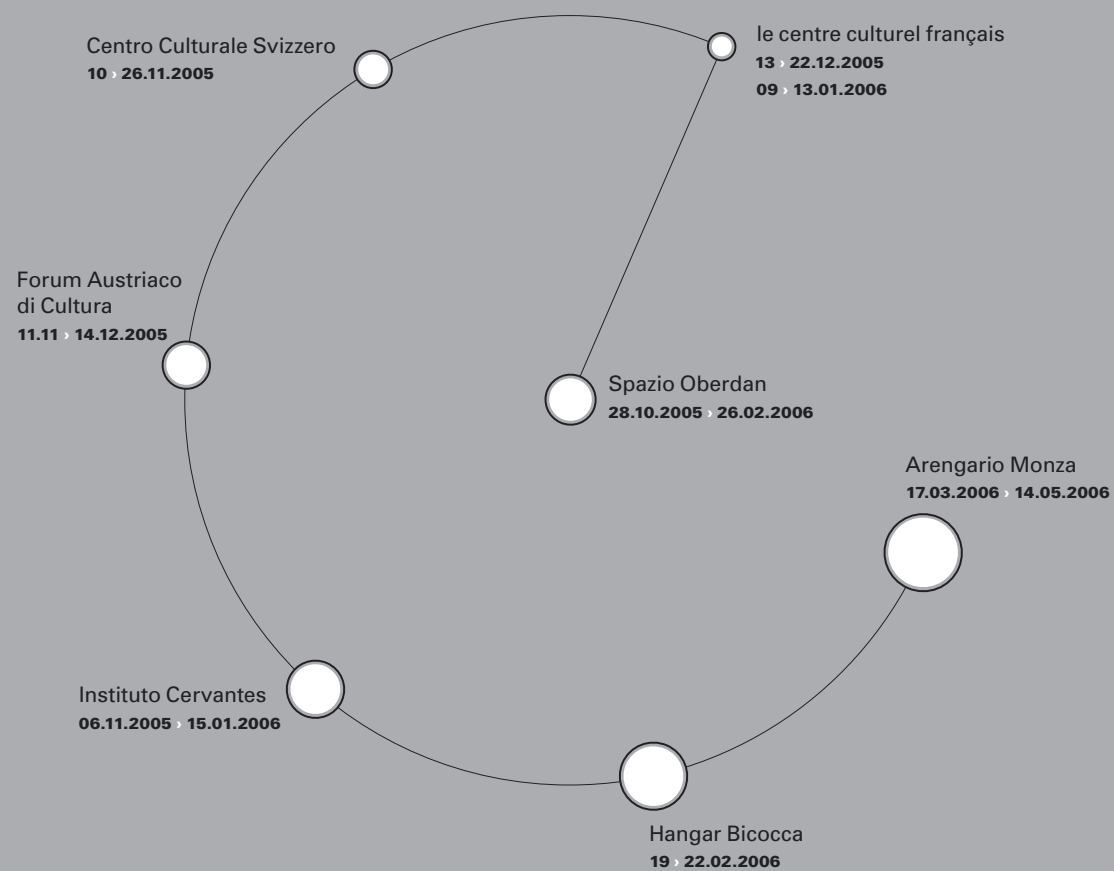


techne 05



techne 05



Fra arte e tecnologia
L'immagine infinita. Schermi, visioni, azioni

Art and Technology
 The Infinite Image. Screens, Visions, Actions





Provincia
di Milano



Provincia di Milano

Presidente
Filippo Penati

Assessore alla cultura, culture e integrazione
Daniela Benelli

Direttore Centrale Cultura e Turismo
Pia Benci

Coordinamento
Angelo Cappellini, Massimo Cecconi

Organizzazione
Maddalena Pugno
con la collaborazione di
Bianca Aravecchia, Caterina Aurora

Servizio comunicazione
Responsabile
Marco Piccardi
Ufficio stampa
Pinuccia Merisio, Paola Di Andrea
Pagina web
Stefania Della Zizza, Glamm

Servizi tecnici
Saverio Camarca, Luca Carovelli
Caterina Casati, Gianni Molari
Marco Occhipinti, Saverio Pullano
Paolo Sigrisi

Mostra ideata e organizzata da Invideo

Curatore
Romano Fattorossi

Responsabile Tecnologie
Italvideo

Traduzioni in inglese
Patricia Hampton
John Young

Segreteria
Elisa Gattarossa
Silvia Scaravaggi

Ufficio stampa
Aigor

Exhibit, Graphic Design
A+G Achilli Ghizzardi Associati

Catalogo

A cura di
Antonio Caronia

Redazione
Valentina Di Prisco

Documentazione
Elisa Gattarossa, Silvia Scaravaggi

Graphic Design
Elisabetta Resconi (A+G Achilli Ghizzardi Associati)

© **2005, Invideo** Milano
tranne il testo di Florian Cramer, rilasciato sotto
licenza Creative Commons Attribution-Share Alike

ISBN 88-88995-05-6-44581

Edizioni Revolver
Via Drapperie 8, 40124 Bologna
Telefono +39 06 68215774 Fax +39 06 68801802
Paoloms65@hotmail.com

Invideo è un progetto Aiace-Milano

Con la collaborazione di



Sponsor tecnici



Si ringrazia



techne 05

Techne '05 è promossa dalla Provincia di Milano/Settore cultura, ideata da INVIDEO con il sostegno di AICEM (British Council, Centre culturel français de Milan, ISC-Centro Culturale Svizzero di Milano, Forum Austriaco di Cultura, Goethe-Institut Mailand, Instituto Cervantes - Milán)

Techne '05 is promoted by the Province of Milan's Cultural Department and conceived by INVIDEO with the support of AICEM (British Council, Centre culturel français de Milan, ISC-Centro Culturale Svizzero di Milano, Forum Austriaco di Cultura, Goethe-Institut Mailand, Instituto Cervantes - Milán)

Si ringrazia
Alessandro Amaducci, Antonio Caronia, Sandra Lischi, Chicca Bergonzi, Rudolf Frieling, Valentina Di Prisco, Jean-Paul Ollivier, Stella Avallone, Antón Castro, Alessia Sartirana, Brendan Griggs, Joachim Seinfeld, Florent Aziosmanoff, Gabriel Soucheyre, Robert Cahen, Kajo Niggstich, Jeanne Brooks Franzini, Emanuela Pasino, Gianfranco Gabrielli, Luca Perreca, Dianna Santillano, Bobbi Jablonski, Domenico Lucchini.

► Ricominciamo dall’inizio. Sul finire del secolo scorso, verso la metà del ’99, nasce Spazio Oberdan, un luogo polivalente dedicato, nelle intenzioni originarie, all’arte contemporanea e alle sue varie espressioni.

La sua apertura costituiva il coronamento di un percorso esemplare: uno spazio degradato (un ex cinema a luci rosse) dalle grandi potenzialità, in pieno centro cittadino, facile da raggiungere e versatile. Un progetto affidato a due importanti architetti, Gae Aulenti e Carlo Lamperti, che lo rimodellano sulle complesse aspettative di un pubblico nuovo ed esigente ricavandone una sala cinematografica e uno spazio espositivo.

La sala cinema si connota subito come snodo essenziale dell’offerta culturale metropolitana: diventa la casa, finalmente stabile dopo un lunghissimo errare, della Fondazione Cineteca Italiana, che può così svolgere la sua missione di far conoscere la dimensione non effimera del cinema.

Vi trovano ospitalità anche le maggiori tra le molte realtà cinematografiche e audiovisive di cui Milano è ricca: Invideo, Filmmaker, Cannes e dintorni, Sguardi altrove e altre ancora.

Lo spazio espositivo, di dimensioni non faraoniche, consolida la sua vocazione alla contemporaneità artistica nelle sue diverse manifestazioni (fotografia, pittura, design, video), nei suoi sconfinamenti anche geografici (la recente mostra sull’arte contemporanea in Cina), nelle ibridazioni (quella tra arte e video) e nelle ricongiunzioni che l’arte contemporanea opera, come quella tra Tecnologia e Arte.

Techne appunto, parola che per i greci antichi indicava sia arte che tecnica, senza separazione tra i due elementi.

Un viaggio nell’arte tecnologica in quanto pratica di ricerca e sperimentazione. Perché l’innovazione tecnologica, interpretata creativamente dagli artisti, innestata su una poetica, diventa arte, innovazione linguistica.

Da questa convinzione nasce la prima edizione di *Techne* nel 1999 che presenta, per la prima volta in modo organico a Milano, una galleria internazionale dell’uso artistico della tecnologia. Si tratta di un primo approccio a volo d’uccello sulle “punte alte” del settore, dai classici d’Oltreoceano come *Machine Vision* di Steina Vasulka ai nostri classici come Studio Azzurro con *Frammenti di una battaglia*.

La seconda edizione, nel 2002, fa il punto sull’uso dell’interattività in campo artistico in Italia, e oltre ad artisti affermati dà spazio, attraverso un concorso, a giovani emergenti.

Techne 2005 presenta diverse, significative, novità. Innanzitutto l’installazione, nelle sue

varie forme, ha superato la fase “pionieristica” e viene ormai riconosciuta come forma artistica. La tecnologia è acquisita, data per scontata e quindi meno esibita dagli artisti, più attenti a creare che a stupire. È un processo tipico di tutte le arti che vanno verso la maturità. Basta pensare agli albori del cinema e al treno che entrava in stazione facendo fuggire gli spettatori. Per questo le opere che proponiamo coprono uno spettro più ampio di possibili espressioni: contemplative (come lo straordinario, *Ascension* di Bill Viola, in prima assoluta per l’Italia), interattive e ludiche (come *Demolição* del brasiliano Luiz Duva). Ma tutte hanno in comune l’immagine “oltre lo schermo”.

Mi preme sottolineare un’altra novità significativa: Spazio Oberdan questa volta è il centro di un sistema. I Centri culturali stranieri della città e alcuni comuni della provincia ospiteranno infatti, uno dopo l’altro, esposizioni e videoinstallazioni che idealmente si ricollegano alla mostra *Techne*. Come a sottolineare la dimensione policentrica della proposta culturale metropolitana.

Un grande sforzo organizzativo, reso possibile dalla collaborazione tra Provincia di Milano e Aiace-Invideo con l’apporto dell’Aicem e del Comune di Monza.

Daniela Benelli

.....
Assessore
alla cultura, culture
e integrazione

► We begin again at the beginning. The close of the last century, mid-1999, saw the inauguration of the Spazio Oberdan, a multi-purpose center originally conceived for the contemporary arts in their various forms.

The opening of the center was the culmination of an exemplary program of development: a degraded space (formerly a porn theater), but one with massive potential thanks to its downtown location, ease of access and versatility. A renovation project commissioned from renowned architects Gae Aulenti and Carlo Lamperti remodeled the site, meeting the needs of a new and demanding public by creating a movie theater and exhibition space. The movie theater quickly established itself as a pivotal player on the city’s cultural scene, becoming the long-awaited home of the Italian film archive foundation, which, after years of forced moves from one location to another, finally found a permanent base for its mission to disseminate film culture of lasting value.

The Spazio Oberdan has also become a venue for some of the major events in Milan’s rich program of film and audiovisual seasons and festivals: Invideo, Filmmaker, “Cannes e dintorni”, “Sguardi altrove”, plus others again.

The exhibition space, compact in size, has consolidated its vocation for modern and contemporary arts in its various initiatives (photography, painting, design and video) and has ranged widely in geographical terms— most recently with a show on today’s art scene in China – as well as focusing on the hybridization (as between art and video) and other forms of convergence that are so typical of the contemporary arts.

Art and Technology, for example: *Techne*, a word which for the ancient Greeks meant both art and technique, with no distinction between the two elements. A journey into technological art as a form of research and experimentation, since technological innovations, as interpreted creatively by artists, are grafted onto poetry and become new forms of artistic expression.

This was the concept behind the first *Techne* in 1999. For the first time ever in Milan, the show gave an organic, international overview of the use of technology in art. It was a panorama of the leading edge in the field, ranging from American classics such as *Machine Vision* by Steina Vasulka to European protagonists like Studio Azzurro, with *Frammenti di una battaglia*.

The second *Techne* in 2002 centered on the use of interactivity in art in Italy and, in addition to reviewing the state of the art as practiced by

established artists, gave a chance to emerging talents in the shape of a competition.

Techne 2005 has several important new features. First and foremost, the installation in its various forms has now gone beyond the ‘pioneer’ stage and is universally recognized as an art form. Technology is now a given, taken for granted and so less paraded by artists, who have become more keen to create than to surprise. It’s part of the process of maturation that all new art forms go through: one need only think of the early movie audiences that ran away in panic when the locomotive entered the station on screen. This is the reason why the works presented cover the broadest possible spectrum of expression: contemplative (like Bill Viola’s stunning *Ascension*, on its premiere display in Italy) or interactive and playful (like *Demolição*, by the Brazilian Luiz Duva). All of the works, however, have one thing in common: the image “beyond the screen”.

I would like to stress another meaningful new aspect: the Spazio Oberdan is now at the center of a system. Foreign cultural centers based in Milan and other towns and cities in the Province will be hosting, in sequence, exhibitions and video installations linked conceptually to the *Techne* exhibition. An initiative which underscores the polycentric dimension of culture in the metropolis.

The major organizational effort required has been made possible by the partnership between the Province of Milan and AIACE-Invideo, with support from AICEM, the network of foreign cultural centers in Milan, and the municipality of Monza.

Daniela Benelli

.....
Director,
Department of Culture
and Integration

► **Mappa di un percorso multisensoriale**

Un luogo, anzi più luoghi, dove arte e tecnologia si incontrano. Senza esasperazioni. Così mi piace definire *Techne*...

Qualunque selezione è, per definizione, arbitraria; e parziale, nel senso che esclude molto più di quanto non comprenda. Quello che qui proponiamo è un percorso, ampio ma necessariamente non esaustivo, su quell'arte che basa sulla tecnologia la sua capacità di comunicazione; e il cui risultato finale è, nelle sue infinite possibili contaminazioni tra espressioni artistiche, la videonistallazione, ovvero l'uso del video oltre lo schermo, oltre la sua cornice naturale. Ovvio che dietro l'immagine video, ma anche davanti, insomma, ovunque, vi sia il digitale dal quale nulla e nessuno può permettersi, oggi, di prescindere. Ed è sicuramente vero, come dice bene Antonio Caronia nell'intervento che segue che "quando gli schermi si moltiplicano, vuol dire che essi realizzano sempre meno l'esistenza di uno spazio *altro*: una rappresentazione ripetuta e ramificata nell'esperienza quotidiana è sempre meno rappresentazione, e sempre più elemento dell'esperienza." Tuttavia, se è vero che l'arte è sempre più contaminazione, che non esiste più confine tra ciò che si vede e ciò che si sente, tra l'opera e lo spettatore, è pur vero che il baricentro di questa mostra è ancora l'immagine: fuori dallo schermo, moltiplicata, interattiva, negata, mixata, shakerata, ma pur sempre immagine.

Al centro dello Spazio Oberdan Bill Viola che con *Ascension*, proposto per la prima volta al pubblico italiano, continua la sua rigorosa riflessione sul rapporto uomo/natura, sul concetto di vita come percorso/viaggio che vedrà la sua apoteosi nel monumentale e straordinario *Going forth by day* prodotto dal Guggenheim – chissà se un giorno sarà possibile proporre a Milano un'opera di tali dimensioni e di tanto impegno?

Nelle altre sale dello Spazio la mostra propone otto opere, equamente suddivise, a rappresentare lo stato dell'arte, in quattro interattive (*Phases* di AGON, *m.otu* di Mario Canali, *Demolição* di Luiz Duva, *Capriccio Spaziale* di Media_FORMASUONO) incentrate sul suono, sul movimento, sull'emotività, sulla forza, e quattro (*Il mondo di oggi. Qual è la prima parola che ti viene in mente quando pensi al mondo di oggi?* di A. Bussanich, *Dinner Party* di T. Flaxton, *L'ultima cena* di A. Sachsenmaier, *Spoon River* di A. Amaducci) che usano il video per mettere a nudo paure, occulte coazioni, interferenze di generi, comportamenti codificati...

Studio Azzurro marca il confine tra il "dentro" e il "fuori" dello Spazio Oberdan con le figure simboliche di *Dove va tutta 'sta gente?* che si

arrampicano sulle vetrate cercando di entrare/uscire a simboleggiare un mondo in disequilibrio come il nostro.

Perché oltre l'Oberdan, la mostra continua nell'area metropolitana: gli Istituti Culturali Europei attivi a Milano ospitano ciascuno una o più opere di artisti video dei rispettivi paesi nei propri spazi (*Clockwork for Oracles* di U. Rondinone, *Chat perchés/Immemory* di C. Marker, *Existenz Sucht* di C. Peintner, *Políglotas. Una historia de libros* di A. Martín) – e chi non dispone di spazi adeguati ha fattivamente collaborato affinché un "suo" artista fosse presente all'Oberdan – come a suggerire che il percorso è iniziato, che, dato un punto di partenza, ne discendono, naturalmente, i potenziali sviluppi, che altri ancora, già programmati, seguiranno, come *Tableau vivant, magic flute* di A. Amadori alla Bicocca o la "Personale" di Mario Canali a Monza. E che ormai, dopo tre edizioni di *Techne*, dopo quest'ultima soprattutto, la macchina è avviata; altri luoghi, altre voci, altre possibilità qui inevitabilmente trascurate – ne siamo consapevoli e ce ne dispiace – seguiranno per quello spettatore/attore nel suo percorso nell'arte contemporanea, tecnologica e digitale.

Romano Fattorossi

.....
Curatore
della mostra *Techne*

► **Mapping out a multi-sensory approach**

A place – indeed several places – where art and technology meet. Without forcing the encounter. That is how I would describe *Techne*...

Any selection is by definition arbitrary, whatever the criteria; partial, too, in the sense that it must exclude more than it includes. What we put forward in *Techne* is a broad, but inevitably by no means exhaustive approach to art based on technology and its capacity for communication; art whose end result is, among the infinite possible contaminations between forms of artistic expression, the video installation: video that goes beyond its natural frame, the screen. It goes without saying that behind the video image – and in front of it, too, everywhere in fact – there is the use of digital technology, now virtually indispensable for everything and everyone. It is doubtless true that, as Antonio Caronia puts it in his essay for this catalog, "the very proliferation of screens diminishes their capacity to create an *other* space: a repetitive and pervasive *representation* in daily experience is less and less a representation and increasingly an element of the experience itself." Yet although contamination is a growing phenomenon in art, breaking down the barriers between work and viewer, the focus of this exhibition remains firmly on the image: off screen it may be, multiplied, interactive, denied, mixed, shaken – but still the image.

Center stage at the Spazio Oberdan will be taken up by Bill Viola with his *Ascension*, on show to Italian viewers for the very first time. With this piece Viola continued his severe exploration of the relationship between human beings and nature and of the concept of life as a pathway or journey. That research culminated in the extraordinary, monumental *Going Forth by Day*, produced by the Guggenheim Museum in Berlin and New York – who knows if it will ever be possible to bring so large and challenging a project to Milan?

A further eight works will occupy the other rooms at the Spazio Oberdan. So as to give a fair representation of the current state of the art, they have been divided equally: four interactive works (*Phases* by AGON, *m.otu* by Mario Canali, *Demolição* by Luiz Duva, *Capriccio Spaziale* by Media_FORMASUONO) centered on sound, movement, emotivity and power; four works (*Il mondo di oggi. Qual è la prima parola che ti viene in mente quando pensi al mondo di oggi?* by A. Bussanich, *Dinner Party* by T. Flaxton, *L'ultima cena* by A. Sachsenmaier, *Spoon River* by A. Amaducci) that use video to expose fears, hidden constraints, interference between

genres, codified behaviors...

Studio Azzurro will tread the borderline between 'interior' and 'exterior' space at the Spazio Oberdan with the symbolic figures of their *Dove va tutta 'sta gente?*, climbing the glass windows of the center in an attempt to get in (or out) which is emblematic of a world unhinged like our own.

The exhibition itself goes beyond the confines of the Spazio Oberdan into the metropolitan area as a whole: the European Cultural Institutes based in Milan will be hosting one or more works by video artists from their respective home nations (*Clockwork for Oracles* by U. Rondinone, *Chat perchés/Immemory* by C. Marker, *Existenz Sucht* by C. Peintner, *Políglotas. Una historia de libros* by A. Martín) on their own premises where possible or, in the case of those Institutes without a suitable venue, by contributing actively to the presence of one of 'their' artists at the Oberdan. This wide-ranging initiative is a timely reminder that *Techne* itself is a catalyst for a whole series of actual, potential or scheduled developments, such as the one-man show dedicated to Mario Canali in Monza. With the experience gained to date – and especially after this third event of *Techne* – the machinery has swung into action. Other voices and other possibilities which failed to find room this time – excluded by necessity, we may say, but regrettably nonetheless – will follow, involving the viewer/participant in the process of digital and technological contemporary art.

Romano Fattorossi

.....
Director
Techne Exhibition



Sommario

Table of Contents

Contributi critici

Critical Contributions

Lo schermo e il corpo
di **Antonio Caronia**

14

The screen and the body
by **Antonio Caronia**

16

Bill Viola, *Ascension*
di **Sandra Lisch**

19

Bill Viola, *Ascension*
by **Sandra Lisch**

22

Dieci tesi sulla software art
di **Florian Cramer**

25

Ten theses about software art
by **Florian Cramer**

29

Autori e opere

35

Directors and Works

35

Eventi

79

Events

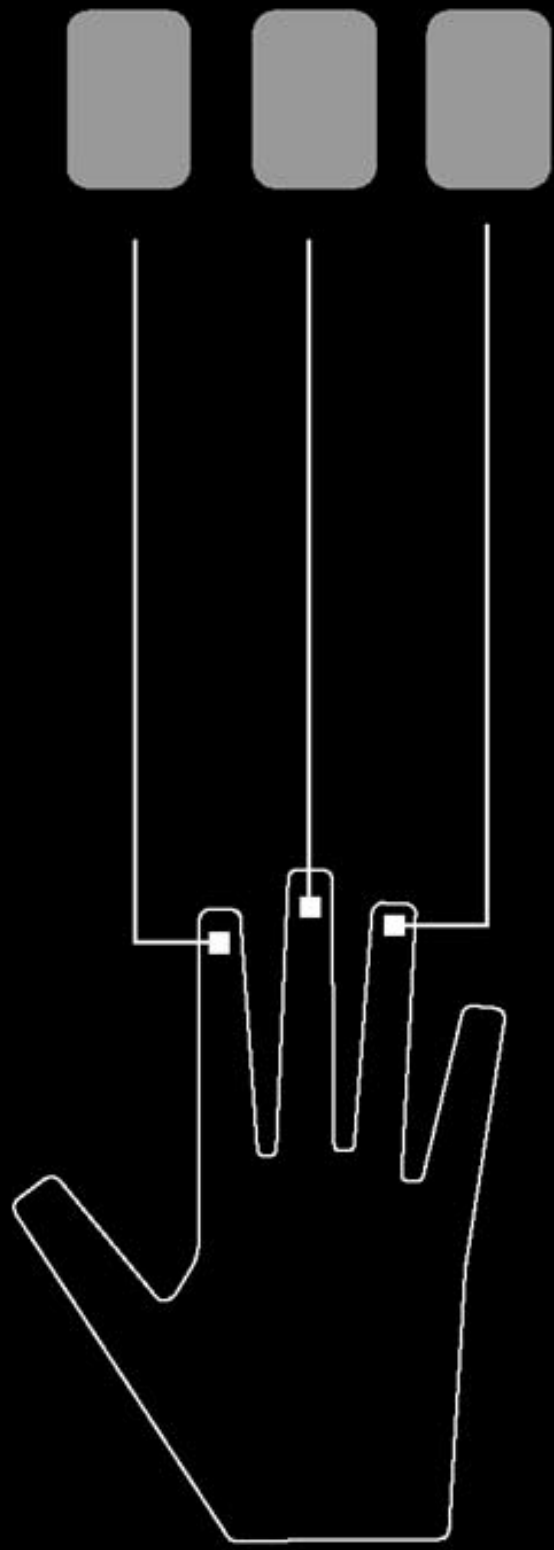
79

Calendario degli incontri

105

Lecture calendar

107



Contributi critici

Critical Contributions



Lo schermo e il corpo

di Antonio Caronia

► Lo schermo sembra essere il minimo comune denominatore delle opere presenti in questa edizione di *Techne '05*: schermo televisivo, monitor del computer, telone o porzione di parete raggiunta dal cono di luce del video-proiettore. Ovunque abbiamo immagini inquadrare, delimitate, prigioniere di quel rettangolo dalle proporzioni leggermente variabili, ma che associamo ormai per lunga, secolare consuetudine, alla "immagine" o alla rappresentazione. E non è forse vero che, dalla televisione al desktop al portatile al cellulare, questi primi anni del nuovo secolo sembrano dominati da una moltiplicazione, da un'inflazione degli schermi nella nostra vita quotidiana?

L'osservazione può apparire banale e scontata se il criterio della scelta in *Techne '05* è stato, come è stato, quello di documentare nel modo migliore possibile gli usi più inediti e tecnologicamente aggiornati dell'immagine video. Il computer è presente, ci mancherebbe altro, praticamente in tutte le installazioni: non si monta (e quasi sempre non si gira) più un video senza l'ausilio delle tecnologie digitali: per non dire dell'ideazione e della realizzazione di una videoinstallazione. Ma qui il digitale sembra essere quasi sempre dietro le quinte, presenza invisibile, tecnicamente necessaria ma discreta, non invasiva. L'era delle realtà virtuali, dell'immersione totale dello spettatore che diventa partecipante, della simulazione ambientale, sembra rapidamente tramontata (almeno per il momento): questo parrebbero dirci le opere in mostra. Detto in altre parole, il visitatore potrebbe avere l'impressione che il computer è sì importante e decisivo, perché consente di realizzare e di produrre in modo più semplice e con minor tempo (e anche, nella maggioranza dei casi, con minori costi), ma che il risultato finale non è poi così differente da quello che si potrebbe raggiungere con tecnologie non digitali. L'immagine digitale, si potrebbe pensare, è solo un'immagine analogica prodotta meglio. L'abbondanza dei condizionali nei capoversi precedenti ha già svelato quello che intendiamo sostenere. Il lettore più accorto sa già dove vogliamo andare a parare. E il visitatore più accorto, nel suo cammino dentro la mostra, ha già raccolto sufficienti indizi che il trionfo del video, qui, sia soltanto apparente. Di questi indizi ne ricorderemo solo alcuni. Intanto, ci sono le installazioni che a vario titolo si possono definire interattive: non sono la maggioranza, ma marcano una significativa presenza. E l'interattività, quali che siano le critiche che (forse legittimamente) possiamo portare al suo abuso o alle mistificazioni che a volte sono cresciute

su di essa, significa comunque un'intenzione di andare "oltre" lo schermo, di andare oltre una situazione di pura contemplazione: di mettere in gioco, più o meno decisamente, il corpo fisico, emotivo, cognitivo dello spettatore. La distruzione del muro in *Demolição* di Luiz Duva può essere visto come un gioco elementare e forse superficiale, che scatena istinti primordiali di distruzione. Ma qual è l'effetto della gragnuola di colpi che il visitatore scarica sul pulsante rosso? L'apertura di una breccia sempre più grande nel muro virtuale non allude forse alla ricerca di un "al di là" dello schermo, non configura un tentativo di pensare un "volume" dietro la bidimensionalità della proiezione? Il gioco del corpo con lo schermo è ancora più esplicito in *m.otu* di Mario Canali. L'interattività sensoriale e biomedica tipica della sua ricerca più che decennale si coniuga qui con l'intervento cosciente del partecipante, ma in questo sumo virtuale è la condizione mentale che è decisiva, al di là dell'intenzione di sferrare il colpo. Quello che vediamo sullo schermo di *m.otu* non è più "rappresentazione", ma descrizione in tempo reale di una complessa situazione, frutto di una biologia che sfugge al controllo dell'astratta razionalità. *Phases* di AGON propone invece un sottile e intrigante legame tra corpo del visitatore e video, con la possibilità per il primo di "imparare" a usare il proprio movimento per controllare le sfasature tra le immagini della danzatrice: il movimento genera differenza, e la differenza genera autocoscienza. Quanto a *Capriccio spaziale* di media_FORMASUONO, siamo nel regno della pura sinestesia: se la sensibilità "acusmetrica" ci fa percepire i suoni delle forme geometriche, possiamo sperare che ci sia restituito l'orecchio che la civiltà, secondo la nota formula di McLuhan, ci tolse per darci un occhio. E anche qui, perciò, i confini dello schermo si fanno ancora una volta labili ed evanescenti.

Ma qualcosa preme per forzare i limiti dello schermo anche in molte altre opere. Qualcosa preme, scopertamente e letteralmente, nell'installazione di Studio azzurro, *Ma dove va tutta 'sta gente?* È una pressione insieme sociale e culturale che la formazione milanese guidata da Paolo Rosa registra, è un interrogativo che non deve trarci in inganno con la modestia della sua formulazione: qui l'aspirazione alla rottura dello schermo ci racconta destini e desideri di popoli che si scontrano, in una delle più intriganti metafore dell'era della globalizzazione che l'arte abbia prodotto. Quanto a Bill Viola e alla sua *Ascension*, l'analisi precisa e partecipata di Sandra Lischi che potete leggere in queste pagine ci esime dallo spendere troppe parole, se non per ricordare che "tutto è congegnato in modo da far entrare gli spettatori in uno spazio

'altro', ad accompagnarli nel profondo." Ed è lo stesso Bill Viola che, come citato nel saggio della Lischi, ricorda la sua aspirazione a "spostare questo punto di coscienza [rappresentato dalla macchina da presa] sopra e attraverso i nostri corpi e fuori, sopra le cose del mondo.... voglio fare in modo che la mia telecamera diventi l'aria stessa. Che diventi la sostanza del tempo e la mente..."

E poi guardiamo al *Dinner party*, alla tovaglia imbandita di Terry Flaxton, all'abbuffata virtuale che vi si svolge e alla vana e crudele emulazione che propone alle nostre mani. Guardiamo all'evasione dal labirinto dei libri 3D, così spogli eppure così pieni di vita nel loro movimento, di Alicia Martín. Pensiamo a quello che emerge da uno dei lavori che sembrano più "video" di tutta la mostra, le microinterviste del *Il mondo di oggi* di Antonella Bussanich: con queste rotazioni della telecamera che si chiudono sul viso degli intervistati, dichiara l'artista, "ho voluto creare uno spazio-tempo intimo fra me e il mio soggetto, per poter stabilire con lo sguardo un contatto, anche se solo per un breve istante." Pensiamo al disorientamento indotto nello spettatore dai loop ripetitivi e dagli impossibili incontri attesi e mai realizzati nei videowall di Ugo Rondinone. Per non parlare del denso percorso tra le pieghe della memoria, di un immaginario insieme personale e collettivo, che propone Chris Marker in *Immemory*. Ce n'è abbastanza per dire che di "videocontemplazione", in questa mostra, se ne trova ben poca. Che neanche il video più classico e "tradizionale" è rimasto immune, ormai, dalle trasformazioni indotte dal digitale nel mondo della comunicazione, dell'arte, dell'espressione in generale.

Per quanto riguarda il mondo delle immagini, l'avvento del digitale ristruttura l'esperienza visiva contemporanea in almeno due sensi principali. In primo luogo, con i decisivi progressi dell'immagine digitale in direzione di un fotorealismo sempre più spinto negli ultimi quindici anni, consente la mescolanza di immagini mimetiche di origine diversa senza che sia possibile distinguerle (come testimonia l'uso sempre più frequente delle immagini di sintesi nella cinematografia), ponendo quindi su basi nuove il problema della veridicità e della *referenzialità* dell'immagine.¹ Da un altro punto di vista, la duttilità e la potenza di calcolo del computer nella generazione delle immagini dà nuovo vigore a una tradizione già presente nella storia dell'arte occidentale, quella della *simulazione*, opposta a quella della *rappresentazione*.² È su questo secondo punto, per collegarci alle considerazioni iniziali, che vogliamo soffermarci ancora brevemente. Lo schermo cinematografico, quello televisivo, o il monitor del computer,

non rappresentano una novità assoluta dal punto di vista della percezione. Essi sono lo sviluppo, con le tecniche elettroniche delle immagini analogiche, dello spazio rappresentativo per antonomasia, quello del quadro. L'avvento della prospettiva lineare, nel XV secolo, creò la possibilità di inserire nella nostra percezione uno spazio parallelo, accuratamente delimitato da un rettangolo, in cui inserire immagini significative, in qualche modo "rappresentative" della realtà, ma separate da essa. Secondo Lev Manovich, "la cultura visiva dell'era moderna, dalla pittura al cinema, è caratterizzata da un fenomeno intrigante: l'esistenza di *un altro* spazio virtuale, un altro mondo tridimensionale racchiuso da una cornice e situato all'interno del nostro spazio normale. La cornice separa due spazi totalmente diversi che in qualche modo coesistono."³ In questo tipo di rappresentazione, per le dimensioni, la ricchezza dei dettagli, la scansione temporale, il mondo dello schermo viene percepito dallo spettatore come nettamente separato dal mondo fisico in cui egli è inserito. "Quest'altro spazio, lo spazio della rappresentazione, ha sempre una scala dimensionale diversa da quella che utilizziamo nel nostro spazio normale. Definito in questo modo, lo schermo definisce altrettanto bene un dipinto del rinascimento (ricordate Leon Battista Alberti) e il display di un moderno computer."⁴ Sul display del computer però, in realtà, accadono cose diverse da quelle che accadono sullo schermo televisivo e cinematografico: da un lato non abbiamo una sola immagine, ma una serie di finestre che coesistono (questo è il modo tipico di funzionare dell'interfaccia grafica), dall'altro le immagini in queste finestre non scorrono autonomamente da noi, ma ci chiedono in continuazione di intervenire, di scegliere, di schiacciare bottoni, di selezionare voci dentro a un menù. Il monitor del computer non è quindi uno spazio di sola *visione*, ma uno spazio di *controllo*, di interattività.

E la logica dell'interattività interviene anche quando dallo schermo del computer passiamo agli ambienti totali della realtà virtuale.⁵ Essa riprende la tradizione dell'affresco, del mosaico, del diorama (e per certi versi anche della scultura), ambienti che avvolgono lo spettatore mescolando lo spazio fisico e lo spazio virtuale (che, a differenza di quanto accade col dipinto, hanno stavolta scale dimensionali identiche); ma separa nettamente lo spazio della simulazione da quello fisico, aggiungendo la possibilità per il partecipante di agire anche nello spazio virtuale. La realtà virtuale, dopo la prima fase pionieristica degli anni ottanta in cui pareva potesse diventare un'esperienza pervasiva, non si è sviluppata al di là di applicazioni specialistiche; ma la sua logica, quella dell'interattività,

dell'intervento dell'utente, della liberazione del corpo dall'immobilità necessaria nelle forme di rappresentazione classica (dipinti, teatro, cinema), ha influenzato profondamente anche queste ultime. E così si può dire che la proliferazione degli schermi nella vita di tutti i giorni che si è verificata negli ultimi anni è stata in realtà contaminata da una tendenza serpeggiante a liberarsi dalla logica dello schermo. D'altra parte, quando gli schermi si moltiplicano, vuol dire che essi realizzano sempre meno l'esistenza di uno spazio altro: una *rappresentazione* ripetuta e ramificata nell'esperienza quotidiana è sempre meno rappresentazione, e sempre più elemento dell'esperienza.

Queste considerazioni ci dicono che non è più l'*immagine*, come nella lunga storia delle culture alfabetiche, a dominare la scena – e ciò nonostante, o forse proprio a causa, della sua proliferazione – ma una nuova forma di spettacolo, che potremmo chiamare lo *spettacolo integrato*, o multisensoriale, o forse – meglio ancora – sensoriale-cognitivo. Detto in altri termini, la classica distinzione fra la letteratura (arte della cognizione), le arti figurative (destinate alla contemplazione), la musica (arte dell'emozione e del coinvolgimento) comincia a perdere validità, perché l'approdo di tutti i rivolgimenti artistici del Novecento è adesso la possibilità di gestire insieme, con i nuovi strumenti digitali, tutte queste dimensioni in forme nuove, di cui abbiamo visto sinora solo i primi, incerti tentativi. Le penultime e ultime tendenze dell'arte digitale, la net art e la software art (precedute dai profondi mutamenti avvenuti nella produzione e nella distribuzione della musica), sono fra questi tentativi, ma altri sicuramente seguiranno. E nessuna riflessione sui rapporti fra arte e tecnologia può permettersi di ignorare questi fenomeni, se vuole davvero tentare di capire ciò che sta accadendo nell'immaginario contemporaneo.

.....
 Note

¹Una attenta ricostruzione del dibattito sulle immagini digitali si trova in: Simona Pezzano, *L'immagine digitale. Una vera-falsa 'nuova immagine'*, in *Leitmotiv* No. 4, 2004, <http://www.ledonline.it/leitmotiv/allegati/leitmotiv040406.pdf>
²Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media* [2001], Edizioni Olivares, Milano 2001, Cap. 2.3, pp. 149-153.
³Lev Manovich, *op. cit.*, p. 129.
⁴Lev Manovich, *ibidem*.
⁵Cfr., fra gli altri, Howard Rheingold, *La realtà virtuale* [1992], Baskerville, Bologna 1993.

The screen and the body

by Antonio Caronia

► The screen is apparently the minimum common denominator of the works featured in *Techne '05*: television, computer monitor, cloth or blank wall illuminated by a video projector. Everywhere the images are framed, marked off, imprisoned by that rectangle whose proportions may vary slightly, but which we associate by centuries-old habit with the "image" or representation. And in this new century, too, with PCs, television sets, laptops and cellular phones, are not our daily lives being increasingly dominated by the inflationary proliferation of screens?

The above observation may come across as something of a statement of the obvious, given that the selection criterion for *Techne '05* was precisely to document as well as possible the most innovative and technologically up-to-date uses of the video image. Computers are of course used in practically all the installations: nowadays almost no video is edited (or even shot) without the support of digital technology, and the same goes for the process of conceiving and making a video installation. Here, however, digital is an unobtrusive, behind-the-scenes presence, technically indispensable but nonetheless discreet and non-invasive. The virtual reality phase, with total immersion of the viewer as participant in a simulated environment, seems to have passed rapidly (for the moment at least), judging by the works in the exhibition. In other words, the visitor might get the impression that computers are important and decisive insofar as they allow simple, fast (and also, in most cases, lower-cost) production, but that the end result is not in the end all that different from what could be achieved with non-digital technologies. The digital image, it might be thought, is just an analogical image with more favorable production values.

The operative word in the preceding paragraph, however, is "might" – giving a clue as to the position I wish to argue, as the careful reader will already have guessed. Likewise the careful spectator, walking through the exhibition, can collect sufficient evidence to suggest that the triumph of video is only apparent. Some of the clues may be mentioned at once. Firstly, the number of installations which for one reason or another could be termed interactive: they are not in the majority, but still present in force. And interactivity, despite all the criticisms (perhaps legitimately) heaped on the abuse of it and the mystifications it has given rise to, nonetheless states an intention to go 'beyond' the screen, beyond a situation of pure contemplation: to

bring into play, more or less decisively, the viewer's physical, emotional, cognitive body. The destruction of the wall in *Demolição* by Luiz Duva can be seen as an elementary, perhaps superficial game, unleashing primordial destructive instincts. But what is the effect of the blows the visitor can rain down on the red button? Does not the opening of an ever larger breach in the virtual wall allude perhaps to the search for somewhere "beyond" the screen, does it not represent an attempt at conceiving "volume" behind the two dimensions of projection? The play of body and screen is still more explicit in *m.otu* by Mario Canali. The sensorial and biomedical interactivity typical of his experimentation over more than a decade is combined here with conscious intervention by the participant, but the decisive factor in the virtual sumo wrestling that ensues is mental condition, apart from the intention to hit home. What we see on the screen in *m.otu* is no longer "representation", but description in real time of a complex situation, the result of a biology which eludes the control of abstract rationality. *Phases*, by AGON, on the other hand, puts forward a subtle and intriguing bond between video and the body of the visitor, with the possibility for the latter to "learn" to use his or her own movements in order to control the dysynchrony with the images of the dancer: the movements generate differences, and the differences generate self-awareness. As for *Capriccio spaziale*, by media_FORMASUONO, this takes us into the realm of pure synesthesia: if "acousmetric" sensibility makes us perceive the sounds of geometric forms, we can hope to regain the ear which civilization gave us an eye for, to use Marshall McLuhan's famous phrase. Once again, therefore, the limits of the screen become fragile and evanescent.

In other works, too, something is pushing at the limits of the screen. Pushing literally and openly, for instance, in the Studio Azzurro installation *Ma dove va tutta 'sta gente?* The Milan-based group led by Paolo Rosa records pressure that is both social and cultural, in an inquiry whose modest formulation should not deceive us: here the aspiration to break the screen tells us of the conflicting destinies and desires of peoples, in one of the most fascinating metaphors of globalization yet produced by art. As for Bill Viola and his *Ascension*, the detailed and emotionally involved essay by Sandra Lischi in this catalog means that I can restrict myself to noting that "everything is arranged in such a way as to take the viewers into an 'other' space, accompanying them into the profound". Bill Viola himself is quoted in Lischi's essay as recalling his intention to "shift this point of awareness [represented by the camera]

over and through our bodies and out of, above the things of the world... I want my camera to become air. To become the substance of time and the mind..."

Let's look at *Dinner Party*, the table set by Terry Flaxton, the virtual feast held on it and the vain, cruel emulation it places in our hands. And at the escape from the labyrinth of 3D books, so bare and yet so full of life in their movement, by Alicia Martín. Let's think of what emerges from what is apparently one of the most "video" works in the whole show, the micro-interviews of *Il mondo di oggi* by Antonella Bussanich: according to the artist herself, with the rotations of the camera that close on the interviewees' faces she wanted "to create an intimate time-space between myself and my subject, so as to establish a contact through the gaze, even if only for an instant." Let us think, too, of the disorientation induced in the viewer by the repetitive loops, the impossible encounters awaited and never achieved, in Ugo Rondinone's video walls. Not to mention the dense journey through the folds of memory, of an imagination at once personal and collective, undertaken in Chris Marker's *Immemory*. There are plenty of indications that this is an exhibition with only very little that could be termed "video contemplation". That not even the most classic and "traditional" video has remained uncontaminated by the changes wrought by digital in the world of communications, art and all forms of expression.

So far as the world of images is concerned, the advent of digital is restructuring contemporary visual experience in at least two main ways. Firstly, the remarkable progress of digital imaging over the past fifteen years towards greater and greater photo-realism is enabling mimetic images of different origins to be mixed imperceptibly (as in the ever more frequent use of CG images in movies), thus shifting the goalposts so far as the issues of truth and referentiality of the image are concerned.¹ Secondly, the ductility and calculating capacity of the computer in image generation is reinvigorating a longstanding tradition in Western art, of *simulation* as opposed to *representation*.²

I would like to dwell on this second point, which ties in with my initial considerations above. Movie, TV or computer screens do not represent an absolute novelty in terms of perception. They are a development, using the electronic technology of analogical imaging, of the representational space *par excellence*, the picture frame. The invention of linear perspective in the 15th century introduced into our perception a parallel space, carefully

inscribed within a rectangle, in which could be placed images signifying and in a way “representing” reality, but distinct from it. According to Lev Manovich, “the visual culture of the modern age, from painting to the cinema, is characterized by a fascinating phenomenon: the existence of a virtual, *other* space, a three-dimensional world contained within a frame and part of our normal space. The frame separates two utterly distinct spaces which in a way co-exist.”³ In this kind of representation, because of the dimensions, the wealth of detail, the time difference, the world of the screen is perceived by viewers as quite distinct from the physical world in which they find themselves. “This other space, the space of the representation, always has a different scale of dimensions from the one we use for our normal space. Thus defined, a Renaissance painting (remember Leon Battista Alberti) differs little from a monitor for a PC.”⁴ In reality, however, this is not so true of the computer screen as of film and television: for one thing, in the most familiar graphic interface we do not see a single image, but a series of windows simultaneously; for another, the images in these windows do not run independently, but require constant intervention on our part, hitting buttons and selecting from menus. The computer monitor is not therefore a space for *viewing* only, but for *control*, interactivity.

