

JULIETT

183



GIU 2017 - ISSN 11222050



9 779771 122051

POSTE ITALIANE SPA SPED.

ABB. POST. 70% - DCB TRIESTE

€ 9,00

Sommario

Anno XXXVII, n. 183, giugno - settembre 2017

34 | Il Futuro tra Nuove Tecnologie e Immaginario

Luciano Marucci

44 | Pratiche Curatoriali Innovative (IX)

Luciano Marucci

48 | Santiago Taccetti - Abnegazione e paternità

Tancredi Di Francia

52 | Nuovo Centro Golinelli - Tra Arti e Scienze

Luciano Marucci

54 | Fotocronaca 57. Biennale d'Arte di Venezia

Luciano Marucci

56 | Mirko Rajnar - Pittura di luce

Roberto Vidali

58 | Hirst vs Biennale - Il neumanesimo

Roberto Vidali

60 | Adam Pendleton - Black Dada

Emanuela Zanon

62 | Massimo Donà - Arte e filosofia

Maria Cristina Strati

64 | Carmengloria Morales - "Done by Fire"

Ilona Barbuti

66 | Henrik Håkansson - Osservare la Natura

Valeria Ceregini

68 | Il Sud Africa - È ancora Africa?

Emanuele Magri

70 | Sara Meyohas - Arte e finanza

Giulia Bortoluzzi

72 | Giorgio Fasol - "ArtOnTime"

Emanuele Magri

74 | Ncontemporay - da Londra anche a Milano

Alessia Locatelli

76 | Guwahati - Research Program

Michela Lupieri

78 | Lucia Flego - Humanely connected

Elisabetta Bacci

80 | Mariano Mazzelli - Requiem

di Elisabetta Bacci

82 | Maria Assunta Karini - Dolore e sofferenza

Boris Brollo

84 | Sergio Serra - Il gallo

Liviano Papa

85 | MLZ Art Dep - Marco Lorenzetti

Sara Bidinost

86 | Fernando Casasempere - Segni plastici

Ch Schloss

PICS

71 | Piero Gilardi - "Vestito-Natura Anguria"

73 | Jose Dávila - "Join Effort"

75 | J.D.' Okhai Ojeikere - "Mkpuk Eba"

77 | Salvatore Arancio - "As Yet Untitled"

79 | Federica de Luca - "Silenzi fluttuanti"

81 | Rossella Biscotti - Three Performances

83 | Angela Bulloch - "Heavy Metal Stack of Six"

RITRATTI

87 | Fil rouge - Steve McCurry

Fabio Rinaldi

93 | Antonio Fiorentino - Fotoritratto

Luca Carrà

RUBRICHE

88 | Appuntamento fumetto & illustrazione - Mario

Alberti

Alessio Curto

89 | P.P. dedica il suo spazio a... - Piras & Sau

Angelo Bianco

90 | (H) o - del collage

Angelo Bianco

91 | Alanna Heiss - Alternative spaces

Leda Cempellin

92 | Arte e fede.... - con Padre Andrea Dall'Asta SI

Serenella Dorigo

AGENDA

94 | Spray - Eventi d'arte contemporanea

AAVV

COPERTINA

Anne Imhof "Faust", Padiglione Tedesco, 57. Esposizione Internazionale d'Arte - La Biennale di Venezia 2017, installazione sculturale dinamica, scenario fisso in vetro e metallo, team di performer, suoni, voci, cani (all'esterno), durata 5 ore circa.

Nell'immagine: due performer in azione (courtesy La Biennale di Venezia; ph Luciano Marucci)

Il Futuro tra Nuove Tecnologie e Immaginario

Connessione di idee

a cura di **Luciano Marucci**

Nel 1989 cadeva il Muro di Berlino e nasceva il World Wide Web: due avvenimenti storici che hanno cambiato il mondo. Lasciamo il primo alla politica e occupiamoci del secondo, maggiormente invasivo in senso geoculturale, che ci riguarda più da vicino per il carattere di questa rivista. Lo facciamo con un servizio incentrato sulle nuove tecnologie e sulle possibilità immaginative dei creativi rispetto al futuro, coinvolgendo artisti e personalità italiane e straniere di varie discipline in qualche modo legate all'argomento. Per certi versi si riallaccia a quello su "L'Arte della Sopravvivenza", iniziato nel 2010, relativo al rapporto opera d'arte-realtà sociale. L'indagine nasce dalla considerazione che l'arte è per eccellenza il territorio della creatività e della libera espressione; che specialmente quella partecipativa e propositiva può contribuire alla costruzione d'un mondo migliore. Obiettivo: esaminare, aggregare e divulgare i contributi degli interlocutori per cercare di capire le trasformazioni della realtà, nella consapevolezza che a volte avvengono senza la condivisione degli studiosi, seguendo dinamiche spontanee o decisioni calate dall'alto.

Per entrare nel tema ci limitiamo a richiamare alcune constatazioni piuttosto oggettive.

Il web è ormai di casa... ed è sufficiente un click di mouse per viaggiare nell'universo virtuale, quasi a costo zero, stando seduti. La vastità dei contenuti informativi e dei servizi offerti ha promosso la rivoluzione tecnologica prevista da Marshall McLuhan. Le connessioni di rete si vanno espandendo così rapidamente che non riusciamo ad afferrarne in tempo reale le mutazioni e, tanto meno, gli approdi finali. Il fenomeno internet interessa pure il sistema dell'arte, sia per le modalità formative dell'opera che per la sua trasmissione. Anche per trovare rimedi alla crisi generale in atto, stiamo assistendo a una forte accelerazione delle ricerche sulle tecnologie, sempre incentivate dai colossi industriali che attuano strategie di sfruttamento a livello internazionale per una maggiore integrazione del digitale nel quotidiano. Non a caso quelle più avanzate si propagano dai paesi conquistati dal consumismo. E le discussioni sull'impiego delle intelligenze artificiali crescono. Di fatto beneficiamo di strumenti utili in campo medico, nelle aziende, nell'ingegneristica, nell'architettura e nell'urbanistica, nel design, nei servizi domestici... Si pensi anche al supporto della *new technology* nelle esplorazioni cosmiche e nei droni militari; nei frenetici aggiornamenti della telefonia mobile. Oppure alle intrusioni degli hacker, alla robotica dalle sembianze più o meno umane nelle fabbriche e nelle nostre abitazioni, ai programmi per l'individuazione di nuovi *start up* capaci di lanciare idee futuribili e *app* innovativi. La complessità e l'ampiezza dei fenomeni in continua evoluzione non permettono di pianificare e stabilire regole, eppure lo esigerebbero le implicazioni sociali, etiche e politiche, nonché le alterazioni dei comportamenti individuali.

Il massiccio uso del web va incrementando la *New Aesthetic*. Bruce Sterling (autore di fantascienza) la giudica positivamente, giacché emerge da un contesto generativo che circola senza confini; mentre Greg Borenstein (designer di videogiochi) vede negli artefatti visivi ciò che gli oggetti digitali stessi producono. C'è chi guarda con favore l'espansione di una sensibilità diffusa e chi dice che l'estetica è ancora troppo umana e istituzionalizzata; che l'incontro

tra produzione creativa e processo tecnologico introduce parametri di fruizione diversi rispetto ai linguaggi tradizionali. Siamo nell'ambito di un'arte di tutti, non aristocratica, dall'iconografia spontanea e dall'immediatezza comunicativa, che andrebbe incoraggiata? Secondo noi, questi prodotti esteriori di gusto popolare, provenienti dalla società globalizzata, spesso incuriosiscono ma non stupiscono. Il dibattito indica che la questione è irrisolta, aperta ad analisi e ipotesi. Comunque è certo che le odierne tecnologie sono in grado di stimolare l'immaginario artistico e che esso riesce a farle progredire. È vero, il futuro non può essere inventato perché i fattori che influiscono sui cambiamenti della realtà sono tanti, tuttavia è possibile promuovere almeno la modernizzazione. Se ci fosse una maggiore collaborazione tra artisti e scienziati, si potrebbe sicuramente prefigurare un futuro più sostenibile.

