

UN'INIZIATIVA PROMOSSA DA:



Camera di Commercio  
Roma



Comune di Roma  
Assessorato alle Politiche Culturali  
e della Comunicazione  
Sostegno attività di Base Culturali



IDEAZIONE E ORGANIZZAZIONE:

**Romaeuropa**  
fondazione



MOSTRA  
**DIGITALIFE**  
**E<sup>n</sup>POWER YOUR SENSES.**

**3 MARZO / 2 MAGGIO 2010**

**LA PELANDA CENTRO DI PRODUZIONE CULTURALE  
MATTATOIO DI TESTACCIO PIAZZA ORAZIO GIUSTINIANI, 4**

**INFOLINE: 060608 - INGRESSO 6 EURO, RIDOTTO 4 EURO DA MARTEDÌ A  
VENERDÌ H16/24 - SABATO E DOMENICA H12/24 ROMAEUROPA.NET**

**ROMAEUROPA ARTE E CULTURA È: FESTIVAL, WEBFACTORY,  
PALLADIUM UNIVERSITÀ ROMA TRE, OPIFICIO TELECOM ITALIA.**

**INIZIATIVA PROMOSSA DA**  
**CAMERA DI COMMERCIO – ROMA**

**IDEAZIONE E ORGANIZZAZIONE**  
**FONDAZIONE ROMAEUROPA**

**CURATORE**  
**RICHARD CASTELLI**

L'innovazione è il fil rouge che attraversa l'operato della Camera di Commercio di Roma, l'istituzione economica della Capitale. "Innovazione" da intendersi, prima ancora che come progresso tecnologico, come cultura, metodo, consapevolezza, come ricerca di nuovi codici culturali sui quali poggiare le basi per lo sviluppo.

In quest'ottica, la Camera di Commercio ha realizzato, in collaborazione con la Fondazione Romaeuropa (di cui la Camera è uno dei sostenitori) e con il supporto dell'Assessorato alle Politiche Culturali del Comune di Roma e del MACRO, la Mostra DigitaLife. Un'esposizione "esperienziale" che, consente di gettare uno sguardo sulla contemporaneità e di percepire il futuro.

La mostra è uno dei momenti di un articolato progetto della Camera, denominato "Padri Analogici, Figli Digitali", finalizzato a dare vita a un dibattito denso e costruttivo sul tema della cultura e del cambiamento in un momento storico in cui il Paese sembra segnare il passo di fronte ad un'accelerazione delle dinamiche economiche, tecnologiche e sociali senza precedenti. Abbiamo voluto scegliere il linguaggio dell'arte per rendere immediatamente visibile il senso di "Padri Analogici, Figli Digitali".

Con questo progetto, infatti, la Camera mette in campo una vasta indagine socio-economica condotta a livello locale e nazionale: una riflessione profonda sui meccanismi di creazione e trasmissione culturale, per comprendere quali sono i principali attori del processo di creazione e diffusione della cultura dell'innovazione, e individuare i principali "enzimi" e inibitori al cambiamento.

Per la nostra istituzione, essere una Camera di Commercio "innovativa" ha significato massimizzare la qualità e l'efficienza dei processi operativi interni per liberare risorse che hanno consentito la realizzazione di infrastrutture all'avanguardia e di iniziative ad alto contenuto tecnologico.

Partendo da questa visione, la Camera di Commercio ha destinato, in questi anni, ingenti investimenti in infrastrutture - il Sistema dei Tecnopoli, la Nuova Fiera, l'Auditorium - ed eventi culturali come il Festival Internazionale del Film di Roma, la Notte Bianca e il RomaFictionFest.

**ANDREA MONDELLO**  
**PRESIDENTE CAMERA DI COMMERCIO DI ROMA**

Che il nuovo spazio della “Pelanda” apra le sue porte al pubblico, per la prima volta, con una mostra dedicata alle contaminazioni tra arti e nuove tecnologie è il miglior modo per sperimentarne le straordinarie potenzialità.