The interactive logic is still there when we move from the computer screen to the total environments of virtual reality.⁵ Virtual reality continues the tradition of fresco, mosaic, diorama (of sculpture, too, in some respects), environments which involve the viewer by blending physical and virtual spaces (which, unlike with painting, have identical dimensions), but it clearly separates the simulation space from the physical space, adding the possibility for the participant to act in the virtual space, too. After the pioneering phase in the 1980s in which it seemed to be on the brink of ubiquity, virtual reality has failed to get beyond the specialized application phase. However its logic of interactivity, of intervention by the user, of the liberation of the body from the immobility required by the classic forms of representation (painting, theater, film), has profoundly influenced these forms, too. Thus it may be that the proliferation of screens in everyday life in recent years has in fact been contaminated by a subtle process of liberation from the logic of the screen. At the same time, the very proliferation of screens diminishes their capacity to create an *other* space: a repetitive and pervasive representation in daily experience is less and less a *representation* and increasingly an element of the experience itself.

These considerations tell us that it is no longer the *image*, as in the long history of alphabetical cultures, which dominates the scene – notwithstanding, or indeed perhaps because of its proliferation – but instead a new form of visual *entertainment*, which could be termed *integrated*, multi-sensorial, or perhaps better still sensorial-cognitive. Put another way, the classic distinction between literature (cognitive art), figurative arts (destined for contemplation) and music (art of emotion and involvement) is losing ground, because the end result of the artistic upheaval in the 20th century is the present possibility, thanks to digital technology, of controlling all these dimensions simultaneously in new forms, of which we have as yet seen only the first, tentative steps. The last two tendencies in digital art, net art and software art (preceded by profound changes in the production and distribution of music), are two such steps, but others will certainly follow. No commentary on the rapport between art and technology can afford to ignore these phenomena, if it is to gain real understanding of what is going on in images and imaging today.

Notes

¹ A meticulous account of the debate on digital imaging is given by: Simona Pezzano, *L'immagine digitale. Una vera-falsa 'nuova immagine'*, in *Leimotiv* No. 4, 2004, <http://www.ledonline.it/leitmotiv/allegati/leitmotiv040406.pdf>

² Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT, Cambridge 2001, Ch. 2.3, pp. 149-153.

³ Lev Manovich, *op. cit.*, p. 129.

⁴ Lev Manovich, *ibidem*.

⁵ Cfr., among others, Howard Rheingold, *Virtual Reality*, Thames and Hudson, 1992.

Bill Viola, Ascension

di Sandra Lischi

➤ Una stanza vuota, immersa nel buio. Su uno schermo che occupa la parete di fronte a noi un uomo fluttua in un profondo blu, avvolto dalla debole luce delle sue vesti e dall'alone bianco dell'acqua mossa dal suo corpo. Bollicine, corpuscoli leggeri, brillanti come stelle. Ascensione o immersione? Volo? Acqua scura, punteggiata dagli astri, come un cielo notturno pulito e nitido. C'è un raggio di luce che attraversa la superficie e questo chiarore, insieme al danzare lento degli abiti, dà un movimento al corpo. “È vivo o morto? Impossibile dirlo. Non si muove, è l'acqua a muoverlo. Resta sommerso e immobile per un tempo che non sembra umanamente possibile, ma questo può essere dovuto al lavoro di post-produzione, o forse all'illusione di un tempo dilatato provocata dalla qualità ipnotica del video...”¹

Ascension ci mostra, montata in *loop*, l'immagine di questa figura mossa dall'acqua: spinta sul fondo (oltre lo schermo) e poi pressata a risalire verso la superficie, accompagnata e avvolta dalla colonna luminosa di bollicine. Il suono, scrive Alec Clayton, “ricorda vagamente il canto delle balene. È una sinfonia di luce, suono e movimento, ha il tipo di ritmo ripetitivo che si associa a una composizione di Philip Glass.” A un certo punto, scomparso in basso il corpo fluttuante, lo schermo è solo un blu accarezzato da una luce sottile e brulicante, ma ecco che la figura ricompare, con un'onda improvvisa, violenta, di luce e di suoni, che strappa lo spettatore alla quiete acquatica che, scrive Clayton, lo stava cullando come per addormentarlo.

La forza che si sprigiona da tutta l'opera di Bill Viola e dalle videoinstallazioni in particolare sta, oltre (o meglio: *assieme*) ai temi che l'autore incessantemente tratta ed esplora, nell'estrema attenzione ai modi della rappresentazione e alla condizione sensoriale dello spettatore/visitatore. Il quale, ben prima e ben al di qua dei procedimenti interattivi tecnologicamente intesi, viene tirato dentro l'opera, avvolto, acquietato o scosso, commosso, implicato da una sapiente e sensibile mescolanza di immagini e suoni che è all'altezza della solennità dei temi trattati. E questo avviene grazie anche all'architettura sensoriale dell'opera, al suo disporsi nello spazio: qui una stanza sgombra e scura, di cui sono indicati con estremo rigore, oltre alle necessità tecniche e alle dimensioni, la preparazione e il colore delle pareti, le qualità e la grana delle superfici, l'isolamento acustico accanto a quello visivo. Tutto è congegnato in modo da far entrare gli spettatori in uno spazio “altro”, ad accompagnarli nel profondo, che in quest'opera

è poi coincidente - letteralmente e metaforicamente - con l'acqua, e con il transito di una figura umana dentro uno schermo che diventa liquido e vibrante.

È già stata sottolineata più volte l'affinità, la “simpatia”, fra l'acqua e l'immagine elettronica: il tremolio incessante dei pixel, la continua metamorfosi, il trascorrere senza fine della temporalità video (il “flusso”) ben si accoppiano con l'elemento acquatico, che produce oltretutto forme e colori, riflessi, illusioni ottiche, distorsioni, “effetti speciali naturali”. Molti autori si sono confrontati con questo elemento nelle loro sculture, installazioni e videoambienti, da Fabrizio Plessi a Robert Cahen a Studio Azzurro. Del resto Viola declina da sempre l'acqua in tutte le sue forme, dal vapore al miraggio, dalla goccia che cade pian piano all'onda devastante e improvvisa. L'immagine di una figura immersa nell'acqua, poi, ricorre con particolare frequenza nella sua opera, sia nei lavori monocanale che nelle installazioni: si pensi a *The Passing* (1991), in cui l'apnea sembra simboleggiare una “cognizione del dolore” stretta fra nascita e morte; alle immagini di immersione in *Déserts* (1994); o all'uomo sommerso, nello schermo centrale dell'installazione *Nantes Tryptich* (1992): condizione incerta e fluttuante dell'età adulta, sospesa e incastonata fra l'immagine di un parto e quella di un'agonia; fino a *Stations* (1994), *The Messenger* (1996) e *Five Angels for the Millenium* (2001); ma si pensi anche alle prime opere, col tuffo “sospeso” di *The Reflecting Pool* (1977-79); e sono solo alcuni fra gli esempi possibili.²

L'acqua, come la terra e il fuoco, il vento, lo scatenarsi della natura, che ci travolge così come ci avvolge. Ci sveglia, così come ci culla. Ci dà la vita e ce la sottrae. Tutta l'opera di Bill Viola racconta, rappresenta, mette in scena (negli ultimi anni, con la presenza e la recitazione di attori) il transito degli esseri viventi sulla Terra, la fragilità e la forza di questo transito, il dialogo pacato o violento fra l'uomo e la natura. Una rappresentazione che via via evolve nel narrativo, per grandi “quadri”, come negli affreschi, o con piccoli ritratti, sempre in un dialogo serrato con la tradizione pittorica. Le spettacolari installazioni degli ultimi tempi, come *Going Forth by Day* (2002), sono il risultato di una complessa operazione in 35 mm. o in alta definizione, con l'allestimento di set, la recitazione di attori, per micro-racconti enigmatici e insieme epici. L'acqua – parlando ancora di *Going Forth by Day* - vi interviene come evento drammatico e improvviso (“The Deluge”) ma anche come nascita, nella prima proiezione, “Fire Birth”: “Una forma umana emerge da un pallido mondo sommerso. Il corpo nuota nella

fluidità di uno stato inconscio tra morte e rinascita. Raggi arancioni di luce penetrano nella superficie dell'acqua, provenienti dal mondo di prima, che è finito in fiamme. Ora, illuminata dalla luce della precedente distruzione, l'essenza umana tenta una strada attraverso questo nuovo regno. Cerca la forma e la sostanza materiali necessarie per la propria rinascita."³

Going Forth by Day è un'opera complessa che trae ispirazione da fonti diverse e significative: la ricerca che Viola svolge dai primi anni novanta sul rapporto fra l'emotività umana e i grandi eventi trae qui ispirazione dai testi e dalle immagini dell'Apocalisse, dalle visioni dell'aldilà (da Dante a Botticelli), dall'egizio "Libro dei Morti" – che dà il titolo alla videoinstallazione-, dal ciclo di affreschi di Luca Signorelli nel Duomo di Orvieto. Ma i testi e le iconografie sulla fine del mondo dialogano anche – e questo accresce la loro potenza espressiva e la loro risonanza nella mente dello spettatore – con le tragedie del nostro tempo, l'ansia planetaria che sembra togliere il respiro (l'apnea...), le catastrofi naturali, le tragedie più o meno annunciate. Mondi interi di sofferenze private e globali che Viola trasforma ora in grandi cicli murali ("affreschi di luce", li chiama Rolf Breuer)⁴, ora in piccoli ritratti di volti dolorosi, ora in immagini di gruppi che, lentissime, ci consentono di cogliere tutte le contratture, i solchi disegnati dalla pena, le tracce dell'angoscia nei gesti e nelle espressioni; oppure in visioni possenti e oscure – in senso letterale e metaforico – come quella appunto dell'uomo immerso, sommerso, fluttuante, perso nell'infinità delle acque. Lo stesso Viola racconta come – in particolare per l'imponente ciclo di *Going Forth by Day* – critici e spettatori abbiano individuato un legame diretto con i fatti dell'11 settembre 2001. "La prima risposta è no, poi è sì", commenta. Difatti, se il progetto per il Guggenheim risaliva al 1998 ed era già in pieno svolgimento quando si verificò l'attacco alle Twin Towers, l'emozione e la pena dell'11 settembre non poterono non riversarsi nel lavoro che era in corso, e "quei terribili eventi hanno dato come un potere profondo, catartico, all'intero processo di produzione per tutto il nostro gruppo di tecnici, artisti e attori..."⁵ I terribili fatti di cronaca, continua Viola, entrano del resto in risonanza con le nostre immutate paure ancestrali. E non è certo casuale che il suo lavoro, negli ultimi anni, esplori in video la tradizione iconografica delle passioni e del dolore.

È così che si possono rintracciare nella sua opera – come del resto nell'opera di ogni grande artista – premonizioni e pre-visioni, una capacità di snidare il futuro dentro il passato e il presente: basti pensare alle tante immagini

di inondazioni presenti nei suoi video (per tornare al tema dell'acqua): metafora di catastrofi improvvise ma anche immagine stilizzata e rarefatta, possentemente sintetica, delle "onde anomale" che sommergono intere porzioni di territorio, dal Sud est asiatico alla Louisiana, travolgendo case e vite umane, azzerando migliaia di storie e di affetti, sommergendo memorie. L'installazione del 2004 *The Raft* (Basilea, giugno 2005) torna ancora sull'acqua e sul potere che ha un evento traumatico e improvviso di modificare la geografia di corpi e relazioni umane.

Sarebbe tuttavia riduttivo comprimere il senso dell'arte di Viola – e soprattutto delle opere recenti – in un riferimento, seppur nobile e visionario, alle drammatiche cronache planetarie; per questo è bene tener sempre presenti le altre fonti di ispirazione, dalle filosofie orientali (messe in luce da tanti critici) alla cultura figurativa europea, il cui influsso, a lungo sottinteso e sottovalutato, è ora emerso possentemente.⁶ Ma non bisogna dimenticare che Viola è americano, e che ha profondi legami con una cultura, un'arte, una letteratura (un cinema) abitati con forza dall'idea e dalla rappresentazione di una natura ora grandiosa ora "formidabile" in senso letterale (cioè tale da far paura). Una natura con cui si lotta ma di cui l'uomo si sente parte, da cui sembra trarre energia e forza vitale, potenziamento del senso e dei sensi. Non a caso Viola nei suoi scritti cita Walt Whitman (autore a cui si è ispirato per la sua installazione *To pray without ceasing* del 1992) a testimonianza di come anche nella civiltà occidentale si possa intendere la conoscenza come esperienza sensoriale e sensuale, non solo razionale: c'è una tradizione americana di pensiero, nota, caratterizzata dalla "diffidenza verso l'intellettuale, il 'professore erudito' che all'università parla di teoria astronomica ma non alza mai gli occhi al cielo per guardare le stelle..."⁷ E si pensi a Thoreau col suo *Walden*. E si pensi a Melville con il suo *Moby Dick*... e qui si torna, fatalmente, alla nostra videoinstallazione, *Ascension*, e alle possibili valenze, non solo drammatiche, del fluttuare di un corpo nell'acqua. L'acqua da cui è nata la vita sul nostro pianeta; l'acqua del liquido amniotico in cui galleggiamo per mesi, nel ventre materno. L'acqua del mare con le sue onde innumerevoli e mai uguali, col suo orizzonte lontano e aperto. *Moby Dick* si apre con un elogio dell'oceano e dell'acqua, del potere magnetico del mare, di come esso attragga gli sguardi, anche solo gli sguardi, della gente di terra: "sì, come ciascuno sa, acqua e meditazione sono sposate per sempre."⁸

Il rigore formale dell'installazione, il contrasto fra il buio dell'ambiente e la luce dello schermo

(ma anche fra il blu profondo dell'acqua e l'alone bianco delle bollicine, il pulviscolo luminoso), il dialogo fra il campo e il fuori-campo, con le apparizioni e le sparizioni del corpo, danno spessore a questo elemento "archetipo", sottraendogli facili interpretazioni e tenendolo ben in equilibrio, lucidamente, fra le inquietudini generate dall'incertezza e dall'ansia del vedere un corpo forse inanimato fluttuare nell'acqua e la rassicurante nenia del movimento liquido che culla e ipnotizza. Le alterazioni del movimento, che vanno di pari passo con quelle della parte sonora, creano uno stato di tensione e attenzione: è noto che per Viola (come per Dziga Vertov negli anni venti) la macchina da presa è un microscopio del tempo e dello spazio, uno strumento di contemplazione più potente dell'occhio umano. Il ralenti in particolare dilata l'esperienza temporale e costringe a penetrare nell'immagine, in tutto quello che sfugge a occhio nudo o nella fretta del nostro vivere. E, annota Viola in un appunto del 1984, "nel mio lavoro sono stato estremamente consapevole della macchina da presa come rappresentazione del punto di vista-punto di coscienza. Il punto di vista, collocazione percettiva in uno spazio, può essere punto di coscienza. Ma mi sono interessato a come possiamo spostare questo punto di coscienza sopra e attraverso i nostri corpi e fuori, sopra le cose del mondo... voglio fare in modo che la mia telecamera diventi l'aria stessa. Che diventi la sostanza del tempo e la mente..."⁹

Ecco allora che un'opera come *Ascension* intreccia la tecnologia video con una sensorialità che fa appello a conoscenze e memorie ancestrali; con la meditazione; con il contrasto (vita-morte, buio-luce, campo-fuoricampo, aria e acqua); con una "scienza" del guardare da vicino il tempo e lo spazio; con una violenza dell'elemento naturale che è trattenuta, come analizzata; una "violenza quieta" la definisce Clayton.

E noi siamo sovrastati da un'immagine che è poi la nostra, quella di esseri viventi che brancolano e fluttuano per un tempo breve e lunghissimo in un piccolo e sterminato luogo che fa parte di un universo sconosciuto, in cui non sappiamo quasi niente dell'inizio e della fine. In *Ascension* Viola ci mette di fronte alla nostra solitudine e, insieme, al nostro far parte di un tutto; e risuona dentro di noi la bellezza del poter respirare, l'ansia per tutto quello che ci toglie il fiato; la confortevole sicurezza del buio liquido, prima della nascita; e la terribile, potente avventura del nascere, dell'imparare a navigare nel mondo, al canto delle balene.

.....
Note

¹ Alec Clayton, *Motion and Mysticism. Bill Viola at the Tacoma Art Museum, "Art Access" July-August 2002*. Le citazioni successive di Clayton sono tratte da questo testo.

² Per una trattazione del rapporto fra l'opera di Bill Viola e l'acqua (e gli altri elementi naturali) rimando ai saggi di David Morgan, *Spirit and Medium*, e di Otto Neumaier, *Space, Time, Video, Viola*, in Chris Townsend, *The Art of Bill Viola*, Thames and Hudson, London 2004. Una monografia italiana su Viola è, di Valentina Valentini, *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, Gangemi, Roma 1993.

³ Bill Viola, *Going Forth by Day*, The Solomon R. Guggenheim Foundation, New York 2002.

⁴ Rolf Breuer, *ibidem*, p. 130.

⁵ Bill Viola, *ibidem*, p. 114.

⁶ Per una rivalutazione degli aspetti legati all'arte occidentale nell'arte di Bill Viola si vedano, in Italia, i saggi di Chiara Agnello (*Il nuovo Rinascimento del video. Bill Viola a confronto con la tradizione artistica occidentale*) e di Andreina Di Brino (*Bill Viola, Buried Secrets: un'estetica video tra Oriente e Occidente*), in Simonetta Cargioli (a cura di), *Le arti del video*, ETS, Pisa 2004.

⁷ Bill Viola, *Putting the Whole Back Together*, conversazione con Otto Neumaier e Alexander Puhlinger, in Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House, Writings 1973-1994*, Thames and Hudson, London 1995, p. 268.

⁸ Herman Melville, *Moby Dick o la Balena*, traduzione di Cesare Pavese, Adelphi, Milano 1994, p. 38. Per un'analisi delle opere di videoarte a partire da elementi archetipici si veda Alessandro Amaducci, *Segnali video*, GS editrice, Santhià 2000 e in particolare, per l'argomento che ci interessa, il paragrafo "Fluidità e metamorfosi nel regno dell'acqua". Si veda anche, per opere recenti, il catalogo di "Invideo, mostra internazionale di video d'arte e cinema oltre", a cura di Simonetta Cargioli e Sandra Lischi, dal titolo *Stati liquidi*, Revolver, Milano 2004.

⁹ Bill Viola, *Note*, September 30, 1984, in *Reasons...* cit., p. 148.

Bill Viola, *Ascension*

by Sandra Lischi

► An empty room in complete darkness. On a screen covering the wall opposite us a man floats in deep blue, surrounded by the dim light of his garments and the white halo of the water displaced by his body. Bubbles, lightweight corpuscles that shine like stars. Ascension or immersion? Flight? Pure water, studded with celestial bodies, like a clear night sky. A ray of light crosses the surface and this glow, together with the slow dance of the clothes, lends movement to the body.

“Is the man dead or alive? It is impossible to tell. He does not move, but the water moves him. He remains underwater and motionless longer than would seem to be humanly possible, but this can be accounted for by the editing process, or it could be an illusion of lengthened time created by the video’s hypnotic quality”.¹

Edited in loops, *Ascension* shows us the image of this figure moved by the water: pushed to the bottom (off the screen) and then propelled towards the surface, accompanied and surrounded by the luminous column of bubbles. “The sound,” writes Alec Clayton, “is vaguely reminiscent of the song of whales. It is a symphony of light, sound and movement with the kind of repetitive pace one associates with a Philip Glass composition”. At one stage, when the floating body has disappeared at the bottom, the screen is entirely blue, caressed by a fine, bristling light, but then the figure reappears in a sudden, violent wave of light and sounds that wrench the spectator from the watery peace that, writes Clayton, seemed to be rocking him to sleep.

The energy released in all Bill Viola’s work and his video installations in particular is to be found – beyond (or rather *alongside*) the themes the author deals with and explores ceaselessly – in his extreme attention to the modes of portrayal and the sensorial condition of the spectator/visitor. And, far before the strictly technological interactive procedures, this spectator/visitor is drawn into the work, sheltered, calmed down or shaken up, emotionally moved, engaged in a skilful and sensitive mix of images and sounds worthy of the solemn nature of the themes. And this occurs thanks partly to the sensorial architecture of the work, the position it assumes in space: here a dark, empty room, where the most thorough specifications are given not only for technical aspects and dimensions, but also for the preparation and colour of the walls, the quality and texture of the surfaces, the sound and vision proofing. Everything is designed to take the spectator into a “different” space, to

accompany him to depths which in this work coincide – literally and metaphorically – with the water and with the passage of a human figure inside a screen that becomes liquid and vibrant.

The affinity, or “sympathy” between water and the electronic image has often been emphasised: the incessant quivering of the pixels, the constant metamorphosis, the endless passage of video time (the “flow”) match well with the watery element, which also produces forms and colours, reflections, optical illusions, distortions, “natural special effects”. Many authors have taken up this element in their sculptures, installations and video environments, from Fabrizio Plessi to Robert Cahen to Studio Azzurro. In any case, Viola has always analysed water in all its forms, from steam to the mirage, from the slow dripping of a drop to the sudden, devastating wave. Moreover, the image of a figure submerged in water recurs with particular frequency in his work, both in his single-channel works and in his installations: examples include *The Passing* (1991), in which apnoea seems to symbolise an “acquaintance with grief” caught between birth and death; the underwater images in *Déserts* (1994); or the submerged man on the centre screen of the installation *Nantes Tryptich* (1992): the uncertain and floating condition of the adult age, suspended and trapped between the image of a birth and that of the death agony; up to *Stations* (1994), *The Messenger* (1996) and *Five Angels for the Millenium* (2001); but also his early works, with the “suspended” dive of *The Reflecting Pool* (1977-79); and these are only a few of the possible examples.²

Water, like earth and fire, the wind – the outbursts of nature that overwhelm us just as they shelter us. They awaken us, just as they cradle us. They give us life and they take it away. All Bill Viola’s work narrates, portrays, stages (in recent years with appearances and performances by actors) the passage of living creatures on Earth, the frailty and strength of this passage, the peaceful or violent dialogue between humankind and nature. A portrayal that gradually evolves into a narrative, through big “paintings”, as in frescoes, or through small portraits, always in close contact with the pictorial tradition. The spectacular installations of recent production, such as *Going Forth by Day* (2002), are the result of a complex operation on 35 mm or in high definition, with sets, performances by actors, for enigmatic and, at the same time, epic micro-stories. Water – still in connection with *Going Forth by Day* – intervenes as a sudden, dramatic event (“The Deluge”) but also as birth, in the first screening, “Fire Birth”: “A human form emerges from a

dim submerged world. The body swims in the fluid of an unconscious state between death and rebirth. Orange rays of light penetrate the surface of the water, coming from the previous world, which ended in fire. Now, illuminated by the light of prior destruction, the human essence searches for a way through this new underwater realm. It seeks the material form and substance necessary for its rebirth.”³

Going Forth by Day is a complex work that draws its inspiration from different and significant sources: Viola’s study, dating from the beginning of the ‘Nineties, of the relationship between human emotions and great events gains its inspiration in this case from texts and images to do with the Apocalypse, from the vision of the after-life (from Dante to Botticelli), from the Egyptian “Book of the Dead” – which lends its title to the video installation – from Luca Signorelli’s series of frescoes in Orvieto Cathedral. However, the texts and iconography on the end of the world also interact with the tragedies of our own times, the global anxiety that seems to stop people breathing (apnoea), natural calamities, more or less pre-announced tragedies – and this increases their expressive power and resonance in the mind of the spectator.

Whole worlds of private and global suffering that Viola now transforms into great series of frescoes (“frescoes of light”, Rolf Breuer calls them)⁴, at times in small portraits of suffering faces, at others in images of groups which, at the slowest of paces, allow us to perceive all the contractions, the lines engraved by distress, the traces of anguish in gestures and expressions; or, in powerful and obscure – both literally and metaphorically – visions, such as the one in question of the man immersed, submerged, floating, lost in the infinity of the waters. Viola himself tells us that – particularly in the case of the imposing cycle *Going Forth by Day* – critics and spectators discovered a direct link to the events of 11 September 2001.

“The answer is first no, and then yes”, he comments. In fact, if the project for the Guggenheim dated back to 1998 and was in full swing when the attack on the Twin Towers took place, the emotion and distress of 11 September could not help spilling over into the ongoing work and “those terrible events have lent such a deep, cathartic power to the entire production process for all our team of technicians, artists and performers...”⁵. The terrible events in the news, continues Viola, do, however, strike a chord with our unchanging, ancestral fears. And it is no coincidence that his work over the past few years explores the iconographic traditions of the passions and of pain through

the medium of video. And so it is possible to find in his work – as in the works of any great artist – premonitions and pre-visions, an ability to track down the future in the past and present: suffice it to consider the many images of floods in his videos (to return to the theme of water): a metaphor of sudden catastrophe but also the stylised, rarefied and powerfully concise image of the “big wave” that submerges entire pieces of territory, from South-east Asia to Louisiana, wrecking houses and human lives, annulling thousands of stories and sentiments, submerging memory. The 2004 installation *The Raft* (Basel, June 2005) again returns to water and the power that a sudden, traumatic event has to modify the geography of bodies and human relations.

Yet it would be oversimplifying matters to reduce the sense of Viola’s art – and above all his recent works – to a reference, however noble and visionary, to dramatic world news events; this is why it is always as well to bear in mind his other sources of inspiration, from oriental philosophy (emphasised by many critics) to European figurative culture, the influence of which has been taken for granted and underestimated for so long and which has now emerged so powerfully.⁶ But it should not be forgotten that Viola is American and that he has deeply rooted connections with a culture, an art, a literature (a cinema) filled with the idea and portrayals of a nature that is at times grandiose and at others “formidable” in the literal sense of the term (i.e. of a frightening nature).

A nature to fight against, yet that humankind feels part of, from which he seems to gain vital energy and strength, a strengthening of sense and of the senses. It is no coincidence that Viola quotes Walt Whitman in his writing (an author who inspired his 1992 installation *To pray without ceasing*), proving that even in western civilisation knowledge can be understood as a sensory and sensual, and not only rational, experience: there is an American tradition of thought, he notes, that is characterised by “a mistrust of the intellectual, of the ‘learned professor’ at the university who talks astronomy theory but never looks up at the night sky”.⁷ And Thoreau’s *Walden* comes to mind. And Melville with his *Moby Dick*... and here we return, inevitably, to our video installation, *Ascension*, and the possible significances, not only tragic, of a body floating in water. Water that gave birth to our planet; the water of the amniotic liquid we float in for months in the womb. Seawater with its countless waves, each one different from the others, with its far-off, open horizon. *Moby Dick* opens with an ode to the ocean and water, the magnetic power of the sea, how it attracts the

eye of the landlubber: “Yes, as everyone knows, water and meditation are wedded forever.”⁸

The stark, formal nature of the installation, the contrast between the darkness of the environment and the light on the screen (but also between the dark blue of the water and the white halo of bubbles, the luminous powder), the dialogue between on-screen and off-screen, with the appearances and disappearances of the body, give substance to this “archetypal” element, defending it from facile interpretations and keeping it rationally balanced between the unease generated by lack of certainty and the anxiety of seeing a body – perhaps lifeless – floating in the water, and the reassuring lullaby of liquid movement that cradles and hypnotises. The shifts in movement, which keep pace with those in sound, create a state of tension and attention: it is well known that for Viola (as for Dziga Vertov in the ‘Twenties), the camera is a microscope on time and space, a tool of contemplation more powerful than the human eye. The slow motion in particular expands the experience of time and makes it necessary to penetrate the image and everything that escapes the naked eye or in the rush of daily life. And, records Viola, in a note written in 1984, “In my work I have been most strongly aware of the camera as representation of point of view-point of consciousness. Point of view, perceptual location in a space, can be point of consciousness. But I have been interested in how we can move this point of consciousness over and through our bodies and out over the things of the world... I want to make my camera become the air itself. To become the substance of time and the mind...”⁹

And so a work like *Ascension* combines video technology with a type of sensoriality that appeals to ancestral knowledge and memories; with meditation; with contrast (life-death, darkness-light, on screen-off screen, air and water); with a “science” of how to examine time and space at close quarters; with the violence of the natural element held in check, as though analysed; a “placid violence” as Clayton defines it.

And above us looms an image that is, after all, our own: that of living beings that grope about, floating, for a brief and interminably long period in a small and boundless place which is part of an unknown universe, where we know almost nothing of the beginning and the end. In *Ascension*, Viola brings us up against our solitude and, at the same time, of our being a part of the whole; and within us resounds the beauty of being able to breathe, anxiety about all that robs us of breath; the comfortable safety

of liquid darkness before birth; and the terrible, powerful adventure of being born, of learning to navigate in the world, to the song of the whales.

Notes

¹ Alec Clayton, *Motion and Mysticism. Bill Viola at the Tacoma Art Museum, “Art Access”*, July-August 2002. The subsequent quotations by Clayton are taken from this text.

² For a study of the relationship between Bill Viola’s work and water (and the other elements) I suggest David Morgan’s essay, *Spirit and Medium*, and Otto Neumaier, *Space, Time, Video, Viola*, in Chris Townsend, *The Art of Bill Viola*, Thames and Hudson, London 2004.

There is an Italian essay on Viola by Valentina Valentini, *Bill Viola. Vedere con la mente e con il cuore*, Gangemi, Rome 1993.

³ Bill Viola, *Going Forth by Day*, The Solomon R. Guggenheim Foundation, New York 2002.

⁴ Rolf Breuer, *ibid*, p. 130.

⁵ Bill Viola, *ibid*, p. 114.

⁶ For a re-evaluation of the aspects linked to oriental art in Bill Viola’s work, see, in Italy, the essays by Chiara Agnello (*Il nuovo Rinascimento del video. Bill Viola a confronto con la tradizione artistica occidentale*) and Andreina Di Brino (*Bill Viola, Buried Secrets: un’estetica video tra Oriente e Occidente*), in *Le arti del video*, ETS, Pisa 2004, edited by Simonetta Cargioli.

⁷ Bill Viola, *Putting the Whole Back Together*, a conversation with Otto Neumaier and Alexander Puhlinger, in Bill Viola, *Reasons for Knocking at an Empty House*, Writings 1973-1994, Thames and Hudson, London 1995, p. 268.

⁸ Herman Melville, *Moby Dick or The Whale*, Oxford University Press, London 1996, p. 2. For an analysis of video-art works in terms of archetypal elements, see Alessandro Amaducci, *Segnali video*, GS editrice, Santhià 2000 and, in particular, for the subject in question, the paragraph “Fluidità e metamorfosi nel regno dell’acqua”. For recent works see also the “Invideo, mostra internazionale di video d’arte e cinema oltre” catalogue, edited by Simonetta Cargioli e Sandra Lischi, entitled *Stati liquidi*, Revolver, Milan 2004.

⁹ Bill Viola, *Notes*, September 30, 1984, in *Reasons...* op cit., p. 148.

Dieci tesi sulla software art

di Florian Cramer

> 1. Non si tratta di questo...

Cioè della “software art” come è definita dall’enciclopedia internet Wikipedia (testo della voce al settembre 2003):

“*Software art è un termine che indica il design grafico degli elementi visivi contenuti nel software, p. es. l’Interfaccia Grafica Utente (GUI), le icone, etc.*”¹

2. ... ma di questo

Gli artisti che usano del software digitale per produrre opere che sono anch’esse insieme di dati digitali, creano opere composte di simboli usando strumenti costituiti anch’essi da simboli: prima di loro, solo gli scrittori avevano operato così. Nessuno scrittore può usare il linguaggio come un espediente attraverso il quale comporre un’opera d’arte che non sia anch’essa, in quanto tale, linguaggio – e così, come in un ciclo ricorsivo, la letteratura si scrive e riscrive la propria strumentazione. In modo analogo, gli zeri e gli uni dell’arte digitale sono strettamente legati agli zeri e agli uni degli strumenti con i quali essi sono creati, mostrati e riprodotti (e non solo).

3. Non c’è arte digitale senza software

È semplicistico credere che nei computer siano contenuti caratteri tipografici, immagini, suoni o collegamenti di rete, sia in quanto tali che in combinazioni “multimediali”, dal momento che queste forme non esistono senza i programmi informatici che li producono. Questo non si applica solo alla loro progettazione e alla loro realizzazione (per esempio, attraverso il software che produce testi, grafica o musica), ma anche semplicemente alla loro visualizzazione e sonorizzazione (tramite il software dei browser, dei visualizzatori e dei riproduttori) e alla loro riproduzione (attraverso i software di rete e dei sistemi operativi).

Ogni opera d’arte digitale che non sia di per sé un programma informatico esiste solo all’interno del quadro che un software preesistente ha definito per essa. Perciò tutta l’arte digitale è in qualche modo “software art”, quanto meno nel senso che è arte assistita dal software. Proporrei di definire “software art” in senso stretto solo quell’arte digitale che non considera il software come un ausilio esterno, ma lo integra all’interno della propria estetica.

4. La software art non è necessariamente digitale o elettronica

Un programma informatico è una serie di istruzioni formali (algoritmiche) che può, ma non necessariamente deve, essere eseguita da una macchina.

Consideriamo questo esempio:

```
// Classic.walk

Ripeti

{

1^ strada a sinistra
2^ strada a destra
2^ strada a sinistra

}
```

Questo esempio è il programma² di “.walk” che si trova in <http://www.socialfiction.org>. “.walk” è stato definito dai suoi inventori “computer psicogeografico”, perché invece che da griglie di transistor è costituito da strade di grandi città, ed esegue i suoi programmi tramite dei pedoni, e non degli elettroni, che le percorrono. Perciò .walk rimanda a due precedenti storici: in primo luogo Fluxus e l’arte concettuale, con le loro partiture di azioni minimaliste e para-algoritmiche (come quelle composte da George Brecht, La Monte Young e Sol LeWitt sulla scorta di un paradigma proposto da John Cage), e in secondo luogo il computer moderno nella sua versione concettuale, cioè nella sua primissima incarnazione di dispositivo teorico e puramente immaginario, insomma la macchina di Turing.

5. Software art non è sinonimo di arte concettuale

.walk differisce da partiture di azioni come il primo “Lamp Event” di George Brecht del 1961 e la sua istruzione binaria “on.off”³, dal momento che riflette una pratica culturale ormai diffusa: l’uso dei computer e del software e l’attività di programmazione. Mentre il “Lamp Event” poteva essere letto come un’anticipazione, attraverso il formalismo, della programmazione artistica di software, .walk – già a partire dal titolo, che è una variazione sul “.NET” della Microsoft – si dichiara parte integrante di una cultura del software. In quest’opera, dunque, non è l’arte concettuale che mette in evidenza il software, ma semmai l’opposto; è il software che si richiama all’azionismo concettuale degli anni sessanta del Novecento – compresa la psicogeografia dell’Internazionale Situazionista – rileggendolo come software informatico. Però questo volgersi indietro non è più propriamente concettuale, è più che altro storico e ironico, è un collage.

È proprio da questo punto di vista che la software art di oggi contraddice l’equazione fra arte e software come venne formulata nel 1970, sia nella mostra di arte concettuale chiamata appunto “Software” curata da Jack Burnham al Jewish Museum di New York, sia nel primo numero della rivista di videoarte *Radical Software*.⁴ Trent’anni dopo, il software non è

più un marchingegno da laboratorio, né un paradigma di purificazione concettualista, ma è diventato in larga misura – grazie all’ampia diffusione dei computer e di internet – un codice imperfetto, causa di collassi, di incompatibilità e di virus: perciò, più che il rigore, rappresenta oggi l’imprevedibilità dei simboli.

Già la Net.art di jodi, di Alexei Shulgin, di Vuk Cosic, di I/O/D e di altri aveva estetizzato proprio questa imprevedibilità, liberando l’arte digitale dalla sua apparente levigatezza accademica e industriale; così non è un caso che nella software art più recente si ritrovino nomi familiari come quelli, a riprova del fatto che c’è una continuità di discorso fra quest’ultima e la net art degli anni novanta. Se guardiamo allo sviluppo del lavoro artistico di jodi dal 1996 a oggi, vediamo un esempio palmare di come gli esperimenti di Net.art sulla grafica dello schermo e la comunicazione di rete siano diventati dapprima ribellione contro le limitazioni del contesto softwaristico (per esempio nella manipolazione del browser “OSS” <http://oss.jodi.org>), poi si siano trasformati in riprogrammazione del software (come nel “Gioco senza titolo” basato sul videogioco *Quake* <http://www.untitled-game.org>) per approdare infine a una riduzione dell’oggetto visibile a semplice codice in BASIC (nel lavoro più recente “10 Programs written in BASIC©1984”)⁵. È vero che la software art più recente, quando fa uso di una forma minimalista, presenta una superficiale rassomiglianza con la vecchia arte concettuale. Ma è una somiglianza contraddittoria, perché non riflette lo spirito di ciò che Lucy Lippard, nel suo libro *Six Years*, ha chiamato la “smaterializzazione dell’arte” fra il 1966 e il 1971. Nella software art odierna, al contrario, non c’è dubbio che il software venga considerato come un materiale. Questo atteggiamento è anche la precondizione per i “codework” scritti prodotti da artisti come jodi, antiorp, mez, Alan Sondheim, Johan Meshens e Lanny Quarles,⁶ che mescolano elementi sintattici provenienti dai linguaggi di programmazione, protocolli di rete, messaggi di sistema e slang informatico. Come nella email dell’artista francese Pascale Gustin riprodotta qui di seguito:

```
L'_eN(g)Rage \ment politi][~isch][K et l' _art is T(od)
][ref lex][1/O.ns 10verses NOT es][
-----\B(L)ien-sUr 2 que/S\tions f.Ond(ent)
-----A:
-----][menta les_sel][1] a
tenement) T nem T
-tout d_abord-----1/O(f.ne

1 of 1 deletions
1 deletion done
apply: Command attempted to use minibuffer while in
minibuffer?
```

6. Software art non è sinonimo di arte algoritmica

Se il software, definito nel modo più generale possibile, è costituito da algoritmi, ciò significa forse che la software art è la stessa cosa dell’arte algoritmica, o arte generativa? Sarà utile considerare una definizione di arte generativa, per esempio quella data da Philip Galanter: “Il termine arte generativa si riferisce a qualsiasi pratica artistica nella quale l’artista crea un processo, come un insieme di regole di un linguaggio naturale, un programma informatico, una macchina, o un meccanismo di altro tipo, che viene poi avviato con un certo grado di autonomia contribuendo a creare o avendo come effetto un’opera d’arte finita.”⁸

È vero che la software art può comportare una certa autonomia in una sequenza di eventi, come è stato descritto anche nei saggi di Jack Burnham degli anni sessanta del Novecento, fortemente influenzati dalla cibernetica e dalla teoria generale dei sistemi⁹: per esempio nell’esecuzione di un codice al modo di un classico software per utenti di PC, o anche nelle istruzioni formali prive di ambiguità come in “walk”. Ma se si considerano dei sottogeneri popolari della software art, come le modificazioni dei giochi¹⁰ o i browser sperimentali¹¹, essi non si rapportano affatto all’autonomia estetica dei processi algoritmici, ma piuttosto all’interruzione di questi ultimi, ottenuta per mezzo di irritanti innesti fra il software e dati umani o di rete. Nell’arte generativa, se seguiamo la definizione di Galanter, il software è solo uno dei tanti mezzi possibili che contribuiscono all’opera d’arte, senza essere un’opera d’arte in quanto tale; è una situazione simile a quella che si ritrova in tanta arte assistita dal computer (compresa la musica elettronica), che non vede il software come parte della sua estetica, ma lo fa lavorare dietro le quinte.

Dal canto suo, la software art non soddisfa il criterio dell’arte generativa, o lo soddisfa solo in modo metaforico e non tecnico, quando scrive del software disfunzionale e immaginario (come per esempio nei “codework”).

7. La software art non viene prodotta nel vuoto, ma fa parte di una cultura del software

Se la software art dei nostri giorni non considera il software come controllo del processo generativo, ma come un materiale su cui intervenire, non lo vede più neanche – come accadeva nella classica arte concettuale e generativa – come pura sintassi, ma come qualcosa di semantico, qualcosa che è carico di significati estetici, culturali e politici.¹² Negli anni settanta la cultura informatica – come è documentato dalla mostra “Software” di Burnham che metteva a confronto l’arte concettuale con lo sviluppo

del software nei laboratori – era una questione accademica, e anche la cultura hacker era limitata a istituti prestigiosi come il MIT e Berkeley; oggi invece c’è una cultura di massa del software, e anche la sua estetica è qualcosa che si può sperimentare tutti i giorni. Ma non solo: come dimostrano i dibattiti sul software libero, sui monopoli dell’informatica, sui brevetti, sull’adware e sullo spyware,¹³ il software è diventato una questione sempre più esplicitamente politica. Gli esempi di una critica culturale del software sono però ancora pochi e isolati: se ne trovano per esempio nei saggi di Wolfgang Hagen e Matthew Fuller e nella mailing list “softwareandculture” promossa da Jeremy Hunsinger.¹⁴

8. La software art non è l’arte del programmatore

Storicamente il divario tra “usare” e “programmare” i computer deriva dall’interfaccia utente a icone e dalla sua commercializzazione da parte di Apple e Microsoft. Fu quella scelta che sancì per la prima volta strumenti differenti per i due modi di operare: le immagini per l’“uso” e il testo alfanumerico per la “programmazione”. Fu solo in questo modo che programmare i computer divenne un’arte oscura, presentata in modo mistificato come una conoscenza elitaria, da specialisti.¹⁵ Naturalmente i programmatori si sono ben guardati dallo smentire questo mito, anzi hanno ripreso un’eredità ideologica del tardo XVIII secolo, vedendo nell’hacker una reincarnazione del genio romantico.

Per questo ogni discorso sulla software art corre il rischio di perpetuare il culto del genio della programmazione. Ciò è contraddetto dal software immaginario, simulato e disfunzionale, come dalle manipolazioni del software esistente, che non richiedono affatto particolari abilità programmatiche.¹⁶ Se il software può essere non solo il materiale della software art, ma anche l’oggetto della sua riflessione, questa riflessione può essere condotta con un materiale completamente diverso dal software stesso: come dimostrato, ad esempio, dal lavoro “n: info” di Julia Guthier e Jakob Lehr presentato al Festival “browserday” del 2001. Si trattava di un “browser” che aveva la forma di una vera e propria finestra portatile attraverso cui guardare la realtà “eliminando il disordine visivo indesiderato”; è un lavoro che rovescia la retorica del software a icone presentando un dispositivo analogo come una metafora del software digitale. Trasferendo l’azione di “Web browsing” nel mondo reale, un’applicazione software viene interpretata ed esposta come una tecnica culturale, un modo di percepire e di pensare.¹⁷ In definitiva, non ci sarebbe nulla da obiettare neppure contro una software art che assumesse la forma di un dipinto.

9. I cliché di genere possono rendere noiosa la software art

Naturalmente, il rischio di farsi paralizzare nello stereotipo esiste anche per quelle forme d’arte, come Fluxus, che non si definiscono per l’uso di materiali specifici. Anche la software art diventerebbe noiosa se – nella percezione dei critici, dei curatori e delle giurie – il suo repertorio si limitasse agli web browser sperimentali, alla visualizzazione di dati, ai videogiochi modificati e al codice per i cracker (come virus informatici e “fork bomb”). Anche associare la software art al sistema dell’“arte mediale” rappresenta un problema, perché ha l’effetto collaterale di escludere dalle mostre, dai festival e dalle competizioni di software art molti programmi informatici artisticamente interessanti – come per esempio quelli che emergono nel campo del free software o di GNU/Linux.

10. La discussione se la software art debba essere considerata arte non riguarda in realtà la software art

Si continua a sollevare la questione se la software art debba essere considerata “arte” a tutti gli effetti. Nella versione più ingenua e rozza, il software è considerato un fatto di pura ingegneria informatica, e perciò si mette in dubbio il suo valore artistico; una variante più complessa della stessa domanda lamenta invece che ancora una volta a una cultura dalle molteplici sfaccettature si debba applicare un criterio non necessario, appiccicandogli l’attributo di “arte”. E in effetti, come, per esempio, la cultura tradizionale giapponese ha prosperato senza mai conoscere il concetto di arti liberali in opposizione alle arti applicate, così nella cultura degli sviluppatori software (tanto del software proprietario quanto di quello libero) è ampiamente diffusa una consapevolezza dell’“arte” nell’antico senso di “ars”, di artificio. Grazie all’immaginazione hacker dei programmatori di free software, è certamente possibile combinare, nel campo della software art, i lavori di artisti dichiarati e di non artisti dichiarati, come è stato dimostrato da un festival curato dall’artista Alexei Shulgin.¹⁸ E tuttavia, negli ultimi tempi, le obiezioni ad applicare alla software art l’etichetta di “arte” sono semplicemente un modo di mettere in questione il concetto di “arte” più in generale.