A parte la Net Art, la prova più vistosa di integrazione con il medium digitale si ha nella videoarte di ultima generazione e nei film-installation interattivi e multimediali, ma gli algoritmi e le interconnessioni possono essere molti e sorprendenti. Naturalmente non mancano le critiche alla diffusione del digitale. I conservatori temono che l'uomo possa perdere centralità, che si accentui la separazione tra mondo fisico e realtà virtuale e ci sia la degenerazione antropologica; i progressisti, invece, hanno una fiducia incondizionata nella tecnologia vista come veicolo di accrescimento per l'homo sapiens e il suo habitat. Come al solito, la verità sta nel mezzo, perciò occorre convivere con gli eventuali mali e scansare preventivamente i rischi per la nostra salute e per quella del pianeta, anche se Erich Fromm riteneva che l'uomo, sebbene avverta di trovarsi sull'orlo dell'abisso, non riesce a evitarlo, perché si preoccupa più di Avere che di Essere. Conforta apprendere che le tecnologie, pur avendo alcune applicazioni inventive, non possono competere con la creatività umana; che l'automazione potrebbe addirittura portare lavoro.

A questo punto è legittimo ribadire che senza cultura e principi morali non c'è progresso; che senza stare al passo con la tecnologia ci sarebbe decadimento. Solo lo smisurato uso può arrecare danno pure alla scienza (alla base delle differenti tipologie di *device* non utopici) la quale, a sua volta, non dovrebbe prescindere totalmente dal sapere umanistico e dalla Storia da cui è derivata l'attuale civiltà. In definitiva la nostra iniziativa tende a creare un confronto di idee su tecnologie avanzate e immaginario; a proporre elementi per una più ampia riflessione e per ulteriori approfondimenti. Del resto in questa materia non possono esserci conclusioni in un senso o nell'altro ed è opportuno non certificare, perché ciò può indurre a credere in certezze inesistenti e a metterle in pratica. Per questo vengono ascoltate più voci che rappresentano il pensiero plurale. Alla maggior parte degli intervistati sono state rivolte le seguenti domande; ad altri anche quesiti riferiti alla loro specifica attività:

1. *Le nuove tecnologie possono stimolare l'immaginario e favorire l'invenzione artistica?*

2. *Gli operatori visuali più sensibili e intuitivi, che partecipano responsabilmente al divenire della realtà, possono far intravedere plausibili scenari futuri?*

Rosa Barba, artista

1. Vedo l'abbraccio tra i media più vecchi e lo sviluppo dei nuovi. Il che non è segno di revisionismo o di nostalgia reazionaria, al contrario si tratta di una congiunzione col passato, di una replica al passato, e di un'espansione delle opportunità. Come nel mio concetto di tempo, il rapporto tra i media analogici e digitali non segue una cronologia strettamente lineare in cui il digitale semplicemente soppianta l'analogico.

2. I luoghi, così come le loro narrazioni, hanno i propri principi su diversi livelli. È come ascoltare una voce da una piccola parte di una società che costantemente sta riformulando se stessa anche attraverso la richiesta all'osservatore di assumere di continuo una nuova posizione. Il cambiamento rappresenta la possibilità. Lo spettatore può attivare le lacune e sviluppare nuovi livelli di lettura delle questioni sociali o politiche.

Nelle sue installazioni, che interagiscono con lo spazio dato, 'esibisce' sempre le apparecchiature, più o meno trasformate, come "presenze tecnologiche" che svelano il procedimento formativo dell'opera multimediale?

Per me una macchina mette in scena un'attività: tu puoi vedere come una cosa porti a un'altra e tutto può essere esaminato. Quando invento una nuova macchina, scopro semplicemente un altro aspetto dell'espressione cinematografica separando un elemento o inventando quello che non c'era prima. (Traduzione dall'inglese di Kari Moum) 21 aprile 2017

Rosa Barba, "Stellar Populations" 2017, film 35mm, light box, motore, una veduta dell'installazione alla mostra personale presso la Secession di Vienna, 2017 (ph Oliver Ottenschläger © Rosa Barba)



Achille Bonito Oliva, critico d'arte, saggista, curatore

1. La tecnologia è una protesi che consente di esprimere le difficoltà dell'immaginario che si mette in movimento, di aiutare la sua rappresentazione. La tecnologia può incidere sull'economia del linguaggio, sul suo uso, sull'assemblaggio, sulla formulazione; però non incide sulla poesia.

Il dialogo tra l'arte partecipativa e la scienza può dare un apporto più significativo al progresso del mondo reale?

Io penso subito a Leonardo da Vinci, al suo ruolo di artista totale. In fondo, oltre che un grande pittore, era anche un grande inventore. Quindi ecco il suo rapporto con la scienza, ecco che lo spirito analitico si interseca e si indirizza con lo spirito sintetico e con quello della creazione. Io credo che siano tutti elementi che, sistemati in relazione tra loro, sviluppano sicuramente dei nuovi e imprevedibili risultati.

L'intuizione artistica da sola ha un ruolo marginale rispetto alla ricerca scientifica?

"Chi cerca, trova". Picasso diceva: "Io non cerco, trovo". Il che implica una sensibile, continua e costante attenzione per sognare. Quindi la ricerca comporta questo tipo di accorgimento, di profonda attenzione per le cose. Nello stesso tempo l'intuizione è la benzina che fa camminare la macchina creativa. È quella forza di coazione a ripetere la formula magica, dionisiaca, ossessiva, erotica che accresce la possibilità di creare movimento. L'arte che cos'è? La ricerca di un altrove che si nutre di speranze, di studi, di analisi e di sintesi. Dunque l'intuizione da sola produce ancora la definizione crociana dell'arte pura, mentre io ritengo che la contaminazione con la conoscenza, la tecnica, la tecnologia, le scienze umane, con l'"anemone" di cui tanto si parla, possa dare completezza all'intuizione artistica.

2. Da una parte sì, perché l'arte ha la capacità quasi profetica di far prospettare il futuro; mentre la critica progetta il passato.

L'arte autoreferenziale, che rimane distante dal presente, contribuisce soltanto all'evoluzione culturale attraverso l'estetica?

L'arte è costantemente separata dalle cose. L'arte vive su una soglia. L'arte, anche quando si sviluppa attraverso le avanguardie storiche, tenta una generosa commistione con la vita. In effetti lo fa per sviluppare nuovi linguaggi, ma il risultato – come dicevo – è sempre la ricerca di un altrove, di un luogo altro, di un'utopia positiva. "Utopia", parola che deriva dal greco *oú tópos*, non luogo. Quindi, a mio avviso, il lapsus dell'artista, se dobbiamo definirlo tale, è quello di cercare un approdo per celare il luogo da cui proviene.

AmMESSO che il terreno di coltura del futuro sia nell'attualità, dov'è il presente più fertile per far crescere il germe da cui si sviluppa l'avvenire?

Ma noi stiamo vivendo un eterno presente, il tempo della postmodernità, dove in qualche modo il tempo finalmente viene riconosciuto nella struttura del suo movimento che è quello circolare.

17 marzo 2017

Paolo Crepet, psicologo, psichiatra, scrittore

1. Sì. Dipende, naturalmente...

Dal punto di vista psicoanalitico un uso non creativo ed eccessivo del web, specie nei giovani, può favorire o depotenziare le facoltà fantastiche?

Secondo me, depotenzia. Penso sia un problema di adeguamento della testa che non c'è più. Quando uno delega alla macchina, può diventare un problema. Dipende dall'uso che se ne fa: quale, per quante ore, in che contesto. Se è continuato, come accade spesso nei ragazzi, non va bene.

Praticare ossessivamente la realtà virtuale può provocare alienazione o addirittura l'involuzione della natura umana?

... "Involuzione" non lo so. Non ci sono ancora tanti studi al riguardo, non si può dire.

2. Non li ho visti, ma sono qua che aspetto...

Certe ipotesi di futuro possono essere già individuate nel presente?

In generale direi di sì. Il problema è che non sempre è così; non ci sono delle regole fisse: sì no, sì no. Sono cose molto difficili da valutare.

Ovviamente non possono esserci accadimenti attendibili...

