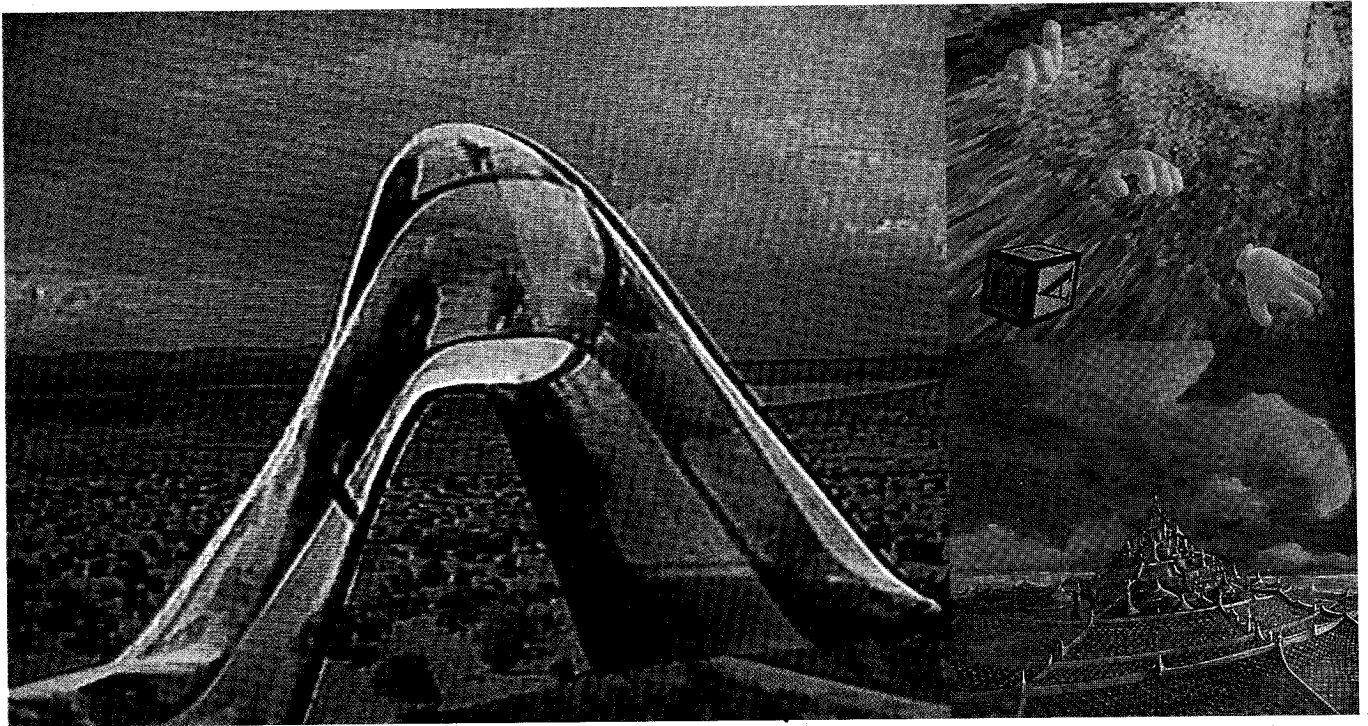


Flash Art

La prima rivista d'arte in Europa • Anno XXVII - n° 188 novembre 1994 • L. 10.000



Hans Haacke (in copertina: Dyeing for Benetton, 1994) - Un'arte fatta di memoria - Artisti al computer
 Luigi Ontani - Afro 1950-1960 - Stefano Arienti - The Italian Metamorphosis 1943-1968
 Fischli & Weiss - Così lontano, così vicino - Sol LeWitt - Achille Pace - Politiche Modellizzate



DALL'ALTO IN BASSO, DA SINISTRA A DESTRA: WOODY VASULKA, ART OF MEMORY, 1987. VIDEO, 36 MINUTI. PATRICE CAIRE, CAIRE'S CYBER HEAD, 1994. SOFTWORLDS, INC., THE IMPERIAL MESSAGE, 1994.

morire più e più volte, per reincarnarsi secondo le credenze della mitologia Maya. I paesaggi ricordano *Il deserto dei tartari* di Buzzati. Desolati, eleganti, solitari. La musica è stata composta da Alvin Lucier. In questi due giochi gli artisti sembrano voler legittimare la memoria digitale con logiche e storie che appartengono alla vita umana sulla terra.