Nella sua recensione “Non chiamatela arte: Ars Electronica 2003”¹⁹, Lev Manovich tirò fuori una terza variante, più raffinata, della stessa obiezione, chiamando la software art “non arte” perché, dato che si concentra su uno specifico materiale, non appartiene al sistema dell’“arte contemporanea”. Però, l’arte contemporanea che si vede nelle gallerie, alle fiere e nelle mostre ai musei è costituita di sottodiscipline che non dimostrano affatto un atteggiamento

Like this example:

```
// Classic.walk

Repeat
{
  1 st street left
  2 nd street right
  2 nd street left
}
```

This is an example program² of “.walk” by <http://www.socialfiction.org>. “.walk” has been labelled by its inventors a “psychogeographical computer” because it is made up of the streets of big cities rather than transistor grids and executes its programs by having pedestrians rather than electrons run through them. .walk therefore reflects two historical precursors: firstly Fluxus and Concept Art with their para-algorithmic, minimalist action scores (like those composed by George Brecht, La Monte Young and Sol LeWitt following a paradigm set by John Cage), and secondly the modern computer in its earliest incarnation of only an imaginary, theoretical apparatus in the shape of the Turing Machine.

5. Software art is not synonymous with Concept Art

.walk differs from action scores such as George Brecht’s first “Lamp Event” of 1961 and its binary instruction “on.off”³ inasmuch as it reflects a tested cultural practice; the use of computers, software and their programming. While the “Lamp Event” could be read as an anticipation of artistic software programming through formalism, .walk’s title - which is a play on Microsoft’s “.NET” - already identifies itself as part of a software culture. In this work, therefore, it is not Concept Art that points to software, but the opposite; software points back to the conceptual actionism of the 1960s - which also included the psychogeography of the Situationist International -, rereading it as computer software. However, this look back is no longer conceptual in itself, but historical, ironic, a work of collage.

It is precisely in this respect that today’s software art contradicts the equation of art and software as it was established in 1970 both in Jack Burnham’s 1970 Concept Art exhibition “Software” in the Jewish Museum New York and in the first issue of the video art magazine “Radical Software”.⁴ Thirty years later, software is no longer a laboratory construct and a paradigm of conceptualist purification, but is - since the wide distribution of PCs and Internet - faulty code to a large extent, the cause of

crashes, incompatibilities, viruses and thus of the contingency rather than the stringency of symbols.

As the Net.art by jodi, Alexei Shulgin, Vuk Cosic, I/O/D and others aestheticised precisely these contingencies and so liberated digital art from its apparent academic and industrial sleekness, it is no coincidence that we encounter familiar names in recent software art, which has a discursive continuity with the net art of the 1990s. Looking at the development of jodi’s artistic work from 1996 to the present day, we gain an exemplary view of how Net.art experiments with screen graphics and network communication first became work rebelling against the limitations of its software context (for example in the browser manipulation “OSS” <http://oss.jodi.org>), then developed into the reprogramming of software (as in the “Untitled Game” based on the computer game “Quake” <http://www.untitled-game.org>) and finally a reduction of the visible object to simple BASIC sourcecode (in the most recent work “10 Programs written in BASIC © 1984”)⁵. It is true that recent software art has surface similarity to older Concept Art when it makes use of minimalist form. But this resemblance is contradictory, because it does not reflect the spirit of what Lucy Lippard in her book “Six Years” called the dematerialisation of the art work from 1966 to 1971. On the contrary, in today’s software art software is certainly understood as material. This understanding is also a precondition to the written “codeworks” of artists including jodi, antiorp, mez, Alan Sondheim, Johan Meskens and Lanny Quarles,⁶ which combine syntactic elements from programming languages, network protocols, system messages, and computer-cultural slang. The following email by the French artist Pascale Gustin is an example of this:

```
L'_eN(g)Rage \ment politi][~isch][K et l' _art is T(od)
][ref lex][l/O.ns 10verses NOT es][
-----\B(L)ien-sUr 2 que/S\tions f.Ond(ent)
-----A:
-----][menta les_sel][1] a
tenement) T nem T
-tout d_abord-----l/O(f.ne

1 of 1 deletions
1 deletion done
apply: Command attempted to use minibuffer while in
minibuffer7
```

6. Software art is not synonymous with algorithmic art

If software, generally defined, is algorithms - does that mean software art is the same thing as algorithmic or generative art? The following, helpful definition of generative art was given by Philip Galanter: “Generative art refers to any art

practice where the artist creates a process, such as a set of natural language rules, a computer program, a machine, or other mechanism, which is then set into motion with some degree of autonomy contributing to or resulting in a completed work of art.”⁷

It is true that software art may involve autonomy in a sequence of events as it had also been described in Jack Burnham’s essays, strongly influenced by cybernetics and general systems theory, from the 1960s⁸: for example as running code in the guise of classic PC user software, or also as unambiguous formal instructions as in “.walk”.

But if one looks at popular sub-genres of software art like game modifications⁹ and experimental browsers¹⁰, these are not concerned with the aesthetic autonomy of algorithmic processes, but with interrupting these by means of irritative couplings of software, humans and network data.

In generative art, according to Galanter’s definition, software is only one of several possible means which, rather than being an artwork in itself, may only “contribute” to it, in the same way that many computer-aided arts (including electronic music) do not see software as part of their aesthetics, but permit it to work in the background.

For its part, software art fails to meet the criterion of the generative, or it only fulfils this in the metaphorical, rather than the technical sense when it writes - as in “codeworks” for example - dysfunctional and imaginary software.

7. Software art is not being made in a vacuum, but as part of a software culture

If recent software art does not understand software as generative process control, but as material for play, it no longer reads it - as in classic conceptual and generative art - as pure syntax, but as something semantic, something that is aesthetically, culturally and politically charged.¹¹ While software culture in 1970 - as is documented by Burnham’s “Software” exhibition with its confrontation of concept art and research laboratory software development - was an academic matter, and even hacker culture was limited to elite institutes such as MIT and Berkeley, today there is not only a mass culture and everyday aesthetics of software.

As is indicated, for example, by the debates on Free Software, software monopolies, software patents, adware and spyware, software has become an increasingly political matter. However, cultural criticism of software only exists in scattered efforts, for example in essays by Wolfgang Hagen and Matthew Fuller and on the mailing list “softwareandculture” initiated by Jeremy Hunsinger.¹²

8. Software art is not programmer’s art

Historically, the gap between the “using” and “programming” computers results from the iconic user interface and its commercialization by Apple and Microsoft, which for the first time assigned the two methods of operation different media: iconic images to “usage” and alphanumerical text to “programmation”. It was only in this way that the programming of computers became a black art, mystified as a supposedly elitist, specialist knowledge.¹³ Programmers have of course cultivated this myth, taking over the ideological heritage of the late 18th century by creating, in the hacker, a reincarnation of the romantic genius.

Every discourse on software art, therefore, is in danger of continuing the cult of the programming genius.

This is countered by imaginary, simulated and dysfunctional software as well as by manipulations of existing software which require no programmer expertise at all.¹⁴ If software can be not only the material of software art, but also the object of its reflection, this reflection can also be set into completely different material to software itself, as was demonstrated, for example, by the work “n: info” by Julia Guthier and Jakob Lehr presented at the “browserday” Festival 2001.

This was a browser in the form of a portable window frame, a work that turns the rhetoric of iconic PC software on its head by presenting an analog device as a metaphor for digital software, and thus exposing the software application “Web browsing” as a cultural technique, a mode of perception and of thought.¹⁵

There is nothing, therefore, to be said against software art in the form of a painted picture.

9. Genre clichés could make software art boring

Of course, the danger of becoming paralyzed in stereotypes also exists in art forms which, like Fluxus, do not define themselves through specific materials.

Nevertheless: software art would become boring if - in the perception of critics, curators and juries - its repertoire were to be narrowed down to experimental web browsers, data visualizations, modified computer games and cracker codes (like computer viruses and fork bombs).

Another problem is the association of software art with the “media art” system, with the side-effect that artistically interesting computer programs - like those which emerge in the field of GNU/Linux and Free Software, for example - do not reach software art competitions, festivals and exhibitions.

10. The discussion whether software art can be called art at all is not actually concerned with software art

Over and over again, the question is raised whether software art should be given the suffix “art” at all. The naive version of the question views software as simply engineering, and therefore doubts its artistic value; a more complex variation complains that yet again a multifaceted culture has had the unnecessary criterion, the attribute of “art” stuck onto it. And indeed, just as, for example, traditional Japanese culture existed without a concept of the liberal arts as opposed to the applied arts, an understanding of “art” in the old sense of “ars”, of artifice, is widespread both in free and corporate software developer culture. Thanks to the hacker imagination of Free Software programmers, it is certainly possible to combine the works of declared artists and declared non-artists in the field of software art, as a festival exhibition curated by artist Alexei Shulgina has demonstrated.¹⁶ Nonetheless, ultimately, objections to the “art” suffix as it is applied to software art are only a vehicle with which to question the concept of “art” itself.

In his review “Don’t Call it Art: Ars Electronica 2003”,¹⁷ Lev Manovich comes up with a third, refined variant of the objection when he called software art “not art” because, due to its focus on a specific material, it did not belong to the system of “contemporary art”. However, the contemporary art that can be seen in galleries, on fairs and in museum exhibitions is made up of subdisciplines which display anything but a neutral attitude to their material: on the one hand there is large-format painting and photo art for private collectors, on the other hand academic (often video-aided) installation art, which is typically exhibited in state-subsidised buildings and produced by curators and artists trained in cultural studies. Quite apart from that, software art is simply a generic term no different to painting, sound, script or video art – nor was it defined by the artists themselves, but by critics and curators, who observed a trend towards work using software as its material in contemporary digital art.¹⁸ The term “software art” is therefore easy to legitimate, because it results quite simply from the fact that remarkable contemporary art (like the works mentioned in this text) is being produced in the form of software, therefore demanding a theory and criticism of software art.

© This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/1.0/> or send a letter to Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

23.09.2003

Florian Cramer

born 1969, he is now completing his Ph Doctorate at Freie Universität Berlin, he is member of the transmediale.01 software jury and the read_me/runme.org expert team, and author of essays on software art, net art, digital literature and Free Software, editor of the “Nettime unstable digest”.

.....

Literature
[Alb99]
Albert, Saul: Artware. 1999. - <http://twentiethcentury.com/saul/artware.htm>
[Bau01]
Baumgärtel, Tilman: Experimentelle Software. In: Telepolis (2001). - <http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/sa/9908/1.html>
[Bre64]
Brecht, George. WATER-YAM. 1986 (1964)
[Bur71]
Burnham, Jack: Structure of Art . New York: George Braziller, 1971
[Ful03]
Fuller, Matthew (ed.): Behind the Blip. Essays on the Culture of Software . Brooklyn : Autonomedia, 2003
[Hag97]
Hagen, Wolfgang: Der Stil der Sourcen. Anmerkungen zur Theorie und Geschichte der Programmiersprachen. In: Coy, Wolfgang (ed.) ; Tholen, Georg C. (ed.) ; Warnke, Martin (ed.): Hyperkult . Basel : Stroemfeld, 1997, p. 33-68
[Man03]
Manovich, Lev: Don’t Call It Art: Ars Electronica 2003. 2003. - <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0309/msg00102.html>
[Sha]
Shanken, Edward A.: The House that Jack Built: Jack Burnham’s Concept of ‘Software’ as a Metaphor of Art. In: Leonardo Electronic Almanach 6, no. 10. - <http://www.duke.edu/~giftwrap/House.html>
[Son01]
Sondheim, Alan: Introduction: Codework. In: American Book Review 22 (2001), September, no. 6, p. 1-4
[War01]
Wark, McKenzie: Essay: Codework. In: American Book Review 22 (2001), September, no. 6, p. 1-5

.....
Notes

¹ http://www.wikipedia.org/wiki/Software_art
² [socialfiction.org](http://www.socialfiction.org), [.walk for dummies, http://www.socialfiction.org/dotwalk/dummies.html](http://www.socialfiction.org/dotwalk/dummies.html)
³ Score-cards in [Bre64]
⁴ On the exhibition, see [Sha], “Radical Software” may now be found in facsimile at <http://www.radicalsoftware.org>.
⁵ Exhibited at Electrohype in Malmö
⁶ In this respect, see sources including [Son01] and [War01]
⁷ Quoted for example at http://www.philipgalanter.com/pages/acad/idx_top.html and <http://www.generative.net>
⁸ See also the German edition of Burnham’s “Structure of Art”, [Bur71] rather unfortunately translated as “Kunst und Strukturalismus”
⁹ jodis „Untitled Game“, Joan Leandres „retroyou“ <http://www.retroyou.org>
¹⁰ I/O/D’s „Web Stalker“ <http://www.backspace.org/ioid/>, Netochka Nezvanovas „Nebula M.81“, Jodi’s

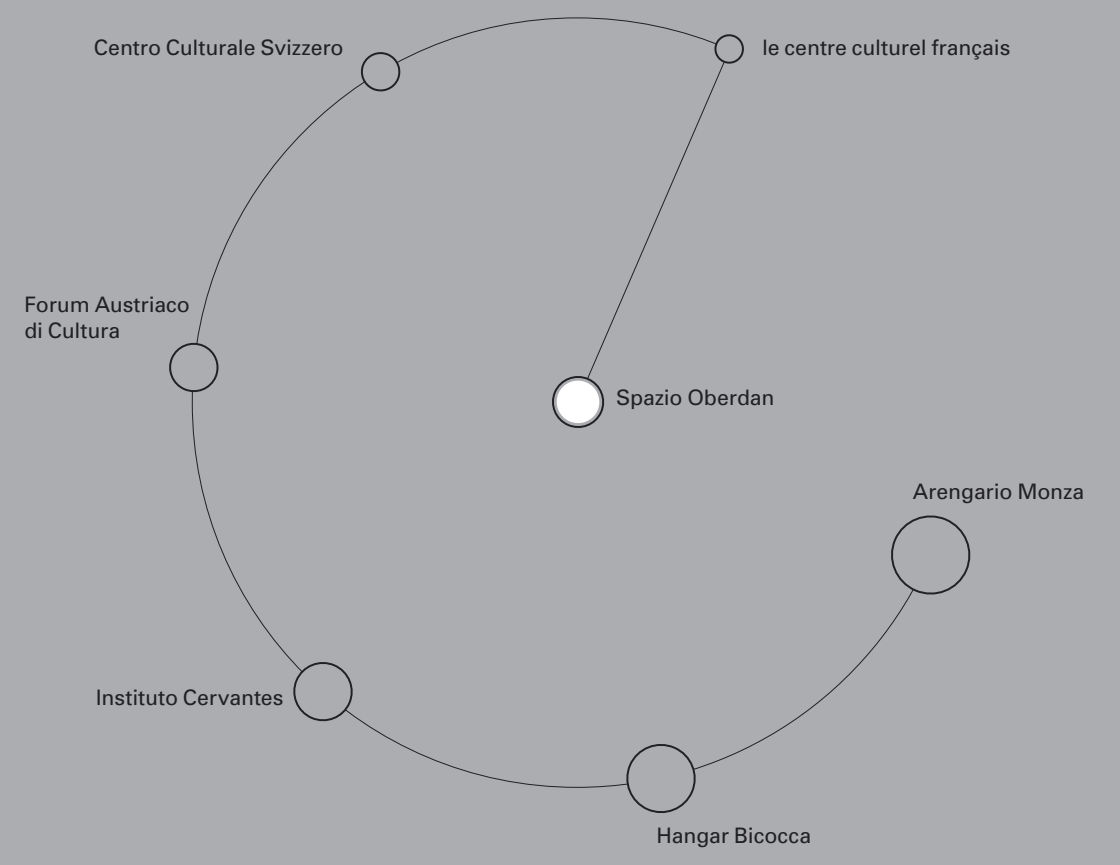
„wrongbrowsers“ <http://www.wrongbrowser.org>, Mark Napier’s „Shredder“ <http://www.potatoland.org/shredder/>, Kensuke Sembo’s and Yae Akaiva’s „Discoder“ <http://www.exonemo.com/DISCODER/indexE.html>, Peter Luining’s „ZNC Browser“ http://znc.ctrlaltdel.org/pc_znc2.0.htm
¹¹ The “Injunction Generator” by Ubermorgen. <http://www.ipnic.org/intro.html>, which automatically generates legal injunctions and the content-censoring web proxy server “insert coin” by Alvar Freude and Dragan Espenschied http://odem.org/insert_coin/ are two convincing examples of politically activist software art.
¹² Wolfgang Hagen, Der Stil der Sourcen, [Hag97], Matthew Fuller, Behind the Blip [Ful03], [softwareandculture homepage and archive at http://listserv.cddc.vt.edu/mailman/listinfo/softwareandculture](http://softwareandculture.org)
¹³ Although in order to be able to program a computer in one of the common languages, all that is needed is a knowledge of variables, loops and if-then-conditions.
¹⁴ Like for example the “SCREEN SAVER” by Ivan Khimin and Eldar Karhalev <http://runme.org/project/+savesaver/>, a configuration of the Windows screen saver into a suprematist-hypnotic, floating square.
¹⁵ <http://myhd.org/ninfo>
¹⁶ Examples of this are the award-winning hacker program “WinGluk Builder” at the readme-Festival 2002 http://www.macros-center.ru/read_me/art_work/27/readme27.zip and the program “Tempest for Eliza” exhibited in the following year <http://www.erikykyy.de/tempest/>, which implemented a short-wave radio broadcast by means of screen graphics on tube monitors.
¹⁷ Published on the mailing lists “Rhizome” and “Nettime” [Man03]
¹⁸ For example Saul Albert in his 1999 essay “Artware” [Alb99], Alex Galloway in “Year in Review: State of net.art 99” [http:// switch.sjsu.edu/web/v5n3/D-1.html](http://switch.sjsu.edu/web/v5n3/D-1.html), Andreas Broeckmann, who added a software section to the Transmediale-Festival in the year 2000 and, in 2001, Tilman Baumgärtel with his article “Experimentelle Software” [Bau01].



Alessandro Amaducci, Spoon River, 2005

Autori e opere

Directors and Works



AGON
Danio Catanuto
e Stefano Scarani



Installazione interattiva
Italia, 2005

Ideazione e sviluppo
Danio Catanuto, Stefano Scarani

Coreografia video e voce
Cristina Bartolomè Martinez

Sistema motion capture
Daniele Suffritti

Coordinamento progetto
Dalila Sena

Produzione
AGON, 2005

*Si ringraziano David Bartolomè,
Alma Baldini, Massimo Marchi*

Interactive installation
Italy, 2005

Concept and development
Danio Catanuto, Stefano Scarani

Video choreography and voice
Cristina Bartolomè Martinez

Motion capture system
Daniele Suffritti

Project coordination
Dalila Sena

Production
AGON, 2005

*Thanks to David Bartolomè,
Alma Baldini, Massimo Marchi*

AGON è un centro di produzione e ricerca musicale nato nel 1990 dall'unione di compositori, strumentisti e ricercatori che hanno deciso di mettere in comune esperienze e capacità, creando un punto di riferimento nel campo della musica elettronica e digitale. L'intento del gruppo è quello di operare nel mondo della musica contemporanea, soprattutto per gli aspetti riguardanti le nuove tecnologie e la ricerca di nuovi rapporti fra strumenti tradizionali ed elettronica.

In questi quindici anni AGON ha progressivamente esteso la propria attività ad altre discipline artistiche, ricercando forme innovative della rappresentazione musicale e integrando musica, immagine e teatro nella realizzazione di concerti, performance, installazioni multimediali interattive, produzioni radiofoniche e video-opere. Ciò è avvenuto attraverso una estesa rete di collaborazioni con altre strutture di produzione e ricerca tra cui IRCAM (Parigi), Centro Tempo Reale (Firenze), Studio Azzurro (Milano), STEIM (Amsterdam).

AGON ha realizzato produzioni per il Teatro alla Scala, Piccolo Teatro di Milano, Teatro Franco Parenti, Living Theatre, Teatro Regio, Städtischen Bühnen Münster, Teatro del Maggio Musicale Fiorentino, Conservatoire de Strasbourg, Conservatorio di Milano e di Como, Orchestra Sinfonica della RAI, Electronic Music Stockholm, Milano Musica, Mittelfest di Cividale del Friuli, Rossini Opera Festival, RAI, Ricordi, Suvini-Zerboni, e molte altre istituzioni.

Dal 1996 al 2000 AGON ha progettato e realizzato un festival annuale su Arte e Tecnologia a Milano. Dal 2000 ha creato il settore formazione, SUONI IN CORSO, che accoglie le giovani generazioni di musicisti e ricercatori. Nel 2001, con EXIT, ha inaugurato una nuova forma di rappresentazione che unisce happening, concerto, installazione, proseguendo l'esplorazione di nuovi linguaggi e nuove forme di fare arte.

Oggi il centro è particolarmente attivo sul fronte della multidisciplinarietà, dell'interattività e nella realizzazione di opere musicali e multimediali in spazi non convenzionali. I principali punti di ricerca sono la percezione, le performing arts e le indagini sul coinvolgimento del pubblico in nuove forme di rappresentazione.

AGON acustica informatica musica



Phases
Dalle impercettibili differenze nasce la complessità

*La nostra percezione del tempo non è assoluta.
Quanto dura un secondo?
Si può interferire con il ritmo del tempo?*

Phases si muove tra omoritmia e interferenza. Cinque immagini identiche in movimento, cinque "ticchettii" sonori, si muovono in perfetto sincrono, in un brevissimo frammento temporale. Il ritmo si ripete e persiste in questa omoritmia fino all'interferenza creata dal movimento del pubblico.

Ogni video/azione modifica il proprio ritmo interno in modo quasi impercettibile secondo la prossimità del visitatore, accelerando e decelerando proporzionalmente alla distanza raggiunta rispetto al monitor. Così, l'omoritmia iniziale si evolve con l'intervento dei visitatori verso uno sfasamento generale degli elementi visivi e auditivi che vengono spostati lungo l'asse temporale dando luogo a una variabile com-

AGON is a centre for music production and research that started in 1990 from a group of composers, instrumentalists and researchers, who decided to put together their experience and skills, particularly in the field of electronic and digital music. The group's intentions were to work in the world of contemporary music, concentrating in particular on aspects regarding new technologies and the search for new relationships between traditional instruments and electronics.

In the past fifteen years AGON has gradually extended its activities to other disciplines in the arts, looking for innovative forms in musical portrayals and bringing together music, images and theatre to create concerts, performances, interactive multi-media installations, the production of recordings and videos. This has happened through a wide network of collaboration with other production and research centres, including IRCAM (Paris), Centro Tempo Reale (Florence), Studio Azzurro (Milan), STEIM (Amsterdam). AGON has produced work for the Teatro alla Scala, Piccolo Teatro di Milano, Teatro Franco Parenti, Living Theatre, Teatro Regio, Städtischen Bühnen Münster, Teatro del Maggio Musicale Fiorentino, Conservatoire de Strasbourg, the RAI Symphony Orchestra, Electronic Music Stockholm, Mittelfest di Cividale del Friuli, Rossini Opera Festival, RAI, Ricordi, Suvini-Zerboni and many other institutions.

From 1996 to 2000 AGON designed and realized a yearly festival about Art and Technology in Milan. As from 2000 a training sector, SUONI IN CORSO, has been run, welcoming the new generations of musicians and researchers. In 2001, with EXIT, the group inaugurated a new form of representation mixing happenings with concerts and installations, pursuing the exploration of new languages and new ways of making art.

Today the centre is particularly active in the area of multidisciplinary and interactive work and in the creation of musical and multi-media works in unconventional places. The lynchpins of their research are perception, the performing art, exploration of the public's involvement in new forms of representation.

AGON acustica informatica musica



Phases
Complexity is born of imperceptible differences

*Our perception of time is not absolute.
How long does a second last?
Can we tamper with the rhythm of time?*

Phases shifts between isorhythm and interference. Five images moving identically, five loud "tickings", move perfectly synchronised, in the briefest of time fragments. The rhythm is repeated and persists in this isorhythm until the interference created by the movement of the public.

The internal rhythm of each video/action is modified almost imperceptibly according to the visitor's proximity, accelerating and decelerating in proportion to the distance from the monitor. In this way the initial isorhythm evolves with the intervention of the visitors towards a general confusion of visual and auditory elements, which shift along the time scale, giving rise to variable complexity of rhythm.

plexità ritmica. Il cervello centrale del sistema, che controlla tutti gli elementi come un direttore d'orchestra, determina anche il passaggio simultaneo di tutti i monitor a un nuovo gruppo di immagini, annullando lo sfasamento ottenuto e ritornando allo stato di omoritmia iniziale.

La scoperta del visitatore, nel rompere l'omoritmia iniziale, potrà evolvere verso un gioco con ritmicità, nel quale il proprio corpo viene usato come strumento che determina l'andamento degli eventi.

Il corpo virtuale

Le patate stanno bollendo: sono crude, già sfatte, o c'è ancora speranza di salvarle? Il sistema per avere queste informazioni è semplice: pungerle con una forchetta. I risultati, straordinari.

R. Pierantoni, La trottola di Prometeo

Cosa resterebbe di tutta la ricchezza del mondo attorno a noi se non ci fossero strumenti capaci di metterlo in contatto con la nostra mente o di proiettare su di esso i variopinti scenari della nostra immaginazione? Una mano, per esempio. Dal semplice contatto con una forchetta può trarre sequenze di informazioni.

The system's central brain, which controls all the elements like the conductor of an orchestra, also determines the simultaneous change to a new group of images on all the monitors, annulling the confusion produced and returning to the initial state of isorhythm.

What the visitor discovers in breaking the original isorhythm, can evolve towards a game played with rhythm, in which the body is used as an instrument to determine the course of events.

The virtual body

The potatoes are on the boil: are they raw, already overcooked, or can they still be saved? There is a simple way to get this information: stick a fork in them. The results, extraordinary.

R. Pierantoni, La trottola di Prometeo

What would remain of all the riches of the world around us if there were no means of bringing it into contact with our minds or projecting onto it the many-coloured scenarios of our imagination? A hand, for example. From the simple contact with a fork, it can gain whole series of information.

All'esplorazione di questo complesso orizzonte AGON dedica il Festival 1999, un "laboratorio" che, nel cuore di Milano, proporrà un dialogo serrato tra i problemi suscitati dalle tecnologie informatiche e le immagini visive e sonore con cui l'arte di sforza di tradurli, concretizzarli; cercando di allacciare possibili fili di collegamento tra la mente e il nostro futuro CORPO VIRTUALE, dalle sale di Palazzo Reale si apriranno le prospettive di un contenitore-labirinto dove si intreccerà la polifonia di diversi linguaggi e percorsi, ricerche e sperimentazioni.

Nicola Ferrari

dal catalogo del Festival REGOLA GIOCO
AGON, 1999

that AGON dedicates the 1999 Festival, a "workshop" which, in the heart of Milan, proposes an intense dialogue between the problems raised by information technology and the visual and acoustic images through which art tries to translate them and give them a concrete shape. In the attempt to connect the various channels linking our minds and our future VIRTUAL BODY, the rooms of the Palazzo Reale open up the prospect of a container-labyrinth in which the multiple voices of different languages and directions, research and experimentation mingle together.

Nicola Ferrari

from the catalogue of the Festival REGOLA GIOCO
AGON, 1999

Spazi nuovi e nuovo ascolto

Osservando come si "fa musica" in un paesaggio urbano ridisegnato come quello di Bicocca, si incontrano due dati di fatto principali: da un lato per la prima volta, nella storia e nel mondo, sono sorti insieme, l'uno accanto all'altra, un teatro d'opera, con la nuova sede degli Arcimboldi per il Teatro alla Scala, e una Università, con gli edifici dei dipartimenti umanistici e scientifici dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca; dall'altro lato, e nello specifico musicale, la Scala, cioè l'istituzione lirico-sinfonica più antica e prestigiosa della città, è venuta a trovarsi accanto alla sede di AGON, un centro di produzione e ricerca musicale di costituzione recente, orientato verso quanto di più moderno e sofisticato offre la tecnologia applicata al suono. L'accostamento "geografico" di storia e attualità, di tradizione e innovazione in ambito musicale, non solo ne favorisce l'intersezione in termini creativi, ma disegna anche lo scenario metaforico dei cambiamenti più o meno evidenti in corso nella città (...).

Se Milano si caratterizza per una "cultura del fare", ad AGON l'arte è intesa appunto come "fare", nel senso di quell'artigianato artistico di cui Stravinskij fu uno dei più convinti assertori novecenteschi e dal cui balletto del 1957 il centro prende il nome. Anche la Scala mira a "creare", attraverso l'allestimento di spettacoli che siano eventi di eccellenza, come pure attraverso la commissione di opere a compositori contemporanei (...).

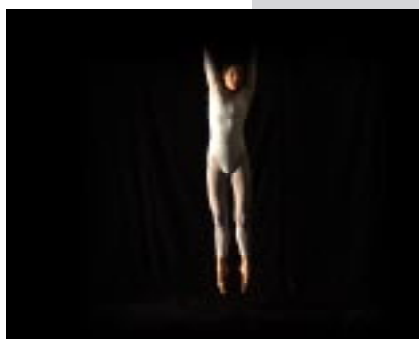
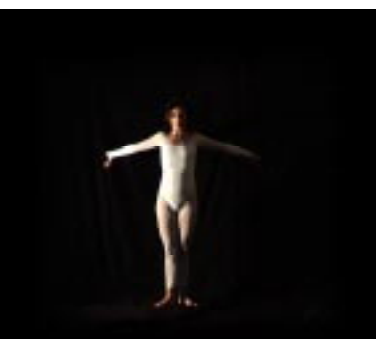
Il teatro musicale contemporaneo e gran parte della musica colta contemporanea procedono in serrato confronto con la tecnologia elettroacustica, elettronica e informatica e il lavoro dei compositori trae fondamentali suggerimenti creativi da quello degli ingegneri del suono e

New spaces and new listening

Observing how "music is made" in a redesigned urban landscape like that of Bicocca, two basic facts are encountered: on the one hand, for the first time in history and in the world, one beside the other, an opera theatre, the new site of the Arcimboldi housing the Teatro alla Scala, rises together with a University, the buildings housing the human sciences departments of the University of Milan-Bicocca; on the other hand, from a specifically musical point of view, the Scala, i.e. the city's oldest and most prestigious operatic and symphonic institution, has found itself next door to the headquarters of AGON, a recently constituted centre of musical production and research, tending towards the most modern and sophisticated that sound technology has to offer. The "geographic" coupling of history and the contemporary, of tradition and innovation in the field of music not only encourages the crossing of their paths in creative terms, but also traces the metaphorical scenario of more or less evident changes taking place in the city (...).

If Milan is characterized by a "culture of doing", for AGON art is, in fact, understood as "doing", in the sense of that artistic craftsmanship of which Stravinsky was one of the strongest advocates in the nineteen hundreds, his 1957 ballet inspiring the centre's name. The Scala, too, aims to "create", through the staging of performances that are exceptional events, as well as by commissioning works from contemporary composers (...).

Contemporary musical theatre and much of serious contemporary music proceed in close company with electrical acoustic technology, electronics and computer sciences and the work of composers draws vital creative inspiration from that of sound engineers and vice-versa.



Occhi, orecchie: tutto il nostro corpo compone la sbalorditiva interfaccia di comunicazione tra noi e la realtà. I computer, macchine delle meraviglie, possono estendere le possibilità di questo corpo, calpestare gli antichi confini dei sensi, riplasmando le nostre categorie spazio-temporali in un processo di moltiplicazione della nostra percezione.

Nuovi occhi, nuove orecchie, nuove mani: contempliamo nello specchio il respiro di un enigmatico e affascinante CORPO VIRTUALE. Ma quali linguaggi troveremo per parlargli, per capire cosa possiamo chiedergli e come?

Quale interfaccia tra la tecnica discreta e formalizzata della macchina e il pensiero continuo e intuitivo dell'uomo potrà elaborare il rapporto istintivo, autenticamente fisico, necessario ad appropriarci completamente di quello sconfinato CORPO VIRTUALE e renderlo nostro?

Eyes, ears: our whole body constitutes the amazing interface for communication between ourselves and reality. Computers, the miracle machines, can extend the potential of this body, ride roughshod over the old boundaries of the senses, re-shaping our time-space categories in a process of multiplied perception.

New eyes, new ears, new hands: we observe in the mirror the potential of an enigmatic and fascinating VIRTUAL BODY. But what languages shall we find for talking to it, for understanding what we can ask of it and how?

What interface, between the discreet and formalized technology of the machine and the continuous, intuitive thought of man, will be capable of elaborating the instinctive, genuinely physical relationship necessary for taking full possession of this boundless VIRTUAL BODY and making it our own?

It is to the exploration of this complex horizon

viceversa. Come AGON, numerosi istituti di ricerca musicale (tra gli altri il CSC-DEI presso l'Università di Padova) hanno dato un contributo non soltanto tecnico ma anche di idee per brani importanti degli ultimi decenni, quando il pensiero compositivo si è sempre più aperto a un orientamento molteplice nel quale il suono necessita, tra l'altro, di muoversi nello spazio acustico: le traiettorie sonore generate dal *computer live* allargano i consueti orizzonti percettivi e sollecitano un nuovo tipo di ascolto. Non si tratta di una novità assoluta, in quanto il rapporto tra il suono e lo spazio è già stato indagato nella storia (per esempio nell'intreccio tra musica e architettura nello sviluppo della polifonia sacra intorno al 1200, oppure nella policoralità del Cinquecento veneziano, tanto cara a Luigi Nono); nuovi sono però i termini di tale rapporto, le cui potenzialità ricche e fertili abbattano i limiti degli ambiti disciplinari e richiedono una progettualità sinergica.

Questo sintetico scenario della composizione colta contemporanea indica come l'interazione con la tecnologia sia un requisito indispensabile per la creatività, ma l'elaborazione elettronica e informatica del suono riguardano parimenti la musica colta e la *popular music*, così come la concezione musicale e il suo mercato, editoriale e discografico. Se la ricerca avanzata è indispensabile per il "fare" musicale, la riflessione e l'analisi ne fanno altrettanto parte e insieme costituiscono un elemento di congiunzione nel triplice "polo musicale" presente alla Bicocca.

Anna Maria Morazzoni

da *La Bicocca e il suo territorio. Memoria e progetto*
a cura di Elena dell'Agnesse,
Skira, 2004

Like AGON, many music research institutes (including CSC-DEI at the University of Padua) have not only made a technical contribution but also contributed ideas for important pieces of music in the last few decades, with the philosophy of composition becoming increasingly open to a widely-ranging trend in which it is necessary for sound to move in acoustic space: the trajectories of sound generated by the *computer live* widen the usual horizons of perception and encourage a new sort of listening.

This is not an absolute novelty, because the relationship between sound and space has already been studied (for example in the sacred polyphony around 1200 and its weaving between music and architecture, or in 15th century Venetian polychoral music, beloved by Luigi Nono); the novelty is rather in the terms of this relationship, and in their great potential to knock down the boundaries between disciplines, toward a synergic planning.

This brief account of serious contemporary composition shows that interaction with technology is an essential aspect of creativity, but the electronic elaboration of sound and what is done on a computer regard in the same way both "serious" and *popular music*, as well as the musical concept and the market, both editorial and discographic. If advanced research is essential for "making" music, reflection and analysis are just as much a part of it and together they form a unifying element in the "triple pole" to be found in Bicocca.

Anna Maria Morazzoni,

from *La Bicocca e il suo territorio. Memoria e progetto*
edited by Elena dell'Agnesse,
Skira, 2004

Alessandro Amaducci >>> Spoon River



Italia, 1999-2004

Realizzazione video
Alessandro Amaducci
Liberamente tratto da
Spoon River Anthology
di Edgar Lee Masters

Traduzione
Fernanda Pivano

Riprese, montaggio digitale, postproduzione analogica e digitale, elaborazioni 2D
Alessandro Amaducci

Computer grafica 3D
Alessandro Amaducci,
Celestino Gianotti,
Marco Fantozzi,
Alessandro Canu

Animazione funambolo
Alessandro Amaducci,
Iole Cilento

Musiche originali
Roberto Musci,
Giovanni Venosta,

Massimo Mariani,
Ruggero Tajè,
Alessandro Amaducci,
Sadist, Roulette Cinese

Voci
Carla Bertola,
Alberto Vitacchio,
Corrado Borsa,
Francesca Rizzotti,
Laura Solaro,
Alessandro Amaducci

Trattamenti audio e sfondi sonori
Alessandro Amaducci

Produzione
Alessandro Amaducci,
VoLuminA

Italy, 1999-2004

Video
Alessandro Amaducci
Freely adapted from
Spoon River Anthology
by Edgar Lee Masters

Translation
Fernanda Pivano

Shooting, digital editing, analogical and digital post production, 2D elaboration
Alessandro Amaducci

3D computer graphics
Alessandro Amaducci,
Celestino Gianotti,
Marco Fantozzi,
Alessandro Canu

Tightrope walker animation
Alessandro Amaducci,
Iole Cilento

Original music
Roberto Musci,
Giovanni Venosta,

Massimo Mariani,
Ruggero Tajè,
Alessandro Amaducci,
Sadist, Roulette Cinese

Voices
Carla Bertola,
Alberto Vitacchio,
Corrado Borsa,
Francesca Rizzotti,
Laura Solaro,
Alessandro Amaducci

Sound engineering and background noises
Alessandro Amaducci

Production
Alessandro Amaducci,
VoLuminA

Alessandro Amaducci (Torino, 1967) si è laureato con una tesi sulla videoarte. Ha collaborato al Centro Arti Visive Archimede di Torino, realizzando corsi pratici di video e attività didattiche in scuole. Ha insegnato video in corsi di formazione finanziati dalla CEE e all'Istituto Europeo di Design di Milano; attualmente insegna al DAMS di Torino. Ha collaborato con l'Archivio Nazionale Cinematografico della Resistenza, realizzando documentari sulla seconda guerra mondiale, la Resistenza e le lotte operaie.

Nel 1993, insieme a Paolo Gobetti, ha curato l'antologia sulla videoarte *Videoimago, Il Nuovo spettatore n. 15*, Franco Angeli Editore, Milano. Ha collaborato al Teatro Juvarrà di Torino per la realizzazione di alcuni spettacoli multimediali. Dal 1996 realizza videoarte, documentari e videoclip come freelance. Nel 1997 ha pubblicato il volume *Il video. L'immagine elettronica creativa*, Lindau, Torino, e nel 2000 *Segnali video*, GS Editrice, Santhià.

Attualmente realizza video di videoarte, videoinstallazioni, documentari, videoclip, spettacoli multimediali e vjing, curando in parte gli aspetti musicali.

Tra i suoi video ricordiamo: *Illuminazioni - Arthur Rimbaud* (1994), *Cattedrali della memoria e Acherontia atropos* (con Nicoletta Polledro) (1995), *Solo per i tuoi occhi* (1996), *Spoon River - versione video completa* (2002), *Che fine ha fatto Baby Love?* (2003), *A Flash of Art* (2004).

> **I morti del cimitero di Spoon River raccontano a un viandante le loro storie**

Alessandro Amaducci ha realizzato una versione video da *L'antologia di Spoon River* di Edgar Lee Masters obbedendo a una antica vocazione. "Il problema del testo," ha scritto, "è un assillo che mi pongo da *Illuminazioni*... Dare una voce alla poesia è sempre stato un problema enorme: come dare voce a una forma letteraria, quella poetica, che è stata scritta per una lettura muta, mentale?" E il testo poetico di Masters resta sempre in primo piano anche in questa versione dell'opera, presentata qui per la prima volta in forma di videoinstallazione.

Tra i venticinque personaggi dell'*Antologia* presentati nella versione video, Amaducci ne ha scelto sei, di cui ha tentato di ricostruire il mondo in modo ancor più letterale e concreto. Se nel video, infatti, la reinterpretazione e la visualizzazione dei personaggi era affidata alle immagini, che con la loro dimensione digitale andavano a scavare nel testo quelle tracce di "antica contemporaneità" che costituiscono da sempre il fascino dell'*Antologia di Spoon River*, qui l'autore ha lavorato sulla ricostruzione stilizzata ma precisa dell'ambiente quotidiano delle sei figure.

In questa ambientazione, con l'ausilio di video-proiettori, schermi e monitor, i personaggi riconquisteranno il ruolo che avevano in vita, diventando immagini riverberate dentro a stanze, e ognuno assumerà il ruolo di *genius loci* del proprio rispettivo ambiente. Minerva Jones, la poetessa del villaggio, rivive nella stanza in cui scriveva le sue poesie; Rosie Roberts, la prostituta, appare in un bagno; Jonathan Swift

Alessandro Amaducci (Turin, 1967) graduated with a thesis on video art. He has collaborated with the Centro Arti Visive Archimede of Turin, setting up practical video courses and teaching activities in schools. He has taught video in training courses financed by the EEC and at the Istituto Europeo di Design in Milan; at present he teaches at the DAMS in Turin. He has worked with the National Film Archives of the Resistance, making documentaries on the Second World War, the Resistance and working class struggles. In 1993, together with Paolo Gobetti, he edited *Videoimago, Il Nuovo spettatore no. 15*, Franco Angeli Editore, Milan, an anthology on video art. He has worked with the Teatro Juvarrà of Turin on the creation of multi-media shows. Since 1996 he has been creating video art, documentaries and video clips as a freelance artist. In 1997 he published the volume *Il video. L'immagine elettronica creativa*, Lindau, Turin, and in 2000 *Segnali video*, GS Editrice, Santhià. At present he makes videos of video art, video installations, documentaries, video clips and does multi-media and VJ performances, with particular responsibility for the musical aspects.

Amongst his videos we quote: *Illuminazioni - Arthur Rimbaud* (1994), *Cattedrali della memoria e Acherontia atropos* (with Nicoletta Polledro) (1995), *Solo per i tuoi occhi* (1996), *Spoon River - complete video version* (2002), *Che fine ha fatto Baby Love?* (2003), *A Flash of Art* (2004).

> **The dead in the Spoon River cemetery tell their stories to a traveller**

Alessandro Amaducci has made a video version of Edgar Lee Masters' *Spoon River Anthology*, following a historical vocation. "The problem of the text," he wrote, "has been a concern of mine ever since *Illuminazioni*... Giving a voice to poetry has always been an enormous problem: how to give voice to a literary, poetic form that has been written for silent, mental reading?" And Masters' poetic text is always in the foreground, even in this version of the work presented here for the first time in the form of a video installation.

From the twenty-five characters of the *Anthology* presented in the video version, Amaducci has chosen six, whose world he has tried to reconstruct even more literally and realistically. Where, in the video, images were relied upon for the reinterpretation and visualisation of the characters, their digital dimensions unearthing from the text the traces of the "contemporary in the past" that have always constituted the fascination of the *Spoon River Anthology*, here the author has worked on a stylised but precise reconstruction of the six characters' daily setting. In this environment, with the help of video projectors, screens and monitors, the characters regain the role they had when they were alive, becoming images reverberating inside rooms, and each is to assume the role of *genius loci* of his or her own surroundings. Minerva Jones, the village poetess, comes back to life in the room where she wrote her poems; Rosie Roberts, the prostitute, appears in a bathroom; Jonathan Swift Somers,

Somers, the letterato, è inserito dentro a una libreria; William & Emily, i due amanti, sono abbracciati tra le pieghe delle lenzuola; Ernest Hyde è lo spirito dello specchio; Amelia Garrick è schermo di rappresentazione cinematografica.

the man of letters, is placed inside a bookcase; William and Emily, the two lovers, embrace in the folds of the bed sheets; Ernest Hyde is the spirit of the mirror; Amelia Garrick is the screen for a film.