Chiaramente no.

Insomma: il futuro è qui e non è qui.

Esatto!

15 marzo 2017

Roberto Cuoghi, artista

1. Tutto può essere stimolante, anche la deprivazione, perché l'effetto del 'nuovo' risente comunque del cosiddetto fenomeno di assuefazione.

2. Se ho capito chi sono gli operatori visuali, credo possano partecipare responsabilmente solo come dei confinati, ma è un augurio. Gli

scenari sono decisi dal mercato, gli operatori sono decisi dal mercato, le rivoluzioni sono decise dal mercato, ogni decisione corrisponde ai criteri di mercato e ogni desiderio è un plausibile scenario che solo il mercato saprebbe realizzare. Gli scenari poi mi sembrano uno solo, la crescita, e anche la decrescita consapevole ha la funzione di fare spazio per continuare l'accumulo infinito.

Per dare alle ideazioni l'originale plasticità che caratterizza certe tue opere usi particolari procedimenti tecnici?

Alla Biennale di Venezia partecipo con un progetto che potrebbe essere una nuova tecnica di modellazione della materia, ma l'esito è ancora incerto. Il presupposto è la concezione escatologica, cioè riprodurre il percorso di Colpa, Redenzione e Salvezza. Si tratta di materia organica che degrada; dunque, prima di chiamarla 'scultura', occorre saper fermare il processo. Questo stop potrebbe comprendere diverse fasi di essiccazione, anche a bassa pressione, infiltrazioni forzate e la liofilizzazione, ma siamo costretti a continuare tutte queste fasi a Venezia e il rischio è di non cancellare la Colpa.

25 marzo 2017



Roberto Cuoghi, "Documentazione dell'Imitazione di Cristo" 2017 (courtesy l'Artista; ph Alessandra Sofia)

Gillo Dorfles, critico d'arte, saggista, pittore

2. Indubbiamente la fantasia è sempre stata creativa. Gli artisti praticano una elaborazione fantastica della realtà indispensabile per la realizzazione delle opere...

In fondo l'operatore visuale, civilmente impegnato, può essere inventivo non solo in senso linguistico. Sia pure a lungo termine, può contribuire alla costruzione del mondo stimolando la presa di coscienza della realtà esterna.

Direi che ciò è fondamentale per la trasformazione della società. In molte opere emerge la volontà di collaborare ai cambiamenti, ma spesso non riescono a raggiungere l'equilibrio voluto.

19 luglio 2016

Marcus du Sautoy, matematico, docente alla Oxford University

1. Penso che ci sentiamo piuttosto minacciati dalla possibilità che le

nuove tecnologie violino il regno dell'immaginazione, della creatività e dell'arte. Questi sono aspetti che consideriamo espressioni tipiche degli esseri umani, aspetti che ci fanno distinguere dalle macchine. Molti credono che un programma di computer non possa essere veramente creativo, più del suo programmatore; che non si possa estrarre da esso più di ciò che vi si inserisce. Ma qualcosa sta cambiando. L'avvento di *machine learning* sta modificando le regole del gioco. Attraverso l'interazione con enormi quantità di dati il programma può evolvere, adattarsi e iniziare a fare cose che il programmatore non ha mai ipotizzato. Il mio esempio preferito è quello dell'improvvisatore *AI jazz* che ha prodotto il fraseggio di un sassofonista ed è stato in grado di improvvisare, in tempo reale, con altri musicisti, i quali hanno creduto che il programma fosse umano. Esso ha superato il *Test Turing* musicale. Per giunta il sassofonista si è riconosciuto nella musica, ma ha iniziato a sentire cose nuove che erano nascoste dentro il suo repertorio e che non aveva mai suonato. L'algoritmo gli stava mostrando nuovi modi di essere creativo.

2. Credo che questa sia la vera ragione per la quale arte e scienza devono lavorare insieme. Le invenzioni di oggi sono le possibilità di domani.

A giudicare dalle varie performance dimostrative da te tenute nelle diverse Maratone della Serpentine Gallery di Londra sembrerebbe che la matematica, alleata alla scienza e quindi alla tecnologia, al di là delle sue leggi razionali da rispettare, possa essere anche creativa, espressiva ed emozionante.

Le persone non si rendono conto che lavorare con la matematica e la scienza richiede molta creatività, tanti salti verso l'ignoto. L'attingere all'intuizione ci dirige nella giusta direzione. Un accresciuto senso estetico è utile nel guidarci a fare matematica. Il grande matematico Weierstrass una volta ha detto: "Un matematico che non ha in sé qualche caratteristica di un poeta, non sarà mai un vero matematico". Questo è il motivo per cui è così importante che le arti creative rimangano una parte fondamentale del curriculum di formazione. Se ci limitiamo a focalizzare sulle materie cosiddette STEM [Science, Technology, Engineering, Mathematics], resteremo fuori. Abbiamo bisogno di STEAM [Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics]. Il mio lavoro con gli artisti creativi mi ha aiutato a indirizzare il lavoro di matematico. Un artista che pone una nuova domanda può spesso farmi decollare in una nuova direzione che da solo non avrei mai preso in considerazione. (Traduzione dall'inglese di Kari Moum)

6 aprile 2017

Massimiliano Gioni, critico d'arte e curatore, direttore artistico del New Museum of Contemporary Art di New York e della Fondazione Trussardi di Milano

1. Gran parte della storia dell'arte del Novecento e dei primi anni di questo secolo può essere raccontata come il dialogo, e perfino lo scontro, tra arte e tecnologia: dai futuristi alle visioni simultanee e cinematografiche dei cubisti, passando per le macchine celibi di dadaisti e surrealisti che ritornano nei congegni di Tinguely. E poi l'indagine sulla tecnologia dell'Independent Group o quella – magari meno sistematica – della Pop Art, e contemporaneamente i vari piccoli e grandi gruppi di Arte cinetica, programmata, optical e così via. L'elenco potrebbe continuare fino ad arrivare a oggi e alle varie discussioni sulla cosiddetta arte "post-internet". Mi è stata sempre a cuore un'idea di Umberto Eco – se non sbaglio espressa in *Opera aperta* o nei primi suoi testi sull'arte programmata – secondo il quale l'arte è proprio il campo in cui l'umanità si esercita ad affrontare i cambiamenti percettivi – ma anche sociologici e culturali – imposti dalle nuove tecnologie. L'arte è la palestra in cui impariamo a superarne lo shock. Al contempo è un'idea assai eccitante e quanto mai deprimente, perché suggerisce che la tecnologia ha il potere di asservire ogni aspetto della cultura umana, ma anche che l'arte possa sempre trovare nuovi antidoti contro questo asservimento.



Stan VanDerBeek, "Movie-Drome" 1963–66/2012, veduta dell'installazione nella mostra "Ghosts in the Machine" 2012, a cura di Massimiliano Gioni, New Museum di New York (courtesy the Estate of Stan VanDerBeek e New Museum; ph Benoit Pailley)

2. Cosa diceva Benjamin? Ogni epoca sogna la successiva e sognando urge il risveglio (o qualcosa del genere..., dovrei controllare su Google...). In realtà, più che pensare che l'arte o l'artista possano svelarci scenari futuri, credo che si possa guardare all'arte come al luogo in cui si creino e smantellino i miti che avvolgono la tecnologia nel nostro presente. L'arte non serve tanto a spiegare il futuro (ammesso che davvero serva a qualcosa), ma ci può aiutare a capire e a diffidare dell'ideologie che sostengono certe visioni della tecnologia e del futuro. Pensa – per citare esempi quasi ovvi – al lavoro di artisti come Pierre Huyghe, Philippe Parreno, Pipilotti Rist, Anri Sala o Tacita Dean, che stanno tutti cercando di trovare nuove possibilità e nuovi spazi per confrontarsi con lo spettacolo dei media e della società dell'immagine, senza cadere nell'asservimento e nell'alienazione che le tecnologie della società dello spettacolo impongono sui soggetti.

In qualche misura hai trattato questi temi nella tua attività critica ed espositiva?