Brenda Laurel e Rachel Strickland, invece hanno inserito in *Place Holder* (1993), opera creata in collaborazione con il Banff Center for the Arts, Alberta, Canada, gli spiriti animali della natura; il viaggio virtuale è immerso nel rifacimento numerico di boschi, grotte e di una cascata canadesi. Una voce dall'esterno accompagna i visitatori, suggerendo indirettamente che anche fra le creature numeriche la generazione di forme nuove, o adattare all'ambiente, avviene sempre in un contesto di scambio.

Creazione e sperimentazione non sono distinguibili. Ma è difficile rimuovere l'impressione che queste opere, in maniera paradossale, tendano più a conservare il vecchio mondo di immagini e di cultura, presente e passata, che a esplorare la sintassi e la relativa autonomia del sistema tecnologico, per allargare il pensiero e l'immaginazione. Allo stato attuale dell'arte, vale il richiamo di Jochen Gerz: la memoria (anche quella digitale) è come il sangue;

buona quando non si vede. Sennò, stinge su tutto.

Rosanna Albertini è critica d'arte, vive e lavora a Los Angeles.

Note:

1. Difficile negare che gli insetti microscopici e la vitamina C fotografati da David Scharf siano opere d'arte.
2. Woody Vasulka in *Eigenwelt der Apparate-Welt: Pioneers of Electronic*, un libro pubblicato per la mostra omonima, Linz, 1992. Libro e mostra curati da Peter Weibel, Woody e Steina Vasulka, David Dunn. Le pagine sono dotate di barcodes che permettono di integrare il libro con un disco laser che illustra e suona le opere di cui si legge.
3. Usato anche in alcune video installazioni, per esempio da Thierry Kuntzel e Bill Viola.
4. Uno dei libri più accurati dal punto di vista storico è *Virtual World* di Benjamin Wooley, Penguin Books, 1993.
5. Negli USA la produzione commerciale di VR ha avuto un enorme sviluppo, negli ultimissimi anni, con l'assorbimento nell'industria privata degli specialisti della simulazione al computer, rimasti senza lavoro dopo lo smantellamento dell'industria militare aeronautica, con la fine della guerra fredda. Poche settimane fa — settembre 1994 — il CNR americano ha inviato una raccomandazione al governo perché cominci a investire denaro nella ricerca sul software VR, la cui qualità sembra trascurata dai produttori di videogiochi. Potrebbero tornare in campo interessi strategici, sicuramente di tipo scientifico, ma anche militare.

Informazioni, che non pretendono di essere complete, su opere d'arte realizzate in VR e su alcuni centri che le promuovono, negli Stati Uniti e in Canada.

New York's Guggenheim Museum SoHo. È stato il

primo, fra i maggiori musei d'arte in USA, a organizzare una mostra di arte VR nel 1993. *Virtual Reality: An Emerging Medium*. Opere di Jenny Holzer, *World One e World Two*, e di Thomas Dolby, *Virtual String Quartet*.

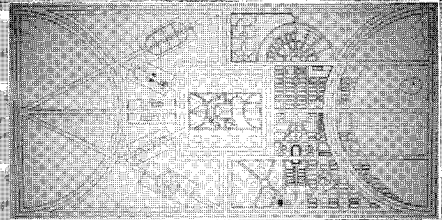
Banff Centre for the Arts, Alberta, (Canada). Ha aperto un *Art and Virtual Environment Project*, per esplorare le potenzialità artistiche della VR, nell'autunno 1991. Nel marzo 1992 sono stati scelti otto progetti da completare entro il marzo 1994. Nel settembre 1992 la National Gallery of Canada ha presentato la prima opera in VR prodotta dal Banff Center: *Inherent Rights, Vision Rights*, di Lawrence Paul Yuxweluptum che trasferiva in VR gli schizzi dal suo quaderno di appunti.

Ogni anno dal 1991, il Centro organizza una *International Conference on Cyberspace*. Durante l'incontro di quest'anno, maggio '94, è stato presentato e discusso uno degli otto progetti in corso di lavorazione: *Place Holder*, di Brenda Laurel e Rachel Strickland.

Jack Tilton Gallery, New York. Nel luglio 1992 ha organizzato una mostra che oggi si può dire 'storica': *Through the Looking Glass: Artists First Encounters With Virtual Reality*. Janine Cirincione, direttrice della galleria, aveva incluso anche opere che letteralmente non sarebbero VR, per indagare in senso ampio la potenzialità estetica dei mondi creati dai computer. Erano compresi: *Videoplace*, di Myron Krueger, *Deep Contact* di Lynn Heshman e Sara Roberts; *Angels* di Nicole Stengers; *Sacrifice Game* di Brian D'Amato; *Virtual City* di Matt Mullican; *Moon dust*, un videogioco di Jaron Lanier del 1983; un diorama stereoscopico di David Wilson, il geniale direttore e autore del Museum of Jurassic Technology di Los Angeles.

