere ci imitano, ci studiano, hanno bisogno di noi, cercano il dialogo con i nostri sensi e con le nostre emozioni.

Tra gli artisti più discussi e shockanti, per le sue performance che lavorano sul corpo in modo drastico e a volte sconvolgente, l'artista australiano Sterlac: «Ogni forma d'arte, dalla pittura alle opere di chirurgia che applico sul mio corpo, ha a che fare con l'intuito, con sentimenti istintivi e con una gamma infinita di sensazioni puramente estetiche (o antiestetiche). L'arte non è fatta per comunicare. Emoziona e basta». "Extra Ear" è la sua ultima, come sempre estrema, opera: un orecchio innestato chirurgicamente sul braccio che funziona come un trasmettitore *bluetooth* e permette di parlarci direttamente dentro, come si fa con un cellulare. Una domanda sorge spontanea: perché? «Il mio corpo è la mia fonte di ispirazione, l'equivalente di una tavolozza per un pittore. Quello che faccio disgusta alcune persone. Non tutti sono in grado di comprendere. Io metto in moto processi che fanno già parte del futuro. E il futuro è geneticamente modificato. Robotico. Internet sarà un sistema nervoso che collegherà i corpi delle persone. La tecnologia sarà dappertutto, ma allo stesso tempo sarà anche invisibile, perché farà parte di noi, innestata nel nostro corpo. Saremo noi i *cyborg* del futuro». In fondo l'arte è sempre stata l'avanguardia del presente, una macchina del tempo proiettata nel futuro, uno strumento con il quale menti visionarie interpretano scenari che stanno per arrivare. «La tecnologia corre più veloce dei costumi degli uomini e gli individui si trovano spesso impreparati e confusi», afferma Giovanni Sabatini, artista visivo italiano e docente all'Accademia di Belle Arti di Brera. «Il mondo dell'arte si nutre delle innovazioni, le piega alle proprie esigenze e le usa per svelare l'essenza nascosta di un mondo in cambiamento. Attraverso cortocircuiti e meraviglie pirotecniche, l'arte multimediale e interattiva si trasforma in una preziosa sorgente di conoscenza». (Foto Ostkreuz/Grazia Neri)

info@maxandco.com

MAX & Co.