Credo che una delle mostre in cui più esplicitamente ho affrontato questi temi sia stata, nel 2012, *Ghosts in the Machine* al New Museum che, oltre a presentare le opere di vari artisti contemporanei come Henrik Olesen, Mark Leckey, Philippe Parreno, Seth Price – interessati alla relazione tra tecnologia, percezione e conoscenza – cercava soprattutto di raccontare come varie avanguardie nel corso del Novecento, e soprattutto nel secondo dopoguerra, avessero immaginato un futuro che non si è mai avverato. Concentrandosi in particolare sui fenomeni dell'Op Art, dell'Arte cinetica e programmata, sulla "nouvelle tendance" e altri movimenti ormai purtroppo pressoché dimenticati, la mostra presentava il lavoro di artisti mossi da idee radicali ma che, per alcuni versi, erano rimaste lettera morta, forse proprio a causa della loro ambizione e radicalità. In un certo senso *Ghosts in the Machine* rintracciava la preistoria della cultura digitale dimostrando anche come certe preoccupazioni, che oggi associamo a Internet, in realtà fossero discusse da anni. La mostra era un'archeologia di vari futuri mai avveratisi e pertanto mostrava l'opera di molti artisti che erano stati così entusiasti delle sorti del progresso tecnologico e del futuro da apparire quasi naïf e commoventi nella propria sincerità. In realtà molte di queste idee e preoccupazioni sono confluite anche nella "mia" Biennale di Venezia del 2013 in cui, seguendo le avventure epistemologiche ed esistenziali

di vari individui, volevo anche mostrare come l'ossessione tutta contemporanea per l'informazione e la conoscenza – l'onniscienza di cui Internet è metafora – avesse radici assai più profonde e perfino antiche. In sostanza sono sempre stato incuriosito dalle metafore e dai miti della tecnologia, più che dalla tecnologia stessa.

25 marzo 2017

Hou Hanru, direttore del Museo MAXXI di Roma

1. 2. È naturale che la tecnologia influenzi la produzione artistica non solo in termini di tecnologia intesa come strumento, come nuova piattaforma, ma anche come un elemento capace di modificare la realtà, specialmente oggi che tanti cambiamenti politici e socio-economici sono dovuti alla tecnologia: pensiamo alla produzione culturale, al rapporto tra individuo e società, e soprattutto a quello che oggi è uno dei temi caldi, ossia la definizione di *verità*. Le nuove tecnologie hanno cambiato in modo radicale il nostro approccio ai fatti e possiamo costatarne le conseguenze soprattutto dal punto di vista politico, se pensiamo alle ultime elezioni negli Stati Uniti e in Europa. Tutto ciò ha aperto agli artisti un campo nuovo di azione, quello della mobilitazione politica e dei progetti sociali nell'ambito della creazione artistica.

9 marzo 2017

William Kentridge, artista

2. È una domanda molto difficile da rispondere. Non credo di avere un punto di vista su questo. Perché una nuova prospettiva per il futuro dell'umanità è un compito arduo. Il nostro lavoro è molto, molto più modesto ed ha a che fare con la comprensione del modo in cui interagiamo con il mondo, in cui costruiamo un significato nel mondo, come costruiamo il mondo che ci circonda. È qualcosa che gli artisti fanno e dimostrano, ma non vorrei dire che riescano a "prefigurare" il futuro dell'umanità.

Per realizzare eventi propositivi è indispensabile disporre di una produzione artistica inedita o innovativa?

No, non la penso così. Credo che a volte possiamo avere l'innovazione tecnologica per sé stessa. Il mondo dell'arte cerca di mantenere il passo con le rivoluzioni digitali, ma stiamo ancora aspettando che una grande opera venga realizzata con l'uso della realtà virtuale. Vi è la possibilità che l'arte oggi venga fatta dai *games designers* e da altre persone le quali non avrebbero mai pensato a sé stessi come artisti, ma il loro lavoro potrebbe essere esposto nei musei al pari delle opere degli artisti.

(Traduzione dall'inglese di Kari Moum)

14 luglio 2016

Jannis Kounellis, artista (†)

2. Bisogna vedere che cosa vuol dire *Les Demoiselles d'Avignon* nel contesto culturale generale. Alla sua epoca il quadro è stato il tentativo di rivoluzionare la realtà, la prerogativa del fare arte in Occidente. **Sostieni che l'artista può essere inventivo in senso linguistico, ma anche reale?**

I quadri fanno parte della realtà, compresa la *Gioconda*. Masaccio fa un disegno rivoluzionario e ridisegna il protagonismo dell'uomo, quindi, per quelli che osservano, incide sulla realtà.

In fondo l'operatore visuale civilmente impegnato, in una certa misura e a lungo termine, può contribuire alla trasformazione del mondo stimolando la presa di coscienza della realtà esterna. Non credi?

Il futuro è questa visione. Ripeto: il Rinascimento non è una nascita, è una ri-nascita.

16 luglio 2016

Andrea Lissoni, *Senior Curator, International Art (Film), Tate Modern di Londra*

1. Direi di sì. Come ogni tipo di trasformazione nel paesaggio, le tecnologie possono sia “stimolare l’immaginario” sia favorire la gestione di dispositivi complessi, luminosi, sonori, audiovisivi in generale.

Se la tecnologia si evolve in continuazione in rapporto alle scoperte scientifiche e il processo di sperimentazione per l’esplorazione virtuale non ha limiti, c’è pericolo che la naturale creatività indotta dalla realtà fisica possa indebolirsi?

No, al contrario, questo è un momento formidabile di aperture e sperimentazione che non si può fare a meno di attraversare senza la visionarietà degli artisti.

A lungo andare il web può modificare anche la percezione del mondo materiale?

Senza dubbio lo ha già fatto.

2. Inevitabilmente sì, come sempre è accaduto. È questo che distingue un artista visionario da un documentatore/commentatore. Harun Farocki in questo senso ha tracciato una linea imprescindibile.

L’opera d’arte che oltrepassa il presente potrebbe divenire meno soggetta al fenomeno dell’obsolescenza?

Questa è una domanda complessa ma molto interessante. Una componente di obsolescenza legata alla tecnica c’è e sarà sempre inevitabile. Ma le opere più radicali incorporano la loro stessa obsolescenza diventando invisibili o eternamente rinnovabili; penso in particolare alle opere di Philippe Parreno.

15 marzo 2017

Philippe Parreno, “Anywhen” 2016, veduta dell’installazione biodinamica alla Turbine Hall della Tate Modern di Londra, a cura di Andrea Lissoni (courtesy l’Artista e Tate Modern; ph Luciano Marucci)



Gian Ruggero Manzoni, *poeta, narratore, teorico d’arte, pittore*

1. Nell’oggi non so fino a che punto, senza gli adeguati strumenti, si possa competere, a livello artistico, con il sapere che ci giunge dal mondo della Scienza. Indubbiamente il computer, già mezzo obsoleto, ha dato il via, ad esempio, all’Arte Digitale, o serve ai neo-Cinefici per dare forme nuove alle loro opere, ma comunque vedo l’arte, come poi la filosofia, sempre un passo, se non due o tre, indietro a ciò che appunto, in campo puramente scientifico, la contemporaneità ci propone. Infine noi, semplicemente, si ragiona ancora basandoci

sulle tre dimensioni quando ne esiste già una quarta, che non percepiamo, e probabilmente una quinta, derivata dalle Teorie dei Quanti e delle Stringhe. Poi si parla di Multiverso, quell’ipotesi che postula l’esistenza di universi paralleli al nostro. Quindi come elaborare artisticamente tutto ciò se, come inizio, non hai già a disposizione sofisticati e costosissimi strumenti di ordine tecnologico, o, meglio, sempre se gli stessi già dovessero esistere e l’artista fosse in grado di usarli?

2. Ciò si è sempre tentato, in ambito artistico o letterario. Si pensi alla fantascienza in genere, oppure a Leonardo da Vinci, o alle più recenti esperienze legate al Cyborg. Indubbiamente il creativo tenta di immaginare il futuro, ma, lo ripeto, ogni forma di espressione o di ragionamento umano, oggi, deve fare i conti con la Scienza e con quelle continue accelerazioni, quindi o rientri nell’équipe di Rubbia, ed è un esempio, oppure prima di poter dare visione a un possibile domani, già, da Ginevra, hanno comunicato che esiste il Neutrino, poi il Bosone di Higgs, e che stanno lavorando alla ricerca nonché definizione della fantomatica Particella XY. Inutile, si è sempre un passo indietro.