Uno scavo archeologico

Il linguaggio digitale esplora se stesso, dilatandosi e contraendosi all'infinito, raggiungendo possibilità espressive che non sono già più videoarte e che sono qualcosa di diverso dal cinema. E lo fa tramite una sovrapposizione materica di vecchie foto di fiori e cadaveri, squarci di dolore e di luce, disegni caleidoscopici di immagini elettroniche, con uno scavo archeologico negli archivi della memoria che riporta in superficie, come nelle migliori tavole di Dave McKean, visioni sfuggenti tra sacro e profano. (...) La predilizione del "diverso" e il bianco e nero sfocato creano un universo parallelo imbevuto di ossessioni malinconiche, che ricorda le opere più inquietanti di Joel-Peter Witkin. I 25 micro-racconti narrano l'interiorità di uomini e donne che hanno vissuto, lottato, amato, soprattutto odiato. Questo, per Amaducci, è il messaggio dei morti. Non la critica ai mali degli Stati Uniti e alle cosiddette "libertà americane" che in molti (primo fra tutti,

An Archaeological Excavation

The digital language explores itself, expanding and contracting endlessly, achieving expressive potential that is no longer video art but something other than cinema. And it does this by materially superimposing old photos of flowers and corpses, shreds of grief and light, kaleidoscope drawings of electronic images, excavating the archaeology in the archives of memory and bringing it to the surface, as in the best of Dave McKean's paintings, fleeting visions somewhere between the sacred and the profane. (...) A fondness for "difference" together with the unfocused black and white create a parallel universe filled with melancholy obsessions, reminiscent of the more disturbing works by Joel-Peter Witkin. The 25 micro-stories narrate the inner life of men and women who lived, fought, loved and, above all, hated. This, for Amaducci, is the message of the dead. Not a criticism of the evils of the United States and so-called "American freedom" which so

Pavese) hanno ritrovato nelle parole di Masters. Ma forse, in questi tempi di guerre chirurgiche e di giustizie infinite, nemmeno i morti avrebbero più voglia di ripetere verità stanche all'orecchio di un sordo.

Gabriella Jacomella

"Spoon River, voci elettroniche dall'aldilà,"
Il Manifesto, 10 gennaio 2002.

La morte al lavoro

Se l'immagine elettronica, per Amaducci, è la più adatta a rappresentare il pensiero, il sogno, la memoria, e il confine fra questi stati mentali, le "illuminazioni" di Rimbaud (1994) ma, ancor più, i frammenti di vita evocati dai morti della collina (*Spoon River*, 1999-2003) sono per lui un terreno ideale di ricerca visivo-sonora. (...) Simboli, echi, risonanze, richiami all'inconscio (col rischio cosciente, e talvolta per me inquietante, di derive metafisiche e spiritualiste) aleggiano (...) nel video *Spoon River*, grande affresco digitale delle umane esistenze, lungo fatto di corti (o corto di lunga durata), in cui le voci dei morti raccontano ai vivi, e il mondo dell'aldilà preme sullo schermo come a volerlo forzare: scrittura, immagine, suono, bianco e nero e colore, dialogano fra loro e con una sapiente mescolanza di immaginari collettivi prelevati da film, creati al computer, ripresi dal vero, e la metamorfosi consentita dall'immagine elettronica diventa luogo del transito, ritratto imperfetto e quindi calzante della condizione di soglia tra vita e morte, vicenda vissuta e vicenda ricordata, solitudine e comunicazione, racconto e trasfigurazione, costruzione e de-composizione di forme e di narrazioni.

Immagini astratte, struggenti rievocazioni di brandelli di esistenze sofferte eppure rimpiante, oggetti, voci trasfigurate o affidate a incerte e fluttuanti scritture sullo schermo, volti appena intravisti, ombre, corpi, ambienti deserti, abbandonati dal tempo e dalla vita, presenze-assenze si susseguono inanellandosi e mescolando i propri destini.

Certo deve aver contato, in questa scelta delle poesie di Edgar Lee Masters e nella accurata e acuta rappresentazione delle "anime morte", la solitaria e paziente frequentazione notturna di vecchie pellicole dell'Archivio torinese, di fantasmi fotografici provenienti dai lager nazisti o dalle brigate partigiane, di voci e volti del passato, mangiati dall'usura, dal tempo, dal dolore. Ombre, "la morte al lavoro" incarnata dal cinema stesso. Ombre in qualche modo riportate alla vita, ri-attualizzate, dall'incessante vibrazione dell'immagine elettronica, dalla

many (first and foremost Pavese) found in Masters' words. But perhaps, in these times of surgical wars and infinite justices, not even the dead would feel like repeating tired truths to deaf ears any longer.

Gabriella Jacomella

"Spoon River, voci elettroniche dall'aldilà,"
Il Manifesto, 10 January 2002.

Death at Work

If electronic images are those best suited, in Amaducci's view, to portraying thought, dreams, memory and the borderline between these mental states, Rimbaud's 'illuminations' (1994) and, even more so, the fragments of life evoked by the dead on the hillside (*Spoon River*, 1999-2003) are the ideal terrain for his sound-vision experiments. (...) Symbols, echoes, resonance, appeals to the subconscious (with the conscious, and for me sometimes disturbing risk of a metaphysical and spiritualist drift) haunt (...) the video *Spoon River*, a great, digital fresco of human existences, a full-length film made up of shorts (or a long short), in which the voices of the dead talk to the living and the world of the afterlife exerts pressure on the screen, as though wanting to force it open: writing, images, sound, black and white and colour dialogue with one another and with a skilful mixture of collective images taken from films, created on the computer, shot live, the metamorphosis made possible by the electronic image becoming the place of transit, an imperfect and thus perfectly accurate portrait of the threshold condition between life and death, the real occurrence and the remembered occurrence, solitude and communication, the reported account and the transfiguration, construction and de-composition of forms and narrations. Abstract images, heart-rending re-evocations of shreds of existence, painful yet bitterly missed, objects, voices transfigured or represented by writing floating on the screen, faces briefly glimpsed, shadows, bodies, deserted places, abandoned by time and by life, presence-absences succeed one another, coiling up, their individual destinies merging.

Certainly what must have counted to some extent in this choice of Edgar Lee Masters' poems, and in the accurate and sensitive portrayal of the "dead souls", are the lonely and patient nights looking at the old films in the Turin Archives, the photographic ghosts from the Nazi concentration camps or from the partisan brigades, voices and faces from the past, consumed by wear and tear, by time and grief. Shadows, "death at work" embodied in the cinema itself. Shadows somehow

nuova impaginazione e dalla ri-scrittura video. In questo importante e imponente lavoro ispirato a *Spoon River* Amaducci sembra aver trovato uno "stile" compiuto, che raccoglie e armonizza le sue tante direzioni di ricerca coniugando sperimentazione formale e anti-naturalistica, invenzione e narrazione poetica, simbologia e richiami all'immaginario collettivo, visionarietà, esplorazione creativa dell'universo sonoro, arte del ritratto, testimonianza storica, cronaca, felicità cromatica, stratificazioni evocative. Senza dimenticare ritmi e ricchezze visive a cui una certa videomusica non illustrativa ha abituato sguardi e menti delle generazioni più giovani, quelle "nate con la televisione in casa". Un testo fatto di tanti testi, e insieme lo spunto per "altre" storie: quelle dell'immagine elettronica, che sono innanzitutto storie di forme, trame luminose prima ancora che trame narrative.

Sandra Lischi

"Alessandro Amaducci. Palinsesti della memoria"
 in Alessandro Amaducci,
Banda anomala. Un profilo della videoarte monocolore in Italia,
 Torino, Lindau, 2003

brought back to life, made present again by the incessant vibration of the electronic image, by the new layout and the re-writing on video. In this important and imposing work inspired by *Spoon River*, Amaducci seems to have found a well-rounded "style", which brings together and harmonises the many directions his studies move in, joining formal and anti-naturalistic experimentation, invention and poetic narration, use of symbols and appeals to the collective imagination, a visionary quality, creative exploration of the world of sound, the art of portrait painting, historical evidence, news, happy chromatic effects and evocative layering. Not forgetting the visual rhythms and richness for which a certain type of non-illustrative video music has prepared the eyes and minds of the younger generations – those "born with a television in the house". A text made up of many texts and, at the same time, an inspiration for "other" stories: those of the electronic image, which are first and foremost stories of shapes, plots woven from light rather than narrative plots.

Sandra Lischi

"Alessandro Amaducci. Palinsesti della memoria"
 in Alessandro Amaducci,
Banda anomala. Un profilo della videoarte monocolore in Italia,
 Turin, Lindau, 2003

Antonella Bussanich



Il mondo di oggi
Qual è la prima parola
che ti viene in mente quando pensi
al mondo di oggi?



Videoinstallazione
Francia, 2004

Videoinstallation
France, 2004

Antonella Bussanich è nata in Toscana nel 1963, e vive adesso in Francia. Ha studiato arti plastiche, fotografia e comunicazione.

Le sue opere sono state esposte in mostre personali e collettive in Francia e all'estero. Il suo lavoro si realizza principalmente sotto forma di installazioni che combinano la foto e il video con diversi materiali, e di performance. Quando lavora per uno spazio particolare (un edificio, un sito all'aria aperta) passa spesso dei lunghi periodi sul posto, prima e durante la realizzazione delle installazioni.

Il suo lavoro più recente si traduce in video corti, che a volte sono la traccia di performance, e che vengono presentati sotto forma di videoinstallazioni.

Ella considera i suoi video come un insieme di esplorazioni sul movimento, movimento nel senso di percezione spazio-temporale reale. Mantiene la continuità delle immagini filmate. La videocamera e il computer le permettono di amplificare, memorizzare, sminuzzare, analizzare queste esperienze.

> Storia di un'installazione

Nel novembre del 2002, il Centro fotografico di Lecture mi chiese di realizzare una serie d'interventi in cinque licei della regione Midi-Pyrénées, per mostrare e spiegare agli allievi il mio lavoro. Mi resi conto ben presto che quegli incontri potevano rappresentare l'occasione di creare un momento di scambio con loro, andando al di là della relazione artista-allievo. Cercai allora di immaginare una situazione che potesse permettermi di entrare in contatto con ciascuno di loro, anche se solo per un momento.

È da questa semplice considerazione che è nata l'idea: "propongo ai giovani di filmarli, uno per uno, nel cortile della scuola, in un gioco di domanda-risposta. Nessuna 'messa in scena', voglio un filmato molto breve. Mi metto dietro ciascuno di loro, con la videocamera che inquadra la loro nuca. Chiedo loro di dirmi la prima parola che gli viene in mente e che possa riassumere il mondo d'oggi. Alla fine della domanda, giro intorno alla loro testa e quando mi trovo di faccia, loro dicono la parola (fra la domanda e la risposta passano circa tre secondi)." Dopo questo primo giro di riprese, ho sentito il bisogno di ripetere l'esperienza in altri paesi l'Europa, in altri contesti. Mi ci è voluto un po' per organizzarmi, e alla fine, tra il febbraio e il marzo del 2004, sono andata in Italia, in Grecia, in Ungheria, nei Paesi Bassi e poi di nuovo in Francia.

Ho raccolto molte risposte, e ho conservato una piccola selezione delle risposte più rappresentative, con un montaggio molto sommario. Il risultato è una serie di visi che si rincorrono in un movimento circolare della videocamera.

Queste immagini sono diffuse in forma di videoinstallazione, con cinque monitor, in modo che i diversi visi e le diverse parole si succedano a un ritmo molto più sostenuto che in una proiezione unica. Tutte le parole pronunciate nel video vengono tradotte nella lingua del paese dove viene esposta l'installazione, e riportate

Antonella Bussanich was born in Tuscany in 1963 and now lives and works in France. She studied the plastic arts, photography and communication.

Her works have been shown at personal and collective exhibitions in France and abroad. Her work mainly takes the form of installations that combine photographs and video with various other materials, and performances. When she works for a particular space (a building or open-air site) she often spends long periods of time on the spot, before and during the building of the installations.

Her more recent work finds its expression in short videos which are sometimes the thread of performances and which are projected in the form of video installations.

She considers her videos a collection of investigations of movement, movement in the sense of real space-time perception. She maintains the continuity of the images filmed. The video camera and the computer allow her to amplify, memorize, shred, analyze these experiences.

> Story of an installation

In November 2002, the Photographic Centre of Lecture asked me to do a series of workshops in five high schools in the Midi-Pyrénées region, to demonstrate and explain my work to the pupils. I soon realized that these meetings could represent the opportunity for creating an exchange with them, moving beyond the artist-pupil relationship. And so I tried to imagine a situation that would allow me to come into contact with each of them, even if it were only for an instant.

It was from this simple consideration that I got the idea: "I suggest that I film the young people, one by one, in the schoolyard, for a question-and-answer session. No 'staging', I want a very short film. I place myself behind the person, with the camera focusing on the back of the neck. I ask him or her to tell me the first word that comes to mind to sum up the world of today. At the end of the question I move round the head and when I'm right opposite, he or she says the word (there are around three seconds between the question and the answer)."

After this first series of shots, I felt the need to repeat the experience in other European countries, in other contexts. It took me a while to get organized and in the end, between February and March 2004, I went to Italy, Greece, Hungary, the Netherlands and then back to France again.

I collected many answers and kept a little selection of the most representative replies, very briefly edited. The result is a series of faces that run on after one another in a circular movement of the camera.

The images are shown in the form of a video installation with five monitors, so that the different faces and different words follow at a far brisker pace than in a single screening. All the words said in the video are translated into the language of the country where the

su pannelli, su tessuti o direttamente sul muro (l'installazione si adatta alla configurazione dei luoghi in cui viene esposta).

Oggi mi rendo conto che non sono partita solo alla ricerca di una serie di parole. In effetti, definendo col mio gesto uno spazio virtualmente chiuso – cioè essere molto vicino al soggetto, con un'inquadratura molto serrata sul suo viso ed eseguire il movimento della camera che disegna un cerchio – ho voluto creare uno spazio-tempo intimo fra me e il mio soggetto, per poter stabilire con lo sguardo un contatto, anche se solo per un breve istante.

Antonella Bussanich

Qualche parola...

Nel lavoro di Antonella Bussanich le parole, scritte o soltanto pronunciate, ricorrono frequentemente. In *Il mondo di oggi*, l'artista raccoglie delle parole uscite dalla bocca di adolescenti come si farebbe con un segreto che si confida, cioè con attenzione e sobrietà: a seconda degli individui, la rivelazione è incerta, timida, dolorosa, chiara o proclamata. Vorrei anch'io, a mia volta, cimentarmi in quest'esercizio, e provare ad enunciare alcune parole che mi sembrano costitutive di una parte del lavoro artistico di Antonella Bussanich.

Il verbo

Il verbo è prima di tutto azione. Certo Antonella Bussanich filma e contempla, ma agisce anche. Gli adolescenti sono al centro dell'opera, sono il cuore del soggetto, sono il soggetto stesso del suo discorso, ma l'artista, come un satellite in orbita, crea il movimento attraverso la sua dislocazione.

Essa li accompagna modificando costantemente il punto di vista. Questa modalità di lavoro molto "performativo" che l'artista predilige ed esplora in parecchie opere, nel dispositivo dell'installazione non appare che in filigrana. Ma nel cerchio formato dai televisori si ritrova il ricordo di questo gesto ormai assente.

Cerchio

Si tratta fra l'altro della rotazione della videocamera, che porta lo spettatore a scoprire progressivamente il viso di un essere sconosciuto. A quel punto si incrocia uno sguardo, e ci si ferma una frazione di secondo prima che il silenzio venga rotto dalla breve intrusione della parola. È possibile in questo incontro furtivo cogliere la complessità e la profondità di una persona? Di fronte a questo mondo d'oggi, al tempo stesso così familiare ed estraneo, forse siamo condannati a poterla soltanto sfiorare, senza sperare di penetrarla e di comprenderla se non in brevi ma intensi istanti.

installation is exhibited, and shown on panels, on materials or directly on the wall (the installation is adapted to the layout of the exhibition space).

Today I realize that I did not set out to look for a series of words. In fact, by defining a virtually closed space with this gesture – i.e. to be very near the subject, with a close up concentrated on the face and realize the camera movement tracing a circle – I wanted to create an intimate space-time between myself and the subject, to establish eye contact, if only for a brief instant.

Antonella Bussanich

A few words...

In Antonella Bussanich's work words, whether written or simply said, reappear frequently. In *Il mondo di oggi*, the artist culls the words coming from the mouths of adolescents as one would the telling of a secret, that is with attention, soberly: according to the individual, the revelation is uncertain, timid, painful, clear or proclaimed. I, too, would like to try out this exercise and attempt to produce a few words that seem to have a role in part of Antonella Bussanich's artistic work.

The verb

The verb is first and foremost action. Of course Antonella Bussanich films and contemplates but she also acts. The adolescents are at the centre of the work, they are the heart of the subject, the subject itself of her message but the artist, like a satellite in orbit, creates movement by shifting place herself. She accompanies them, constantly modifying the point of view. This "performative" way of working favoured by the artist and used by her in many works whilst at the same time questioning it, here, in the mechanism of the installation, only appears as a sort of watermark. But in the circle formed by the televisions the memory of the now-absent gesture is recovered.

Circle

This involves, amongst other things, the rotatory movement of the video camera, which leads the spectator to progressively discover the face of an unknown being. At this point you encounter a glance and stop for a fraction of a second before the silence is broken by the brief intrusion of the word. Is it possible, in this furtive encounter, to capture the complexity and depth of a person? Faced with the world of today, so familiar and at the same time so alien, perhaps we are condemned to merely being able to brush against it, with no hope of penetrating and understanding it except for brief but intense moments.



Perpetuamente

"Non si entra due volte nello stesso fiume," con queste parole Eraclito di Efeso metteva in luce il carattere mutevole del mondo. *Est-ce-que?**, installazione realizzata nel 2004, riecheggia la citazione del filosofo mostrando due proiezioni video nelle quali si vede una frase ridotta in frammenti che discende il fiume. Questo rapporto con la durata, questa riflessione sul tempo che passa è un elemento essenziale del processo creativo di Antonella Bussanich. In *Est-ce-que?* il piano è fisso, la videocamera assiste impotente al fluire del fiume, il tempo scorre ma la natura sembra immutabile. In *Il mondo di oggi* è la videocamera che gira, accerchia il suo soggetto; rifiutando una lettura lineare del tempo, è condannata a girare in tondo, a non conoscere né inizio né fine.

Incantatorio

Le opere di Antonella Bussanich sembrano affondare le loro radici in qualche rito dimenticato. In *La marcia infinita*, un video che risale al 2001 nel quale l'artista riprende le parole di un rito di guarigione navajo, lo spettatore resta incantato dal passo di una donna che cammina. La ripetizione del gesto, il ritmo del movimento, creano un'alchimia particolare, e la strana sensazione che si possa stabilire un'armonia fra l'essere e il mondo. Parallelamente e paradossalmente, questa comunione esiste anche in *Il mondo di oggi*. La figura del cerchio disegna, simbolicamente, uno spazio chiuso che non si sa se sia vissuto da chi lo occupa come una protezione o come una prigione, come un bozzolo che rende immuni o che isola. Ognuno degli adolescenti ha un suo universo particolare, un mondo proprio, di cui Antonella Bussanich possiede forse una delle chiavi.

Fabienne Fulcheri

Perpetually

"One does not enter the same river twice," with these words Heraclites of Ephesus emphasized the changing nature of the world. *Est-ce-que?**, an installation made in 2004, echoes the philosopher's words, showing two video projections in which a sentence broken up into fragments can be seen descending a river. This relationship with duration, this reflection on time passing is an essential element in Antonella Bussanich's creative processes. In *Est-ce-que?* the camera is still, the powerless witness of the river's flow, time runs on but nature seems to be unchanging. In *Mondo di oggi* it is the video camera that moves round, circling its subject; by refusing a linear reading of time it is forced to move in a circle without experiencing a beginning or an end.

Spellbound

Antonella Bussanich's works seem to have their roots deep in some forgotten rite. In *La marcia infinita*, a video that dates back to 2001 in which the artist takes up the words of a Navajo healing ritual, the spectator is spellbound by the steps of a marching woman. The repetition of the gesture, the rhythm of the movement create a special sort of alchemy and the strange sensation that it is possible to establish harmony between the living being and the world. In the same way, paradoxically, this communion also exists in *Il mondo di oggi*. The figure of the circle symbolically traces a closed space in which one does not know if the person occupying it experiences it as a shelter or a prison, like a cocoon that provides immunity or isolation. Each of the adolescents has his or her own special universe, a personal world, to which Antonella Bussanich perhaps possesses one of the keys.

Fabienne Fulcheri

* ["Est-ce-que" is the beginning of an interrogative sentence in French, to which there is no equivalent in English, except for the artificial "Is it that?", ed.].

Text taken from the brochure *Quel est le premier mot qui te vient à l'esprit quand tu penses au monde actuel?*
Edition pédagogique, Les éditions Haidouc
produced for the presentation of the installation
in Bourges in 2004.
Fabienne Fulcheri is an art critic
and commissioner of exhibitions.

* ["Est-ce-que" è l'inizio delle frasi interrogative in francese, di cui non esiste un equivalente in italiano, se non l'artificioso "È che?", n.d.t].

Testo tratto dal pieghevole *Quel est le premier mot qui te vient à l'esprit quand tu penses au monde actuel?*
Edition pédagogique, Les éditions Haidouc
realizzato in occasione della presentazione dell'installazione
a Bourges nel 2004.
Fabienne Fulcheri è critico d'arte e commissario di mostre.
(Traduzione di a.c.)

Mario Canali

m.otu - Virtual sumo



Prototipo di gioco
emozionale
Italia, 2005

Concept
Mario Canali

Hardware Design
Massimo Banzi

Software Design
Yaniv Steiner

Grafica e suoni
Gabriele Gotini

Struttura lignea
Leonardo Aurelio

Tecnico
Massimiliano Cavigioli

Prototipo sensori
William Giroladini

Produzione
Studio Canali S.r.l.

Prototype for a game
of the emotions
Italy, 2005

Concept
Mario Canali

Hardware Design
Massimo Banzi

Software Design
Yaniv Steiner

Graphics and sound
Gabriele Gotini

Wooden structures
Leonardo Aurelio

Technician
Massimiliano Cavigioli

Sensory prototypes
William Giroladini

Production
Studio Canali S.r.l.

Mario Canali (Monza, 1952) ha iniziato la sua attività artistica nel 1975 come pittore, per dedicarsi poi all'arte elettronica e digitale, di cui in Italia è stato precursore ed esponente di primo piano.

Dal 1985 è stato animatore, insieme a Flavia Alman, Sabine Reiff e Riccardo Sinigaglia, del gruppo di ricerca e d'arte elettronica Correnti Magnetiche. Con questo gruppo ha prodotto opere audiovisive premiate alle maggiori manifestazioni nazionali e internazionali del settore.

Dal 1992 ha iniziato una ricerca nel campo della realtà virtuale, producendo (con la collaborazione dello psicologo Elio Massironi, dell'informatico Marcello Campione e dell'ebanista Leonardo Aurelio) installazioni interattive sperimentate da decine di migliaia di persone. *Satori* (1993) è stata una delle prime installazioni in Europa a utilizzare la realtà virtuale immersiva a fini espressivi. Con la successiva *Oracolo-Ulisse* (1995) Canali ha cominciato a sperimentare un'interattività realizzata con l'utilizzo di parametri corporei che, accoppiati all'attività intenzionale del partecipante, generano immagini, suoni, scenari. A questa ricerca, che dura ancora oggi, vanno ascritte le installazioni *Ritmi* e *Neuronde* (1997), mentre *EmX* (1999, presentata a *Techne 01*) utilizza modelli di riconoscimento motorio, e *Scribble Test* (2002, presente a *Techne 02*) interpreta in chiave psicologica la produzione grafica del partecipante.

Dal 1998 promuove progetti di interazione sociale caratterizzati dall'uso delle tecnologie, promozione delle arti performative, diffusione di un pensiero digitale. Nel 1999 progetta, per un'area industriale dismessa a Sesto San Giovanni, un Centro di Animazione Culturale che sarà promotore della manifestazione *Fragmenti*. Dal 2000 al 2002 crea e dirige Ludialydis, psibar, luogo d'incontro, centro di sperimentazione e produzione di eventi. Nel 2003 dà vita al progetto Arcnaut, che coniuga la produzione di installazioni e oggetti interattivi all'approfondimento concettuale delle interazioni tra arte, scienza e filosofia.

> m.otu

è un'installazione interattiva che si ispira al *sumo*, lo sport nazionale giapponese in cui due contendenti dalla stazza eccezionale vestiti solo di uno speciale perizoma e i capelli acconciati con una elaborata pettinatura tentano di far uscire l'avversario dall'area di gara (*dohyo*, un cerchio del diametro di 4,70 metri) oppure di fargli toccare il tappeto. L'attacco è preceduto da una fase di fronteggiamento e di studio reciproco (*shikiri*), in cui i lottatori, accovacciati con le sole dita dei piedi che toccano il pavimento, mettono in azione una specie di guerra fredda fatta di sguardi, di studio e di espedienti strategici con il chiaro intento di far perdere la concentrazione all'avversario. In questa fase (che anticamente poteva durare un tempo illimitato e ora è ridotta a un massimo di quattro minuti) sembra anche che le leggere mutazioni della pelle esposta dai contendenti consentissero all'avversario e al pubblico di valutare lo stato emotivo del lottatore. In questa installazione due giocatori, seduti a un tavolo con al centro un monitor incassato orizzontalmente in modo da costringerli ad assumere una posizione simile a quella del sumo, appoggiano la loro mano sinistra su un sensore che registra il loro stato emotivo (battito cardiaco e micro-sudorazione cutanea). Sul monitor è visualizzato il campo di gioco, un cerchio all'interno del quale sono poste due pedine che rappresentano i due contendenti; ed è anche visualizzato, istante per

Mario Canali (Monza, 1952) began his artistic work in 1975 as a painter, subsequently devoting himself to electronic and digital art, of which he has been a pioneer and a leading exponent in Italy.

Since 1985, together with Flavia Alman, Sabine Reiff and Riccardo Sinigaglia, he has been an active member of the research and electronic art group Correnti Magnetiche. With this group he has produced audiovisual works that have received awards at the leading national and international exhibitions in the sector.

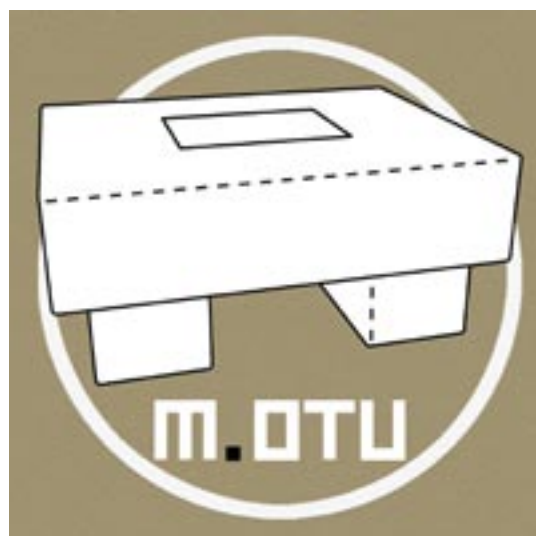
Since 1992 (with the collaboration of the psychologist Elio Massironi, the computer expert Marcello Campione and the woodworker Leonardo Aurelio) he has been involved in research in the field of virtual reality, producing interactive installations experienced by tens of thousands of people. *Satori* (1993) was one of the first installations in Europe to use immersion in virtual reality for expressive purposes. In his subsequent *Oracolo-Ulisse* (1995) Canali started experimenting with interactivity using body parameters which, joined to the intentional activity of the participant, generate images, sounds, scenarios. This research, which is ongoing, also comprises the installations *Ritmi* and *Neuronde* (1997), whilst *EmX* (1999, presented at *Techne 01*) uses motor recognition patterns, and *Scribble Test* (2002, present at *Techne 02*) gives a psychological interpretation of the participant's graphic production.

Since 1998 he has been promoting social interaction projects characterized by the use of technology, as well as the performing arts and the circulation of a digital philosophy. In 1999, in a disused industrial area of Sesto San Giovanni, he designed a Centre for Cultural Activities which promoted the exhibition *Fragmenti*. From 2000 to 2002 he created and directed Ludialydis, a psycho-bar, meeting place and centre for the experimentation and production of events. In 2003 he brought to life the Arcnaut project, which links the production of installations and interactive objects to the conceptual investigation of the interaction between art, science and philosophy.

> m.otu

is an interactive installation inspired by *sumo*, the Japanese national sport in which two contestants of exceptional bulk clothed only in a special loincloth, with their hair arranged in an elaborate style, try to force their adversary outside the competition area (*dohyo*, a circle 4.70 meters in diameter) or make him touch the rug. The attack is preceded by a phase of mutual observation (*shikiri*), in which the fighters, crouching on their toes only, conduct a sort of cold war consisting of eye contact, study and strategic ploys, with the clear intention of making their opponent lose concentration. In this phase (which once used to last an unlimited length of time and is now limited to a maximum of four minutes) it seems that even slight changes on the exposed areas of the contestants' skin would allow both opponent and audience to judge the state of the fighter's emotions. In this installation two fighters, seated at a table with a monitor horizontally set into it so that they are obliged to assume a position similar to that used in sumo, rest their left hands on a sensor that records the state of their emotions (heartbeat and surface perspiration). On the monitor the competition area can be seen, a circle in which there are two game pieces representing the two contestants; and their emotional state is also visualized, moment

istante, il loro stato emotivo. I contendenti possono quindi vedere sul monitor il proprio e l'altro stato di concentrazione, e possono, data la vicinanza del loro viso a quello dell'avversario, mettere in atto strategie di disturbo. Più il loro stato è emotivamente neutro, più la loro energia (virtuale) si accresce. Quando lo riterranno opportuno, schiacciando un pulsante con la mano destra scateneranno l'attacco: la pedina che li rappresenta si scaglia contro la pedina avversaria tentando di farla uscire dal cerchio. Sul muro, sopra i due contendenti, un ampio schermo mostrerà in modo scenograficamente manifesto l'alternarsi delle risposte emotive dei due giocatori.



Un artista complesso

Che cosa chiediamo a un artista? Uno sguardo acuto e terribile sulla realtà esterna, o una fedeltà tenace e parossistica al suo "mondo interiore"? Che cosa vogliamo dall'arte? Testimonianze pregnanti e illuminanti sul mondo, o visioni fulminanti dell'alterità? Per quello che posso capire, Canali batte in breccia questo vecchio dilemma, si propone semplicemente (e quindi molto, molto ambiziosamente) come un grumo del flusso comunicativo contemporaneo che esprime al tempo stesso sé e il mondo, che si fa agitare dal rapporto con altri soggetti e altre correnti del flusso, che riesce a esprimere le sue emozioni solo se si rapporta a una problematica di cognizione, che non vuole *spiegare* nulla agli altri, che vuole in primo luogo *convincere* se stesso su sé e il mondo. D'altra parte, che cosa può fare un artista nell'epoca della morte dell'arte? (Che cosa può fare un sacerdote nell'epoca della morte di Dio?).

Mario Canali è un artista esigente: verso se stesso e verso gli altri. Dai venti ai trent'anni dipinge: una pittura raffinata, figurativa e fantastica, in cui si colgono gli echi dei tardo-gotici italiani, del primo rinascimento, dei preraffaelliti, di Odilon Redon, di Léonor Fini. Figure a volte superbamente tratteggiate, a volte evocativamente ectoplasmatiche: ma

by moment. The contestants can thus see on the screen their own and the other's state of concentration and, given the proximity of their face to that of their opponent, can use disturbing strategies. The more emotionally neutral their state of mind is, the more their (virtual) energy grows. When they think the moment has come, by pressing a button with their right hand they launch the attack: the piece that represents them flings itself at the opponent's piece trying to throw it out of the circle. On the wall above the two contestants a large screen will dramatically reveal the alternation of the two fighters' emotional responses.

A Complex Artist

What do we ask of an artist? An acute and merciless view of external reality or a tenacious and feverish loyalty to his "inner world"? What do we want from art? Pregnant and enlightening accounts of the world or fulminating visions of otherness? As far as I can see, Canali defeats this old dilemma at the outset, offering himself simply (and therefore very, very ambitiously) as a clod in the contemporary flow of communication which simultaneously expresses itself and the world, allowing itself to be tossed and turned by the relationship with other subjects and other currents in the flow and only succeeding in expressing its emotions when they are related to cognition, not wanting to *explain* anything to others but desiring first and foremost to *convince* himself about himself and the world. In any case, what can an artist do in the age of the death of art? (What can a priest do in the age of the death of God?).

Mario Canali is a demanding artist: demanding of himself and of others. From his twenties to his thirties he paints: sophisticated, figurative and imaginative painting, in which the echoes of Italian late Gothic, early Renaissance, pre-Raphaelite, Odilon Redon and Léonor Fini are to be seen. Figures at times superbly drawn and at others evoked like ectoplasm: but figures that are already burning with cognitive concern, already revealing beneath their sober and posed surface the same cosmic tension that animated Edgar Allan Poe (at least in *Eureka* or in "Monos and Una"). After the age of thirty all this no longer satisfies him. It is not, I imagine, dissatisfaction with a technique but the awareness of a cultural tempest, a striving to penetrate into the heart of personal and social reality, that persuades him, between 1984 and 1985, to abandon his paintbrushes and start using the computer to make animated images. For a while he abandons figures to search the graphic sign, constructed on the monitor

queste figure già bruciano di un'ansia conoscitiva, già denunciano, sotto la superficie trattenuta e composta, la stessa tensione cosmica che animava Edgar Allan Poe (almeno in *Eureka* o in "Monos e Una"). Dopo i trent'anni tutto ciò non lo soddisfa più: non è l'insoddisfazione per una tecnica, ma la consapevolezza di una tempesta culturale, che lo convincono, fra il 1984 e il 1985, ad abbandonare i pennelli e a cominciare l'uso del computer per costruire immagini animate. Per un po' abbandona la figura, cerca nel segno grafico che si costruisce sul monitor, sotto gli occhi dello spettatore, un rispecchiamento dei processi mentali, dello stupore e dell'esaltazione per i balbettamenti così ingenui e così promettenti della computer graphics. Fin dall'inizio le sue opere hanno una qualità diversa da quelle degli altri (pochi) ricercatori del settore. Il referente di *Minima*, di *Urbana*, di *Gates*, di *Form in progress*, non è la realtà visibile, sono i processi mentali, le tensioni cognitive, la psiche individuale e collettiva, i processi di formazione e di mantenimento dell'immaginario. Anche quando ritorna alla figura, riferendosi alla storia dell'arte come in *Narciso e Paolo*, lo fa per analizzare i processi della visione, le condizioni sociali e individuali che danno significato all'arte.

Poi, a poco a poco, la figura ritorna, timidamente ma inequivocabilmente, in *Enigmatic Ages* ma anche in *Colombus Egg*. Forse è l'incontro con la sanguigna e ironica Flavia Alman, forse un processo di riconsiderazione e di maturazione individuale. Ma siamo ormai nel 1991/92, le realtà virtuali conoscono il loro breve periodo di gloria. Canali comprende in fretta le tremende e rischiose potenzialità di questo mezzo, e realizza *Satori*: l'unico episodio, in Italia, in cui le realtà virtuali immersive siano messe al servizio di un percorso di cognizione e di autoformazione dell'utente. Questa, e più ancora le successive installazioni di Canali costruite sulle tecnologie biomediche di rilevazione delle attività corporee (come *Oracolo-Ulisse*) catturano i movimenti consci e inconsci dello spettatore, irretiscono la sua attenzione e la sua energia nervosa, la elaborano, glie la restituiscono mutata, lo invitano a un viaggio in cui l'artista è una guida discreta, che scompare alla vista quasi subito. Canali lavora ormai sul computer come "macchina dell'inconscio", ma la tecnologia, per lui, funziona appunto solo come scatenatrice e moltiplicatrice di sintomi: una volta compreso il processo, si può anche fare a meno del casco per creare la virtualità, come dimostra benissimo *Inside*, un'installazione in cui sono dei semplici specchi a "simulare" con mezzi tradizionali una realtà virtuale immersiva. Come sempre, è il viaggio che conta, non la partenza né l'arrivo né il mezzo di trasporto.

Antonio Caronia

Un artista complesso, da karenin@it, 1997

before the spectator's very eyes, for a reflection of mental processes, the amazement and the exaltation at the naive and promising stammerings of computer graphics. Right from the beginning his works have a different quality to that of the other (few) researchers in the sector. The reference for *Minima*, *Urbana*, *Gates*, *Form in progress*, is not visible reality but mental processes, cognitive preoccupations, the individual and collective psyche, the processes of formation and sustainment of the imaginary. Even when he returns to figures, with reference to art history, as in *Narciso e Paolo*, he does so in order to analyze the processes of vision, the social and individual conditions that give meaning to art. Then, little by little, the figure returns, timidly but unequivocally, in *Enigmatic Ages* but also in *Colombus Egg*. Perhaps it was the meeting with the sanguine and ironic Flavia Alman, perhaps a process of reconsideration and personal maturing. But by now we have come to 1991/92; virtual reality is experiencing a brief period of glory. Canali quickly grasps the tremendous and risky potential of this tool and creates *Satori*: the only case in Italy of an immersion in virtual reality being placed at the service of a cognitive path and the user's self learning. This and, to an even greater extent, Canali's subsequent installations built using bio-medical technology for recording bodily activity (such as *Oracolo-Ulisse*) capture the conscious and unconscious movements of the spectators, cull their attention and nervous energy, elaborate it and return it altered, inviting them on a journey in which the artist is a discreet guide who disappears from sight almost immediately.

Canali now works on the computer as a "machine of the unconscious", yet technology for him does, in fact, only work as an instigator and multiplier of symptoms: once the process has been understood, the helmet for creating virtuality can be abandoned, as demonstrated so well by *Inside*, an installation in which simple mirrors "simulate" by traditional means the immersion in virtual reality. As always, it is the journey that counts, not the departure or the arrival or the means of transport.

Antonio Caronia

Un artista complesso, from karenin@it, 1997

Luiz Duva



Demolizione



Installazione interattiva
Brasile, 2004

Interactive installation
Brasil, 2004

Luiz Duva, nato a São Paulo nel 1965, è un videoartista a forte vocazione sperimentale.

Dalla fine degli anni ottanta ha cominciato a produrre video a carattere narrativo, fra i quali *A paixão segundo Bruce* (*The passion according to Bruce*, 1989, un video su Batman), *Jardim Rizzo* (*Giardino Rizzo*, 1992), e *The Bodymen Lost in Heaven* (1996), poi si è dedicato alle videoinstallazioni. Fra queste ricordiamo *Ignacios* (1998), *A ilha* (*L'isola*, 1998), *Palavra: Resistência* (*Parola: Resistenza*, 2004), *Continente perdido 1* (*Continente perduto 1*, 2004), *Retratos in motion* (2005).

Dal 2000 lavora come vj con la manipolazione di immagini in tempo reale, privilegiando l'aspetto sensoriale degli ambienti visivi e sonori. Nel suo lavoro il mixing di video e audio è teso a creare nuove dimensioni linguistiche: la pista da ballo si trasforma in una videoinstallazione dalla forte potenzialità immersiva e sensoriale.

Il pubblico italiano ha potuto apprezzare questo aspetto del suo lavoro al Lounge Cluster Magazine di Torino nel 2005.

> Demolizione

(Demolição) è una videoinstallazione interattiva che cerca di valorizzare e riscoprire il significato di un'immagine monocanale. Essa si propone di investigare la natura di un'immagine e il suo rapporto con gli strumenti atti a trasmetterla: il proiettore e lo schermo.

In una stanza allungata, una specie di corridoio, entrando si vede sulla parete opposta uno schermo. Nel mezzo della stanza, a metà strada tra l'ingresso e lo schermo, si trovano dei pulsanti collocati su una struttura, a portata di mano dei partecipanti. Sia il proiettore che gli altoparlanti sono appesi al soffitto, di modo che, a parte la struttura coi pulsanti, la stanza appare vuota.

Quando si entra nella stanza, sulla parete si vede l'immagine *zero*. Non accade nulla finché qualcuno non schiaccia un pulsante. Ogni volta che si preme un pulsante, in tempo reale, sullo schermo appare una nuova immagine, accompagnata dal suono corrispondente. Questo permette a ciascuno di dare un proprio ritmo alla sequenza, creando dalla stessa base di immagini andamenti diversi.

L'immagine *zero* è l'immagine di una parete bianca proiettata sulla parete bianca reale. Le immagini che seguono sono invece degli squarci che si aprono nella parete. Non si vedono gli strumenti che distruggono i pezzi di parete: si può immaginare che siano un martello, o dell'esplosivo. L'importante è che all'azione (la pressione sul pulsante) segua immediatamente l'effetto, cioè il crollo di un pezzo della parete. Sinché, alla fine, essa viene totalmente demolita. Così si può vedere, davvero o metaforicamente, ciò che vi sta dietro.

La colonna sonora dell'installazione è fondamentale. Ogni volta che crolla un pezzo della

Luiz Duva, born in São Paulo in 1965, is a video artist with a strong vocation for experimentation.

From the end of the 'Eighties onwards he started to produce videos of a narrative nature, including *A paixão segundo Bruce* (*The passion according to Bruce*, 1989, a video on Batman), *Jardim Rizzo* (*Rizzo Garden*, 1992), and *The Bodymen Lost in Heaven* (1996), then he devoted himself to video installations. Amongst these we remember *Ignacios* (1998), *A ilha* (*The Island*, 1998), *Palavra: Resistência* (*Word: Resistance*, 2004), *Continente perdido 1* (*Lost Continent 1*, 2004), *Retratos in motion* (2005).

Since 2000 he has worked as a VJ on the manipulation of images in real time, concentrating on the sensorial aspect of visual and sound environments. In his work the mixing of video and audio is intended to create new linguistic dimensions: the dance floor is transformed into a video installation with strong potential for sensorial immersion.

The Italian public was able to appreciate this aspect of his work at the Lounge Cluster Magazine in Turin in 2005.

> Demolition

(Demolição) is an interactive video installation that attempts to enhance the use of a single-channel image, rediscovering the significance of it.

The intention is to investigate the nature of an image and its relationship with the instruments for transmitting it: the projector and the screen. In a long room, or sort of corridor, a screen can be seen on the end wall when entering. In the middle of the room, halfway between the entrance and the screen, are buttons set in a structure and accessible to participants. Both the projector and the speakers hang from the ceiling so that, apart from the structure, the room appears to be empty.

On entering the room, the image *zero* can be seen on the wall. Nothing happens until a button is pressed. Every time a button is pressed, a new image appears on the screen in real time, accompanied by its corresponding sound. This allows each person to give his or her own rhythm to the sequence, creating different paces from the same basic images.

The *zero* image is the image of a white wall projected onto the real white wall. The images that follow are, instead, splits that open up in this wall. The tools that destroy pieces of the wall are not seen: a hammer or explosives might be imagined.

The important thing is that the action (the pressure on the button) is immediately followed by the effect, i.e. the collapse of a piece of wall. Until, in the end, it is completely demolished. And so it is possible to see, really or metaphorically, what's behind it.

The soundtrack of the installation is of basic importance. Every time a piece of wall

parete è il suono che fa capire ciò che accade. L'immagine *zero* non ha suono, mentre con le altre immagini si sente il rumore della demolizione della parete ai diversi stadi.

L'idea è che, col cambiare delle immagini, il pubblico possa crearsi una propria colonna sonora grazie al diverso ritmo della demolizione.

Un dinamismo multisensoriale

Sino dagli anni ottanta la ricerca di Luiz Duva sul corpo e i linguaggi elettronici ha seguito la traiettoria di un'investigazione inquieta e attenta: la sua opera è segnata da una serie di esperimenti e di mutazioni che hanno reso il suo percorso altamente innovativo e, per certi versi, imprevedibile.

Ma ciò non significa che non sia possibile vedere nel suo processo creativo una coerenza, garantita principalmente da una costante preoccupazione estetica per le inedite articolazioni fra suono e immagine, da una parte, e dall'altra dalla continua reinvenzione del processo di editing: se in un primo momento quest'ultimo era assicurato da meccanismi formali e costruttivi collegati al ritmo, alla frammentazione, alla finzione, oggi esso è basato piuttosto su meccanismi informali e decostruttivi, collegati al caso e all'improvvisazione, come nella manipolazione delle immagini in tempo reale e dal vivo nel corso delle sue performance elettroniche minimaliste.