Wexner Center for the Arts-Ohio State University, Columbus (Ohio). Il Centro ha attribuito il Residency Award 1994 a Janine Cirincione, Brian D'Amato e Michael Ferraro per realizzare *Software 2.1, The Imperial Message e Software 1.2, Sacrifice*, offerti al pubblico dal 19 maggio al 30 luglio '94. Center for the Arts Yerba Buena Vista, San Francisco. Ha presentato, fra aprile e giugno 1994 *Cyberhead... Am I Really Existing?* di Patrice Caire.

Artisti al Computer



MATT MULLICAN, SENZA TITOLO. DISEGNO GENERALE AL COMPUTER INCHIOSIRO SU CARTA. COURTESY BARBARA GLABSTONE, NEW YORK.

Contrariamente alla retorica popolare, si potrebbe sostenere che la tecnologia per la realtà virtuale, lungi dall'includere il corpo in un ambiente virtuale, esclude effettivamente il corpo, riafferma la dualità cartesiana, reificandola in codici e hardware. Si lascia il proprio corpo di carne passivo sulla sedia mentre la mente va girovagando. [...]

Una delle cose per cui sembra che l'arte funzioni è in quanto "sistema di segnalazione culturale precoce". Gli artisti hanno a che fare con l'idea di software, informazioni scorporate, prima che il termine esistesse nel linguaggio comune. L'arte concettuale può essere pensata come un "software culturale". Gli artisti concettuali hanno infatti lavorato su molti dei problemi che sarebbero sorti nell'ambito della tecnologia del computer, all'esterno e prima che la tecnologia si evolgesse. Allo stesso modo, esiste nel corpus degli happening, environment, performance degli ultimi trent'anni, un sapere di base disponibile per lo sviluppo dei media interattivi [...]. Non è solo la comunità scientifica che solitamente ignora questi eventi, ma gli artisti stessi per la gran parte trascurano la possibilità di impadronirsi della tecnologia.

Simon Penny, Docente di Arte e Robotica alla Carnegie Mellon University, Pittsburgh. "Old Ideas in New Boxes", in *Visual Proceedings*, Siggraph 1993, pp. 151/152.

Da sempre ho molto a che fare con la macchina. Ma una macchina, come il computer non offre ogni volta un'esperienza vergine, ha accumulato informazioni da molti predecessori, dalla matematica e dalla tradizione cartesiana. L'artista non ha il potere di soprintendere la cultura ereditata, o l'evoluzione degli strumenti. L'artista può solo cambiare il contesto di queste cose. Se il contenuto è l'espressione matematica, spostando il contenuto di riferimento, immediatamente viene fuori come il sistema si manifesta o si comporta in maniera differente. Inizia ad assumere un carattere culturale. Se qualcosa parla, è meglio prestarle attenzione, anche se si tratta di una macchina. La macchina ti lancia una sfida e tu reagisci. Semplicemente, io sono una sorta di custode del processo e chiamo quello che fa la macchina un rituale solo per liberarsi del linguaggio tecnologico. La macchina esegue il rituale con molta precisione, tanto più precisamente quanto più potente diventa il rito. Come una performance, il rituale è ripetuto, ma talvolta, poiché anche una macchina non è infallibile, essa perde la testa. A volte si ferma o balbetta, e questi sono momenti imprevedibili. Queste possibilità rendono la macchina molto interessante per un osservatore quale io sono ancora. E provo a mettere insieme un set di espressioni che eventualmente assumeranno un carattere culturale a tutti gli effetti.

Una volta che tu inizi a connettere dei siste-

mi, essi divengono autonomi e noi diventiamo ospiti nel paese della tecnologia. Poiché noi siamo quelli di cui si può fare a meno, noi moriremo. Ma i sistemi vivranno; la tecnologia diventa il sistema permanente all'interno del quale noi viviamo per un breve periodo. Con uno sguardo lungo io vedo che la tecnologia diventerà sempre più complessa e stimolante. Se tutto questo ci servirà non lo so.

Woody Vasulka, da un'intervista con Rosanna Albertini, Parigi, 8 novembre 1992.

Cartesio, che tutti i fanatici dell'arte del gesto e del segno condannano e disprezzano, ha previsto il dispositivo tecnico che diviene oggetto scientifico.