8 marzo 2017

Alessandro Mendini, *architetto, designer, artista, scrittore*

1. Certo, le nuove tecnologie contengono assieme il diavolo e l’acqua santa.

2. Sono tanti gli operatori visuali sensibili al futuro. Ma oggi l’intuizione del futuro è una ricerca molto difficile.

20 gennaio 2017

Hans Ulrich Obrist, *critico d’arte e curatore, direttore artistico delle Serpentine Galleries di Londra*

È possibile intravedere scenari futuri attraverso l’attività creativa degli operatori visuali civilmente impegnati o di altri che praticano discipline diverse come quelli che intervengono a *Miracle Marathon* da te curata?

Ho sempre creduto che, come curatori, non possiamo prevedere il futuro dell’arte, ma solo interagire con gli artisti che hanno le antenne sensibili per farlo prima di altri. Come sai, ho scritto anche un libro, *The future will be...*, chiedendo a un centinaio di artisti come vedono il futuro. A proposito di futuro, possiamo parlare anche di estremo presente. Con Douglas Coupland e Shumon Basar ho scritto il libro *The age of Earthquakes. A Guide to the Extreme Present* [Penguin editore] e penso che in tutto questo processo siamo stati ispirati dalla poetessa Etel Adnan, che a 91 anni ci fa davvero tanto coraggio. Etel è libanese e l’estate scorsa abbiamo allestito una sua mostra alla Serpentine. Ha scritto un bellissimo testo. Te lo faccio cercare... [nel frattempo, per proseguire il dialogo, di-segna su foglio A4 una delle sue tipiche partiture]. Su Instagram puoi trovare tanti scritti di artisti. Io ho fondato il movimento contro la dispersione della scrittura a mano e ogni giorno faccio inserire in Internet nuovi post-it autografi.

1. Alla Serpentine ora abbiamo un curatore digitale, James Bridle, e ieri ha presentato il suo *Cloud Index*, la terza Serpentine Digital Commission, atlante delle nuvole, strumento come realtà parallela delle Maratone e delle mostre nelle nostre gallerie. Una volta che si comincia, non si smette più perché, mentre la mostra ha la durata di due-tre mesi, le nuove opere digitali sono algoritmi che si sviluppano, crescono attraverso il tempo e non hanno un inizio e una fine. L’artista Jan Cheng fa opere che avvia in modo semplice ma, come sistemi dinamici, crescono, vanno in crisi, diminuiscono, poi crescono di nuovo e ogni volta che tu le guardi ti appaiono cambiate. **Anche Philippe Parreno – del quale ho visto il film-installazione alla Turbine Hall della Tate Modern – è arrivato a questo.**

Sì, ma in modo diverso. [...] Partendo da Rauschenberg, è riuscito a reintrodurre il tempo nell'arte. Dall'esposizione tenuta a Parigi nel 2013 [*Anywhere, Anywhen out the world*, Palais de Tokyo] ha iniziato a scrivere delle partiture e la mostra si sviluppa, ma in modo differente dagli algoritmi digitali: utilizza processi biologici; sono i batteri che decidono come far sviluppare il lavoro. In una galleria i batteri hanno deciso sul video, invece, alla Tate il video ha deciso sui batteri. Quindi c'è differenza tra Jan Cheng e Parreno, ma in entrambi i casi la tendenza è che l'opera vive; l'opera non è ferma.

È legata al tempo, alle sue trasformazioni...

Proprio così!

Secondo te, anche le altre tecniche operative riescono a stimolare i processi creativi?

Certamente! Per esempio, Sophia Al-Maria, una delle più prodigiose artiste del mondo, utilizza la tecnologia come un *tools box*, una scatola di strumenti per produrre realtà. Ha tenuto una mostra al Whitney di New York e ieri sera, come hai potuto constatare, era a *Miracle Marathon*.

9 ottobre 2016

Sophia Al-Maria, fotogramma da "Black Friday" 2016, video digitale proiettato in verticale, colore, suono, durata 16' 36" (collezione dell'Artista; courtesy Anna Lena Films, Parigi e The Third Line, Dubai)



Chiara Parisi, curatrice delle mostre di arte contemporanea all'Accademia di Francia - Villa Medici, Roma

1. Internet e gli smartphone e tutto il digitale hanno generato una nuova modalità di comunicazione legata a un flusso costante di informazioni; gli artisti sono stati indotti naturalmente a ripensare la relazione con i media e i confini geografici che separano il mondo fisico e la realtà virtuale, trovandosi in una posizione interessante,

allo stesso tempo aperta e connessa. Tuttavia alcuni non si sono limitati alla sola modalità di diffusione o non sono necessariamente presenti in rete né creano delle opere digitali, ma ci si trova di fronte a sculture, installazioni e performance. Basta pensare a Kerstin Braetsch o a dei contrappunti divertenti come quelli di Gianni Motti che nel 2009, invitato alla Team Gallery di New York, ha dichiarato su una tela: "Io non sono su Facebook".

2. La questione mi sembra corrispondere agli artisti di ogni tempo. A loro si chiede di essere visionari. In una società caratterizzata dall'accelerazione dei dati e dall'onnipresenza dell'immagine, gli artisti si inscrivono ancora di più in una cultura della visione. Per tornare alla sua domanda sulle nuove tecnologie, mi sembra che prima ci fosse la consuetudine di isolare le opere digitali: stanze buie, terminali Internet, o ancora spazi mediatici. Oggi un'artista come Amalia Ulman ha più di 130.000 *followers* su Instagram, la stessa relazione con il pubblico che può consentirle uno spazio museale. Questi artisti rifiutano la nozione di *site-specific* per rivendicare, invece, una molteplicità di siti in cui circolano le loro opere, in un eterno andirivieni tra realtà e virtualità, dentro e fuori Internet. Tutto ciò apre di fatto un rapporto interessante di fronte alla preponderanza del mercato dell'arte e alla nozione di spazio privato come pubblico di esposizione delle opere.

20 marzo 2017

Gino Roncaglia, filosofo, saggista, docente universitario

1. La risposta alla domanda è senz'altro positiva, non solo dal punto di vista teorico ma da quello storico e concreto: l'arte ha sempre anche un aspetto tecnico e tecnologico, e il rapporto fra arte e tecnologia era strettissimo anche prima dell'evoluzione dei media digitali. Che questo rapporto prosegua nel mondo dei nuovi media è, credo, ben dimostrato dalla storia ormai abbastanza lunga dell'arte legata al digitale: dall'arte elettronica alle varie forme di computer art, fino alla web art e alle nuove frontiere dell'arte on-line. Va rilevato peraltro che questo influsso è sia diretto – attraverso la nascita di forme di espressione artistica basate direttamente sull'uso di strumenti e ambienti digitali – sia indiretto, attraverso l'incontro fra l'ecosistema digitale e forme di produzione artistica tradizionali: dal restauro digitale alla valorizzazione e rivisitazione digitale delle opere, dagli allestimenti multimediali in musei tradizionali fino ai musei virtuali.

2. Sicuramente. Mi limito qui a ricordare due settori in cui il lavoro di innovazione artistica e quello di innovazione tecnologica e prefigurazione di scenari futuri procedono in stretto rapporto: la costruzione di ambienti in realtà virtuale e i videogiochi. In entrambi i casi è difficilissimo distinguere creatività artistica e innovazione tecnica. È ad esempio impossibile parlare sensatamente di videogiochi senza tener conto dell'assoluta centralità che riveste in tutto l'ambito videoludico l'immaginazione visiva, che in alcuni videogiochi raggiunge senz'altro risultati artisticamente rilevanti. Il Musée Art Ludique di Parigi ne è del resto notevolissima testimonianza (e il suo successo mostra anche una strada nuova per avvicinare all'arte le generazioni più giovani).