Vale la pena sottolineare gli ambienti audiovisivi creati per assicurare al fruitore un'esperienza multisensoriale e sinestetica, nei quali l'immagine, articolandosi in vario modo, acquista la capacità di produrre direttamente suoni. Presentato negli spazi più diversi, dalle gallerie d'arte ai festival video e anche durante gli eventi della scena musicale elettronica, il lavoro di Duva rappresenta bene il dinamismo di una produzione artistica contemporanea che non si fa imbrigliare in categorie prefabbricate.

Solange Farkas

curatore del XV Festival Internazionale brasiliano di immagine video elettronica - São Paulo

collapses, it is the sound that tells you what's going on. The *zero* image has no sound, whilst for the others the sounds of the various stages of the wall's demolition can be heard.

The idea is that, as the images change, the public can create their own soundtrack thanks to the varying rhythm of the demolition process.

A Multi-sensorial Dynamism

With such investigative and restless trajectory motivated since the 80's by the constant research related to the human body and electronic languages, Luiz Duva's work is marked by a series of experiments and mutations, which makes its route highly innovative and unpredictable.

However, there is undeniable coherence in his creative process, guaranteed by permanent aesthetic concerns with the unusual articulations between sound and image and the reinvention of the editing process, which primarily included formal and constructive mechanisms related to rhythm, fragmentation and fictionalisation, but presently operates through informal and deconstructive mechanisms related to chance and improvisation, inherent in real time (live) manipulation of images, at the moment of his minimalist electronic performances.

It's worth highlighting the audiovisual environments that are created in order to generate a synaesthetic and multiple sensorial experience, in which the image, amongst other articulations, holds the capability of making sound.

Passing through varied spaces from art galleries to video festivals and even the electronic music scene, Duva's work represents the dynamism and fluidity of contemporary production that won't conform to established categories.

Solange Farkas

curator XV International Festival of Electronic Image Video Brasil - São Paulo

Terry Flaxton



The Dinner Party



Installazione
Gran Bretagna, 2004

Installation
Great Britain, 2004

Terry Flaxton Come ha scritto John Dovey, “Terry Flaxton non è un videoartista, è un artista del video.” La varietà dei suoi lavori e delle sue figure professionali nel mondo della televisione e del cinema (operatore, direttore della fotografia, sceneggiatore, filmmaker) non può oscurare l’unitarietà del suo lavoro, che è ispirato da una ferma comprensione delle caratteristiche tecniche del video (l’immagine come “segnale”), dalla riflessione sulle conseguenze che questo ha sulle capacità espressive del mezzo, e da una persistente curiosità verso le principali innovazioni (alta definizione, digitale). Appena finite le scuole superiori a Londra, nel 1979 Flaxton fece un viaggio negli Usa, dove tra l’altro entrò in contatto con la cultura video americana e conobbe molte delle sperimentazioni degli anni sessanta e settanta. Il risultato di questo viaggio fu *Towards Intuition: An American Landscape*, un video del 1981 che è uno dei documenti migliori sulla cultura artistica dei primi anni ottanta. Mentre cominciava la sua carriera professionistica nella televisione e nell’industria dei media, continuava a interessarsi dell’arte, ma fuori dai tradizionali circuiti delle gallerie. *Prisoners* (1984) è una testimonianza di questo approccio.

Flaxton si rese conto subito delle nuove potenzialità del video digitale. Con *The World Within Us* (1988), sperimentò proprio col nuovo mezzo una narrazione poetica e visionaria che resta una delle sue opere più riuscite. *The Colour Trilogy* (1991-2) è uno degli esempi migliori della sua preoccupazione principale: “la ricerca di una storia in cui i momenti di riflessione siano centrali per la narrazione” (Kylie Fitzpatrick). La trilogia si basa infatti sul mito di Narciso per sviluppare una riflessione sullo statuto contemporaneo dell’immagine e la natura della rappresentazione.

Nelle sue opere più recenti, come *Wings* (2003, dedicato alle pittrici Georgia O’Keefe e Frida Kalo) e *Forever* (2004), Flaxton prosegue e aggiorna la sua ricerca sulla capacità dell’arte di formulare le domande più appropriate per la nostra epoca.

> The Dinner Party

(Il pranzo) è un’installazione inedita per l’Italia che è stata presentata nel 2004 al Festival di Glastonbury, in Inghilterra.

Lo spazio dell’installazione è occupato da un tavolo da pranzo largo un metro e lungo circa un metro e ottanta, ricoperto da una tovaglia bianca lunga sino a terra. Sul tavolo sono disposti otto piatti bianchi vuoti (tre su ciascuno dei due lati lunghi e uno ciascuno sui due lati corti) e otto sedie. All’inizio, mentre i visitatori si avvicinano, sul tavolo non accade nulla. Poi, d’improvviso, sui piatti appaiono dei cibi e accanto a loro delle mani che prelevano quel cibo dai piatti facendolo scomparire. Il pranzo virtuale è cominciato.

Non c’è da confondersi, è chiaro che cibi e mani sono delle immagini proiettate sul tavolo (che adesso funziona come uno schermo), immagini riprese da un tavolo probabilmente uguale con una videocamera piazzata in alto. E se si alzano gli occhi, si vedrà uno specchio a cui un videoproiettore manda l’immagine perché la proietti sul tavolo. Gli spettatori sono allora invitati a sedersi e a prendere parte al pranzo, cercando di seguire i movimenti delle mani dei commensali virtuali. Sino alla repentina e sorprendente conclusione.

Può sembrare strano per un artista che ha sempre utilizzato schermi e monitor tradizionali per

Terry Flaxton As John Dovey has written, “Terry Flaxton is not a video artist but an artist of the video.” The variety of his works and his professional roles in the world of television and the cinema (cameraman, director of photography, scriptwriter, filmmaker) do not conceal the unity of his work, which is inspired by a firm understanding of the technical characteristics of video (the image as “signal”), by a reflection on the consequences of this for the expressive potential of the medium and by a persistent curiosity about the most important innovations (high definition, digital).

Immediately after completing his upper secondary education in London, in 1979 Flaxton travelled to the USA, where, amongst other things, he came into contact with American video culture and became acquainted with the experimentations of the ‘Sixties and ‘Seventies. The result of this trip was *Towards Intuition: An American Landscape*, a video made in 1981 which is one of the best documentations of the artistic culture of the early ‘Eighties. Whilst beginning his professional career in television and the media industry, he continued to take an interest in art, although outside the traditional gallery circuits. *Prisoners* (1984) is evidence of this approach.

Flaxton immediately realized the new potential of digital videos. In *The World Within Us* (1988), this was the new medium he used to experiment with a poetic and visionary sort of narration, in what remains one of his most successful works. *The Colour Trilogy* (1991-2) is one of the best examples of his main preoccupation: “the search for a story in which moments of reflection are central to the narration” (Kylie Fitzpatrick). The trilogy is, in fact, based on the myth of Narcissus in order to develop thoughts about the contemporary statute of the image and the nature of portrayal. In his more recent works, such as *Wings* (2003, dedicated to the women painters Georgia O’Keefe and Frida Kalo) and *Forever* (2004), Flaxton pursues and updates his investigation of art’s ability to formulate the questions that are most appropriate for our times.

> The Dinner Party

is an installation appearing for the first time in Italy, which was presented in 2004 at the Glastonbury Festival in England. The installation area is occupied by a dinner table one meter wide and about one meter eighty long, covered with a white tablecloth reaching to the ground. On the table, eight empty white plates are set (three on each of the long sides and one on each of the short ones) and around it eight chairs. At the beginning, as the visitors approach, nothing happens on the table. Then, suddenly, food appears on the plates and beside them hands that take the food from them, so that it vanishes. The virtual dinner has begun.

There are no misunderstandings ; it’s quite clear that food and hands are images projected onto the table (which now operates as a screen), images probably filmed at an identical table with a video camera placed overhead. And if you raise your eyes, you can see a mirror to which a video projector sends the image to be projected onto the table. Then the spectators are invited to take seats and join in the meal, trying to follow the hands of their virtual table companions. Up to the sudden and surprising conclusion.

It may seem strange for an artist who has always used traditional screens and monitors

la sua opera, affidarsi adesso alla proiezione su uno schermo non convenzionale come un tavolo. Ma “dopo tutto oggi lo schermo è ovunque,” scrive John Dovey. “Dal telefono cellulare al computer portatile, i media si insinuano sempre più profondamente nel tessuto della vita di tutti i giorni. E queste sorprendenti e seduttive nuove immagini ripropongono la domanda che è sempre stata al centro del lavoro di Flaxton: ‘Possiamo rifare il mondo, una volta che l’abbiamo visto diversamente?’”

La videoarte di Terry Flaxton

Terry Flaxton è stato una presenza instancabile e appassionata nel video indipendente britannico per almeno due decenni. Durante questo periodo ha messo insieme una quantità impressionante di lavoro, tanto sul fronte del documentario, con opere corpose e polemiche (prodotte all’interno di esperienze innovative come Vida e Triplevision), quanto su quello di una videoarte altamente personale e poetica. Ciò che unisce questi diversi filoni dell’opera video di Flaxton è la sua ferma fiducia nella capacità del mezzo di cambiare la nostra immagine del mondo – o quanto meno la visione ristretta che ne abbiamo attraverso lo schermo televisivo. Flaxton ha sempre conservato immutata la sua fede nel potenziale di trasformazione proprio del video. Per essere più precisi, nelle mani di Flaxton molte delle promesse più radicali di questo mezzo vengono mantenute, o vanno in quella direzione.

Operatore dotato, Flaxton è ricercatissimo per le sue capacità sia dentro che fuori l’industria dello spettacolo, e in ogni cosa che gira porta una consumata raffinatezza, ugualmente esemplificata tanto dal documentario *Prisoners* (1984) quanto dal visionario *The World Within Us* (1988). Un’analogia acuta sensibilità caratterizza le sue opere successive, come *The Colour Miths* (1990-1995), che attinge con larghezza a un’aggiornatissima tavolozza di effetti digitali. Gli ultimi lavori di Flaxton ricercano una fusione rapsodica di immagine e linguaggio che ben pochi dei suoi contemporanei sarebbero in grado di immaginare, e meno ancora di realizzare; forse per questo essi hanno diviso i commentatori. Ma ciò di cui non si può dubitare è il loro vigore, la loro sincerità e l’eleganza visiva da cui sono animati.

Steven Bode

in: *A Directory of British Video Artists*, a cura di David Curtiss
Arts Council of England
John Libby Media/University of Luton Press, 1995
(Trad. di a.c.)

in his work to turn now to projecting onto a non-conventional screen such as a table. But “after all, screens are everywhere nowadays,” writes John Dovey. “From the mobile phone to the laptop computer, the media are insinuating themselves more and more deeply into the fabric of everyday life. And these surprising and seductive new images suggest once again the question that has always been at the centre of Flaxton’s work: ‘Can we remake the world, once we have seen it differently?’”

Terry Flaxton’s Video Art

Terry Flaxton has been an impassioned, indefatigable presence in British Independent Video for almost two decades. During this time he has assembled an impressive body of work encompassing powerful, polemical documentary (produced as a member of ground-breaking outfits Vida and Triplevision) and highly personal, poetic video art. What unites these separate strands of Flaxton’s video making is a strongly held belief in the medium’s ability to change our image of the world - or at least that restricted view of it obtained through the television screen. In Flaxton’s eyes, a faith in video’s transforming potential burns undiminished. More to the point, in Flaxton’s hands, much of the medium’s radical promise goes some way towards being fulfilled.

A gifted lighting cameraman, whose skills are extensively sought both inside and outside the industry, Flaxton brings a consummate polish to everything he shoots, exemplified equally by the verite *Prisoners* (1984) and the visionary *The World Within Us* (1988). A similar finely-honed sensibility distinguishes later pieces, like *The Colour Myths* (1990-1995), which draws heavily from an up-to-minute-palette of digital effects. Attempting the kind of rhapsodic fusion of image and language that few of his contemporaries could contemplate, let alone execute, Flaxton’s later works have tended to divide opinion; but there is no doubting their vigour, integrity and sheer visual panache.

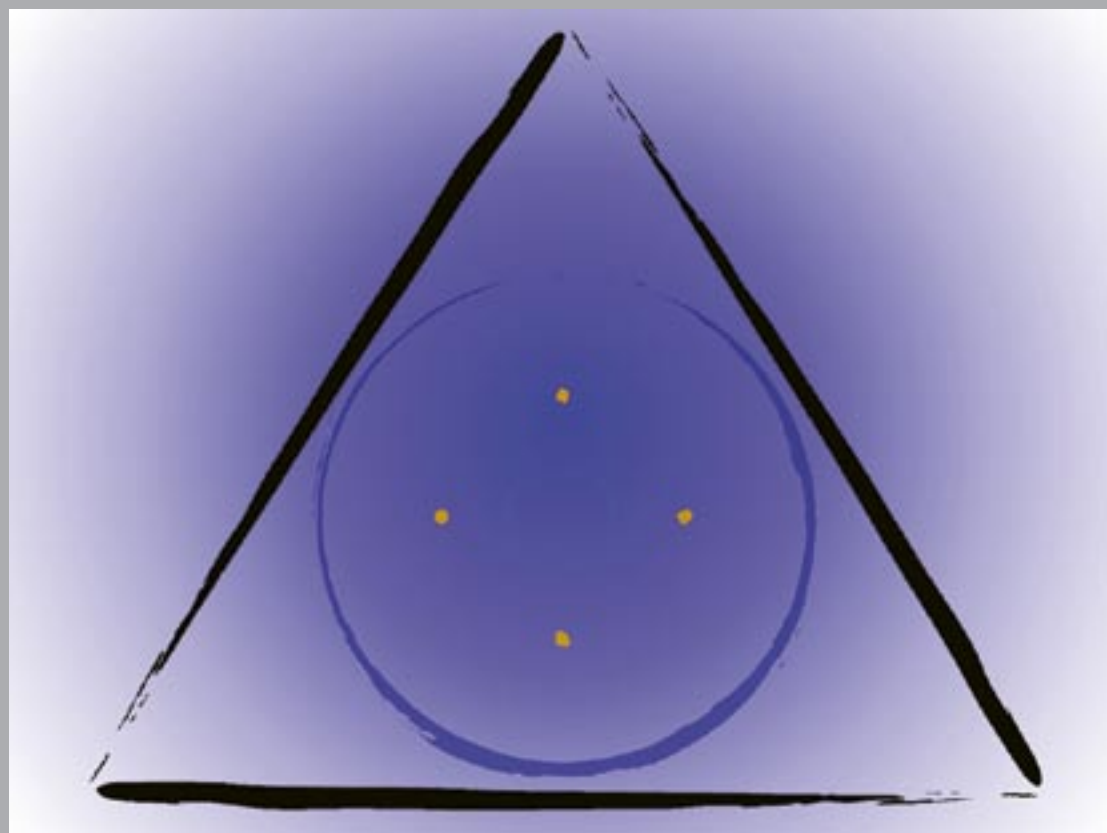
Steven Bode

A Directory of British Video Artists, Editor David Curtiss
Arts Council of England
John Libby Media/University of Luton Press, 1995

media_FORMASUONO

Ettore Lariani, Marco Maiocchi,
Francesco Rampichini

Capriccio spaziale



Installazione acusmetrica
Italia, 2005

Acousmetric installation
Italy, 2005

Media_FORMASUONO® è stata fondata dall'architetto Ettore Lariani, dal fisico Marco Maiocchi e dal musicista Francesco Rampichini, che insegnano alla Facoltà del Design presso il Politecnico di Milano.

Ettore Lariani, architetto e designer, è responsabile dei Laboratori di Disegno Industriale orientati alla valorizzazione dei Beni Culturali. Ha introdotto il suono come materia di progetto negli ipertesti e negli allestimenti, sviluppando gli ipertesti media_FORMASUONO®. Selezionato al XV Compasso d'Oro (1989), dal 1993 è titolare dello Studio Lariani Architettura e realizza case, negozi, uffici, immagini coordinate aziendali, allestimenti e progettazioni esecutive per installazioni di arte contemporanea. Relatore a convegni e conferenze internazionali, ha pubblicato numerosi articoli e interviste. www.studiolariani.it

Marco Maiocchi si occupa di Metodologie di Programmazione e di Progetto, di Testing, di Controllo di Qualità e di Assicurazione di Qualità di software, di Ingegneria del software, di ipertesti e di Internet. È socio fondatore della società Etnoteam spa, è stato Amministratore delegato della I.NET spa, primo Internet Provider italiano per il settore Business. Coltiva numerose attività culturali e artistiche, ed è membro dell'Institutum Pataphysicum Mediolanensis. Ha al suo attivo oltre 250 pubblicazioni tra libri e articoli su riviste o presentati a convegni nazionali e internazionali. www.etnoteam.it/maiocchi

Francesco Rampichini, musicista e compositore, progetta e sviluppa le applicazioni media_Formasuono®. Docente in Civiche Scuole di Musica e ai CPSM presso il Conservatorio di Milano, opera dai primi anni ottanta nel campo della sperimentazione musicale elettronica e informatica. Ideatore dell'acusmetria, ha al suo attivo vari CD, musiche per opere multimediali, esposizioni, TV e centinaia tra articoli, interviste, recensioni e saggi per riviste di settore musicale. Sue composizioni sono editate da *Bèrben*. Presidente della prima giuria italiana del premio internazionale *Django D'Or*, dirige l'etichetta indipendente *musikAtelier*. www.musikatelier.it

Media_FORMASUONO® was founded by the architect Ettore Lariani, the physicist Marco Maiocchi and the musician Francesco Rampichini, who teach at the Faculty of Design of the Milan Polytechnic.

Ettore Lariani, architect and designer, is head of the Industrial Design Workshops for the promotion of Cultural Heritage. He introduced sound as the material of projects in hypertexts and in installations, developing the hypertexts media_FORMASUONO®. Short-listed at the XVth Compasso d'Oro (1989), since 1993 he has been proprietor of the Studio Lariani Architettura (architectural studio) and designs and builds houses, shops, offices and coordinated company images, setting up and putting into practice projects for contemporary art installations. A lecturer at international conferences and meetings, he has published numerous articles and interviews. www.studiolariani.it

Marco Maiocchi is involved in Programming and Project Methodology, Testing, the Checking of Quality and Guarantees of Quality for software, software, hypertext and Internet engineering. He is a founder member of the company Etnoteam spa and he was Managing Director of I.NET spa, the leading Italian Internet provider for the business sector. He cultivates a large number of cultural and artistic activities and is a member of the Institutum Pataphysicum Mediolanensis. He has over 250 publications to his credit including books, magazine articles and papers for national and international conferences. www.etnoteam.it/maiocchi

Francesco Rampichini, a musician and composer, designs and develops the media_Formasuono® applications. A professor at "Civiche Scuole di Musica" (Municipal Music Academies) and at the CPSM at the Milan Conservatory, he has been working on experimentation with electronic music and computer technology since the beginning of the 'Eighties. The creator of acousmetrics, he has CDs, music for multimedia works, exhibitions and TV, and hundreds of articles, interviews, reviews and essays for magazines in the music world to his credit. His compositions are published by *Bèrben*. Head of the first Italian jury for the international *Django D'Or* award, he is manager of the independent label *musikAtelier*. www.musikatelier.it

> **Acusmetria**

Acusmetria (dal gr. *akouo*, udire e *metréo*, misurare) è un neologismo coniato da F. Rampichini per indicare la disciplina delle proporzioni geometriche percepite uditivamente, tramite suoni organizzati atti a tracciare punti, linee e superfici nella prospettiva spaziale della rappresentazione acustica. Tale prospettiva si determina mediante la manipolazione di tre principali parametri posizionali: dinamica (vicino/lontano), frequenza (alto/basso), stereofonia (destra/sinistra).

Capriccio spaziale è un'installazione, qui presentata per la prima volta, intesa a familiarizzare il partecipante con i codici acusmetrici, proponendogli la fruizione di un'intensa esperienza di movimento dentro il suono e mettendolo in contatto con manufatti acusmetrici vari.

Nella prima sezione, *Sei acusmetrico?* l'utente effettua un test che lo guida al riconoscimento di forme elementari (a punti e a linee); il test, della durata di circa 2-3 minuti, permette di avere una valutazione e di ottenere la stampa del proprio profilo personale.

> **Acousmetry**

Acousmetry (from Gk. *akou*, hear, and *metréo*, measure) is a neologism, coined by F. Rampichini to denote the discipline of geometric proportions perceived by the ear, through organized sounds for tracing dots, lines and surfaces in the spatial perspective of acoustic portrayal. This perspective is determined by the manipulation of three main positional parameters: dynamic (near/far), frequency (high/low), stereophonic (right/left).

Capriccio spaziale is an installation, presented here for the first time, designed to make the participant familiar with acousmetric codes, offering him/her the possibility of an intense experience of movement within sound and bringing him/her into contact with various acousmetric objects.

In the first section, *Are you acousmetric?* the user takes a test which guides him towards the recognition of basic forms (in dots and lines); the test, which lasts around 2-3 minutes, gives an evaluation and printout of the user's personal profile.

La seconda sezione, *Viaggio dentro il suono*, è uno spazio parallelepipedo in penombra in cui una o due persone per volta possono passare in modo fluido attraverso un velo con un taglio verticale al centro. Mentre su questo velo vengono proiettate le immagini geometriche in movimento del *Capriccio Spaziale*, quattro altoparlanti in doppia stereofonia speculare ne ripropongono la versione acusmetrica. Il fruitore, percorrendo il parallelepipedo e spostandosi dalla prima metà dello spazio alla seconda e viceversa, si muove in uno spazio sonoro, che percepisce realmente come tridimensionale.

Nella terza sezione vengono presentati spettacoli e materiali acusmetrici: il balletto U.V.A., brani dell'opera *Pitar Guru*, marchi acusmetrici dimostrativi.

1. Acusmetria

Le forme acusmetriche denominate AS (Acousmetric Shape), sono oggetti sonori "a memoria di forma" atti a indurre la percezione di punti, linee e figure geometriche in movimento nello spazio.

La domanda da porre a chi le ascolta non è "cosa senti?", ma "cosa vedi?".

La loro percezione mette in atto un confronto con nozioni extra sonore.

Il suono diviene cioè un segno che rinvia ad un senso: non solo ascolto l'oggetto sonoro, ma decifro un linguaggio.

Il fattore tempo determina per l'ascoltatore la possibilità di cogliere i punti uditivi di riferimento mnemonico che consentono di percepire una forma, termine fra i molti che il linguaggio musicale mutua dall'esperienza visivo-spaziale.

"Alto/basso", "ascendente/discendente" per descrivere l'altezza relativa di un suono, "volume" per indicare la dinamica, definizioni come "moto retto", "posizione", "intervallo", dimostrano la contiguità degli ambiti. Le applicazioni e le prospettive della percezione acusmetrica si rivelano nella composizione, nel design, nell'architettura, nelle tecniche di comunicazione.

2. Percezione acusmetrica: suono e linguaggio

Francesco Rampichini

La nostra attività percettiva risponde a leggi di strutturazione dalle quali non possiamo prescindere. Una di esse è il tipo di sinestesia qui evidentemente in azione: le AS imitano il gesto compiuto per tracciare i loro omologhi grafici, affidando la permanenza dell'immagine alla ritenzione mnemonica piuttosto che ad un foglio o ad altra superficie fisica.

Sappiamo che, fornite le poche informazioni di

The second section, *Journey inside sound*, is a parallelepipedal space in semi-darkness where one or two people at a time can pass fluidly through a veil with a vertical slit at its centre. Whilst the moving geometrical images of *Capriccio Spaziale* are projected onto the veil, four symmetrically placed, double-stereo speakers give the acousmetric version. By moving through the parallelepiped, and from the first half of the space to the second and vice versa, the user moves in a sound space that is truly perceived as three dimensional.

In the third section acousmetric performances and materials are presented: the ballet U.V.A., pieces of the opera *Pitar Guru*, examples of acousmetric brands.



1. Acousmetry

Acousmetric forms labelled AS (Acousmetric Shape) are sound objects "with shape memory" able to induce the perception of dots, lines and geometrical figures moving in space.

The question which is to be posed to those who hear them is not "what do you hear?", but "what do you see?".

When they are perceived they spark off notions outside the realm of sound.

In other words the sound becomes a sign that opens up a sense: not only do I listen to the sound object, but I decipher a language.

The time factor determines the listener's possibility of capturing the sound points for memory reference that allow perception of a shape, one of many terms that musical language exchanges for visual-spatial experience.

"High/low", "ascending/descending", to describe the relative pitch of a note, "volume" to indicate dynamics, definitions like "straight movement", "interval", demonstrate that the environments are adjacent to one another.

The applications and prospects of acousmetric

base su quello che abbiamo denominato appunto il nostro "foglio uditivo", AS quali punto, linea, triangolo, quadrato, rombo o pentagono vengono facilmente riconosciute e riprodotte graficamente in maniera aderente al modello acustico. Le difficoltà cominciano normalmente con poligoni dall'esagono in su. Perché?

Anzitutto anche l'acusmetria, come ogni codice, richiede una peraltro breve fase di apprendimento, accettazione ed esercizio. Un bambino non conosce normalmente la geometria prima degli otto anni: quanto tempo ed esperienza gli necessitano per imparare a identificare e riconoscere un triangolo e la sua differenza, poniamo, con un trapezio? Oppure una A da un E?

Se disegno una "U" su una lavagna e la pronuncio insieme ad altre venti persone, produrremo più o meno tutti lo stesso suono, perché siamo "programmati" a questa reazione: si può disim-



parare a leggere e scrivere?

Non dobbiamo dimenticare che il linguaggio è una macchina che dovrebbe servire a trasportare significato, e che questa macchina, potente e meravigliosa, va anzitutto costruita, ogni tanto revisionata, e a un certo punto cambiata.

Una lingua straniera si apprende tramite faticose memorizzazioni, e solo dopo questo lungo processo si è in grado di apprezzarne l'espressività e il suono dei vocaboli, come fosse naturale portatore di significati. Così, il sentire un accordo di settima diminuita e riandare con la mente al tormentoso momento della tale opera non è un fatto innato, ma inquadrato nell'acquisizione culturale più o meno profonda di un sistema linguistico dato. Se per esempio non so cos'è un icosaedro è difficile che lo possa indicare.

L'effettività del fenomeno acusmetrico è in fase di verifica su basi statistiche mediante appositi test, dove è chiesto al soggetto di disegnare o descrivere la sua percezione all'ascolto delle forme proposte singolarmente, in modo sia immediato - cioè senza preveie spiegazioni sul codice - sia mediato, cioè con informazioni di base sui suoi presupposti.

perception are evident in composition, in design, in architecture, in communication techniques.

2. Acousmetric perception: sound and language

Francesco Rampichini

Our perception activities obey laws of structuring that we cannot disregard. One of these is the sort of synesthetics that is obviously operating here: the AS imitate the gesture made to draw the graphics of the same name, entrusting the permanence of the image to memory rather than to a card or any other physical surface.

We know that, given the little basic information on what we have called our "auditory card", AS such as dots, lines, triangles, squares, rombi or



pentagons are easily recognised and graphically reproduced in conformity with the acoustic model. The difficulties normally begin with the hexagon or more complex polygons. Why?

First of all acousmetry, too, like any other code, requires a brief phase of learning, acceptance and practice. A child does not normally become acquainted with geometry before the age of eight: how long and how much experience does it take him or her to learn to identify and recognise a triangle and the difference between this and, say, a trapezium? Or an A and an E?

If I draw an "U" on the blackboard and read it out loud with twenty other people, we shall all produce more or less the same sound, because we are "programmed" for this reaction: is it possible to unlearn reading and writing?

We must not forget that language is a machine that should serve to convey meaning and that this marvellous and powerful machine must first be built, then overhauled from time to time and, at some point, changed.

A foreign language is learnt by a demanding process of memorisation and only after this



Per un adulto con nozioni comuni di geometria, i tempi di identificazione di una forma acusmetrica si limitano a qualche ripetizione la prima volta, poi, compreso il meccanismo, radicato sulla conoscenza pregressa e acquisita del riferimento geometrico, il gioco è fatto.

Da: <http://www.acusmetria.it/>

process can the expressivity and sound of words be appreciated, as though they were the natural vehicles of meaning.

Thus, hearing a diminished seventh and thinking back to the agonising moment of such and such a work is not an innate process, but rooted in the more or less profound cultural acquisition of a given language system. If, for instance, I do not know what an icosahedron is, I can hardly point one out.

The effectiveness of the acousmetric phenomenon is being checked on a statistical basis by means of special tests, in which the subject is asked to draw or describe his perception whilst listening to the individually proposed forms, both immediately – that is, without previous explanations of the code – and after mediation, that is, with basic information on the underlying principles.

For an adult with the usual knowledge of geometry, the times for identifying an acousmetric form are limited to a few repetitions the first time and then, once the mechanism has been understood, embedded in previous knowledge and the geometrical reference grasped, the game is on.

From: <http://www.acusmetria.it/>

Andreas Sachsenmaier

L'ultima cena



Installazione monocanale
Germania, 2004

Concept e realizzazione
Andreas Sachsenmaier

Montaggio e suono
Andreas Sachsenmaier

Single-channel installation
Germany, 2004

Concept and realisation
Andreas Sachsenmaier

Editing and sound
Andreas Sachsenmaier

In collaborazione con il Goethe-Institut Mailand



Con il contributo della Grohe Water Technology



Andreas Sachsenmaier è nato nel 1967 a Schwerin, nel Mecklenburg – Vorpommern (Germania). Fra il 1988 e il 1991 ha frequentato la Scuola tecnica di Arti applicate a Heiligendamm, per passare poi (1992-93) alla Scuola superiore di Ingegneria, economia e design a Wismar.

Fra il 1998 e il 2001 ha insegnato Design dei media audiovisivi all'Università di Wismar. Dal 2001 vive tra Schwerin e Berlino. Ha partecipato a numerose mostre, individuali e collettive, in Germania (Schwerin, Hannover, Berlino, Lipsia, Aquisgrana) e all'estero (Spagna, Polonia). Ha ricevuto finanziamenti dal Ministero della cultura, dalla Fondazione per i fondi culturali (Germania) e dalla Cité Internationale des Arts di Parigi. Nel 2002 ha vinto il primo premio alla competizione Kunst am Bau, in ambito regionale (Brandenburg e Mecklenburg – Vorpommern).

È autore di alcuni video, ma la sua attività principale sono le installazioni. Fra esse ricordiamo *Kreislauf #2* (Ciclo 2, dedicata a Ingeborg Bachmann, 2000), *Two men gaze at the moon* (Due uomini guardano la luna, 2001), *Be careful to do* (Attento a quello che fai, 2002), *Redezeit* (Tempo di discorsi, 2003), *Der Garten der Lüste nach H.B.* (Il giardino delle delizie secondo H.B., 2003) *Rose ist eine Rose* (Una rosa è una rosa, 2005).

Andreas Sachsenmaier was born in 1967 in Schwerin, Mecklenburg – Vorpommern (Germany). Between 1988 and 1991 he attended the Technical School of Applied Arts in Heiligendamm, before going on (1992-93) to the College of Engineering, Economy and Design in Wismar.

Between 1998 and 2001 he taught Audiovisual Media Design at the University of Wismar. Since 2001 he has been commuting between Schwerin and Berlin. He has taken part in many exhibitions, both personal and collective, in Germany (Schwerin, Hannover, Berlin, Leipzig, Aachen) and abroad (Spain, Poland). He has received financing from the Ministry of Culture, from the Foundation for Culture (Germany) and from the Cité Internationale des Arts in Paris. In 2002 he won first prize in the competition Kunst am Bau in the Brandenburg and Mecklenburg – Vorpommern districts.

He is the author of several videos but his main work regards installations. Amongst these, we remember *Kreislauf #2* (Cycle 2, dedicated to Ingeborg Bachmann, 2000), *Two men gaze at the moon*, 2001, *Be careful to do*, 2002, *Redezeit* (Conversation Time, 2002), *Der Garten der Lüste nach H.B.* (The Garden of Delights according to H.B., 2003) *Rose ist eine Rose* (Rose is a Rose, 2005)

> L'ultima cena

(anche il titolo originale è in italiano) è una semplicissima installazione monocanale, realizzata nel 2004, e presentata oggi per la prima volta in Italia.

L'immagine proiettata sullo schermo ultrapiatto appeso a una parete bianca è molto familiare: sembra appunto, come anticipato dal titolo, l'affresco di Leonardo da Vinci che si trova nella chiesa di Santa Maria delle Grazie a Milano. Quello è il tavolo, quella è la prospettiva, quella la luce. Ma i commensali sono diversi.

Dietro al tavolo, alcune sedute, altre in piedi, stanno varie donne. Hanno un'aria familiare, le vediamo tutti i giorni in televisione (loro, o altre molto simili, quasi indistinguibili). Quelle che stanno più vicine a Gesù (un Gesù anche lui femminile) ripetono strani movimenti: come se volessero esprimere un messaggio che sembra familiare ma, al contempo, misterioso. Intanto una voce legge un testo che pare, anch'esso, familiare e misterioso.

(Il testo letto dalla voce fuori campo è tratto da *Il diavolo e la signorina Pym* di Paulo Coelho)

Eresia cavillosa

La videoproiezione di *L'Ultima cena*, presentata al pubblico per la prima volta a Plüschow, rasenta l'eresia cavillosa, uno straniamento ironico della famosa scena dell'Ultima cena di Leonardo da Vinci. I 14 (!) apostoli, nella rappresentazione dell'artista, sono donne giovani e belle con sorrisi Durbans e capelli di seta, personaggi che Sachsenmaier ha preso in prestito dalla pubblicità televisiva.

Le ragazze starnazzano rumorosamente di cavigliature, caffè e prodotti cosmetici. E "Gesù" compare al centro della compagnia. Gli apostoli

> L'ultima cena

(the original title is in Italian) is a very simple single-channel installation, made in 2004 but not presented in public until now in Italy.

The image projected onto the super-flat screen hanging on a white wall is very familiar: it seems exactly what the title anticipates, Leonardo da Vinci's fresco from the church of Santa Maria delle Grazie in Milan. There's the table, there's the perspective, there's the light. But the guests are different.

Behind the table, some sitting, some standing, are several women. They look familiar, we see them every day on TV (them or others very similar, almost indistinguishable from them). Those nearest to Jesus (a Jesus who is also female) make strange, repetitive movements: as though they wanted to express a message that seems familiar but is, at the same time, mysterious.

In the meantime a voice reads a text that also seems both familiar and mysterious.

(The text read by the off voice is taken from *The Devil and Miss Pym* by Paulo Coelho)

Captious Heresy

The videoprojection *L'Ultima Cena*, first presented in public at Plüschow, verges on captious heresy, an ironic alienation effect on the famous scene of Leonardo's Last Supper. In this artist's version, the 14 (!) apostles are beautiful young women with Durbans smiles and silky hair, figures that Sachsenmaier has borrowed from television commercials.

The girls chatter loudly about hairstyles, coffee and cosmetics. And "Jesus" appears in the midst of them. The apostles have become young female consumers. The son of God has

divenuti giovani consumatrici. Il figlio di Dio divenuto figlia. Un caffè in compagnia prima della crocifissione. Il significato di tale mescolanza di pubblicità e religione non è assolutamente soltanto quello di mettere in discussione i miti cristiani.

L'ultima cena moderna è anche una superficie su cui si proietta la società in cui sempre più certezze appaiono incerte, mentre l'onnipresente pubblicità diviene l'unica verità – la liturgia degli idoli del consumo. Un'opera provocatoria in una rappresentazione riuscita e compatta.

Michaela Christen

Da: "Spitzfindige Ketzerei" (Eresia cavillosa), *Schweriner Volkszeitung* 19.04.2004

Linguaggio e politica

Nel quartiere Mitte di Berlino sono sorti nuovi luoghi della vita politica: il Bundestag e il Bundesrat, ministeri e rappresentanze dei diversi *Länder*, ambasciate, uffici stampa e molti altri ancora. Sono tutti espressione delle voci molteplici che formano una nuova topografia del dialogo politico e, nel loro insieme, contribuiscono a plasmare lo spirito politico del tempo: luoghi della rappresentazione, luoghi dell'azione, luoghi del potere e della mediazione. Ma sono anche – e persino soprattutto – luoghi della parola.

Questo fatto è divenuto solidamente evidente a partire dal luglio 2003, con la realizzazione della torre che rappresenta entrambi i *Länder* Brandeburgo e Mecklenburg-Vorpommern. Andreas Sachsenmaier ha inserito in questa facciata un campo composto da 30 parole. Si tratta di parole del nostro linguaggio quotidiano – che Sachsenmaier ha distillato dai discorsi politici del nostro tempo quali elementi rudimentali di base che li compongono – disposte all'interno di una griglia di tre per cinque metri di dimensione. Le parole sono realizzate con caratteri tipografici tra loro diversi e al primo sguardo non sembrano essere direttamente e visibilmente collegate le une alle altre, e paiono frammenti grigi di una significanza passata o futura, trovatisi insieme per caso.

Con un ritmo tranquillo, liberate dalla fretta del vivere quotidiano, alcune di queste parole risplendono improvvisamente nella loro successione. A poco a poco acquistano un profilo, risaltano insieme distinguendosi dalla mischia silenziosa, per diventare parte di legami grammaticali, per formare inizi di frasi, per suggerire un tono retorico, e infine per ritirarsi nuovamente nel grigio uniforme. Istintivamente – così vuole la nostra capacità di linguaggio – queste strutture di parole, incise nella parte più alta

become a daughter. A cup of coffee together before the crucifixion. The sense of this mixture of advertising and religion is certainly not only to question Christian myths.

The modern last supper is also a surface mirroring a society where an increasing number of certainties seem to be uncertain, whilst ever-present advertising becomes the only truth - the liturgy of the consumer idols.

A work of provocation in a successful and compact form.

Michaela Christen

From: "Spitzfindige Ketzerei" (Captious Heresy) *Schweriner Volkszeitung* 19.04.2004

Language and Politics

In the Berlin Mitte neighbourhood new venues of political life have come into being: The Bundestag and the Bundesrat, the ministries and delegations of the different *Länder*, embassies, press offices and many others. They are all the expression of the wide range of voices that form a new topography of political discussion and, as a whole, contribute to shaping the political spirit of the age: places of representation, places of action, places of power and mediation. But they are also - above all - the places of words.

This fact assumed a solid shape in July 2003, with the completion of the towers representing the two *Länder* Brandenburg and Mecklenburg-Vorpommern.

Andreas Sachsenmaier incorporated in the façade a panel consisting of 30 words. They are words from everyday language - distilled by Sachsenmaier from the political speeches of our times as the basic elements of which these are composed - arranged inside a grid three meters by five in size. The words are formed of different type fonts and, at first sight, do not seem to be directly or visibly linked to one another, appearing as grey fragments of past or future significance that happen to find themselves there together.

Unhurriedly, free of the rush of daily life, some of these words suddenly shine out in order. Little by little they take on a profile, standing out together from the silent crowd, to become part of grammatical links, forming the beginnings of sentences, suggesting a rhetorical tone and, finally, drawing back again into grey anonymity. Instinctively - as determined by our capacity for language - these word structures, engraved in the highest part of the public area between the Brandenburg Gate and Potsdamer Platz, start

dello spazio pubblico compreso tra la porta di Brandeburgo e Potsdamer Platz, iniziano a dare vita a un suono nell'orecchio di chi le legge. Riempiamo istintivamente il vuoto che c'è tra due frammenti di frase, immaginiamo formulazioni che sono state solamente accennate. Riecheggiano sequenze linguistiche che ci ricordano frasi lette or ora nei quotidiani, notizie della sera prima, ma anche momenti storici o una riunione a cui abbiamo presenziato da poco. (...)

Chi si dovesse prendere la briga di analizzare in profondità tutte le possibili costellazioni di significato messe a disposizione dall'opera di Sachsenmaier, scoprirebbe con indubbia sorpresa l'enorme potenza linguistica che si può sprigionare dalla combinazione di 30 semplici vocaboli. (...)

La cultura politica è una cultura dell'oratoria. Siamo noi che diamo espressione a tale cultura. Rammentarcelo quotidianamente, instancabilmente, è un gesto sensato. Sullo sfondo del cielo notturno di Berlino, quando l'affaccendarsi della politica è sfumato nel silenzio, le parole che Andreas Sachsenmaier ha collocato sulla facciata secondo la tipologia standard dei media attuali della telecomunicazione, sprigionano la loro intensità luminosa più potente e compongono una poesia raffinata della capitale: come un'eco delle attività quotidiane delle rappresentanze regionali nei giardini dei ministeri, scrivono nell'aria una risonanza immaginaria di tutte le trattative e delle dispute, delle decisioni e degli interventi, dei titoli di giornale, delle frasi e dell'eloquenza. In tutta tranquillità, come se domani non fosse altro che un altro giorno.

Alexander Koch

Da: "La cultura politica è una cultura dell'arte oratoria" commento all'installazione *Redezeit* per le rappresentanze regionali dei Länder Brandeburgo e Mecklenburg-Vorpommern presso il governo federale

to produce a sound in the ears of those who read them. We instinctively fill the gap between two fragments of a sentence, imagining formulations that have merely been suggested. There is an echo of linguistic sequences that remind us of sentences we have just read in the newspapers, news from the previous evening, but also historical moments or a meeting we attended shortly before. (...)

Anyone who took the trouble to analyze in depth all the possible realms of meaning offered by Sachsenmaier's work, would discover, to his or her undoubted surprise, the enormous linguistic potential that the combination of 30 simple words can release. (...)

Political culture is a culture of public speaking. We are the ones who give expression to this culture. To remember this, day by day, tirelessly, is a sensible gesture.

Against the backdrop of Berlin's night sky, when the bustle of politics has died down into silence, the words that Andreas Sachsenmaier has arranged on the façade in the style of standard telecommunications media, release their strongest and most intense light, forming a subtle poem of the capital: like an echo of the regional delegations' daily activity in the ministry gardens, they trace in the air the imaginary resonance of all the negotiations and all the disputes, the decisions and contributions, the newspaper headlines, the sentences and the eloquence. Unhurriedly, as if tomorrow was no more than just another day.

Alexander Koch

From: "Political culture is a culture of oratory art" comment on the installation *Redezeit* for the regional delegations of the Brandenburg and Mecklenburg-Vorpommern Länder to the federal government

Studio Azzurro

Dove va tutta 'sta gente?



Trittico di vetro Italia, 2000

Progetto e regia
Paolo Rosa
con la collaborazione
di Davide Sgalippa

Fotografia
Fabio Cirifino

Progetto informatico
Stefano Roveda

Collaborazione ai testi
Andrea Balzola

**Coordinamento
organizzativo**
Reiner Bumke

Direzione di produzione
Elisa Mendini
Martina Sgalippa

Montaggio
Mara Colombo

Suoni
Riccardo Castaldi
Tommaso Leddi

Operatore
Mario Coccimiglio

Software
Orf Quarenghi

Assistente
Davide Scatà

Glass triptych Italy, 2000

**Project designer
and director**
Paolo Rosa
in collaboration
with Davide Sgalippa

Photography
Fabio Cirifino

Computer project
Stefano Roveda

Collaboration on texts
Andrea Balzola

**Coordination
and organization**
Reiner Bumke

Production manager
Elisa Mendini
Martina Sgalippa

Editing
Mara Colombo

Sound
Riccardo Castaldi
Tommaso Leddi

Cameraman
Mario Coccimiglio

Software
Orf Quarenghi

Assistent
Davide Scatà

Studio Azzurro è un ambito di ricerca artistica che si esprime con i linguaggi delle nuove tecnologie. È uno dei gruppi di arte elettronica e digitale più noti in Italia e all'estero. Fondato nel 1982 da Fabio Cirifino (fotografia), Paolo Rosa (arti visive e cinema) e Leonardo Sangiorgi (grafica e animazione), ha visto unirsi al gruppo nel 1995 Stefano Roveda, esperto in sistemi interattivi.

Da più di venti anni Studio Azzurro indaga le possibilità poetiche ed espressive di questi mezzi che così tanto incidono nelle relazioni di questa epoca. Attraverso videoambienti, ambienti sensibili e interattivi, performance teatrali e film, ha segnato un percorso che è riconosciuto in tutto il mondo, da numerose e importanti manifestazioni artistiche e teatrali.