Queste macchine per dipingere saranno lì, subito a disposizione di chiunque desideri utilizzarle a qualunque velocità o in qualunque lasso di tempo limitato o illimitato, con o senza foga, collera, delicatezza, dolcezza, brutalità, una tela astratta, di bassa qualità, di segni straordinari, eseguita con gesti non meno straordinari di quelle macchine che sono esse stesse, il colmo dello spettacolo.

Yves Klein, Conferenza alla Sorbona, 3 giugno 1959.

Penso che non sia possibile parlare di arte oggi senza discutere di tecnologia. A una data ora, tutte le tecnologie sono tecnologie "avanzate". Un bicchiere d'acqua rappresentava la tecnologia avanzata quando la gente capì che potevi versare il liquido in una tazza. In questo senso tutta la tecnologia è equivalente e infine tutta la tecnologia può essere trascesa.

Non intendo la "trascendenza" in termini dell'evoluzione verso più nuove tecnologie che prendano il posto di quelle preesistenti, ma nei termini del Sé — l'individuo — che la usa ed interagisce con essa. Ho sempre pensato che qualsiasi tecnologia io abbia usato — dalla matita al computer — ciò è avvenuto all'interno di un processo creativo. La tecnologia è simultaneamente l'ostacolo e il sentiero per realizzare l'impeto che porta una persona ad esprimersi.

Bill Viola, "On Transcending the Water Glass", in *Cyber Arts: Exploring Art and Technology*, a cura di Linda Jacobson, San Francisco, Miller Freeman, 1992, p. 3.

Infatti, una delle maggiori caratteristiche dei sistemi computazionali è che essi hanno a che fare principalmente non con degli oggetti ma con dei processi. I computer ci costringono a sviluppare un linguaggio per descrivere il comportamento degli elementi, e ci abitivano ad immaginare le strutture per stabilire un'intelligibilità. In aggiunta il pensiero sul processo è, per definizione, pensiero sul cambio e la trasformazione, che a sua volta ci incita a definire mutazioni estetiche ed elaborazioni che danno significato a

quello che accade "fra" gli oggetti e di conseguenza minimizza l'importanza che questi oggetti hanno in sé come elementi fondamentali per la costruzione di un linguaggio.

E questa mutevolezza che dà potere alla tecnologia computazionale in quanto strumento estetico. La macchina in sé non ha alcuna predisposizione per qualche materiale in particolare; ogni oggetto, immagine, suono è un gioco valido per l'uso e la manipolazione. In altre parole, ogni parte del mondo reale può essere integrata all'interno di questo mondo estetico. Tale integrazione è affidata alla forza dell'immaginazione dell'artista, e facilitata dal potere concettuale delle relazioni interessate ai processi stabilite da questi materiali".

Tod Machover, "On Information Overload", in *Cyber Arts*, cit. p. 6.

Tod Machover è compositore e docente di Musica e Media al MIT.

La relazione tra l'oggetto e l'evento. Possono questi due aspetti essere separati? È uno un particolare dell'altro? Qual è il punto di incontro? L'aria?

Jasper Johns citato da John Cage.

Noi infatti siamo tecnicamente equipaggiati per trasformare la nostra consapevolezza contemporanea su come funziona la natura nell'arte. [...] Ognuno può fare una scelta. Può complicare la tecnica musicale verso un'approssimazione delle nuove possibilità e consapevolezza [...] oppure può pulire, la sua mente dalla musica e disporsi a scoprire i mezzi per lasciare che i suoni siano se stessi piuttosto che veicoli per teorie costruite dall'uomo o espressione di sentimenti umani.

La tecnica, non avendo a che fare con la pittura, ha a che fare con il guardare e con chi ha dipinto. Persone. La tecnica è: come sono le persone? Non come lo fanno bene, ma come lo stanno dicendo. [...] È questione, allora, di vedere nel buio, non di dormire tra le cose visivamente.

John Cage, *Silence*.

Tendo a trattare le macchine nello stesso modo con cui mi comporto rispetto agli esseri umani con i quali sto lavorando all'interno di una produzione, perché ciò che offrono le macchine è qualcosa che è inerente all'uomo. Questo qualcosa è la "vulnerabilità". Dopo tutto noi siamo poveramente "umani" quando facciamo qualcosa che sappiamo fare bene. Da artisti, durante l'atto della creazione, ci assale qualcosa di stranamente inumano. Assomigliamo più a delle macchine. E quando troviamo qualcosa che non possiamo fare bene che scopriamo la nostra vulnerabilità è questo vuol dire essere umani.

Peter Sellars, Direttore di Teatro, "On vulnerability, Aborigines, & Walter Cronkite", in *Cyber Arts*, cit. p. 7.