11 marzo 2017

Riccardo Sabatini, scienziato e imprenditore. Già Chief Data Scientist in Human Longevity Inc., oggi co-founder di Orionis Biosciences

Gli esiti delle sue ricerche sul genoma, illustrati anche durante *Miracle Marathon* presso la Serpentine Sackler Gallery di Londra, 'dipendono' in grande misura anche dalle nuove tecnologie?

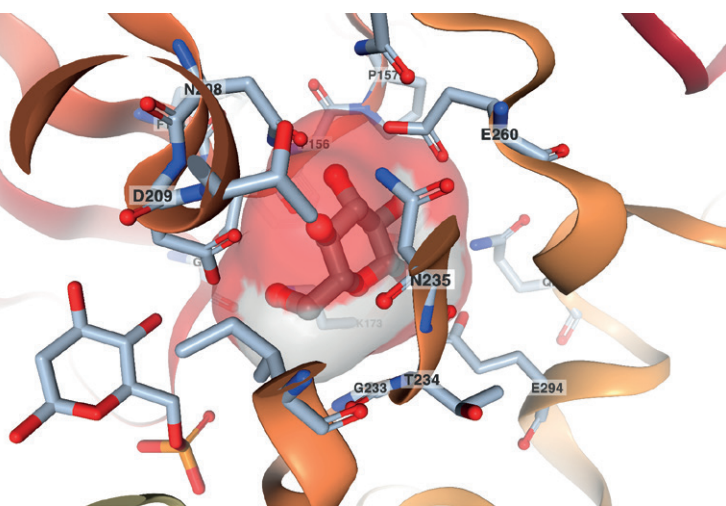
Solamente dalle nuove tecnologie. Quindici anni fa siamo diventati l'unica specie che abita questo pianeta (e galassia?) in grado di

leggere il codice sorgente che ci definisce. E più impariamo a decifrarlo più riusciamo a capire come interagire con la nostra biologia in maniera più gentile, con farmaci più mirati, debellando malattie che sembrava impossibile curare pochi anni fa. Tutto questo è realizzabile solo grazie alla convergenza di decine di tecnologie, dai microprocessori al cloud, dalla PCR [Proteina C-reattiva] alla robotica in laboratorio, da nuovi modelli matematici alle innovazioni nella chimica inorganica. Vediamo più lontano perché “stiamo sulle spalle di giganti”, come scrisse Isaac Newton a Robert Hooke. E l'affermazione non potrebbe essere più attuale.

La passione e la sensibilità sociale sono essenziali per incentivare i processi investigativi?

Credo ci siano due tipi di incentivi: alcuni retribuiscono il proprio io emotivo, alcuni il proprio io economico. Servono entrambi, grandi capitali e tanta passione. Ma il modello per unire questi due mondi forse lo abbiamo trovato, un movimento che è diventato disciplina economica in tanti settori. Nomi come impresa sociale, *impact investment*, *b-corporation* indicano realtà in cui gli obiettivi sono grandi successi tecnologici o imprenditoriali a pari passo con grandi successi sociali. Questo è il motore delle prossime grandi scoperte. **Al di là delle conoscenze acquisite, l'intuizione scientifica e la sperimentazione possono anche stimolare la realizzazione di strumenti specifici ancor più avanzati?**

Sempre. Gli strumenti che abbiamo sono un riflesso delle nostre migliori teorie. Curiosamente con quegli strumenti spesso scopriamo qualcosa di nuovo, cosa ci aiuta a evolvere le nostre teorie, il che si riflette in strumenti diversi e migliori. Sembra un circolo vizioso proprio perché lo è. La natura ha una certa ironia nel mostrarsi livello dopo livello, illudendoci sempre di essere arrivati a quello finale. *19 aprile 2017*



Proteina Esocinasi: Crystal Structure of recombinant human Hexokinase type I with 2-deoxy-Glucose 6-Phosphate. Organismo: Homo sapiens. Depositata: 19 maggio 2012, rilasciata il 12 giugno 2013. Autori: Shen, L., Honzatko, R.B. (DOI: 10.2210/pdb4f9o/pdb). L'immagine rimanda al lavoro di ricerca a cui si dedica Riccardo Sabatini.

Anri Sala, artista

1. Credo che le nuove tecnologie e le pratiche artistiche si ispirino a vicenda nella stessa misura in modo impegnativo. Tuttavia ci sono state pochissime tecnologie concepite specificamente a vantaggio della creazione artistica. Gli artisti si appropriano principalmente di quelle disponibili, se ne impadroniscono e le utilizzano in vari modi, consentendo così un approccio ad esse molto diverso e critico.



Anri Sala, "Ravel Ravel Unravel" 2013, fotogramma dal film-installazione, Padiglione Francia, 55. Biennale Internazionale d'Arte di Venezia 2013 (courtesy l'Artista; ph © Marc Domage)

Di conseguenza l'invenzione artistica ha esteso le sue funzioni ad altre modalità, ben oltre i limiti della concezione originale. C'è un gran numero di artisti i quali da tempo impiegano, alterandoli e dirottandoli, strumenti e tecnologie prese in prestito da altri campi di intrattenimento o dalla scienza, come cinema, teatro, disegno, gioco e ricerca.

2. Qualche volta sì; altre volte aiutano a sdrammatizzare o a controbilanciare gli scenari futuri che sembrano essersi imposti su di noi. (Traduzione dall'inglese di Kari Moum) *27 marzo 2017*

Marco Scotini, critico d'arte e curatore indipendente, direttore Dipartimento Arti Visive NABA di Milano

1. La risposta è complessa. Mi pare che l'arte piuttosto che utilizzare direttamente i nuovi dispositivi sia impegnata nell'elaborarne gli effetti (sociali, culturali, politici). Un primo caso che mi viene in mente riguarda il web e non mi sorprende che parallelamente alla sua emersione nasca l'arte relazionale: qualcosa, cioè, che non dipende in modo diretto dalle reti telematiche ma ne assume il modello per un rapporto di partecipazione e di fisicizzazione con i pubblici più vari. Penso anche all'uso che Piero Gilardi fa delle originarie "macchine del futuro" che poi si trasformano in tappeti e maschere di gommapiuma (per ricontaminarsi con i new media): la proposta è allora quella di un'arte abitabile e fruibile. In sostanza le nuove tecnologie generano comunque immaginari artistici aprendo ad affermazioni, reazioni polemiche o negazioni che producono nuove consapevolezza.

Il Dipartimento del NABA da te diretto quale contributo propositivo dà al riguardo?

Arti Visive di NABA ha piuttosto una posizione benjaminiana in proposito. Si lavora su quanto le nuove tecnologie liberano, sul potenziale che mettono in campo. L'attenzione va, in questo senso, soprattutto all'uso che ne viene fatto. Non è detto che di per sé i nuovi

dispositivi possano generare emancipazione. Anzi la tendenza è quella di riterritorializzare tutto ciò che questi mezzi disperdono, per cui lavoriamo cercando di denunciare le forme neoarcaiche che li ricatturano. Prendiamo l'aereo nell'esempio di Benjamin degli anni Trenta: per Hitler non è altro che il segno del dio germanico Odino. Si usa, dunque, per fare guerre non per seminare! A NABA sappiamo che se non si accompagnano all'acquisizione di nuovi diritti sociali, le nuove tecnologie diventano solo pericolose, una minaccia.

2. Non so quanto il termine "futuro" appartenga alle nuove generazioni. Sono più attratte dalla latenza del passato, da tutto ciò che non si è realizzato. Il passato è più incerto del futuro e, per non ripetere all'infinito gli sbagli della storia, è importante riscriverne la memoria. Il futuro apparteneva al tempo lineare del modernismo mentre adesso viviamo in una temporalità fatta di coesistenze in cui non c'è un prima o un dopo ma l'attuale e il virtuale: qualcosa che tende a minare proprio l'irrevocabilità del tempo come tale. Questa percezione di un tempo qualitativo e plurale credo derivi dalle tecnologie storiche come il cinema, la foto o la radio che per prime hanno registrato il tempo e reso disponibile ai più diversi montaggi. I dispositivi attuali non fanno altro che realizzare questa percezione di inclusione e vicinanza: per cui il vero tempo emancipativo non è il futuro ma la memoria.