Oltre che in opere sperimentali, l'attività del gruppo si lega ad esperienze più divulgative come la progettazione di musei e di esposizioni tematiche, di riconosciuto valore culturale. In entrambi i casi, ha tentato di costruire un contesto comunicativo che veda una attiva e significativa partecipazione dello spettatore all'interno di un impianto narrativo, ispirato a una multimedialità e a una continua oscillazione tra elementi reali e virtuali.

Da *Il Nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)*, presentato a Venezia nel 1984, la ricerca di Studio Azzurro si è sviluppata sino allo spettacolo *Neither* (Opernhaus, Stoccarda, 2004), passando per molte tappe, tra cui vale la pena ricordare almeno *La camera astratta* (1987), *Kepler's traum* (1990), *Tavoli (perché queste mani mi toccano?)* e *Coro* (1995), *The Cenci* (Teatro Almeida, Londra, 1997), *Tamburi* (2001), e *Meditazioni Mediterraneo. In viaggio attraverso cinque paesaggi instabili* (Napoli 2002, Marsiglia e Tokyo 2003).

> Dove va tutta 'sta gente?

Quest'opera, presentata per la prima volta a Dortmund nel 2000 e qui riproposta in una nuova versione, sorge da una riflessione che s'imponeva traumaticamente a ridosso di un confine simbolico come quello tra due millenni: nel campo della geografia dei popoli, delle etnie, delle culture, nel campo della scienza, della tecnologia, della morale, della sessualità, si stanno spostando, infrangendo, superando confini cristallizzati da millenni. E se ne creano dei nuovi a velocità impressionante, senza sufficienti spazi e tempi di elaborazione.

Sotto la pressione inarrestabile dell'innovazione tecnologica e della universalizzazione economica saltano, si ridefiniscono o si relativizzano i punti cardinali e le direzioni di movimento.

Nel nostro villaggio globale, tecnologico, multilinguistico e interetnico, proliferano ed esplodono i confini di rinnovati separatismi, fanatismi e razzismi, e si spostano anche, nello stesso tempo, i confini tra naturale e artificiale (vedi la biogenetica e la cibernetica), tra mondo reale e mondo virtuale, fino a modificare sensibilmente le coordinate percettive umane. Nel nostro pianeta che sembra sempre più piccolo, perché si percorre sempre più in fretta ed è sempre più affollato, aumentano in modo esponenziale le opposte tentazioni di creare e disfare confini, muri e barriere, visibili e invisibili.

Studio Azzurro is an artistic research environment whose means of expression are the new technologies. It is one of the best known electronic and digital art groups in Italy and abroad. Founded in 1982 by Fabio Cirifino (photography), Paolo Rosa (visual arts and cinema) and Leonardo Sangiorgi (graphics and animation), it was joined in 1995 by Stefano Roveda, an expert in interactive systems.

For over twenty years Studio Azzurro has been investigating the poetic and expressive potential of these media, which make such a great impact on relationships in our times. Through video environments, sensitive and interactive environments, theatre and film performances, it has marked out a path that is recognized all over the world by numerous and important art exhibitions and theatre festivals.

As well as experimental works, the group's activities concern more promotional experiences, such as the design of museums and thematic exhibitions of acknowledged cultural value. In both cases, it has attempted to construct a communicative context which foresees active and significant participation by the spectator within a narrative framework inspired by multi-textuality and the constant oscillation between real and virtual elements.

From *Il Nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)*, presented at Venice in 1984, Studio Azzurro's research has developed up to the show *Neither* (Opernhaus, Stuttgart, 2004), through many intermediary stages, amongst which it is worth remembering, at least, *La camera astratta* (1987), *Kepler's traum* (1990), *Tavoli (perché queste mani mi toccano?)* and *Coro* (1995), *The Cenci* (Teatro Almeida, London, 1997), *Tamburi* (2001), and *Meditazioni Mediterraneo. In viaggio attraverso cinque paesaggi instabili* (Naples 2002, Marseilles and Tokyo 2003).

> Where are all these people going?

This work, presented for the first time in Dortmund in 2000 and shown here in a new version, arises from a thought that loomed traumatically on the horizon of the symbolic border between the two millennia: in the geography of populations, ethnic groups, culture, in the field of science and technology, morals, sexuality, borders that had been established for millions of years are shifting, breaking up. And new ones are being created at impressive speed, without sufficient space or time for elaboration.

Under the relentless pressure of technological innovation and universal economics, compass points and trajectories fail and are redefined or become relative. In our global, multilingual and ethnically-mixed village, the borders formed by new brands of separatism, fanaticism and racism proliferate and explode, whilst at the same time the boundaries are also shifting between the natural and the artificial (for instance bio-genetics and cybernetics), the real and the virtual world, to the point where human perceptive coordinates are significantly modified. On our planet, which seems smaller because it can be travelled faster all the time and is increasingly crowded, there is an exponential increase in opposing temptations to create and destroy borders, walls and barriers, both visible and invisible.

In questa versione dell'installazione, il confine è rappresentato da tre grandi vetri trasparenti, trasformati in schermi video: su questi schermi vediamo gente che spinge, che si scontra, che non riesce a varcare la soglia senza esimersi dal rischio, dalla rinuncia, dalla sofferenza.

Ci troveremo di fronte a una serie di immagini di figure videoproiettate che si agitano, impattano, con i loro corpi voci odori, sulle solide barriere di una civiltà diversa e seducente ma che non prevede divisione di privilegi. Viene da chiedersi: dove va tutta 'sta gente? Ma è una domanda troppo grande. Già formularsela, di fronte a una massa di corpi che spinge senza scalfirti, aiuta a chiedersi dove vai, e quale confine, quale barriera stai tracciando nel frattempo.

L'arte tecnologica come dispositivo di allarme sociale

Alle soglie del nuovo millennio Paolo Rosa e io ideammo un progetto di spettacolo-laboratorio interattivo di Studio Azzurro, intitolato *Borders* (che poi non si realizzò per mancanza di fondi). Il tema era lo sconvolgimento antropologico, etnico, sociale e anche biologico dei passaggi di confine nella transizione al nuovo secolo, e l'immagine che più ci aveva colpito era quella nomade muraglia umana che cerca di attraversare terre e acque per arrivare neppure a una terra promessa, ma a una terra in cui semplicemente poter sopravvivere. Di fronte allo spostamento di confini millenari, riflettevamo sul fatto che il pensiero e le arti stesse, forse per la prima volta nella storia, apparivano in ritardo rispetto agli eventi, prive di una risposta.

Dalle tematiche di quel progetto, Studio Azzurro ha elaborato la videoinstallazione interattiva *Dove va tutta 'sta gente?*, che dalla prima presentazione a Dortmund fino a oggi ha subito numerose e importanti metamorfosi. L'idea è apparentemente semplice: tre porte scorrevoli di vetro, comandate da dei sensori si aprono e si chiudono al camminamento e al passaggio degli spettatori, ma anziché reagire con una risposta lineare, causa-effetto, le soglie si aprono e si chiudono in modo imprevedibile e su di esse appaiono dei corpi umani videoproiettati, spogliati di abiti e identità. Corpi che si lanciano in massa contro le barriere "invisibili" della nostra società, sbattono e premono su di esse, attratti da un mondo che seduce, pieno di promesse e aspettative, ma che poco è disposto a distribuire, al proprio interno e ancor più all'esterno.

Di fronte a una "sensibilità" umana che sempre più i media anestetizzano con intensive "terapie" mediatiche (portando a quella "solitudine

In this version of the installation, the boundary is represented by three large, transparent panes of glass, transformed into video screens: on these screens we see people pushing, bumping into one another, unable to cross the threshold without avoiding risks, failure, suffering. We find ourselves faced with a series of images of figures projected onto the screen, who bustle about, collide, with their bodies voices smells, against the solid barrier of a different and attractive civilization but one that does not contemplate the sharing of privileges. You start to wonder: "Where are all these people going?" But the question is too vast. Faced with a mass of bodies that push and shove without harming you, merely formulating it helps you to ask yourself where you're going and what boundary, what barrier you are tracing in the meantime.

Technological art as a social alarm device

At the close of the last century, Paolo Rosa and I conceived an interactive performance-workshop for Studio Azzurro called *Borders*, which in the end was abandoned for lack of money. The subject was the social, ethnic, anthropological, even biological upheaval of crossing borders, in the transition to the new millennium. The image which had struck us most was the nomadic human wall trying to cross land and water to reach, not a promised land, but just a place to stay alive. Looking at the shifting of borders that had lasted for thousands of years, we were led to reflect on the fact that philosophy and the arts, perhaps for the first time in human history, seemed to have been left behind by events, unable to come up with a response.

Around the issues at the center of that earlier project, Studio Azzurro has since developed the interactive video installation *Dove va tutta 'sta gente?*, which in turn has undergone various important changes since its first presentation in Dortmund. The basic idea is deceptively simple: three sensor-controlled sliding glass doors open and close when viewers pass. Instead of reacting with a linear, cause-and-effect response, however, the thresholds open and close unpredictably, while human bodies, deprived of clothing and identity, are video-projected onto them. A mass of bodies hurling themselves against the "invisible" barriers of our society, colliding with and pressing against them, attracted by the siren calls of a world very little disposed to share and share alike within its own confines, let alone outside them.

Faced with a human "sensitivity" increasingly anesthetized by the intensive "care" of the media (leading to the "global solitude" which Bauman speaks of), the artistic response of

globale” di cui parla il sociologo Bauman), Paolo Rosa risponde artisticamente con un paradosso: “È possibile che la tecnica possa essere anche dispositivo allarmato, sensore sociale preoccupato? Può una macchina mostrare apprensione per la cultura che esprime?”

In *Dove va tutta 'sta gente?* la tecnologia della separazione, quella che apre e chiude le porte, sembra acquistare vita propria, non è più puro e prevedibile automatismo, ma “sente” e fa sentire agli spettatori il passaggio o lo sbarramento che ogni giorno libera o condanna l'altro, il profugo, il povero, il diverso, e a determinare questo drammatico movimento di apertura e chiusura sono i movimenti, le azioni minime, volontarie e involontarie di ciascuno spettatore, metafora di ogni cittadino, di ciascuno di noi. L'instabilità dei confini geografici, dei confini etnici e sociali (ma oggi anche biologici e sessuali) rispecchia anche l'instabilità dei confini tra i generi e i linguaggi artistici. In qualsiasi momento, come nella teoria matematica delle catastrofi, lo scenario può mutare, rovesciarsi, un evento può sorgere o precipitare. Il lavoro artistico di Studio Azzurro ha sempre tracciato un percorso mobile e nomade tra differenti linguaggi artistici (arti visive, video, cinema, teatro, opera musicale, danza) e differenti dimensioni percettive, disegnando una poetica dello sconfinamento dove l'idea dell'opera si trasforma nel progetto e nella regia di uno spazio-tempo sensibile ai mutamenti generati dalla presenza, dalle relazioni e dai movimenti del pubblico. Non un'opera ma un organismo che nasce con un DNA mutante, e i cui confini si spostano mediante l'interazione con luoghi, spettatori, interferenze linguistiche e tematiche ogni volta differenti.

È proprio attraverso l'introduzione di percorsi narrativi e attraverso l'elaborazione di una drammaturgia dell'interattività (con un percorso pionieristico che prende avvio dagli anni ottanta negli spettacoli realizzati con Barberio Corsetti, dove l'uso del video in scena aveva già una funzione drammaturgica e non scenografica), che si crea un'interfaccia tra i campi (nel senso topologico) della produzione artistica, dove i linguaggi non si accostano e non si sommano, ma variano costantemente, simbioticamente e sinesteticamente le loro relazioni.

Andrea Balzola

Paolo Rosa is a paradox: “Is it possible for technology to be a device in alarm, a social sensor of concern? Can a machine show apprehension over the culture it expresses?”

In *Dove va tutta 'sta gente?* the technology of separation, the kind that opens and closes doors, seems to acquire a life of its own: it is no longer merely an automatism, but instead it “feels” the viewers, making them feel the passage or the barrier which day by day allows in or keeps out the others, the refugees, the poor, the different. And this dramatic motion of opening and closing is determined by the movements, the minute, voluntary or involuntary actions of each viewer: a metaphor of every citizen, of each and every one of us. The instability of geographical, ethnic and social borders (and now even of the biological limits between genders and species) is mirrored by the instability of the confines between the genres and languages of art. At any moment, as in mathematical catastrophe theory, the scenario may mutate, invert, an event may arise or precipitate. Studio Azzurro's artistic efforts have always followed a volatile, nomadic route between different languages of expression (visual arts, video, film, theatre, music, dance) and different dimensions of perception, mapping out a poetics of encroachment in which the concept of the work is transformed in the project itself and in the direction of a time-space sensitive to the mutations generated by the presence, responses and movements of the audience. It is not so much a work that is born but an organism, with its own mutant DNA, whose confines shift through interaction with constantly changing places, viewers, linguistic and thematic interferences.

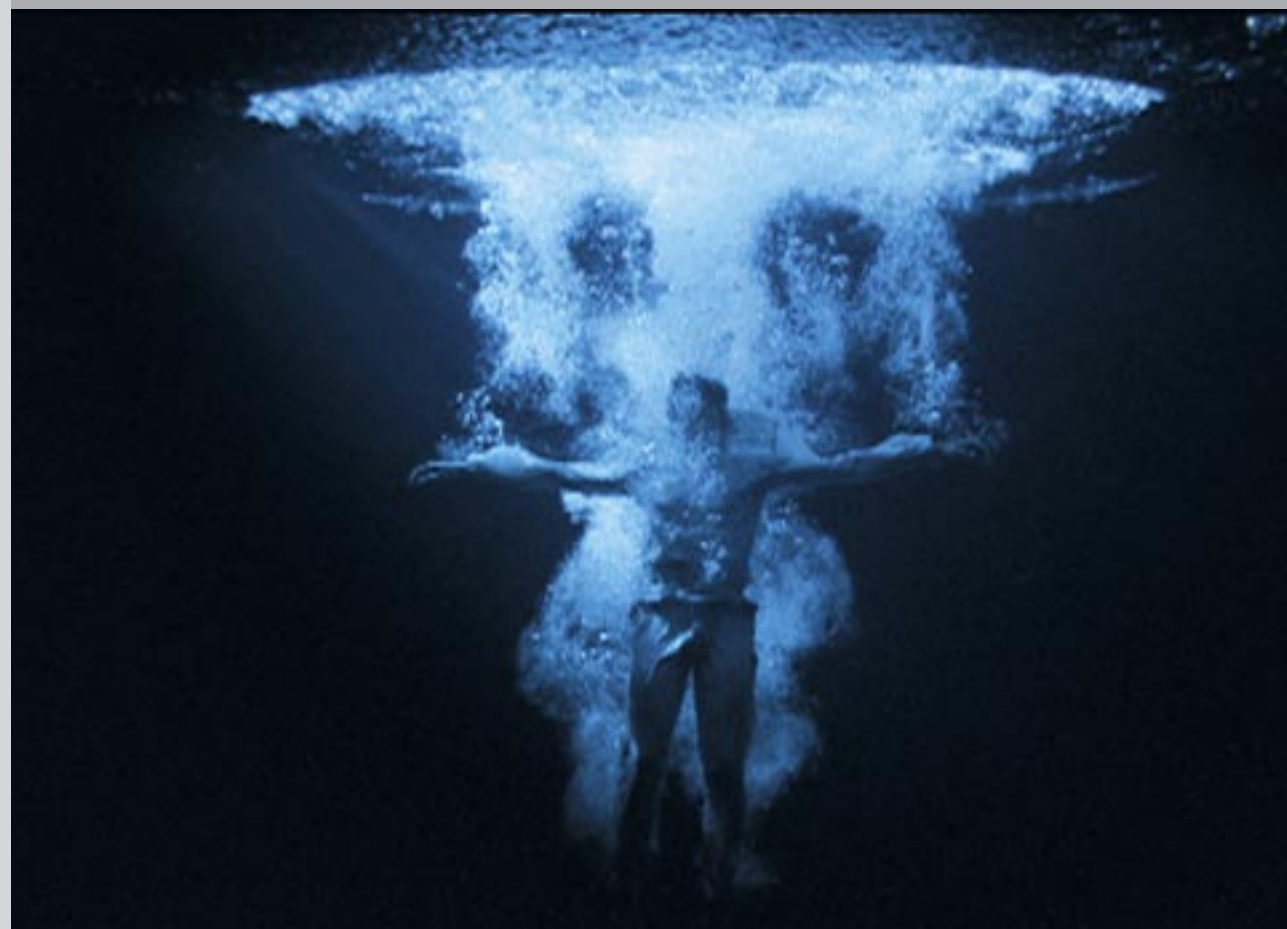
The insertion of narrative pathways and the working out of an interactive form of drama (in a pioneering approach begun in the 1980s in the performances created with Barberio Corsetti, in which video was already used on stage for dramatic, not scenographic purposes) were the decisive factors in creating an interface between the fields (in the topological sense) of artistic production, where languages do not add or line up but constantly engage in symbiotic and synesthetic variations of their interrelations.

Andrea Balzola

Bill Viola



Ascension



Installazione
USA, 2002

Installation
USA, 2002

© Bill Viola Ascension, 2000. Video/sound installation. Large color video projection on white wall in darkened room; two channels amplified sound. Photo: Kira Perov

Bill Viola nato a New York nel 1951, è oggi uno dei videoartisti più conosciuti e amati dal pubblico sulla scena internazionale. Le sue videoinstallazioni, ambienti totali che avvolgono lo spettatore con l’immagine e il suono, impiegano le tecnologie più aggiornate e si caratterizzano per il loro rigore e la loro semplicità.

Nel 1969 Bill Viola inizia a studiare nella Facoltà di Arti visive e performative della Syracuse University, nella sua città, dove si laurea nel 1973. I suoi interessi sono rivolti in quegli anni alla musica elettronica, alla performance e ai film sperimentali. Poi, grazie al suo insegnante Jack Nelson, comincia a praticare il video. La prima mostra collettiva a cui partecipa, a Colonia nel 1974, lo vede accanto ad artisti del calibro di Nam June Paik e Bruce Naumann. Nel 1975 partecipa alla Biennale dei Giovani a Parigi e alla Biennale del Whitney Museum of American Art. Nel 1977, a 26 anni, è già a Documenta di Kassel.

Dalla metà degli anni settanta, grazie a premi e borse di studio, comincia a fare viaggi che arricchiscono la sua esperienza umana e artistica. Dopo un soggiorno di 18 mesi a Firenze, come direttore tecnico del pionieristico centro Art/tapes, nel 1976 è nel sud del Pacifico e a Giava, dove registra le musiche e le danze tradizionali indigene. Nel 1997 Viola venne invitato a mostrare i suoi video a La Trobe University (Melbourne, Australia) dal direttore artistico del settore culturale Kira Perov (adesso direttore esecutivo dello Studio Bill Viola), che, un anno dopo, lasciò l’Australia per raggiungerlo a New York. Iniziò una collaborazione di vita, di viaggi, di lavoro, che dura tuttora. Dopo il loro matrimonio nel 1980 vissero per un anno e mezzo in Giappone, studiandone la cultura tradizionale, il teatro Nō e la filosofia zen; nel 1982 percorsero l’Himalaya e visitarono i monasteri tibetani buddisti, registrandone le musiche rituali; nel 1984 andarono nelle isole Fiji e lì filmarono una cerimonia del fuoco; nel 1987 studiarono i siti archeologici e l’arte rupestre del sud ovest degli Stati Uniti.

Fra le opere di Viola vanno ricordate almeno i video *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986) e *The Passing* (1991), dedicato alla madre morta nel 1990, il videofilm *Déserts* (1994), costruito sul pezzo musicale omonimo di Edgard Varèse, l’“affresco” digitale in cinque parti ad alta definizione *Going Forth By Day* (2002), una delle sue opere più ambiziose e una delle più significative.

Viola ha rappresentato gli Usa alla XLVI Biennale di Venezia nel 1995 con un percorso costituito da cinque installazioni inedite intitolate collettivamente *Buried Secrets (Segreti sepolti)*. Nel 1997 lo Whitney Museum of American Art ha organizzato la mostra “Bill Viola: A 25-Year Survey”, che ha poi girato per due anni negli Stati Uniti e in Europa. Negli ultimi anni Viola si è dedicato in particolare alla “rilettura” di opere d’arte del passato, da Pontormo a Bosch, con grandi installazioni per cui impiega riprese cinematografiche e uso di attori; e alla rappresentazione (sempre con attori) delle passioni (espressioni del volto, gestualità...) anche in questo caso riprendendo una tradizione classica. Nell’aprile del 2005 all’Opéra di Parigi c’è stata la prima mondiale del *Tristano e Isotta* di Richard Wagner diretto da Esa-Pekka Salonen, regia di Peter Sellars e video di Bill Viola. Bill Viola e Kira Perov vivono in California, a Long Beach.

> Ascension

Attraverso una tenda nera si entra in una stanza vuota, al buio. Su un grande schermo a parete si vede la figura di un uomo sott’acqua, le braccia stese e i gomiti piegati, come se stesse supplicando. I vestiti fluttuano, gonfi. C’è molto poco colore. L’acqua è di un blu scuro, i vestiti di un bianco sporco, spento; le bollicine argentate brillano come stelle nella notte, dall’angolo dello schermo a sinistra in alto filtrano raggi di luce bianca.

È vivo o morto, quell’uomo? Impossibile dirlo.

Bill Viola was born in New York in 1951 and is one of the best-known and most popular video artists on the international scene today. His video installations are total environments that envelop the viewer in image and sound, employing state-of-the-art techniques but achieving rigorous precision and simplicity.

In 1969 Bill Viola began his studies at the College of Visual and Performing Arts at Syracuse University, receiving his BFA in 1973. In the early years he took an interest in electronic music, performance art and experimental filmmaking. Encouraged by teacher Jack Nelson he next went into video. His first collective exhibition in Cologne in 1974 saw his work alongside that of leading edge artists such as Nam June Paik and Bruce Naumann. In 1975 he took part in the Youth Biennale in Paris and the Biennale of the Whitney Museum of American Art. In 1977, at the age of only 26, he was invited to Documenta in Kassel.

From the mid-1970s, prizes and stipends enabled him to travel extensively, widening his personal and artistic horizons. After a stay of 18 months in Florence, as the groundbreaking technical director of the Art/tapes center, in 1976 he visited the South Pacific and Java, recording traditional native dances and music. In 1977 Viola was invited to show his videotapes at La Trobe University (Melbourne, Australia) by cultural arts director Kira Perov (now executive director of Bill Viola Studio) who, a year later, left Australia to join him in New York. They began a life long collaboration, working and travelling together. After they married in 1980 they lived in Japan for a year studying traditional culture, Nō theater and Zen philosophy; in 1982 they toured the Himalayas, visiting Buddhist monasteries in Tibet and recording their ritual music; in 1984 they went to Fiji, filming the fire ceremony on the islands; in 1987 they studied archaeological sites and rock art in the south-western United States.

Viola’s vast output includes the videos *I Do Not Know What It Is I Am Like* (1986) and *The Passing* (1991), dedicated to his mother who died in 1990, the video film *Déserts* (1994), based on the musical piece of the same name by Edgard Varèse, and the five part digital “fresco” cycle in High Definition video, *Going Forth By Day* (2002), one of his most ambitious projects and one of the most significant.

Viola represented the U.S. at the 46th Venice Biennale in 1995, premiering an ensemble of five new installation works collectively titled *Buried Secrets*. In 1997 the Whitney Museum of American Art organized “Bill Viola: A 25-Year Survey”, an exhibition that traveled for two years through the United States and Europe. In recent years Viola has focused on the “reinterpretation” of art works of the past, from Pontormo to Bosch, producing large-scale installations featuring film material and the use of actors, and on the representation (again using actors) of The Passions (facial expressions and gesture), again taking up a classical tradition. April 2005 saw the world premiere at the Paris Opera of Wagner’s *Tristan and Isolde*, conductor Esa-Pekka Salonen, directed by Peter Sellars and with video by Bill Viola. Bill Viola and Kira Perov live and work in Long Beach, California.

> Ascension

You step behind a black curtain into a dark and empty room. On a wall-size video screen you see a figure of a man underwater, his arms outstretched, elbows bent, as if in supplication. His clothes billow out. There is very little color. The water, a dark blue; his clothes a dull off-white; bubbles silvery as stars at night; rays of white light beaming in from the top left side of the screen.

Is the man dead or alive? It is impossible to tell. He does not move, but the water moves him.

Non si muove, è l’acqua a muoverlo. Resta sommerso e immobile per un tempo che non sembra umanamente possibile, ma questo può essere dovuto al lavoro di post-produzione, o forse all’illusione di un tempo dilatato provocata dalla qualità ipnotica del video. Le bolle salgono mentre la luce a poco a poco invade lo schermo. La figura sale, ma molto lentamente. Le bollicine e la figura si muovono allo stesso ritmo, a passo di lumaca. C’è del suono, ma è impossibile descriverlo, se non dire che ricorda vagamente il canto delle balene. È una sinfonia di luce, suono e movimento, ha il tipo di ritmo ripetitivo che si associa a una composizione di Philip Glass.

La figura sale ancora, finché la testa raggiunge la superficie dell’acqua. Poi si immerge di nuovo, fino a scomparire sotto il fondo dello schermo. La velocità di questo movimento è la stessa velocità delle bolle, che è anche la stessa del tempo della colonna sonora. Quando la figura scompare non rimangono che le bollicine che salgono, la luce e il suono. C’è una quiete profonda. Il suono sembra affievolirsi sino a sparire, ma forse è un’illusione. Lo spettatore viene cullato, sino quasi ad addormentarsi. Poi, all’improvviso, la figura ritorna, fende l’acqua con un’esplosione terribile di luce, di suono e di movimento, e il video ricomincia, in un loop che si ripete.

Alec Clayton

Da: *Motion and Mysticism. Bill Viola at the Tacoma Art Museum, “Art Access,”* July-August 2002 (Trad. di a.c.)

La scultura del desiderio

La realtà virtuale comincia a rivelarsi una pratica molto antica. Il suo legame con la camera oscura – documentata per la prima volta in Cina nel nono secolo – richiama una serie di costanti che vale la pena di elencare:

L’immagine è una costruzione artificiale; esiste nel tempo reale (cioè, nel tempo dello spettatore) ed è soggetta alla sua manipolazione; si lega allo spazio in cui vive lo spettatore.

Da questo punto di vista, la realtà virtuale ci appare come l’ultimo segmento di un lunghissimo processo storico, un legame evolucionistico che collega la tecnologia del ventesimo secolo ai dipinti nelle caverne del paleolitico, alla camera oscura, alla prospettiva rinascimentale, agli affreschi incorniciati in spazi architettonici e all’antico desiderio di abitare un’immagine, di entrarvi.

Sono questi i miei punti di riferimento, ed è alla luce di queste posizioni e della mia esperienza che ho assistito allo sviluppo della realtà virtuale in tempi più recenti. Gli appunti che seguono sono solo semplici riflessioni personali.

He remains under water and motionless longer than would seem to be humanly possible, but this can be accounted for by the editing process, or it could be an illusion of lengthened time created by the video’s hypnotic quality. Bubbles ascend as light flows downward. The figure rises ever so slowly. Bubbles and figure move at the same snail’s pace. There is sound, impossible to describe but vaguely reminiscent of the songs of whales. It is a symphony of light, sound and movement with the kind of repetitive pace one associates with a Phillip Glass composition.

The figure rises until his head reaches the surface of the water. Then he sinks until he disappears below the bottom of the screen. The speed at which the figure moves matches the speed of the bubbles, which matches the tempo of the sound track.

When the figure vanishes there is nothing left but rising bubbles, light and sound. The quiet is loud. Sound seems to fade, but this may be an illusion. The viewer is lulled almost to sleep. Then suddenly the figure plunges into the water again with a shocking explosion of light, sound and movement, as the video loops again and again.

Alec Clayton

From: *Motion and Mysticism. Bill Viola at the Tacoma Art Museum, “Art Access,”* July-August 2002

The Sculpture of Desire

We are beginning to realise that virtual reality is an ancient technique. Its kinship with the camera obscura – mentioned for the first time in China in the 9th century – calls to mind a series of constants worth repeating: the image is an artificial construct; it exists in real time (i.e. in the viewer’s time) and is subject to manipulation by the latter; it is bound up with the space in which it is experienced by the viewer.

From this point of view, virtual reality seems to me only the latest stage in a protracted historical process, an evolutionary link connecting 20th century technology to cave paintings, the camera obscura, Renaissance perspective, frescoes in architectonic surrounds: the old desire to enter images, live inside them.

These are my points of reference, and it has been in the light of these positions and of my own experience that I have followed the development of virtual reality in more recent times. The notes that follow are simply a series of personal reflections.

In virtual reality – I believe this is one of the first

Nella realtà virtuale – credo che questa sensazione sia una delle prime che ci colpiscono – l'immagine grafica, tradizionalmente considerata una registrazione di entità già esistenti (una traccia, un segno su una superficie), conquista quella fluidità radicale, quella volatilità, quella stessa casualità e quelle potenzialità metamorfiche proprie dell'attimo presente. Non sto parlando dal punto di vista linguistico o intellettuale: uso una logica spaziale. Nella realtà virtuale il tempo è sempre coniugato al presente. Nella maggior parte dei lavori che si avvalgono della realtà virtuale si distende una specie di inconcepibile "presente infinito": gli oggetti sono legati l'un l'altro dallo spazio, non dal tempo. Anche se li incontriamo in un dato ordine, in una sequenza, gli oggetti sembrano curiosamente svincolati da quella logica: vivono in un universo eterno, senza tempo. L'attimo presente si trasforma anch'esso in spazio, illuminato dalla percezione diretta, riproponendo una situazione che molti filosofi e osservatori della natura umana hanno cercato di descrivere nel passato.

Nel mondo virtuale il desiderio diventa un elemento operativo e una caratteristica individuante. Mi piace pensare alla realtà virtuale come una forma d'arte che pratica la scultura della curiosità e del desiderio: la sua forma più vera è universale e fondamentale quanto la sequenza tipicamente infantile "vedo-tocco-prendo". Ho sempre pensato che la vista fosse l'agente responsabile del movimento e dell'azione, mentre la sequenza azione/reazione è una nuova forma compositiva, che scavalca l'importanza dell'immagine e impone la necessità di rivedere ed espandere i metodi tradizionali di discussione e insegnamento dell'arte, nutriti di pregiudizi fondati sulla prevalenza della vista e su immagini e oggetti statici.

Il linguaggio della realtà virtuale è prevalentemente spaziale. Di solito si cerca di collegare lo spazio apparente dell'immagine con quello familiare, reale in cui si muove lo spettatore: gran parte degli sforzi della realtà virtuale si concentrano sulla costruzione di uno spazio continuo più ampio, contiguo e parallelo al nostro spazio reale. Insomma, uno spazio nuovo, provvisto di un certo orientamento e di certe dimensioni, alle quali lo spettatore può accedere solo in parte, a seconda della posizione che mantiene in un preciso istante. L'efficacia della realtà virtuale si misura proprio sulla base delle conquiste operate nella costruzione di questi legami. Ed è parte essenziale della realtà virtuale la cognizione che esistono vaste porzioni del mondo immaginario che restano invisibili o inaccessibili dal punto di vista in cui ci troviamo in un dato momento: ci sono porzioni che sono dietro di noi, altre al di là dell'orizzonte, altre ancora sono oscurate da un

sensations which strikes us – the graphic image, traditionally thought of as a recording of already existing entities (by a trace or sign on a surface), achieves the radical fluidity, the volatility, the same fortuitousness and metamorphous potential of the present moment. I don't mean this from a linguistic or intellectual standpoint: my logic is spatial. In virtual reality, time is always conjugated in the present. Most works which use virtual reality set out a kind of inconceivable "present infinite": the objects are related to each other not by time but by space. Although we encounter them in a given order, a sequence, the objects seem in some strange way to free themselves from that logic: they live in an eternal, timeless universe. The present moment is itself transformed into space, illuminated by direct perception, putting forward a situation which many philosophers and observers of human nature have attempted to describe in the past.

In the virtual world, desire becomes an operative element and an identifying characteristic. I like to think of virtual reality as an art form which practises the sculpture of curiosity and desire: its truest form is as universal and basic as the typical child's sequence of "I see – I touch – I take". I have always thought that sight is the agent responsible for movement and action, while the action/reaction sequence is a new compositional form, which leapfrogs the importance of the image and imposes the need to review and expand traditional methods of discussing and teaching art, since these are fraught with preconceptions based on the prevalence of sight and on static images and objects.

The language of virtual reality is primarily spatial. Usually people attempt to connect the apparent space of the image with the familiar, real space in which the viewer moves: a great deal of effort in virtual reality goes into the construction of a broader continuous space, contiguous with and parallel to our own real space. A new space, in other words, equipped with a certain orientation and certain dimensions, to which the viewer only has partial access, in accordance with his or her position at any one time. The effectiveness of virtual reality can be measured precisely in terms of the progress achieved in the construction of these links. And an essential part of virtual reality is the awareness that there are vast parts of the imaginary world which remain invisible or inaccessible from the standpoint in which we find ourselves at a given moment: there are parts which are behind us, others which lie beyond the horizon, others again are hidden from view by some object or other. Thus, in

qualche oggetto. Quindi, nella realtà virtuale, ci sono più immagini di quante effettivamente colpiscono il nostro occhio. Questa enfasi sull'orientamento spaziale come modalità operativa introduce l'immagine grafica direttamente nello spazio del corpo, segnando un importante passo nella storia dell'arte. Credo sia una conquista totalmente nuova, per quanto sia uno sviluppo radicale delle premesse inscritte nei grandi cicli di affreschi inseriti in ambienti architettonici, secondo il modello che si sviluppa tra il tredicesimo e il quindicesimo secolo. Lo scarto più evidente è che oggi le immagini hanno un comportamento, e la loro forma è soggetta alle azioni e intenzioni dello spettatore.

Il luogo, il locus dello spazio reale è il corpo umano, la convergenza di tutte le coordinate spaziali: perciò la creazione dello spazio nella realtà virtuale è prima di tutto la creazione e la personificazione dello spettatore. Le coordinate del corpo diventano il punto di riferimento dell'ambiente circostante, sia di quello interno sia di quello esterno. Il problema non è ciò che vedi nel mondo virtuale, quanto piuttosto il posto che occupi, il "dove sei": è il senso del sé, dello spazio e del corpo a costituire il centro dell'esperienza e della costruzione di realtà virtuali. Ed è in questo senso che si può cogliere il legame tra realtà virtuale, Brunelleschi e l'invenzione della prospettiva lineare nell'Italia del rinascimento.

Bill Viola

Da: "Lanterne mistiche", in *Trax*
(http://www.trax.it/bill_viola.htm)

virtual reality, there are more images than those which actually meet the eye. This emphasis on spatial orientation as a modus operandi brings the graphic image directly into the space of the body, marking an important step in the history of art. For me this is an entirely new breakthrough, although it is in effect a radical development of the ideas premised in the great cycles of frescoes in architectonic surrounds, as per the model developed between the 13th and 15th centuries. The most obvious jump forward is that today the images have their own behaviour and their form is subject to the actions and intentions of the viewer.

The place, the locus of real space is the human body, the convergence of all the spatial coordinates: therefore the creation of space in virtual reality is first and foremost the creation and personification of the viewer. The coordinates of the body become the point of reference for the surrounding environment, both internal and external. The problem is not what you see in the virtual world but the position you hold in it, the "where you are": it's the sense of self, of space and of the body which constitutes the centre of the experience and of the construction of virtual realities. And it is in this sense that a link may be traced between virtual reality, Brunelleschi and the discovery of linear perspective in Renaissance Italy.

Bill Viola

From: "Lanterne mistiche", in *Trax*
(http://www.trax.it/bill_viola.htm)
This text was translated from the Italian



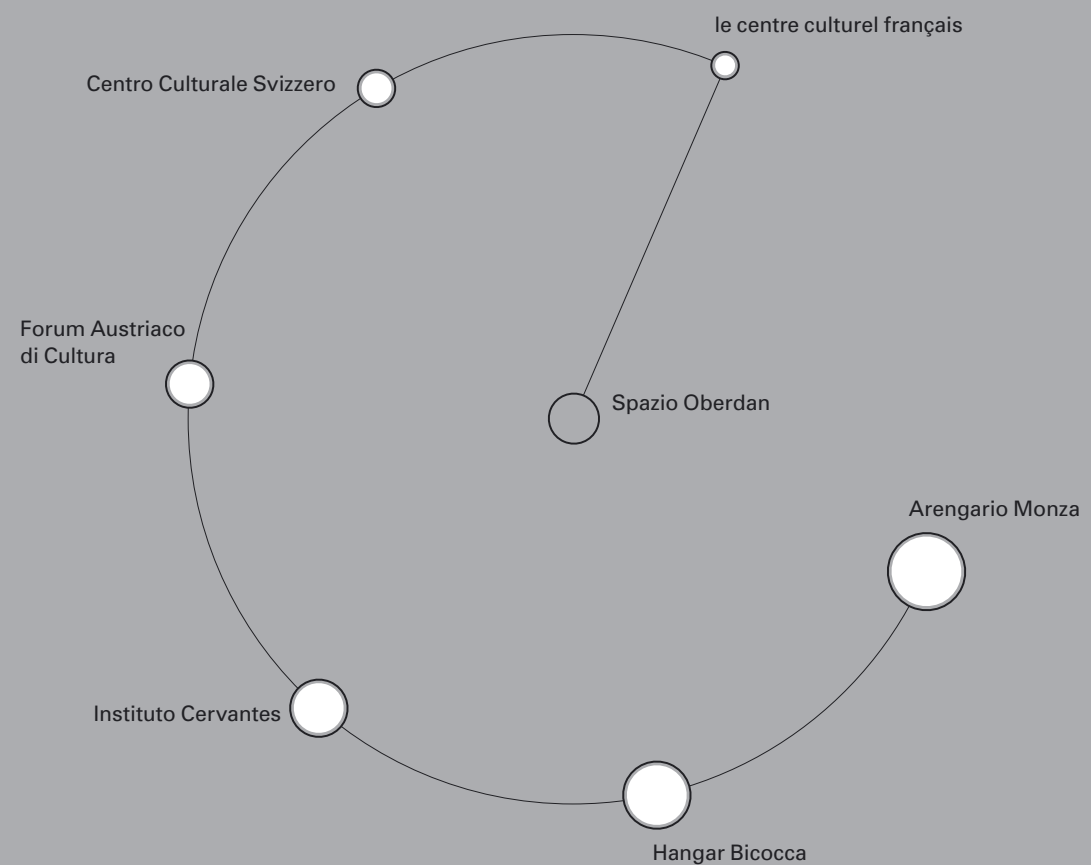
Chris Marker, *Immemory*, 1998

es peuples du monde s'unissent pour balancer
pas tous, les Hongrois et les Tchèques s'en ar
là le symbole est clair, mais de qui sont ces m
colombe de la paix? Mains de femme, sûreme
"Qui donc, si je criais..." Godard pensait-il à
mage dans le générique d'*Alphaville*?



Eventi

Events



Chris Marker



Chats perchés

le centre culturel français de milan



le centre culturel français de Milan, La galerie

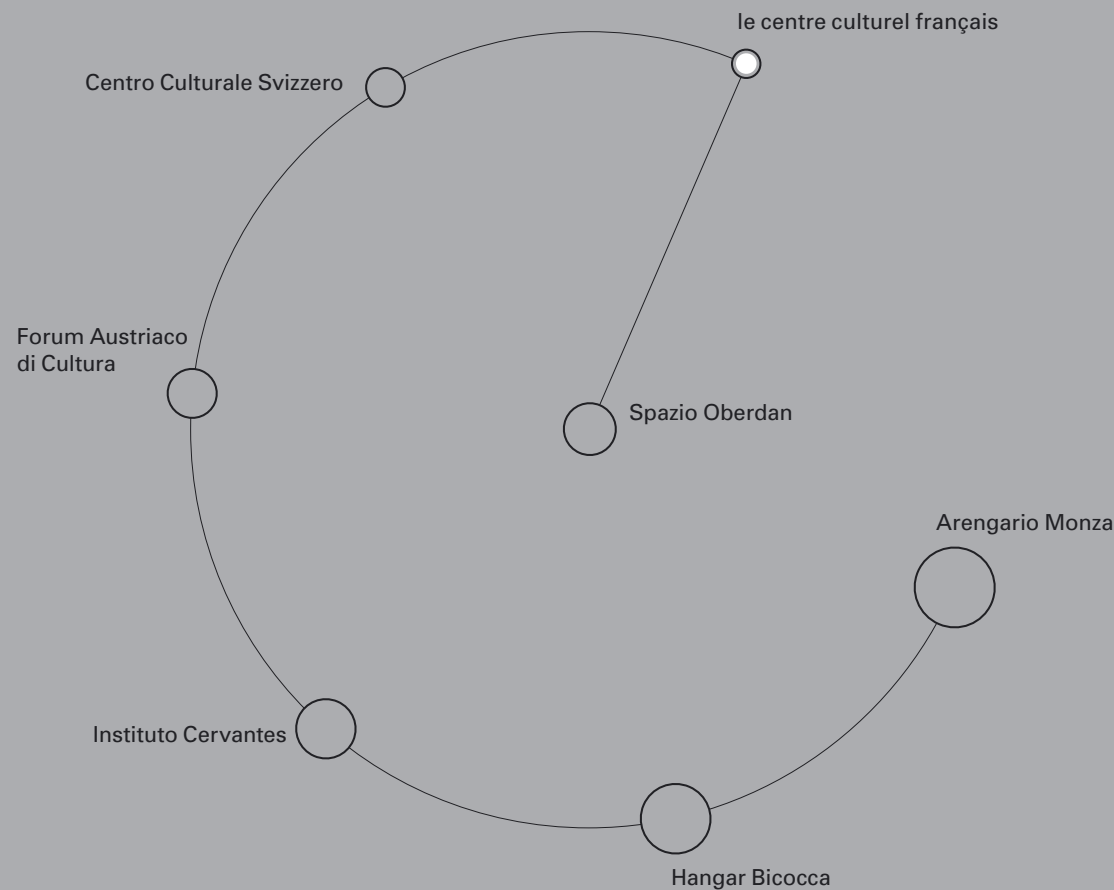
Corso Magenta 63, Milano

13 › 22 dicembre 2005
9 › 13 gennaio 2006

Orari
da lunedì al venerdì dalle ore 10 alle 19
sabato 17 dicembre dalle ore 15 alle 19

Video
Francia, 2004
58'20", colore

Video
France, 2004
58'20", colour



Immemory



CD-ROM
Francia, 1998

Piattaforma
CD-ROM per MacOS e Windows PC

Produzione
Coproduzione Centre Pompidou, Musée national d'art moderne / Les films de l'Astrophore

Edizione
Direction des Editions du Centre Pompidou, © 1998

Nota dell'editore (dal sito web)
"Chris Marker organizza i frammenti salienti della sua opera e della sua vita in forma di 'zone' interattive concernenti il cinema, la guerra, i viaggi. Egli 'cartografa il paese immaginario che si estende dentro di lui.'"

Nota aggiuntiva
Immemory è stato composto con Hyperstudio [...]
Trattamento delle immagini
Fractal Design Painter
Adobe Photoshop
Studio 32 / Morph
Kai's Power Tools.

CD-ROM
France, 1998

Platform
CD-ROM for MacOS and Windows PC

Production
Co-production Centre Pompidou, Musée national d'art moderne / Les films de l'Astrophore

Publisher
Direction des Editions du Centre Pompidou, © 1998

Publisher's note (from web site):
"Chris Marker organizes the principle fragments of his work and his life in the form of interactive 'zones' concerning the cinema, war, travelling. He 'maps the imaginary country that unrolls within him.'"

Extra note:
Immemory was composed using Hyperstudio [...]
Image editing
Fractal Design Painter
Adobe Photoshop
Studio 32 / Morph
Kai's Power Tools.

Chris Marker, nato nel 1921 a Neuilly-sur-Seine, è cineasta, videomaker, fotografo, scrittore e regista televisivo. Il suo esordio nel cinema avviene nel 1953, quando realizza con Alain Resnais *Les statues meurent aussi*. Seguiranno nel corso degli anni, fra l'altro, *Lettre de Sibérie* (1958), *Le Joli Mai* (1963), *La jetée* (1963), *Le fond de l'air est rouge* (1977), *Sans soleil* (1982), *Détour*, *Ceausescu* (1990), *Le 20 heures dans les camps* (1994).