17 aprile 2017

Salvatore Settis, archeologo e storico dell'arte

1. Tutte le nuove tecnologie modificano percezioni, gesti, presa sulla realtà, ma in modo assai vario e difforme a seconda dei contesti e delle persone. Quando fu inventata la tecnologia fino a oggi più determinante, la scrittura, si acquistò molto ma si perse qualcosa (l'abitudine a memorizzare e trasmettere oralmente). Senza genuflettersi davanti al nuovo perché nuovo, ricordiamoci di queste esperienze del passato; del resto basta guardarsi intorno per vedere che la stessa identica tecnologia stimola la fantasia di alcuni, mentre per altri agisce come un blocco.

2. Gli artisti si (auto)ritengono di solito dotati di particolari capacità di intuizione, ma questo può essere egualmente vero di un artista visuale, di un romanziere, di un farmacista, di un calzolaio e di un avvocato: perché ognuno ha la propria "arte" e (si spera) prova a farla bene. Immaginare il futuro (temendolo o sognandolo) non è un lavoro specializzato, anzi è una delle principali occupazioni della fantasia individuale e collettiva del nostro tempo. A me piace credere che il miglior modo di farlo sia tenendo presente l'orizzonte essenziale, quello della felicità e dei diritti dei cittadini, anche quelli delle generazioni future. Pensare al futuro non "come artista", ma come cittadino.

18 marzo 2017

Oliviero Toscani, fotografo

1. Non sono le tecnologie a fare questo. Danno delle possibilità, ma fanno anche perdere un sacco di tempo. Tutti sono presi dalle tecnologie. I non creativi pensano che esse aiutino la creatività. No, aiutano ma non sono creative. Le tecnologie di per sé non vogliono dire niente. Dipende dall'uso, poi bisogna avere qualcosa da esprimere, essere autori, e gli autori non hanno bisogno di tecnologie.

Nel tuo lavoro che posto occupano le tecnologie avanzate? Che atteggiamento hai nei confronti di questi mezzi?

Si devono conoscere ed è finito lì. Si usano quando servono; sono solo un mezzo. È chiaro che non vado a Londra con il cavallo, prendo l'aereo; invece uso il cavallo per una bella passeggiata. Non voglio assolutamente condizionarmi con le tecnologie. C'è gente che si è

complicata la vita e si è persa.

2. Se vuoi sapere tutto da ora all'indietro, apri il computer. Se vuoi immaginare il futuro – perché si può solo immaginare – devi chiudere il computer e ricominciare a usare il cervello, il cuore e la sensibilità. Appena spegni le tecnologie, si mette in moto l'immaginario.

Con l'apparecchio fotografico tendi a rappresentare gli accadimenti iperrealistici del presente zoomando idealmente sul futuro?

È logico. La fotografia è la memoria storica dell'umanità. Ciò che è fotografato rimane nella storia, ciò che non è fotografato verrà dimenticato. Oggi viviamo al 98% di immagini. Conosciamo il mondo perché vediamo le immagini. Non conosciamo la sua vera realtà. Ormai le immagini sono la realtà.

In fondo, con questi presupposti assumi anche una posizione attiva?

Sono un autore e sono la memoria storica del mio tempo, un testimone del mio tempo, e questo voglio essere.

...Un tempo aggiornato, 'presente'...

Chiaramente, non posso fotografare quello che è successo cent'anni fa.

21 marzo 2017

Oliviero Toscani, "Razza Umana" 2017, fotografia (courtesy Oliviero Toscani Studio; © l'Artista)



Roberto Vacca, *ingegnere elettrotecnico, scrittore, divulgatore scientifico, futurologo*

1. Le nuove tecnologie informatiche stimolano l'immaginazione di chi le studia, le capisce, ci lavora, le fa progredire e ne immagina applicazioni nuove. Anche se uno non approfondisce e ne usa solo le funzioni, può essere stimolato a inventare. L'accesso a parole e idee per mezzo di Google può stimolare gli artisti che imparano a navigare, a fare *surf* nel web.

2. Se gli operatori visuali producono solo immagini (ferme o in movimento) potranno ispirare l'inclinazione o l'umore di chi progetta, innova, sperimenta. Le immagini da sole non fanno intravedere scenari: per costruirli ci vogliono parole, numeri, teorie, procedure complesse, strumenti avanzati.

13 febbraio 2017

Valentina Valentini, *docente di Arti elettroniche e digitali e di Arti performative, Dipartimento Storia dell'Arte e Spettacolo, Sapienza, Università di Roma*

1. La relazione fra arte e tecnologia in Italia ha vissuto una doppia polarità, fra la dannazione e l'esaltazione, disprezzando ed esaltando opere costruite con dispositivi tecnologici, ideologicamente. Di per sé le tecnologie offrono una duplice prospettiva, di imbalsamazione e di resuscitazione, possono rivitalizzare e nello stesso tempo congelare la produzione artistica. Indubbiamente la rivoluzione digitale ha provocato un bisogno di localizzare il nuovo confrontandolo con il conosciuto, per esorcizzarlo e addomesticarlo: a fronte di una conquista tecnologica si registra una conseguente regressione (verso il cinema delle origini, ad esempio, il cinema espositivo). Riporto in merito una dichiarazione di Bill Viola: "Mi interessano sempre i nuovi strumenti, perché possono fornire i mezzi per dire qualcosa in modo diverso; credo di aver sempre accettato le possibilità offerte dalle tecnologie correnti. Il progresso lineare della tecnologia è un dato di fatto, qualcosa che quasi si impone su di me; ma il mio rapporto con esso è cambiato gradualmente. Nel passato, la rapida evoluzione degli strumenti mi ha spesso ispirato o mi ha offerto una rampa di lancio. Ma oggi i limiti che mi preoccupano di più sono interiori". [Hans Belting, *A conversation*, in John Walsh (a cura di), *Bill Viola: The Passions*, Getty Publications, Los Angeles, California 2003]

2. Il futuro è già nel presente, nella possibilità di indagare non tanto il campo della comunicazione, ma quello artistico, anche se i confini sfumano, non tanto l'ambiente mediale, ma le trasformazioni di ciascun medium, senza pregiudizi, senza l'ansia di fare tendenza, di scoprire e imporre l'artista e l'opera che "cambierà il mondo". Le tecnologie digitali hanno scardinato il modo specifico di produzione e la forma stessa dei diversi mezzi espressivi: lo spettacolo teatrale assume il formato dell'installazione o del *real time film*, l'installazione diventa performance e film come nel *Cremaster Cycle* di Matthew Barney e in *Going Forth by Day* di Bill Viola. *Nachlass, Pièces sans personnes* (Rimini Protokoll, 2016), non è teatro, non è spettacolo, non ha luogo in una sala teatrale, non ha attori. Le strategie costruttive interattive e i procedimenti relazionali, emersi con le tecnologie digitali, sono stati accompagnati da una enfasi acritica e ideologica che ha narcotizzato l'aspetto contraddittorio e problematico che queste pratiche manifestano. Le esperienze di *Community art* chiamano alla partecipazione attraverso la rete informatica, collegandosi a siti specifici di libero accesso, enfatizzano il fare insieme e nello stesso tempo destinano questa operatività verso i circuiti del sistema dell'arte,

diventano un serbatoio per rifornire di merce insolita il mercato dell'arte, alla ricerca di nuovi prodotti e nuovi slogan. Il compito degli "operatori sensibili" è quello di comprendere la produzione artistica (tecnologica) nella sua specificità: *Going Forth by Day* (Bill Viola, 2001) pone il problema di "come guardare". Ognuna delle cinque sequenze di cui si compone (*Fire Birth, The Path, The Deluge, The Voyage, The First Light*) sono proiettate in simultanea sulle pareti di un'ampia stanza, non si succedono consecutivamente e linearmente come in un film, bensì come un ciclo di affreschi, dispiegando spazialmente tutte le scene della storia che racconta, per cui lo spettatore ha sia la visione d'insieme nello spazio che quella nel tempo. Lo spazio planare della com-presenza è anche un tempo virtualmente simultaneo. Ciascuna sequenza è un testo autonomo da cui possono partire tante storie.