Nel suo lavoro Marker non ha mai rispettato i confini di genere, preferendo produrre opere intense e originali che è difficile definire, e in cui si mescolano la narrazione, il saggio, il manifesto politico, la lettera personale. Basti pensare a *La Jetée*, che viene considerato una pietra miliare del cinema e ha influenzato molti altri registi (Terry Gilliam ne ha offerto un remake con *L'esercito delle 12 scimmie*), eppure è composto quasi interamente di immagini fisse. Susan Sontag lo ha definito "il più importante filmmaker non narrativo dopo Dziga Vertov."

Molto attento agli avvenimenti contemporanei e alle trasformazioni politico-sociali nel mondo, Chris Marker si è dimostrato anche capace di utilizzare le nuove tecnologie. Lo dimostra per esempio *Zapping Zone* (1990-92), un'installazione multimediale in cui finzione e memoria si mescolano, con foto dei suoi numerosi viaggi, estratti dei suoi film e reportage, immagini televisive e programmi informatici. Chris Marker vive e lavora a Parigi.

Chris Marker, born in 1921 at Neuilly-sur-Seine, is a man of the cinema, videomaker, photographer, writer and television director. His cinema début comes in 1953, when he makes *Les statues meurent aussi* with Alain Resnais. Over the years this is to be followed by films including *Lettre de Sibérie* (1958), *Le Joli Mai* (1963), *La Jetée* (1963), *Le fond de l'air est rouge* (1977), *Sans soleil* (1982), *Détour*, *Ceausescu* (1990), *Le 20 heures dans les camps* (1994).

In his work Marker has never respected the boundaries between genres, preferring to produce intense and original works that are hard to define and in which narration, essays, political manifestos, personal letters are mixed. Suffice it to remember *La Jetée*, which is considered a milestone in cinema and has influenced many other directors (Terry Gilliam offered a remake of it in *12 Monkeys*), despite consisting almost entirely of still images. Susan Sontag has defined him "the most important non-narrative filmmaker since Dziga Vertov."

Highly attentive to current events and to social and political transformations worldwide, Chris Marker has also proved capable of using the new technologies. This is demonstrated, for instance, by *Zapping Zone* (1990-92), a multi-media installation in which fiction and memory mingle, with photos of his many travels, excerpts from his films and reports, television images and computer programs. Chris Marker lives and works in Paris.

> Chats perchés

(Gatti appollaiati)

"Poco dopo lo shock dell'11 settembre 2001, sui tetti di Parigi appaiono dei Gatti. Con una grafica semplice e padroneggiata perfettamente, in contrasto con la virtuosità talvolta confusa dei tag, essi sorridono. Dunque c'è qualcuno che durante la notte rischia di rompersi il collo, per trasmettere un messaggio di benevolenza a questa città che ne ha tanto bisogno. È seguendo la pista dei Gatti Sorridenti, e passando di sorpresa in sorpresa, che è nato questo film."

(Chris Marker)

Attraverso questo documentario, Chris Marker ci scrive una lettera filmata sugli ultimi anni dell'esagono, una sorta di poema ottimistico ma realistico e lucido in cui il disegno del gatto è anche una sorta di volantino al tempo stesso insignificante, esistenziale e filosofico. Anche *Chats perchés* è al tempo stesso semplice, esistenziale e filosofico e il suo stile è brillante, generoso e inventivo.

> Immemory

Con *Immemory*, Chris Marker ha inventato forse una nuova forma espressiva, portandola al contempo alla perfezione.

Qui l'ipertestualità e l'ipermedialità servono a rendere la molteplicità degli strati e la ricchezza dei legami della memoria dell'autore, che non solo trovano nel CD-ROM una rappresentazione il più possibile fedele (o una simulazione con-

> Chats perchés

(Perching cats)

"Shortly after the shock of 11 September, Cats appear on the roofs in Paris. Thanks to simple and masterly graphics, in contrast to the sometimes confused virtuosity of tags, they are smiling. So there is someone who during the night risks breaking his or her neck to bring a message of goodwill to this city that needs it so much. It's by following the trail of the Smiling Cats, and moving from surprise to surprise, that this film came into being."

(Chris Marker)

In this documentary, Chris Marker writes us a filmed letter on the last few years of the hexagon, a sort of optimistic but realistic and lucid poem in which the drawing of the cat is also a kind of pamphlet, at the same time insignificant, existential and philosophical. *Chats perchés*, too, is at once simple, existential and philosophical and the style is brilliant, generous, inventive.

> Immemory

With *Immemory*, Chris Marker has perhaps invented a new form of expression, whilst at the same time perfecting it.

Here hypertext and hypermedia serve to render the many different layers and the wealth of the author's memory, which not only find a portrayal that is as faithful as possible (or a convincing simulation) in the CD-ROM, but

vincente), ma danno al fruitore la possibilità di percorrerla aggiungendovi la propria curiosità e la propria sensibilità.

La navigazione attraverso fotografie, clip cinematografici, musiche e testi organizzati in

also give the user the possibility of travelling through it and adding his or her own curiosity and sensitivity.

Navigating through photographs, film clips, music and texts organized in "zones" (travelling,



"zone" (viaggi, guerra, cinema, poesia) ci permette di esplorare letteralmente la memoria di Marker nel modo più libero e complesso possibile. Questo fa di *Immemory* non solo una mappa dei ricordi personali di Chris Marker, ma più in generale una metafora della memoria collettiva che il secolo XX consegna al suo successore.

"Non solo il multimedia è un linguaggio totalmente nuovo, ma è IL linguaggio che aspettavo da quando sono nato... La materia elettronica è l'unica capace di trattare il sentimento, la memoria, l'immaginazione".

(Chris Marker).

war, cinema, poetry) allows us to literally explore Marker's memory as freely and in as much detail as possible. This makes *Immemory* not only a map of Chris Marker's personal memories but, more generally, a metaphor of the collective memory that the 20th century hands down to its successor.

"Not only is multimedia a completely new language but THE language that I had been waiting for since I was born... Electronic matter alone is able to handle sentiment, memory and imagination."

(Chris Marker)

James Ballard su *La jetée*

Questo film poetico e strano, diretto da Chris Marker, è una fusione di fantascienza, favola psicologica e fotomontaggio, e in questo suo modo unico crea una serie di potenti immagini dei paesaggi interiori del tempo. A parte una breve sequenza di tre secondi – il sorriso esitante di una giovane donna, un momento straordinariamente pregnante, come il frammento del sogno di un bimbo – per tutti i suoi trenta minuti il film è composto unicamente da fotografie. Eppure questa successione di immagini

James Ballard about *La Jetée*

This strange and poetic film, directed by Chris Marker, is a fusion of science fiction, psychological fable and photomontage, and creates in its unique way a series of potent images of the inner landscapes of time. Apart from a brief three-second sequence – a young woman's hesitant smile, a moment of extraordinary poignancy, like a fragment of a child's dream – the thirty-minute film is composed entirely of still photographs. Yet this succession of disconnected images is a perfect



sconnesse è un mezzo perfettamente adatto a proiettare i ricordi quantificati e i movimenti nel tempo che costituiscono l'argomento del film.

La *jetée*, la "gettata" del titolo, è la piattaforma di osservazione principale dell'aeroporto di Orly. Il lungo molo si estende nella terra di nessuno coperta di cemento, che è il punto di partenza per altri mondi. Giganteschi jet riposano sul piazzale accanto al molo, messaggi cifrati metallici la cui linea aerodinamica è un codice che permette loro di attraversare il tempo. La luce è polverosa. Gli spettatori sulla piattaforma di osservazione hanno l'aspetto di manichini. L'eroe è un ragazzino, in visita all'aeroporto con i suoi genitori. All'improvviso c'è la visione frammentata di un uomo che cade. È successo un incidente, ma mentre tutti corrono verso l'uomo che è morto il ragazzino guarda invece il volto di una giovane donna accanto alla ringhiera. Qualcosa in quel volto, la sua espressione di ansietà, di rimpianto e di sollievo, e soprattutto l'evidente ma inespresso legame tra la giovane donna e il morto, creano nella mente del ragazzo un'immagine di una forza straordinaria.

Anni dopo, scoppia la terza guerra mondiale. Parigi è cancellata quasi completamente da un immenso olocausto. Nelle gallerie circolari sotto il Palais de Chaillot vivono pochi sopravvissuti, come topi in una specie di labirinto da esperimenti strappato al suo tempo normale. I vincitori, che si distinguono per gli strani oculari che indossano, cominciano a condurre una serie di esperimenti su questi sopravvissuti, tra i quali il nostro eroe, che adesso è un uomo sui trent'anni.

Di fronte a quel mondo distrutto, gli sperimentatori sperano di inviare un uomo nel tempo. Scelgono il giovane, proprio a causa dell'intenso ricordo che egli conserva del molo di Orly. Con un po' di fortuna riuscirà ad atterrare proprio in quel posto. Altri volontari sono già impazziti negli esperimenti, ma la forza straordinaria del suo ricordo riesce a riportare l'eroe

means of projecting the quantified memories and movements through time that are the film's subject matter.

The jetty of the title is the main observation platform at Orly Airport. The long pier reaches out across the concrete no-man's-land, the departure point for other worlds. Giant jets rest on the apron beside the pier, metallic ciphers whose streamlining is a code for their passage through time. The light is powdery. The spectators on the observation platform have the appearance of mannequins. The hero is a small boy, visiting the airport with his parents. Suddenly there is a fragmented glimpse of a man falling. An accident has occurred, but while everyone is running to the dead man the small boy is looking instead at the face of a young woman by the rail. Something about this face, its expression of anxiety, regret and relief, and above all the obvious but unstated involvement of the young woman with the dead man, creates an image of extraordinary power in the boy's mind.

Years later, World War III breaks out. Paris is almost obliterated by an immense holocaust. A few survivors live on in the circular galleries below the Palais de Chaillot, like rats in some sort of abandoned test-maze warped out of its normal time. The victors, distinguished by the strange eye-pieces they wear, begin to conduct a series of experiments on the survivors, among them the hero, now a man of about thirty.

Faced with a destroyed world, the experimenters are hoping to send a man through time. They select the young man because of the powerful memory he carries of the pier at Orly. With luck he will home on to this. Other volunteers have gone insane, but the extraordinary strength of his memory carries him back to pre-war Paris. The sequence of images here is the most remarkable in the film, the subject lying in a hammock in the underground corridor as if waiting for some inward sun to rise, a bizarre surgical mask over his eyes - in my experience, the only convincing act of time travel in the whole of science fiction.

Arriving in Paris, he wanders among the strange crowds, unable to make contact with anyone until he meets the young woman he had seen as a child at Orly Airport. They fall in love, but their relationship is marred by his sense of isolation in time, his awareness that he has committed some kind of psychological crime in pursuing this memory. As if trying to place himself in time, he takes the young woman to museums of palaeontology, and they spend days among the fossil plants and animals. They visit Orly Airport, where he decides that he will

alla Parigi prebellica. Qui la sequenza delle immagini è la più notevole di tutto il film, con il soggetto nel corridoio sotterraneo, disteso in un'amaca con una strana maschera chirurgica sugli occhi, come se aspettasse di veder sorgere un sole dall'interno: per quello che conosco, è l'unica convincente rappresentazione di un viaggio nel tempo di tutta la fantascienza.

Arrivato a Parigi, vaga in mezzo alla folla estranea, incapace di prendere contatto con qualcuno, finché non incontra la donna che aveva visto da bambino all'aeroporto di Orly. Si innamorano, ma il loro rapporto è disturbato dal senso di isolamento nel tempo che l'uomo prova, dalla sua coscienza di aver commesso una specie di crimine psicologico nel perseguire quel ricordo. Come per cercare di ricollocarsi nel tempo, egli porta la giovane donna nel museo di paleontologia, e qui i due passano giorni e giorni tra le piante e gli animali fossili. Visitano l'aeroporto di Orly, e qui lui decide che non tornerà a Chaillot dagli sperimentatori. In quel momento appaiono tre strane figure. Sono agenti di un futuro ancora più lontano, una specie di polizia del tempo, e sono arrivati per riportarlo indietro. Piuttosto che abbandonare la giovane donna, egli si getta nel vuoto dal molo. Quel corpo che cade è quello che ha visto, in un lampo, da bambino.

Questo tema familiare e usurato è trattato con molta raffinatezza e immaginazione, i simboli e le prospettive usate rafforzano continuamente l'argomento di base. Neppure una volta si fa uso delle convenzioni consolidate della fantascienza tradizionale. Creando da zero le proprie convenzioni, il film riesce trionfalmente laddove la fantascienza invariabilmente fallisce.

James Ballard

"La jetée"
in: *Fine millennio: istruzioni per l'uso* [1996]
Trad. di a.c., Baldini&Castoldi 1999

Publicato per gentile concessione
di Baldini Castoldi Dalai editore

not go back to the experimenters at Chaillot. At this moment three strange figures appear. Agents from an even more distant future, they are policing the time-ways, and have come to force him back. Rather than leave the young woman, he throws himself from the pier. The falling body is the one he glimpsed as a child.

This familiar theme is treated with remarkable finesse and imagination, its symbols and perspectives continually reinforcing the subject matter. Not once does it make use of the time-honoured conventions of traditional science fiction. Creating its own conventions from scratch, it triumphantly succeeds where science fiction invariably fails.

James Ballard

"La jetée"
in: *A User's Guide to the Millenium* [1996]
Flamingo 1997

Reprint was kindly allowed
by Baldini Castoldi Dalai Publishing Company

Christian I. Peintner

Existenz Sucht

forum austriaco di cultura^{mil}

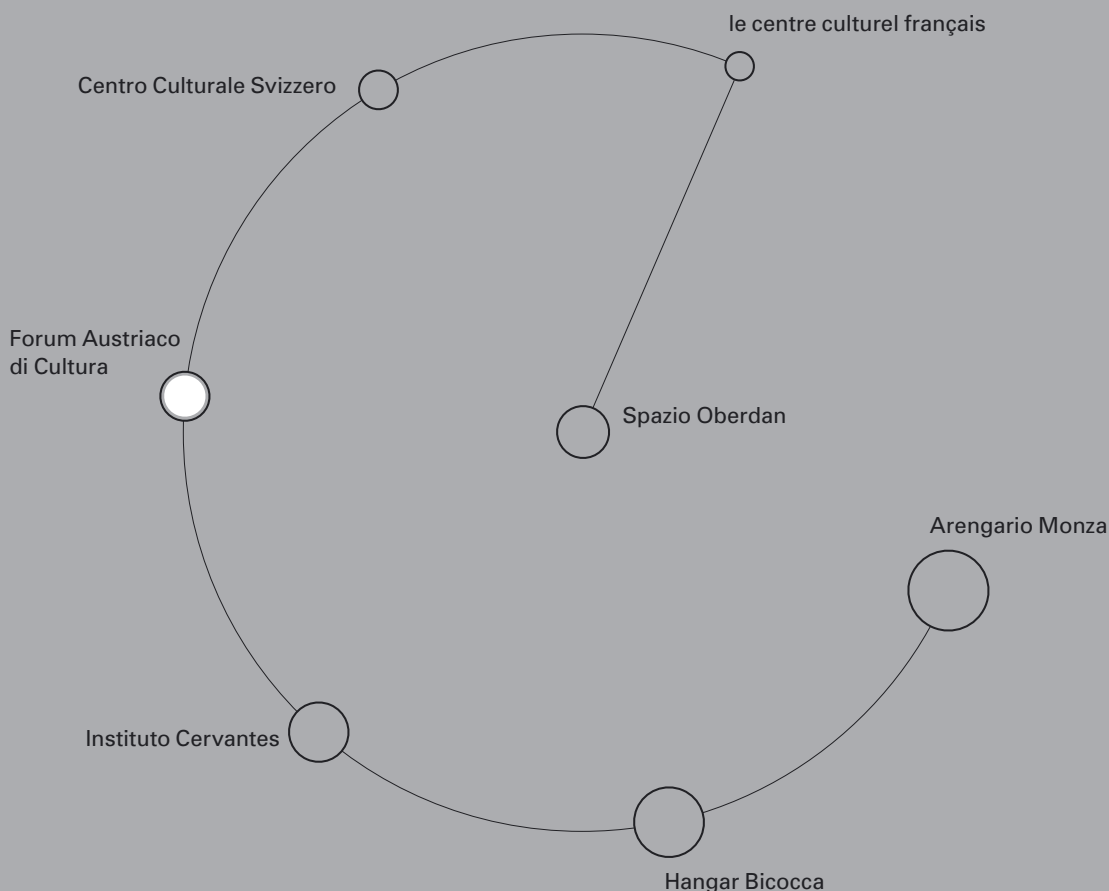
Forum Austriaco di Cultura
Piazza del Liberty 8, Milano
telefono 02 783741

11 novembre › 14 dicembre 2005

Orari
da lunedì al venerdì
dalle ore 9,30 alle 16,30

Videoinstallazione
Austria, 2005

Video installation
Austria, 2005



Christian I. Peintner è nato a Dornbirn in Austria nel 1965. Dal 1990 espone in mostre e musei, con quadri che ritraggono nudi, per lo più in modo naturalistico. Le opere più recenti hanno un formato piuttosto grande, di circa 2 x 2 m. La tecnica prevalentemente usata da Peintner è quella tradizionale dell'olio su tela.

Ma negli ultimi anni l'artista ha allargato il proprio campo di attività, e nella sua ricerca di nuove esperienze è approdato al lavoro con la pietra, ha modellato piccole sculture in poliestere e ha realizzato fusioni in cubi di plexiglas.

Nel 1998, nel corso della performance "Phönix aus der Asche" ("Fenice dalle ceneri"), ha bruciato i suoi dipinti a olio di grande formato, da un lato per dimostrare che il contenuto artistico continua comunque ad esistere, dall'altro per mettere in discussione il concetto di arte comunemente intesa.

Peintner è anche autore di due libri autoprodotti: nel 2000 ha pubblicato la documentazione su "Phönix aus der Asche", mentre in *Morph-amorph* (2002) ha tracciato un profilo della sua attività creativa che introduce il lettore alla scoperta delle qualità poetiche del suo lavoro.

Nel 2002 Peintner ha ideato, finanziato e realizzato il progetto "Austria Artists Export", un'iniziativa itinerante volta a far conoscere il lavoro degli artisti austriaci all'estero in modo da valorizzarlo anche in patria. Il gruppo di sette artisti costituitosi in quest'occasione ha organizzato e curato mostre che hanno toccato l'Italia, l'Ungheria e il Senegal. Il progetto, che nel 2004 ha ricevuto a Genova il premio del quotidiano locale, *Il secolo XIX*, si concluderà nel 2005 a Lauterach/Vorarlberg, con una presentazione al Museo Rohnerhaus.

> Existenz Sucht

In *Existenz Sucht* il tema fondamentale è la dipendenza dall'immagine. Per esorcizzare questa dipendenza, l'artista presenta sette monitor su altrettanti piedistalli, come fossero sculture, e sugli schermi scuri iscrive altrettante frasi:

without a picture, you can see hunger and poverty now?

(senza un'immagine, adesso riuscite a vedere fame e povertà?)

arabic: 2005, roman: MMV; what you use, what you think?

(cifre arabe: 2005, numeri romani:MMV; che cosa utilizzate, che cosa pensate?)

and what you make now with your liberty?
(e che cosa fate ora della vostra libertà?)

is this man's world a woman's world too?
(questo mondo di uomini è anche un mondo di donne?)

can you feel the world is moving now?
(vi accorgete che il mondo si sta muovendo?)

sex sells
(il sesso vende)

who of you is without debt...
(chi di voi è senza peccato...)

Ma questo atteggiamento critico verso la realtà non vuole togliere al visitatore il gusto dell'immagine. Su un altro monitor, infatti, vengono

Christian I. Peintner was born in Dornbirn, Austria in 1965. Since 1990 museums and exhibitions have shown his work, featuring pictures of nudes, mostly represented realistically. His more recent works of this kind have been in a relatively large format, measuring around 2 x 2 metres. The technique most frequently used is the most traditional one of oil on canvas.

In recent years, however, the artist has also broadened the field of his activities and in his search for new experiences has begun working with stone, as well as modeling small polyester sculptures and molding plexiglass cubes.

In 1998 he burned his large-format oil paintings as part of the performance "Phönix aus der Asche" (Phoenix from the Ashes), demonstrating on the one hand that the artistic content continues nonetheless to exist, while at the same time questioning the concept of art as it is commonly understood. Peintner has also written and published two books: in 2000 his record of "Phönix aus der Asche" and in 2002 *Morph-amorph*, a profile of his creative activity which introduces readers to the poetic qualities of his work.

In 2002 Peintner conceived, funded and set up "Austria Artists Export", an itinerant outreach project to raise the profile of Austrian artists both at home and abroad. The group of seven artists included in the project has organized and curated exhibitions in Italy, Hungary and Senegal. In 2004 the scheme received an award from the Genoa daily newspaper *Il Secolo XIX*. It will culminate in 2005 with a presentation at the Rohnerhaus Museum in Lauterach/Vorarlberg.

> Existenz Sucht

The key theme of *Existenz Sucht* is the addiction from image. To exorcize this addiction the artist shows seven monitors on pedestals, as they were sculptures; on the dark screens he writes:

without a picture, you can see hunger and poverty now?

Arabic: 2005, Roman: MMV; what you use, what you think?

and what do you make of your liberty now?

is this man's world a woman's world too?"

can you feel the world is moving now?

sex sells

which of you is without debt...

Not that such a critical approach to reality is intended to spoil the viewer's enjoyment of the image. A different monitor screens a loop of nine films by the artist with enigmatic titles (*body&soul, centre, counter, fractal, golf, membrane, numbers, cats, drilling*), which visitors can even watch again at home if they leave their e-mail addresses.

Christian Peintner writes:
"The gift of free thinking offers all kinds of possibilities. We use these skills to make out of all these possibilities something which is as like

presentati a ciclo continuo nove filmati realizzati dall'artista dai titoli enigmatici (*body&soul, centre, counter, fractal, golf, membrane, numbers, cats, drilling*), che lo spettatore può addirittura rivedere a casa sua se lascerà il suo indirizzo di posta elettronica.

Scriva l'artista:

"Il dono di pensare liberamente offre svariate possibilità. Utilizziamo questa capacità per creare da tutte queste possibilità qualcosa il più possibile simile all'uomo e se i computer imparano a pensare e i robot a camminare ci sentiamo superiori. I temi attorno a cui ruotano gli interessi sono in apparente contrasto con i film dell'installazione che sono divertenti, colorati, ironici, estetici o perifrastici. Io riporto soltanto quello che ciascuno vede."

"Quello che cercavamo era la ricerca" questa potrebbe essere la filosofia.

Vorremmo essere produttivi, e così dicendo non ci riferiamo ad esempio soltanto a merci o prestazioni, ma anche al riconoscimento che vorremmo avere nel nostro ambiente. È una cosa logica, e la ricerca diventa la quintessenza dell'esistenza. Siamo impegnati nella ricerca, e naturalmente intravediamo proprio nella tecnica grandi potenzialità, unite alla speranza di trovare il nostro LUI, di trovare la nostra LEI, di trovare la SOLUZIONE.

La tecnica è quindi una benedizione o una maledizione?
 Siamo l'anello mancante verso l'uomo nuovo che si fonde con la tecnica?
 Siamo assoggettati al potere della tecnica, o non è vero piuttosto il contrario?
 La tecnica può essere utilizzata in modo tale da regalarci insieme un mondo integro e il progresso?

Dato che cerchiamo i conflitti, alternandoli sempre, in un gioco di opposti, con l'armonia, anche la risposta a questo interrogativo è sempre diversa. In fondo il giudizio sulla tecnica sarebbe sempre lo stesso se ad esprimerlo fosse soltanto la tecnica. Ma non è così!
 In questo modo le nostre domande diventano una riflessione su noi stessi, e ci rendiamo conto che, come suddividiamo in utili e nocivi animali e piante, così facciamo anche con la tecnica, che diventa tecnica di intrattenimento e tecnica per il lavoro, o anche tecnica pericolosa. In fondo è sempre uno strumento, e con questo ci limiamo le unghie o ci feriamo. Riconosciamo in ultima analisi che siamo noi la causa, indipendentemente dal modo in cui agiamo.

Christian I. Peintner



man as possible, and if computers learn to think and robots to walk, we still feel superior. The issues around which these interests revolve are apparently in contrast with the installation films, which are amusing, colorful, ironic, aesthetical or periphrastic. I only convey what everybody sees."

"Research was what we were searching for" could be the philosophy.

We do like to be productive, by which we don't mean just goods or services, but also being seen as productive in our own field. Which is only logical; research thus becomes the quintessence of existence.
 We are committed to research and, naturally, in technology we glimpse huge potential, together with the hope of finding our HIM, finding our HER, finding the SOLUTION.

So is technology a blessing or a curse?
 Are we the missing link with the new man, merged with technology?
 Are we subject to the power of technology, or is the reverse the case?
 Cannot technology be used in such a way as to present us with a world complete and whole – and with progress, too?

Given that we search for conflicts, constantly alternating them with harmonies in a play of opposites, the answer to these questions is always different. When it comes down to it, the judgment on technology would always be the same, if only it was always technology that gave it. But it isn't!
 In this way our questions become a reflection upon ourselves, we realize that we do the same with technologies as with animals and plants, categorizing them as useful or as pests – we have entertainment technology, technology for work and dangerous technology, too. In the end it's still a tool, one with which we can pare our nails or do ourselves serious harm. Why don't we acknowledge that, in the final analysis, we are the cause, however we behave?

Christian I. Peintner

Alicia Martín

Políglotas
 Una historia de libros



Sala d'arte dell'istituto Cervantes

Galleria d'arte
 Via Dante 12, Milano
 telefono 02 72023450

6 novembre 2005 › 15 gennaio 2006

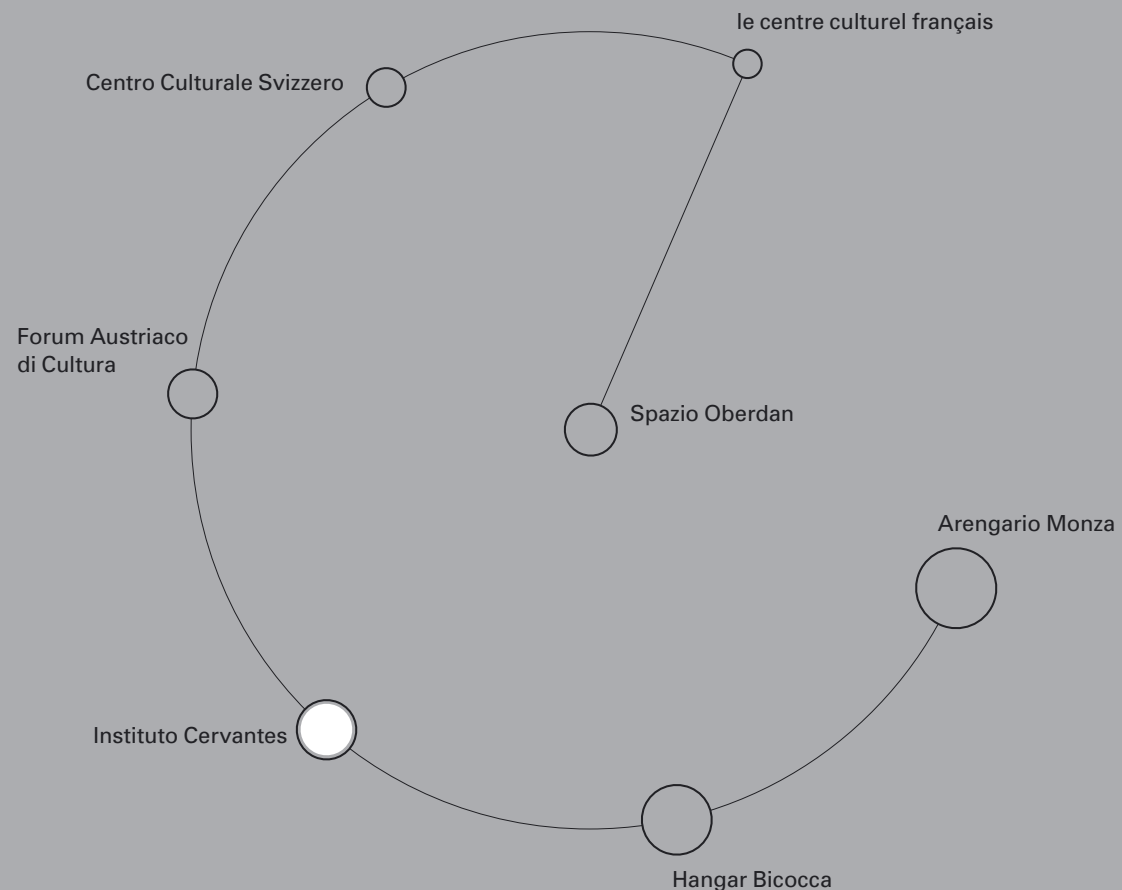
Orari
 da lunedì a venerdì
 dalle ore 16 alle 20

Videoinstallazione
Spagna, 2002-2005

Coautore
 Mario Marquerié

Video installation
Spain, 2002-2005

Coauthor
 Mario Marquerié



Alicia Martín, nata nel 1964 a Madrid (dove vive e lavora) ha una ricca carriera artistica, con molte esposizioni individuali in tutta la Spagna, e diverse collettive anche all'estero (Germania, Brasile, Stati Uniti e altri paesi). Sue opere si trovano in molte collezioni pubbliche di città spagnole, fra cui il Museo Reina Sofía di Madrid.

Alicia Martín ha utilizzato mezzi diversi come la fotografia, la scultura, il disegno, l'installazione, e recentemente anche il video, ma ha un riferimento quasi esclusivo per la sua opera, ed è il libro, che utilizza come materiale o come immagine. Attraverso questa attenzione quasi ossessiva al libro, ella affronta e sviluppa temi fondamentali dell'immaginario contemporaneo: la metafora del tempo, l'occupazione dello spazio, il rapporto fra arte contemporanea e cultura in generale, la memoria bibliografica come rappresentazione fisica della conoscenza, l'etica come elemento che può rimettere in discussione ciò che viene insegnato.

> Políglotas

è un progetto globale che riassume una parte essenziale della filosofia estetica di Alicia Martín. Questo progetto si è sviluppato in varie installazioni a partire dal 2002. Questa è la sua prima presentazione in Italia.

Nel progetto *Políglotas* la Martín utilizza come strumento l'immagine digitale, e come figura centrale della rappresentazione il labirinto. Nella sua intenzione il labirinto è una costruzione più mentale che architettonica, che simboleggia il caos della cultura contemporanea: in questa nuova versione il Minotauro, Teseo e Arianna sono stati sostituiti da una frotta di libri, animati grazie alla tecnica 3D. Questi libri volanti presentano una strana affinità con l'umano, con il sogno umano di sottrarsi alla gravità, col sogno di una fuga improbabile e indefinita, come succede agli uccelli quando entrano in uno spazio chiuso, e non hanno alcuna possibilità di liberarsi, e continuano a volare all'infinito.

Il labirinto di *Políglotas* è un interminabile crocevia di sentieri che non portano da nessuna parte. Il punto di vista zenitale ci fa capire che ci sono un'entrata e un'uscita, ma all'artista non sembra interessare tanto la soluzione dell'enigma, quanto la propria condizione di ricerca.

Le biblioteche si costruiscono con un'accumulazione di saperi, e la loro classificazione è il primo passo verso un apprendistato che abbia qualche utilità. Ma ogni categorizzazione, in fondo, è arbitraria, e i libri di Alicia Martín, col loro errare nevrotico e aleatorio, ci ricordano che la biblioteca non distingue il trascendentale dal mediocre. Le voci che si accavallano in *Políglotas*, come in una lettura molteplice e confusa, suggeriscono che l'attuale società dell'informazione può trasformarsi in una seconda torre di Babele. La cultura, per arrivare a essere conoscenza, ha bisogno di una interpretazione. Senza la quale ogni libro sarebbe un libro infinito, un minotauro perso in una libreria inutile.

Alicia Martín was born in 1964 in Madrid, where she lives and works. In her impressive artistic career to date she has held numerous one-woman shows throughout Spain and taken part in international collective exhibitions in several countries, including Germany, Brazil and the United States. Her work has been purchased by the Museo Reina Sofía in Madrid and numerous other public collections in Spanish cities.

Alicia Martín has used a variety of media in her work, such as photography, sculpture, drawing, installations and recently also video. In all of it, however, there is one almost exclusive referent: the book, as both material and image. Through her almost obsessive interest in books she addresses and develops fundamental issues of the contemporary imagination: the metaphor of time, the occupation of space, the rapport between contemporary art and culture in general, the bibliographical memory as a physical representation of knowledge, the ability of ethics to call conventional teachings into question.

> Políglotas

is an ongoing project which summarizes the core of Alicia Martín's aesthetic philosophy and has been developed in a series of installations from 2002. This is the first time it has been presented in Italy. In *Políglotas*, Martín uses digital imaging as her tool, with the representation of the labyrinth as her central figure. However she sees the labyrinth as being less a construct of architecture than of the mind, symbolizing the chaos of contemporary culture. In this new version the Minotaur, Theseus and Arianna have been replaced by a plethora of 3D-animated books. These flying books show a strange affinity with mankind, with the human dream of being free of gravity, with the longing for undefined and improbable escape, as happens to birds when they fly into an enclosed space from which they cannot escape and so must fly around in forever.

The labyrinth of *Políglotas* is an interminable crossing of paths that lead nowhere. The zenithal view allows us to see that there are indeed a way in and a way out, but the artist seems not to be interested so much in the solution of the enigma, as in her own condition of looking for it.

Libraries are built upon an accumulation of knowledge; their classification is the first step towards any kind of useful learning. In the final analysis, however, all categorization is arbitrary. Alicia Martín's books, with their random and neurotic wanderings, remind us that the library fails to distinguish between the transcendental and the mediocre. The overlapping voices in *Políglotas* are like multiple and confused readings, suggesting that today's information society risks turning into a latter day Tower of Babel. In order to become knowledge, culture requires interpretation. Without which every book would be a book without end, a minotaur lost in a pointless bookstore.

Il libro come posta in gioco in una rinascita sculturale

Le installazioni di Alicia Martín si concretizzano in sculture spaziali sorprendenti e invadenti, sullo sfondo di una complessità drammatica e barocca. Il libro è il loro materiale unico, unico come soggetto, s'intende, ma multiplo come oggetti: è il riciclaggio da un'espressione scritta a una plastica.

Altre realizzazioni dell'artista, come quelle fotografie fantasmatiche di sedie e poltrone usate, possono aggiungere qualche elemento alla comprensione della sua impresa artistica. Esse lasciano supporre che siamo di fronte a qualcosa che da un lato ha a che fare con la sparizione dell'oggetto, dall'altro con la memoria che quest'ultimo avrebbe trasmesso allo spazio, e che la sua presenza rivelerebbe. I libri, aperti o chiusi, nelle loro innumerevoli varianti (formati, colori della copertina, spessori, quantità) convalidano la conoscenza totale, l'onniscienza impossibile, la mescolanza delle culture.

L'artista realizza delle installazioni monumentali con migliaia di libri che si rovesciano dalla finestra di un palazzo, cadono da un soffitto, o trascinano da dietro una cimasa. Con turbini, con giravolte barocche, questi monumenti, vere e proprie cornucopie, vomitano migliaia di opere. I libri si paralizzano nel loro movimento, si fissiono nel tempo, come pietrificati nella caduta sotto lo sguardo di una Gorgone. Talvolta, con un'energia emancipatrice, queste edizioni sfuggono alla legge di gravità e si involano nel vuoto come uno stormo di uccelli. Qui a Thiers, tutto il selciato dell'edificio della Creux de l'enfer è invaso da una moltitudine di opere.

Se scrivere è scolpire la memoria, là dove noi diventiamo fantasmi di ricordi fragili e impalpabili, tutti quei libri ammassati, disordinati, alla rinfusa, interrogano il rispetto della cultura umana, denunciando così una valorizzazione commerciale che è in realtà un deprezzamento. Se per Jorge Luis Borges, nella "Biblioteca di Babele", tutto è stato già scritto, e noi non siamo che i fantasmi di un grande libro che perdura, le opere e i cataloghi che costituiscono la materia di ciò che ci si offre alla vista non lasciano certo il tempo di verificarlo con la lettura. Come le *gargouille* delle cattedrali che vomitano ciò che di prezioso cade loro addosso dal cielo, così la scultura rigurgita la conoscenza umana e non ne conserva, col libro, che l'apparenza formale.

È in questo momento di tensione fra due morti, fra l'iscrizione e la sua lettura, fra perdita e godimento, fra contenuto nascosto e contenente esibito, tra il valore dello scritto e la volgarità



The book at stake, in a sculptural rebirth

Alicia Martín's installations take the form of surprising, invasive spatial sculptures, against a backdrop of dramatic, Baroque complexity. Their sole material is the book – sole subject, that is, since the actual books as objects are multiple: written expression is recycled into plastic form.

Some of the artist's other works, such as her phantasmal photographs of used chairs and armchairs, may be useful to make her artistic intentions clearer. They suggest that we are looking at something which, on the one hand, has to do with the disappearance of the object, but on the other deals with the memory transmitted by it to the space, which its presence would reveal. The books, open or closed, in their endless variants (format, color of the cover, thickness, quantity), validate total knowledge, impossible omniscience, the blending of cultures.

Martín makes monumental installations with thousands of books that tumble from the windows of a building, fall from the ceiling

della sua quantificazione, che il libro, in quanto oggetto, va a confrontarsi con un labirinto moderno la cui posta in gioco essenziale è il consumo bulimico dell'oggetto.

Le singolarità del pensiero si perdono in un baccano di forme architettoniche caotiche, s'intersecano, e si ricostruiscono in una montagna di quantità. Senza la struttura della biblioteca che li lega e li stringe, i libri si perdono e si disperdono come anime in pena. Le loro identità singolari crollano e si disfano nello spazio come una carne invertebrata, vera massa contestatrice che si ricostruisce una nuova identità critica nel valore sculturale del qui e ora del luogo.

Frédéric Bouglé

Il testo è stato scritto in occasione della mostra *Proyectos de autismo* (2003), presentata al centro d'arte contemporanea Le creux de l'enfer a Thiers, in Francia. Frédéric Bouglé è direttore del centro e curatore della mostra. (Traduzione di a.c.)

or well up from behind a cornice. With their baroque coils and volutes, these monuments vomit forth thousands of works like veritable cornucopias. The books are paralyzed in motion, fixed in time, as if petrified as they fell by the gaze of some Gorgon. Occasionally, with liberating energy, the volumes defy the laws of gravity and take flight into the void like a flock of birds. Here in Thiers, the whole pavement of the Creux de l'enfer arts center has been invaded by a multitude of tomes.

If writing is the sculpting of memory, wherein we ourselves become the ghosts of fragile and impalpable recollections, this huge, disorderly, haphazard pile of books questions the respect for human culture, denouncing the depreciation disguised beneath commercial exploitation. If for Jorge Luis Borges, in his *Library of Babel*, everything has already been written and we are nothing more than the ghosts of the vast book that remains, the volumes and catalogs which constitute the material of this display certainly do not allow us the time to verify that idea by reading. Like cathedral gargoyles spewing forth the precious stuff that falls on them from the heavens, the sculpture regurgitates human knowledge and preserves, in the book, only its outward appearance.

It is in this moment of tension between two deaths, between inscription and reading, loss and enjoyment, hidden content and exhibited container, the value of what is written and the vulgarity of its quantification, that the book as object measures up to the modern labyrinth, in which what is essentially at stake is the bulimic consumption of the object. The singularities of thought are lost in the hubbub of chaotic architectonic forms, intersect and reconstruct themselves in a mountain of quantity. Without the structure of the library to bind and restrain them, the books disappear and disperse like lost souls. Their individual identities collapse and disintegrate in the space like invertebrate flesh, a true dissenting mass shaping itself a new critical identity in the sculptural value of the here and now of the place.

Frédéric Bouglé

This piece was written for the exhibition *Proyectos de autismo* (2003) at the Creux de l'enfer arts center in Thiers, France. Frédéric Bouglé is the director of the center and curator of the exhibition

Ugo Rondinone



Clockwork for Oracles

Istituto
Svizzero
di Roma
Centro
Culturale
Svizzero
di Milano

ISR - Centro Culturale Svizzero

Via Vecchio Politecnico 3, Milano
telefono 02 76016118

10 > 26 novembre 2005

Orari

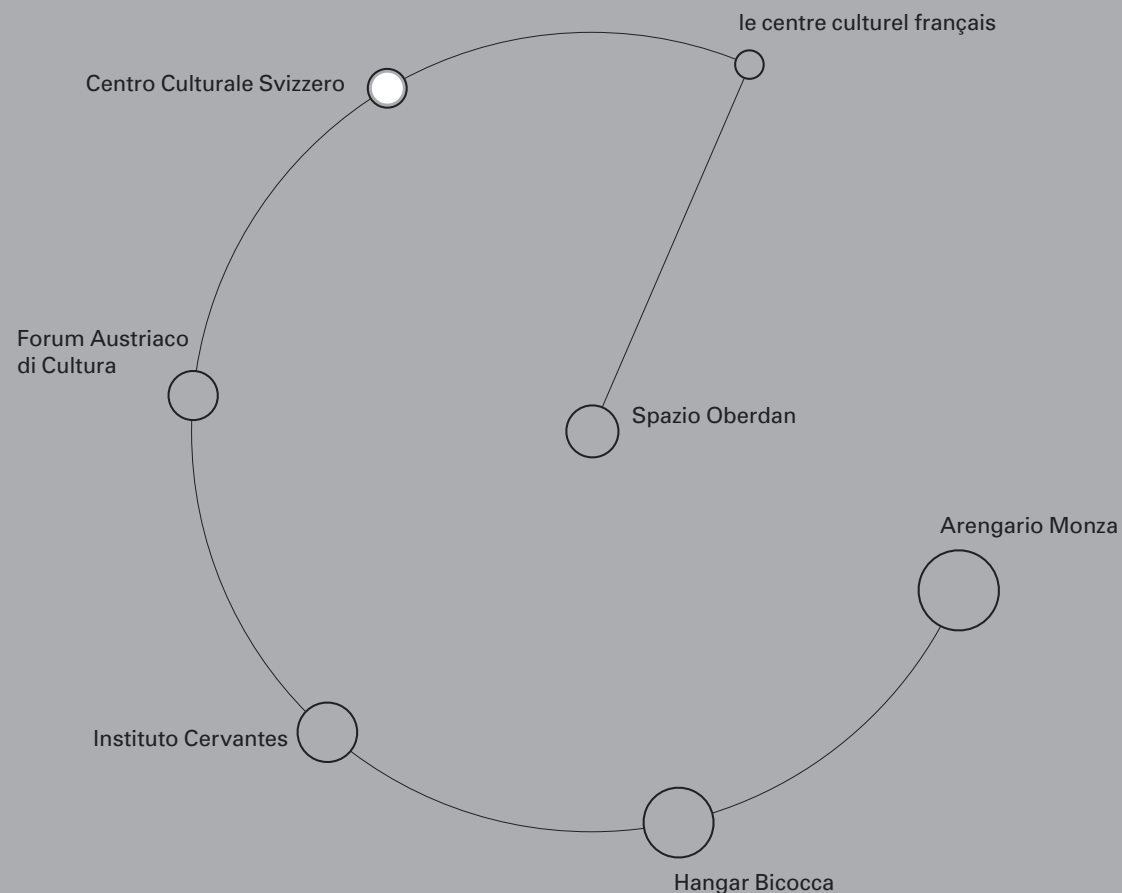
da lunedì a venerdì dalle ore 11 alle 17
sabato dalle ore 14 alle 18

24 monitor, 6 film , 1 CD

Svizzera, 2004

24 monitors, 6 films , 1 CD

Switzerland, 2004



Ugo Rondinone è nato sul lago di Lucerna, a Brunnen, in Svizzera, nel 1964. Nella sua formazione artistica ci sono gli studi alla Hochschule für Angewandte Kunst (Scuola di arti applicate) di Vienna fra il 1986 e il 1990, e un breve periodo di lavoro con l’Orgien Mysterien Theater dell’ex “azionista” viennese Hermann Nitsch.

Rondinone si esprime con i mezzi più diversi, dalla pittura (bersagli a cerchi concentrici multicolori) alla scultura (pupazzi o bizzarri clown), dalla fotografia al video all’installazione. Nelle realtà parallele create dalle sue opere i temi più presenti sono quelli dell’identità problematica, della solitudine, dello sradicamento, temi tipici della condizione umana contemporanea. Nella serie intitolata *I don’t live here anymore* (1995), per esempio, ha sostituito il suo volto a quello delle modelle di foto erotiche: inserendosi in corpi diversi, ha messo in questione il suo stesso corpo.

Nelle sue videoinstallazioni, come *Where do we go from here* (1996), *It’s late and the wind carries a faint sound...* (1999), *A Spider...* (2003), *Roundelay* (Centre Pompidou, Paris, 2003) irretisce il visitatore in ambienti che sono l’emanazione di condizioni psicologiche e giocano sul contrasto fra ambienti naturali e artificiali.

Nel volume *Guided By Voices* (Kunsthauus Glarus, Berlin, 1999) è contenuto un repertorio delle sue opere e delle collaborazioni su cui spesso si sono basate. Adesso Ugo Rondinone vive e lavora tra Zurigo e New York.

Ugo Rondinone was born on Lake Lucerne, at Brunnen in Switzerland, in 1964. His artistic training includes studies at the Hochschule für Angewandte Kunst (School of applied arts) in Vienna between 1986 and 1990 and a brief spell of work with the Orgien Mysterien Theater of the Viennese ex “actionist” Hermann Nitsch.

Rondinone uses a range of very different media to express himself, from painting (targets with multicoloured, concentric circles) to sculpture (puppets or bizarre clowns), from photography to installations. In the parallel worlds created in his works, the themes are the problems of identity, solitude, the loss of roots, themes typical of the contemporary human condition. In the series entitled *I don’t live here anymore* (1995), for example, he has substituted his own face for that of the models in erotic photographs: by grafting himself onto different bodies, he has called his own into question. In his video installations, such as *Where do we go from here* (1996), *It’s late and the wind carries a faint sound...* (1999), *A Spider...* (2003), *Roundelay* (Centre Pompidou, Paris, 2003), he entraps the visitor in environments that are an emanation of psychological conditions and plays with the contrast between natural and artificial environments.

The volume *Guided By Voices* (Kunsthauus Glarus, Berlin, 1999) contains a repertoire of his works and the collaborations on which they are frequently based. Ugo Rondinone now lives and works between Zurich and New York.

> Clockwork for Oracles

Questa installazione, inedita per l’Italia, è stata presentata per la prima volta all’Australian Centre for Contemporary Art di Melbourne nel 2004.

Una parete di 24 monitor, disposti in formazione 6 x 4, mostra a video alternati due film: un uomo e una donna che camminano in un deserto. I due non hanno bagagli e sembrano percorrere gli stessi luoghi, ma non si incontrano mai. L’aspettativa dello spettatore viene costantemente nutrita dall’apparente identità del luogo e dall’abitudine, che ci fa supporre che prima o poi si incontreranno: ma viene altrettanto costantemente frustrata. Immagine di un’alienazione claustrofobica (nonostante gli spazi aperti) e insopportabile, questa installazione evoca una malinconia, spesso presente nelle atmosfere create dall’autore, sottolineata da una appropriata colonna sonora. L’architettura dell’installazione (che ricorda intenzionalmente gli anni settanta) e il modello iterativo dell’immagine sono caratteristiche di altre videoinstallazioni di Rondinone. Un clima simile è quello che si crea nel grande spazio esagonale dell’installazione *Roundelay*, presentata al Centre Pompidou di Parigi nel 2003, con le sei proiezioni su altrettanti muri.

Ripetizione e disorientamento

Il visitatore è invitato a immergersi e ad abbandonarsi in un mondo onirico e inquietante. L’installazione si compone di sei videoproiezioni incastonate in cornici nere, di un controsoffitto in plexiglas che diffonde nell’ambiente una luce rossa, e nel quale viene diffusa la colonna sonora di un’aria interpretata da Cecilia Bartoli,

> Clockwork for Oracles

This installation, which appears in public for the first time in Italy, was first presented at Melbourne’s Australian Centre for Contemporary Art in 2004. One wall with 24 monitors arranged in a 6 x 4 formation shows two films on alternate videos: a man and a woman walking in the desert. The two people have no luggage and seem to be walking through the same places but never meet. The spectator’s expectations are constantly fueled by the apparently identical place and by habit, which leads us to suppose that sooner or later they will meet: but the expectations are continually frustrated.

An image of unbearable and claustrophobic alienation (despite the open spaces), this installation evokes a sort of melancholy, often present in the atmospheres created by this author, which is emphasized by an appropriate soundtrack. The architecture of the installation (which is purposely reminiscent of the ‘Seventies) and the repetitive pattern of the images are characteristic of other video installations by Rondinone. A similar climate is created in the great hexagonal space of the installation *Roundelay*, presented at the Centre Pompidou in Paris in 2003, with its six projections onto the same number of walls.

Repetition and Disorientation

The visitor is encouraged to become immersed, abandoning him- or herself, in a disturbing dream world. The installation consists of six video projections set in black frames and a false ceiling made of plexiglas from which red light is diffused into the environment, filled by the soundtrack of a melody interpreted by

scomposta in loop da 30 secondi. Sulle pareti si succedono due serie d’immagini: su schermi diversi appaiono simultaneamente un uomo e una donna, con lunghe carrellate in avanti su lunghi binari ferroviari. Il gioco delle ripetizioni, degli spostamenti e dei ritardi delle immagini, il rallenti, la musica lancinante, hanno l’effetto di perturbare lo spazio e inducono disorientamento nello spettatore, investito da una distorsione del tempo e dello spazio.

“Tutto questo l’ho inventato sperando che mi consolasse, che mi aiutasse ad andare avanti, che mi permettesse di considerarmi un viaggiatore che si trova a un certo punto del cammino, tra un inizio e una fine: un viaggiatore che guadagna terreno, che si perde, ma che alla lunga, nel bene e nel male, finisce per andare avanti. Tutte bugie.” (Samel Beckett).

Senza inizio né fine, *A Spider...* rimane una storia tutta da costruire, una successione di scene il cui filo conduttore viene tessuto nel “fuori quadro”. Lo spazio nero fra gli schermi costituisce il campo dei “possibili”, uno spazio vuoto nel quale il pensiero ritrova la sua libertà d’intervento. All’interno degli schermi, invece, i personaggi sono bloccati, girano in tondo, rimbalzano in continuazione fra andare e venire ma non si incontrano mai, i treni non portano da nessuna parte... Sono tutti elementi, questi, che a proposito del lavoro di Ugo Rondinone hanno spesso fatto pensare a Beckett. E in effetti l’erranza, la vacuità, il banale, il tempo dell’uomo, la solitudine, la presenza di personaggi nello spazio, sono temi ricorrenti nell’opera del nostro autore. Una delle specificità del lavoro di Ugo Rondinone sta nella ripetizione e nella reinterpretazione delle sue opere, poiché una stessa serie di video può essere presentata tanto sotto forma di videoproiezioni in uno spazio specifico, quanto utilizzata in un’installazione con dei monitor (*Roundelay, Clockwork for Oracles*). Questa caratteristica rivela il posto che nelle sue opere egli riserva allo spettatore, alla sua percezione dello spazio e delle immagini a seconda dei dispositivi messi in opera. *A Spider...* si articola intorno alla costruzione di uno spazio scenico, che richiama la sala di un teatro o di un cinema, ma uno spazio in cui lo spettatore si trova immerso completamente.

Alexandra Gillet

a proposito dell’installazione presentata al Centro d’arte La Criée di Rennes nel 2003, *A Spider. A Spider Is Running Across My Heart And Then Another. Spiders Run Across My Heart And If I Close My Eyes, I Can Hear The Rush And The Rustle Of Their Tiny Dry Bodies Scurrying Through Me.* (Un ragno. Un ragno scorrazza nel mio cuore e poi un altro. Ragni scorrazzano nel mio cuore e se chiudo gli occhi, riesco a sentire il brulichio e il fremito dei loro corpicini secchi che mi corrono addosso).

(da <http://www.criee.org/rondinone.php>)

Cecilia Bartoli and broken down into 30-second loops. On the walls two series of images run: on different screens a man and a woman appear simultaneously, with long tracking shots of stretches of railway lines. The play of repetition, shifts and delay of images, slow motion, anguished music, create a disturbing effect in the space and cause disorientation in the spectator, who is affected by a distortion of time and space.

“I invented all this in the hope that it would console me, that it would help me to go on, that it would allow me to consider myself a traveller who had reached a certain stage of his journey, between a beginning and an end: a traveller who gains ground, who gets lost but who, in the long run, for better or for worse, ends up going forward. All lies.” (Samel Beckett).

With neither a beginning nor an end, *A Spider...* is a story yet to be told, a succession of scenes in which the thread is woven “off screen”. The black space between screens constitutes the field of the “possible”, an empty space where thought discovers its freedom of action. Instead, inside the screens, the characters are blocked, go round in a circle, rebounding constantly between coming and going but never meeting, the trains lead nowhere... All elements which, in connection with Ugo Rondinone’s work, have often brought to mind Beckett. In fact wandering, vacuity, banality, human time, solitude, the presence of characters in empty space are recurring themes in the author’s work. One specific aspect of Ugo Rondinone’s work is the repetition and reinterpretation of his productions, since the same series of videos can be presented as video projections in a specific space, just as they can be used in an installation with monitors (*Roundelay, Clockwork for Oracles*). This characteristic reveals the place he reserves for the spectator and his or her perception of space and images, according to the mechanisms used. *A Spider...* is organized around the construction of a performance space that suggests the auditorium of a theatre or a cinema, but a space in which the spectator finds him-or herself completely immersed.

Alexandra Gillet

on the installation presented at the Arts Center La Criée in Rennes in 2003, *A Spider. A Spider Is Running Across My Heart And Then Another. Spiders Run Across My Heart And If I Close My Eyes, I Can Hear The Rush And The Rustle Of Their Tiny Dry Bodies Scurrying Through Me.*

(from <http://www.criee.org/rondinone.php>)

Gabriele Amadori

Tableau vivant - Magic flute

IRELLI RE

Hangar Bicocca
Viale Sarca 336, Milano
telefono 02 76016118

19 › 22 febbraio 2006

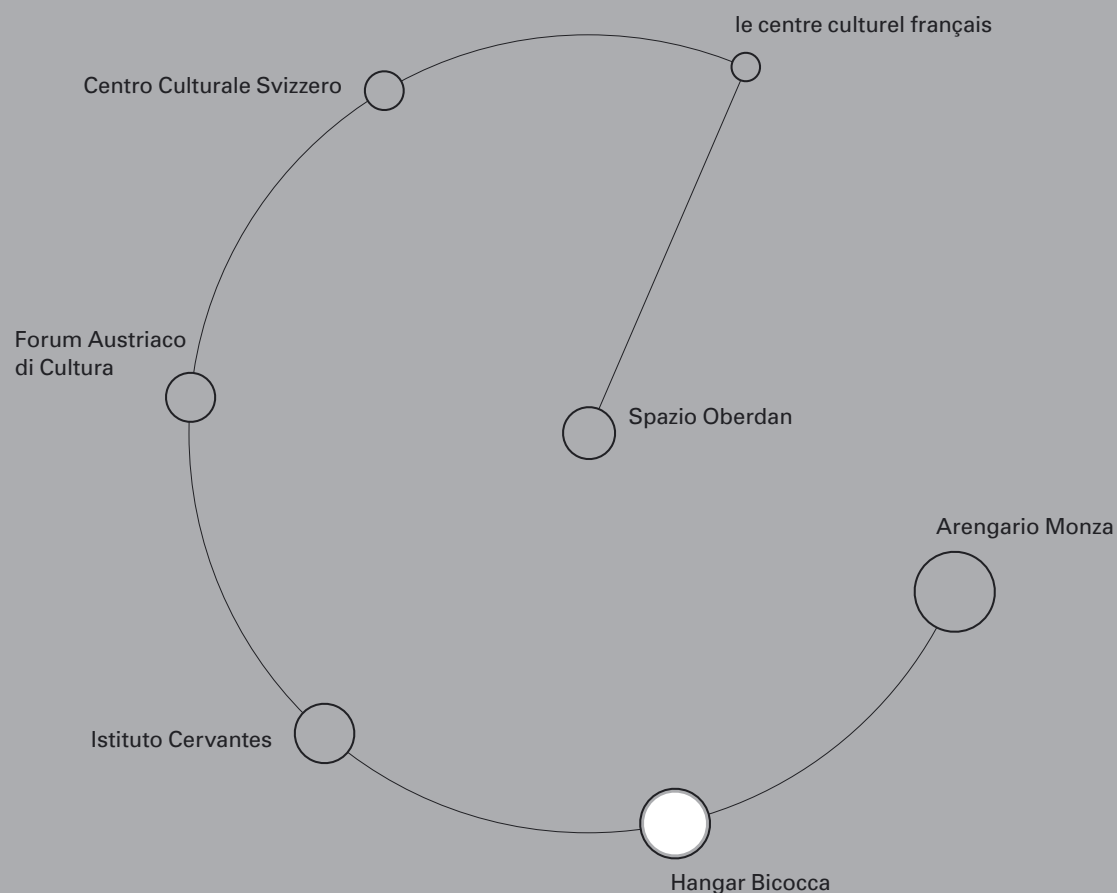
Orari
ore 20

Installazione visiva di nove brani musicali tratti dall'opera di Wolfgang Amadeus Mozart
Italia, 1998-2005

Installation with nine musical excerpts from the opera by Wolfgang Amadeus Mozart
Italy, 1998-2005

Con il patrocinio di/With the patronage of
Unesco

Con il sostegno di/Iniziativa supported by
Coemar, Iveco, Peroni, Osram



Gabriele Amadori, nato a Ferrara nel 1945, è pittore, regista, scenografo, light designer e costumista. Ha fatto studi di ingegneria illuminotecnica, fra il 1964 e il 1968 ha studiato Light Design e scenografia al Centro di arti applicate-Laboratorio della "Laterna Magika" di Praga diretto da Joseph Svoboda. Come pittore è autodidatta, formatosi sotto la guida di Vedova e Arcangeli.

Dal 1968 a oggi ha mostrato le sue opere in 75 mostre personali in Italia e all'estero, in gallerie pubbliche e private, partecipando inoltre ad eventi internazionali come la Biennale di Venezia, Documenta di Kassel, la Triennale d'arte contemporanea di Yokohama. Ha creato scenografie, luci e costumi per numerosissimi spettacoli di prosa, di danza, di opera lirica e concerti, oltre che installazioni illuminotecniche per strutture architettoniche di interni ed esterni. Fra il 1968 e il 1985 ha lavorato anche per il cinema, collaborando all'allestimento scenografico, tra l'altro, di *Nostra Signora dei Turchi* di Carmelo Bene e *Il giardino dei Finzi Contini* di Vittorio De Sica.

Negli anni settanta ha iniziato, con Demetrio Stratos, una ricerca estetica incentrata sul rapporto suono/segno ("Music Action Painting"), che lo ha portato a realizzare 15 performance fra il 1976 e il 2001 in varie città europee, con lo stesso Stratos, Westkemper, Donatoni. Dal 1989 è impegnato nel progetto "Tableau vivant".

Amadori vive e lavora a Milano, dove insegna Scenografia e Light Design alla Scuola d'Arte Drammatica Paolo Grassi e alla Facoltà di Architettura del Politecnico. Insegna inoltre Light Design alla NABA di Milano e tiene seminari all'Università dello Spettacolo (Art Show) di Colonia.

> Vedere la musica, ascoltare l'immagine

è il motto di quest'opera, costata al suo autore dodici anni di lavoro, che attraverso illuminotecnica, teoria del colore e scultura, mette in relazione il mondo della pittura tridimensionale in movimento e la musica. In una struttura modulare alta 8 m., larga 10 m. e profonda 10 m., con 350 punti luce, 100 motori a corrente continua muovono in tutte le direzioni 125 elementi pittorici tridimensionali di forma e materiali differenti, due sistemi di controllo a distanza delle luci e dei motori, per animare una "partitura visiva" parallela e complementare a quella musicale.

L'obiettivo è creare una messa in scena poetica e provocatoria, dove i personaggi del libretto dell'opera sono sostituiti da segni formali e dinamici che compongono una vera e propria poetica visiva. In tal modo ogni spettatore, partendo dalla visione di questo spettacolo/laboratorio, potrà elaborare in modo autonomo la "sua storia".

Non è un caso che la musica siano brani scelti dal *Flauto Magico* di W. A. Mozart. In quest'opera - da sempre considerata "luogo" di fondamentale importanza per lo stretto rapporto tra musica e arti figurative - le vicende narrate sono strettamente legate a metamorfosi figurative che mettono in risalto profili sonori e ambientazioni: basti citare, come esempio, la condizione limite tra notte e giorno che ha equivalenti immediatamente riconoscibili nel basso profondo di Sarastro e nel limpido sovracanto della Regina della Notte.

Come la musica, in questo lavoro anche gli ele-

Gabriele Amadori was born in Ferrara in 1945. He is a painter, director and stage, lighting and costume designer. He studied lighting engineering and later, from 1964 to 1968, lighting and stage design at the applied arts center and workshop of Laterna Magika in Prague, under Joseph Svoboda. As a painter he is self-taught, with guidance from Vedova and Arcangeli.

Since 1968 he has exhibited his work in 75 one-man shows in public and private galleries in Italy and abroad, as well as taking part in international collective events such as the Venice Biennale, Kassel Documenta and the Yokohama Triennial of Contemporary Art. He has designed sets, lighting and costumes for a vast number of theatrical, dance, operatic and musical performances, as well as lighting installations for interior and exterior architecture. Between 1968 and 1985 he was also active in film, working for directors Carmelo Bene (*Nostra Signora dei Turchi*) and Vittorio De Sica (*Il giardino dei Finzi Contini*).

In the 1970s he began working with Demetrio Stratos on aesthetic experiments in the relationship between sound and sign ("Music Action Painting"), which led to the creation of 15 performances between 1976 and 2001 in various European cities, with Stratos, but also Westkemper and Donatoni. Since 1989 he has been working on the "Tableau vivant" project.

Amadori lives and works in Milan, where he teaches stage and lighting design at the Paolo Grassi Theater School and the architecture faculty of the Polytechnic. He also teaches lighting design at NABA in Milan and holds seminars at Art Show in Cologne.

> See the music, listen to the picture

is the motto of this work, which took its creator twelve years to make. It uses lighting, color theory and sculpture to place in relation to each other the world of three-dimensional, moving painting and music. In a modular structure measuring 10 x 10 meters, 8 meters in height and with 350 light sources, one hundred DC motors move 125 3D pictorial elements of various forms and materials in all directions. Two remote control systems for the lighting and motors conduct a 'visual score' parallel and complementary to the musical one.

The objective is a scenographic creation both poetic and provocative, in which the characters in the opera libretto are replaced by formal and dynamic signs which compose a true form of visual poetics. In this way each viewer can work out, starting from the vision of this workshop/performance, their own "plot".

The choice of music from Mozart's *The Magic Flute* is not coincidental. The opera has always been seen as a fundamental locus for the relationship between music and the figurative arts, given that the events it narrates are closely bound up with figural metamorphoses which highlight sound and environmental profiles: one striking instance is the extremes of night and day which are inversely paralleled in the deep bass of Sarastro and the limpid soprano coloratura of the Queen of Night.

Like the music, the elements of three-

menti della pittura tridimensionale sono astratti e non hanno perciò nessuna relazione con l'immaginario operistico tradizionale. Sono forme simboliche che si manifestano e si trasformano attraverso la metamorfosi costante del loro comporsi e scomporsi nella luce parallelamente alle dinamiche musicali.

I personaggi della storia qui diventano i personaggi della fantasia, sintesi della partitura visivo-compositiva: Papageno e Papagena sono delle piume, Tamino una lisca di pesce, Pamina un origami giapponese, Monostato le ali di un pipistrello, Sarastro la materia trasparente (la luce), la Regina della Notte la materia opaca, la spirale, il labirinto (il buio). Le tre dame si trasformano in una soffice nuvola e i tre fanciulli in leggiadre ali dorate. I sacerdoti e il luogo del rituale esoterico sono simboli religiosi micenei, sumerici e dell'antico Egitto.

Un'epifania moderna e primordiale

Gabriele Amadori è un creatore atipico. Poco portato a parlare di sé, restio di fronte ad ogni retorica, persegue da molti anni una strada coraggiosa e solitaria: quella della ricerca interdisciplinare tra arte, musica, architettura e scenografia. Incurante delle mode culturali, Amadori inscena visioni fluttuanti di ombra e di luce; disegna scene e costumi per opere liriche in tutto il mondo, progetta installazioni luminose per monumenti, spazi urbani e mostre; realizza *performance* in una metamorfosi costante di gesti, suoni e colore. Profondo conoscitore della musica, della storia del teatro, docente di scenografia al Politecnico, Gabriele ci sollecita a "vedere" la musica e "ascoltare" le immagini.

È a queste forme di espressione e di sintonia che Amadori si è più dedicato, cercando consonanze tra suoni e colori nella musica di Béla Bartók, di Luigi Nono come anche nei Tableau Vivant, una lettura strutturale delle musiche di Franco Donatoni. Ma è soprattutto con la costruzione del suo teatrino delle meraviglie dedicato all'interpretazione fantastica fatta di forme e colori del *Flauto Magico* mozartiano che Amadori giunge a una forma di poesia visiva da grande maestro e profondo conoscitore delle arti.

Formatosi al Laboratorio della Lanterna Magica di Praga, Amadori nelle sue Action Paintings converte le astrazioni musicali in materia, movimento, colore cangiante, strato su strato, realizzando un'esperienza che per molti sembrerebbe impossibile: la trasformazione apparentemente "spontanea" della tela sotto le pennellate successive che diventano movimento, le ondate melodiche accompagnate dai suoi gesti che

dimensional painting are abstract, with no relation to traditional operatic imagery. They are symbolic forms, appearing and transforming themselves in constant metamorphosis as they are dissolved and recomposed in the light, in parallel with the dynamics of the music.

The characters in the opera are turned into characters of the imagination, a synthesis of the visual-compositional score: Papageno and Papagena are feathers, Tamino a fishbone, Pamina a Japanese origami, Monostatos batwings, Sarastro transparent material (light), the Queen of Night opaque material, a spiral, a labyrinth (darkness). The Three Ladies are turned into a soft cloud and the Three Genii into elegant golden wings. The Priests and the place of the esoteric ritual are religious symbols drawn from Mycenae, Sumeria and Ancient Egypt.

An epiphany both modern and primeval

Gabriele Amadori is atypical as an artist. Reluctant to talk about himself and suspicious of rhetoric, for many years he has been treading his own, solitary and courageous path. It has led him into interdisciplinary experimentation involving art, music, architecture and stage design. Indifferent to cultural fashions, Amadori creates scenic visions of floating lights and shadows; he designs sets and costumes for opera houses the world over; he produces lighting installations for monuments, urban spaces and exhibitions; lastly, he performs in a constant metamorphosis of gestures, sounds and colors. As an expert in music and theater history, as well as a teacher of stage design at the Milan Polytechnic, Amadori urges us to "see" music and "listen" to pictures.

Amadori has devoted himself mostly to the creation of forms of syntonic expression, seeking consonant colors and sounds in the music of Béla Bartók and Luigi Nono and in his Tableau Vivant pieces, which are structural readings of the music of Franco Donatoni. But it is with the construction of his little theater of marvels, dedicated to the fantastic interpretation in shapes and colors of Mozart's *Magic Flute*, that Amadori has attained the visual poetry of a great master with profound understanding of the arts.

After training at the Lanterna Magika workshop in Prague, Amadori first produced his Action Paintings, converting musical abstractions into materials, movements and changing colors, producing layer by layer an experience that to many seemed physically impossible: an apparently 'spontaneous' transformation of

danno forma ai segni. La ricerca di Amadori in questo campo ha una storia lunga, cominciata con Demetrio Stratos nel 1976 trent'anni fa. Le composizioni di Amadori restituiscono unità al gesto creativo, riportano lo spettatore, l'ascoltatore, a ritornare a quell'unità del sentire, di sensibilità, di finezza percettiva, sollecitando un'epifania spazio/temporale al tempo stesso moderna e primordiale.

Anna Detheridge

the canvas beneath successive brushstrokes. These became movements, while the waves of melody were accompanied by his gestures, giving form to the signs.

Amadori's research in the field goes back a long way, starting some thirty years ago with Demetrio Stratos in 1976. Amadori's compositions restore the unity of the creative gesture, bringing back the viewer-listener to unity of listening, of sensibility, of perceptual finesse, and soliciting a spatial/temporal epiphany which is at once both modern and primeval.

Anna Detheridge

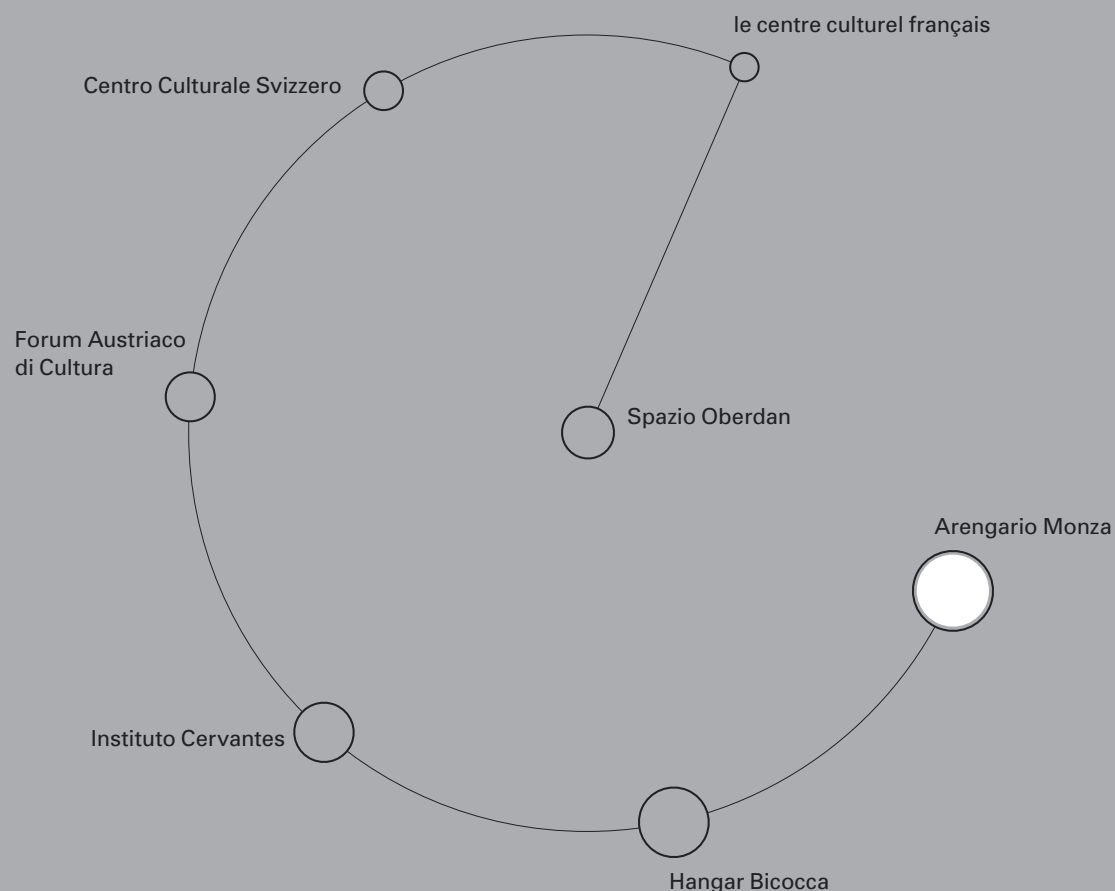
Mario Canali



Art.exe Opere 1976-2006

Arengario, Monza

17 marzo › 14 maggio 2006



> La macchina dell'inconscio

Monza, città natale di Mario Canali, gli dedica una retrospettiva nella splendida cornice del suo Arengario. I trent'anni di carriera dell'artista saranno documentati nelle diverse fasi della sua attività: il periodo iniziale pittorico (1976-1985), le immagini computerizzate create con il gruppo di Correnti magnetiche (1985-1992), le installazioni interattive che lo impegnano dal 1992 a oggi. Canali non è stato solo un pioniere delle arti elettroniche e digitali, fedele alle sue scelte in momenti nei quali questo campo era guardato con diffidenza ancora maggiore di oggi, ma ha anche portato nel suo lavoro una grande curiosità intellettuale e la capacità di connettere ambiti diversi.

La scelta del digitale (e poi del virtuale e dell'interattività) non è stata per lui né concessione a una moda, né innamoramento degli effetti spettacolari di una tecnologia risplendente. È stato invece un percorso molto complesso, che intrecciava cognizione ed espressione, conoscenza di sé e conoscenza del mondo, scienza e arte, etica ed estetica. Certo, questo si può dire forse per ogni artista. Ma ciò che è caratteristico di Canali è la sua capacità di esplicitare questo percorso, di riflettere su di esso con passione e originalità, di costruire ponti fra le teorie scientifiche e le esperienze artistiche.

Le opere e le macchine in mostra parlano direttamente di questi percorsi. Lo diciamo con tanta maggiore soddisfazione in questa sede perché le installazioni interattive di Canali sono state presenti, sinora, in tutte le edizioni di *Techne*. Sono macchine che "nascondono" con grande eleganza e immediatezza tutto il lavoro di riflessione e di progettazione (culturale, non solo tecnica) che ci sta dietro: a dimostrazione del fatto che per Canali il rigore teorico e progettuale non si traduce in opere algide e astratte, ma al contrario in "macchine festose", che attirano il visitatore per la loro dimensione ludica e partecipativa. Se prendiamo tre esempi di queste macchine, diciamo *Oracolo/Ulisse*, *Neuronde* e *Scribble test*, vediamo che esse cercano di accompagnare il partecipante in un percorso simile a quello che il progettista ha compiuto per costruirle. Ciò avviene sulla base della feconda intuizione che ha guidato Canali sin dall'inizio in questo settore del suo lavoro, e cioè quello del computer come "macchina dell'inconscio". La registrazione di dati corporei con la sensoristica biomedica (come l'attività spontanea e irreflessa di tracciare ghirgiori e scarabocchi con una penna ottica) e la loro elaborazione sulla base di ipotesi e griglie sufficientemente elastiche, offrono al partecipante la possibilità di gettare uno sguardo all'interno di sé, con una dialettica fra interno ed esterno che è una delle cifre più tipiche e affascinanti del nostro autore.

> The unconscious engine

Mario Canali's hometown, Monza dedicates to him a one-man show in the wonderful frame of its Arengario. His 30-years career will be documented in all its phases: the pictorial one (1976-1985), the Computer Graphics images created with the Correnti Magnetiche group (1985-1992), the interactive installations he began building in 1992 and till now he keeps producing. Canali is a pioneer in the electronic and digital arts, he has been working in this field even when it was regarded with much more suspicion than now. But furthermore he has brought in his work a great intellectual curiosity, and a remarkable skill in connecting different languages.

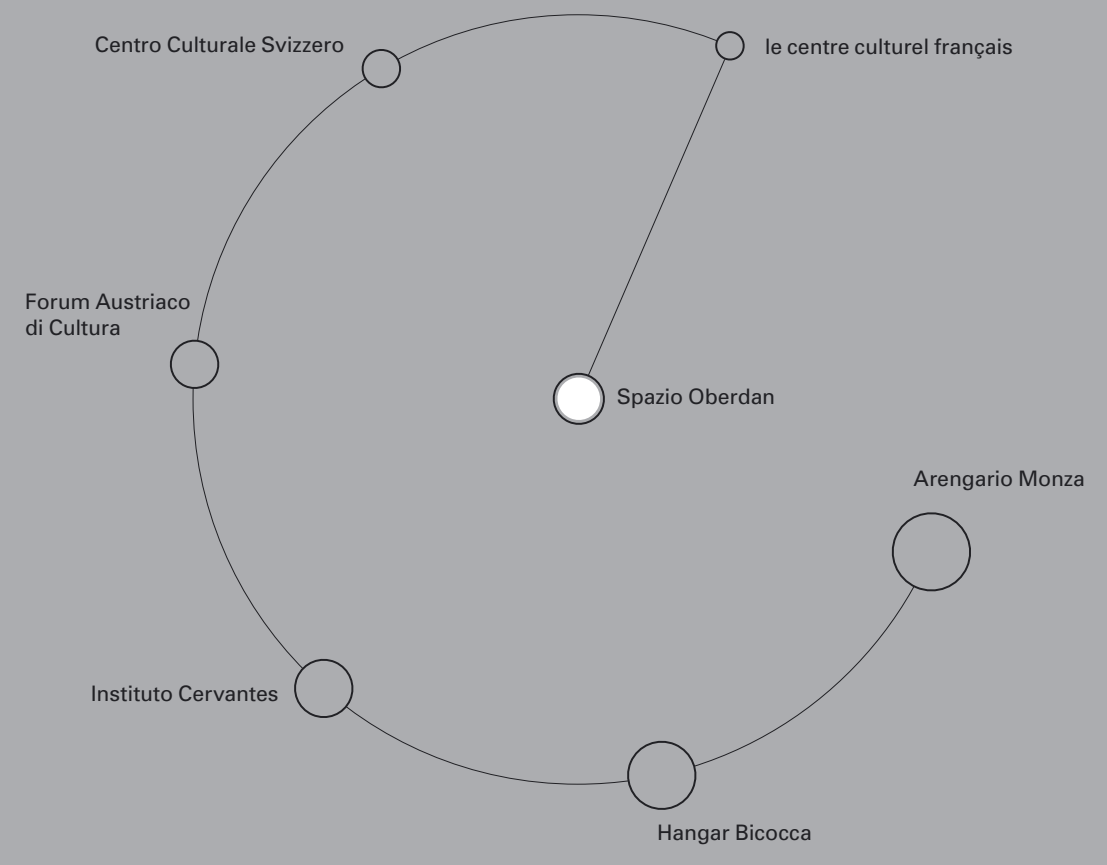
He has neither chosen the digital environment (and then the virtual, and then again interactivity) to go with the stream, nor because he was fallen in love with the brightness of a new technology. He rather engaged in a complex path, which connected cognition with expression, knowledge of himself with knowledge of the world, science with art, ethics with aesthetics. That can certainly be told about every artist. But Canali has the peculiar skill to make clear this path: he thinks about it in a passionate and original way, he builds bridges between scientific theories and artistic experiences.

In this exhibition Canali's works and engines speak out plainly about this paths. We are proud of this, because Canali's interactive installations have been shown in every issue of *Techne*. His engines "hide" with elegance and spontaneity the long reflection, the complex design that is necessary to build then: a cultural, not only technical design. These machines are joyful, they draw the visitor for their playful and participative dimension: In Canali's mind, theory and exactness doesn't mean to build abstract and unfriendly works. *Oracolo/Ulisse*, *Neuronde* and *Scribble test*, among others, take the visitor to a path like the one that brought to their building. In their design, Canali was guided by the happy insight of computer as an "unconscious engine". Biomedical sensors record body data and the computer process them following an enough flexible grid: That allows the participant to cast a glance at her or his inside, with an inside/outside exchange which is one of the most fascinating features of the author's work.



Calendario degli incontri

Lecture calendar



L'arte nell'era della riproducibilità digitale

Incontri a cura di Antonio Caronia, Enrico Livraghi, Simona Pezzano

➤ "L'immagine infinita" è il tema di questa edizione di *Techne*. Attraverso le relazioni spaziali e temporali che gli artisti instaurano tra le immagini video (sui monitor o videoproiettate) e gli ambienti che le ospitano, si può cercare di riflettere sul ruolo che le immagini hanno avuto e hanno in una società come la nostra, che è stata variamente definita "dell'immagine" o "dell'informazione". È ancora valida la classica impostazione di McLuhan, che legava il ruolo centrale della *visione* alle società basate sulla scrittura – e poi soprattutto sulla stampa – mentre intuiva nelle tecnologie "elettriche" il passaggio a una polisensorialità definita *tattile* dal pensatore canadese? E se anche le intuizioni di McLuhan sono state verificate dagli sviluppi successivi, che posto hanno le immagini in un panorama "multisensoriale" come quello odierno – visto che esse non sono affatto scomparse, ma continuano a proliferare e a diffondersi, e con esse proliferano gli schermi, grandi e piccoli, che riempiono la nostra vita di tutti i giorni?

L'arte – e in particolare l'arte che fa un uso consapevole e creativo delle tecnologie, a cui *Techne* è istituzionalmente dedicata – è un ottimo strumento per comprendere non solo le potenzialità e le trasformazioni estetiche, ma anche le trasformazioni sociali a cui l'arte è inestricabilmente legata. Gli incontri di riflessione che *Techne* propone, a lato e a commento della mostra, intendono appunto fornire informazioni e approfondimenti, da un lato sul panorama delle arti elettroniche oggi (dal teatro tecnologico alla performance digitale alla net art alla software art), dall'altro sugli strumenti concettuali di indagine e di comprensione di questi nuovi fenomeni.

Adesso, non c'è dubbio che siano le tecnologie digitali a segnare i cambiamenti più vistosi, ma anche più sottili, nelle pratiche artistiche e culturali come nella vita quotidiana. È su queste, dunque, che dovrà concentrarsi la riflessione oggi. Partendo dalla constatazione che il computer non solo consente di svolgere in modo nuovo (più rapido, più efficiente, più versatile) compiti vecchi, ma permette possibilità radicalmente nuove, apre strade (e problemi) che senza queste tecnologie sarebbero state impensabili. E tutto ciò l'arte "tecnologica" lo mostra in modo più che evidente.

L'indagine sulle modalità e le conseguenze dell'avvento delle tecnologie digitali acquista una rilevanza particolare nel campo dell'immagine. Qui, infatti, il passaggio dall'immagine analogica (fotografia e cinema tradizionali, ma anche



media_FORMASUONO®, Capricci spaziali, 2005

video analogico) all'immagine digitale, ci impone il confronto con un problema cruciale: quello della "non referenzialità" dell'immagine digitale. L'immagine analogica, infatti, per la sua natura chimica, realizza una stretta corrispondenza fra il soggetto rappresentato e la sua immagine, come se quest'ultima fosse una impronta o una traccia della "cosa necessariamente reale che è stata posta dinanzi all'obiettivo," per usare le parole di Roland Barthes. Nulla di tutto ciò per l'immagine digitale, che è "semplice" elaborazione di informazione numerica, e non traccia di un processo fisico, e quindi sembra non avere alcun referente.

Questo paradosso (che l'immagine non abbia più un referente, un'origine) apre tutta una serie di problemi, perché parole e concetti antichi come "verità," "prova," "relazione", "intenzione", "processo" – o nuovi, come "interattività", devono essere ridefiniti, per comprendere le conseguenze di tipo cognitivo, etico, estetico che ciò comporta.

Questi sono i temi che abbiamo pensato di mettere al centro dei nostri incontri. Critici e storici dell'arte, artisti e studiosi, proporranno, se non delle risposte, dei modi nuovi di formulare le domande in relazione alla produzione di "arte tecnologica" degli ultimi anni.

Gli incontri si terranno presso lo Spazio Oberdan Milano

7 novembre 2005

Linguaggi ed estetiche nell'era del digitale

Come l'avvento del digitale ha influito sui linguaggi e sulle pratiche dell'arte contemporanea
Andrea Balzola

15 novembre 2005

Ideologia e mitologia dell'immateriale

Infospazio e ciberspazio come mito dell'"ascesi" e della liberazione dai limiti fisico-materiali del corpo
Mario Pezzella

13 dicembre 2005

L'immagine digitale e la macchina-cinema

L'occhio del cinema tra mondo e senso. Quale sguardo e quale estetica nell'era dell'immagine simulata
Gianni Canova

10 gennaio 2006

Net Art: un'esperienza conclusa?

La più recente fra le esperienze artistiche legate alle nuove tecnologie, l'arte in rete: i temi che ha posto, le pratiche che ha favorito, i problemi che ha suscitato
Marco Deseriis

17 gennaio 2006

Divenire macchina?

Ibridazione e soggettività. Uno sguardo antropologico sull'immateriale
Ubaldo Fadini

24 gennaio 2006

L'arte contemporanea fra materiale e immateriale

Interattività fra progetto ed esperienza
Peter Weibel

7 febbraio 2006

Le poetiche del software nell'arte digitale contemporanea

La software art come sperimentazione con algoritmi e interfacce: riflessioni estetiche e politiche
Florian Cramer

14 febbraio 2006

La tecnica come problema filosofico

Evoluzione delle tecnoscienze e costituzione del senso
Massimo De Carolis

A series of lectures on
Art in the age of digital reproduction

Curated by Antonio Caronia, Enrico Livraghi,
 Simona Pezzano

➤ “Infinite Image” is the key theme of *Techne '05*. The space and time relationships that artists establish between video images and the hosting environments allow us to reflect upon the role images have in our society, which is called in different ways as “image society” or “information society”. Does still hold the classic McLuhan’s statement, which saw the *vision* as the central process in the writing-based (then printing-based) societies, while sensing the passage to a *tactile* polisensoriality allowed by the “electric” technologies? Perhaps McLuhan’s insight has been proved true by contemporary developments; but then, which is the place of images in a “multi-sensorial” landscape like the present one, provided that they (the images) don’t vanish, but on the contrary they keep spreading out, with all the large and little screens that invade our life?

Art is an excellent tool to understand not only aesthetical, but also social transformations – especially art which can use technologies in a creative way (and that’s the field in which *Techne* works). That’s why we offer to our audience a series of lectures which can provide, on the one hand, a wide knowledge of the electronic arts today, on the other hand, some critical and conceptual tools to achieve a better understanding of this landscape.

Digital technologies play a main role in culture today. Not only computers allow us to perform old tasks in a new way (faster, more efficient, more versatile), they also open up pathways (and problems) which would have been unthinkable without the new technologies. Technological arts show this trend in the clearest way.

The research into the manners and the outcomes of digital technologies has a special relevance in the domain of the image. Here the change-over from analogical (photographic and traditional film) to digital has introduced one crucial and inevitable problem: the non-referentiality of the digital image. Because of its chemical nature, the analogical image establishes a close correspondence between subject and image, as if the latter were a trace or track of the “necessarily real thing placed in front of the lens”, to use the words of Roland Barthes. None of this applies to the digital image, however, which is “just” a processing of numerical data, not the result of a physical process and thus apparently non-referential.

This paradox (that an image should be without referent or origin) implies a series of problems, because long-established worlds and concepts



Studio azzurro, Dove va tutta 'sta gente?, 2000

such as “truth”, “proof”, “relation”, “intention”, “process” – and new ones such as “interactive” – need to be redefined in keeping with the cognitive, ethical and aesthetic consequences of the changes in hand.

These are the keynote themes for *Techne '05*. A series of speakers, including critics, art historians, experts and artists, will attempt to answer, or at least to better formulate, the new questions raised by “technological art” in recent years.

**All the talks will be held
 at the Spazio Oberdan center
 Milan**

7 November 2005

Language and aesthetics in the digital era

The impact of digital on the language and practice of contemporary art
Andrea Balzola

15 November 2005

Ideology and mythology of the immaterial

Infospace and cyberspace as myths of ‘asceticism’ and the liberation of the body from physical-material limits
Mario Pezzella

13 December 2005

The digital image and the cinema-machine

The cinema eye between world and meaning. The future of the gaze and of aesthetics in the era of the simulated image
Gianni Canova

10 January 2006

Net Art: a passing phase?

The latest art phenomenon linked to new technologies, net art: the issues it has raised, the practices it has fostered, the problems it has created
Marco Deseriis

17 January 2006

Man into machine?

Hybridization and subjectivity. An anthropological look at the immaterial
Ubaldo Fadini

24 January 2006

Contemporary art between the material and the immaterial

Interactivity from project to experience
Peter Weibel

7 February 2006

The poetics of software in contemporary digital art

Software art as experimentation with algorithms and interfaces: some aesthetic and political considerations
Florian Cramer

14 February 2006

Technology as a philosophical problem

The evolution of techno-sciences and the constitution of meaning
Massimo De Carolis

Fotolito e stampa/Photolitho and printing
Tipolito Restelli, Costa Volpino (BG)

Finito di stampare nel mese di ottobre 2005
Printed October 2005