L'opera "presente" di Bill Viola, che va oltre la tecnologia grazie alla tecnologia stessa associata al suo talento, per certi aspetti appartiene già al "futuro"?

La pratica artistica di Bill Viola riporta i discorsi sulle nuove tecnologie in un contesto del tutto inusuale, affatto escatologico (salvezza e annientamento dell'arte), all'interno della tradizione della storia dell'arte da un lato e all'interno del proprio mondo interiore dall'altro, dispositivi per scandagliare lo spazio interiore, varcare la soglia fra il terrestre e il celeste, trasformare la figura umana in icona. L'interrogazione sulla natura dell'immagine, condotta da Bill Viola con una serrata esplorazione delle tecnologie elettroniche, attribuisce una dimensione filosofica e spirituale alla sua produzione artistica, in quanto questa è intesa come una pratica religiosa, capace di collegare il mondo di Dio con quello degli uomini. Le sue immagini trasportano una forte carica emozionale, per il modo in cui appaiono alla coscienza, non solo alla vista, famigliari e perturbanti. Bill Viola crede nel potere che ha l'arte di trasformare il mondo e tale fede segna una rottura radicale con le posizioni dominanti dell'arte contemporanea, caratterizzate dal cinismo postmoderno e dalla spettacolarità.

5 aprile 2017

Angela Vettese, *storica dell'arte, curatrice e docente universitaria, direttrice ArteFiera di Bologna*

1. Una discriminante sulla cui base ritengo si possa determinare il valore di un artista è la misura in cui sa recepire e interpretare il nuovo habitat umano, che significa, oggi più di ieri, comprendere di quale rivoluzione tecnologica siamo partecipi. Detto questo, non ritengo che una ripresa letterale della tecnologia sia interessante. Se è vero, per esempio, che abbiamo a disposizione nuove possibilità di sguardo sul corpo umano messe a disposizione dalla scienza medica, non per questo è interessante un artista, prendiamo Marc Didou, che si faccia prestare mezzi espressivi dalla risonanza magnetica, dalla tomografia assiale computerizzata o dall'ecografia. Marey e Muybridge hanno avuto una enorme importanza per l'arte, ma solo attraverso artisti che hanno compreso le implicazioni esistenziali dei nuovi modi di vedere a cui il loro lavoro dava accesso. Klimt seguì delle lezioni di biologia per sapere come sono fatte le cellule dei tessuti organici, ma a noi interessa la sua trasposizione di esse nei tessuti di stoffa che dipinse, non dunque un trasferimento letterale. Non mi interessa nemmeno chi gioca con l'arte nello spazio siderale, come David e Laurent Nicolas con la loro proposta di video su un astronauta e un melone alla scoperta di Marte. C'è sempre un aspetto di trasfigurazione poetica (so che il termine "poesia" è indefinibile e anche invisibile a molti, ma non ne trovo uno migliore) senza il

quale l'opera diventa un ready made preso da immagini o da tecniche scientifiche. Credo che non soltanto la post internet art, ma in generale tutta l'arte del duemila debba (e sovente voglia) affrancarsi da questi calchi letterali. Una buona risposta può essere, paradossalmente, ritornare a lavorare con antichi mestieri, vetro stoffe marionette come fa Wael Shawky o per altri versi Lucy McKenzie. Non è rilevante mostrare i risultati estetici di una rivoluzione tecnologica, ma i suoi riflessi nel modo di sentire e di agire.

2. Seguendo una tesi a me cara, avanzata da McLuhan in *Understanding Media* (1964), rispondo sicuramente sì. Al di là di questo riferimento, oggi un po' troppo fuori moda e tutto da rivedere, credo che molti scrittori di fantascienza, da Asimov a Dick, a Zamjatin, ci abbiano prospettato situazioni verso le quali inesorabilmente andiamo come la perdita di spazio democratico in un mondo globale. A modo loro sono stati fantascientifici anche artisti visivi come Matthew Barney o Isaac Julien, descrivendo una sensibilità declinata al futuro benché ancorata nel presente. Far capire gli scenari futuri è sempre stata l'ossessione di Liam Gillick. Non credo però che servano mezzi tecnologici per fare questo; nell'arte il mezzo diventa interessante quando è obsoleto, cioè sufficientemente testato; se si cerca sperimentazione pura, allora sono più evoluti i videogiochi.

11 marzo 2017

Bill Viola, artista

L'esposizione *Rinascimento elettronico* di Firenze mette chiaramente a fuoco il tuo rapporto con la storia dell'arte attraverso l'evoluzione linguistica che caratterizza il tuo lavoro. Le tecnologie avanzate – che tu impieghi in funzione di visioni spirituali, sentimentali e simboliche, nonché l'interazione multimediale ed emozionale con gli spettatori – possono stimolare l'immaginario e favorire l'invenzione artistica?

Il mezzo del video ha sempre stimolato la mia immaginazione. La sua invenzione e lo sviluppo sono stati in parallelo con la mia crescita come essere umano e come artista. Ogni nuovo strumento è diventato parte della mia 'tavolozza' che mi ha aiutato a esprimere un'idea, un'esplorazione, o una visione. La mia immediata, iniziale attrazione per il video è stato il fatto che esso operava nel presente, e non c'era bisogno di registrare per visualizzare un'immagine su un monitor. Quindi per me divenne un occhio surrogato, un occhio che non si chiudeva mai. Alcune di queste prime osservazioni registrate sono presenti nella mostra di Palazzo Strozzi. Nel corso della mia carriera di artista ci sono state molte influenze sulle mie idee e sul lavoro. Ho avuto la fortuna di vivere a Firenze a metà degli anni Settanta, dove ho visto dipinti e sculture dal vivo, cioè non in libri ma in chiese e cattedrali, opere che ancora si esprimevano in modo significativo. Alla fine, quando per me è arrivato il momento di utilizzare questa esperienza, mi sono trovato in un luogo dove ho potuto vedere il vero significato dell'umanesimo del Rinascimento e ho intrapreso un'esplorazione delle emozioni. Ad esempio, *Pietà* di Masolino da Empoli, che ora è esposta nella stessa galleria di Palazzo Strozzi, è stato il modello per creare *Emergence* (2002). La messa a fuoco non è tanto nella forma della sua inquadratura, quanto nel contenuto emotivo dell'immagine, nel dolore e nel cordoglio espressi attraverso gli occhi di Maria e San Giovanni, nella compassione e rassegnazione in Cristo.

Nei tuoi lavori il medium deve essere dominato totalmente con l'esperienza e la sperimentazione per evitare che il

fascino della tecnologia prevalga sulla percezione dei contenuti umani profondi e sulle immersioni nei misteriosi spazi cosmici?

Le persone sono sempre state affascinate dall'immagine in movimento. Forse è il nostro istinto di cacciatore che ci porta continuamente a prestare attenzione quando qualcosa si muove. Nell'installazione delle opere facciamo in modo di nascondere qualsiasi indicazione di tecnologia; nessun cavo, nessuna etichetta sugli schermi, così le persone vedono solo immagini fatte di luce. La luce può essere una luce proiettata (rimbalzata su una superficie), che viene da dietro su uno schermo luminoso, o emessa da uno schermo piatto. Poi, quando aggiungiamo il suono, lo spettatore è immerso in un ambiente in continuo cambiamento e diventa parte di un mondo diverso; un mondo che è stato creato per lui, ma nel quale ognuno può navigare per conto proprio. Con l'immagine in movimento, mentre la storia si sviluppa, diamo il dono del tempo, il tempo per la riflessione sulle nostre vite.

(Traduzione dall'inglese di Kari Moum)

20 marzo 2017

1a puntata, continua

Bill Viola, "The Crossing" 1996, installazione con proiezione in grande formato che descrive il modo con cui gli elementi del fuoco e dell'acqua modificano la forma umana, esposizione "Rinascimento elettronico", Firenze 2017 (courtesy Bill Viola Studio e Fondazione Palazzo Strozzi)