L’esperienza della digital life ha del resto radici profonde che si innervano coerentemente nel pensiero contemporaneo. Essa risale infatti a quel cosiddetto “sentire artificiale” che il filosofo Mario Perniola, già quindici anni orsono, riuscì a cogliere nei suoi tre aspetti fondamentali: in primo luogo, nella virtualizzazione della materialità e nell’animazione degli oggetti e delle immagini. L’una e l’altra causate da quella inversione per cui, da un lato gli esseri umani diventano sempre più capaci di espandere la loro potenzialità espressiva, dall’altro il mondo inorganico sembra coadiuvare l’uomo nella sua percezione degli eventi. Perniola definì questo fenomeno “effetto egizio”, riferendosi alla compiuta reificazione dell’umanità e alla conseguente sensibilizzazione dell’ambiente. In secondo luogo assistiamo a un allargamento e a una dilatazione dello spazio. È il fenomeno dell’esteriorizzazione, per cui tutto è superficie, tutto è abito, tutto è esterno. Nell’impossibilità di penetrare in un interno, continuiamo a trovare paesaggi, superfici, tessuti. In questo senso la digital life avrebbe origine da quella sensibilità barocca che Gilles Deleuze descrisse molto bene nel saggio “La piega”, che era appunto dedicato allo studio del barocco. Ma il momento più importante è il terzo, ossia quello di un sovrainteressamento di tipo emozionale che non appare utilitaristico, bensì legato al raggiungimento di uno scopo o alla realizzazione di un progetto. Il filosofo Wittgenstein parlava di una epoché colorata ed intensa, allorché qualcosa viene percepito sotto un nuovo aspetto che non si era colto prima: vedere cioè in modo differente.

Non c’è dubbio infatti che la perenne originalità della digital life risieda proprio nella condizione percettiva a cui essa dà luogo. Nelle opere in mostra l’interattività a cui si fa illusione rimanda concettualmente alla nozione di empatia. D’altronde l’empatia, da oltre un secolo, è considerata un genere di esperienza estetica che ha a che fare con un’emozione di carattere fisico. Si manifesta in una sorta di “infusione” del contemplatore nell’opera. Allo stesso modo, si penetra nel video di Jean Michel Bruyère, si è avvolti nell’allestimento di Erwin Redl, ci si fa onda nella vasca di McIntosh, Madan e Hynninen, e così via.

Va da sé che la complessità degli effetti della digital life si affermi anche grazie alla ricchezza dei contrasti cui essa dà luogo, laddove la virtualità e la smaterializzazione delle cose arrivano a rigenerarsi concretamente e visibilmente agli occhi e soprattutto ai sensi del visitatore.

UMBERTO CROPI

ASSESSORE ALLE POLITICHE CULTURALI E DELLA COMUNICAZIONE

Con l'apertura del nuovo spazio della Pelanda, l'area dell'ex Mattatoio di Testaccio si rivela sempre più come luogo di sperimentazione, vivacità culturale, incontro e sinergie. La vicinanza con i padiglioni del MACRO Future non è solo geografica, ma anche ideale. La vocazione alle forme più performative dell'arte contemporanea propria di quegli spazi, testimoniata con forza dagli ultimi importanti eventi espositivi come New York Minute, sembra irraggiarsi anche alle inedite superfici della Pelanda, rendendole il luogo ideale per accogliere eventi di carattere multidisciplinare, basati sulle contaminazioni fra tecnologia, nuovi media ed espressioni artistiche contemporanee. L'idea di collaborazione, incontro e azione congiunta con diverse realtà culturali del panorama romano e internazionale deve caratterizzare l'attività di luoghi come questo, votati, anche per le loro caratteristiche spaziali, ad accogliere le diversità e le varietà della creatività contemporanea. Luoghi in cui viaggiare rimanendo fermi, in cui muoversi in più direzioni seguendo le spinte dell'arte. L'evento DigitaLife, organizzato da Roma Europa Festival alla Pelanda, rappresenta quindi un ottimo inizio, fedele alla vocazione e all'aspirazione culturale di questo spazio aperto alla città e ai cittadini. Questi ultimi sono coinvolti direttamente in un'esperienza non di passiva osservazione, ma di immersione sensoriale e intellettuale, prova di come le espressioni artistiche contemporanee possano dar vita a nuove forme di fruizione e godimento estetico. Esempari il caso dell'installazione di Ryuichi Sakamoto e Shiro Takatani, in cui si viene immersi in un buio riempito degli stimoli e delle sollecitazioni della musica e della visione, o quello di Jean Michel Bruyère, che in La Dipersion du Fils esplora le potenzialità artistiche e comunicative di un nuovo sistema di proiezioni. Entrambi gli interventi danno testimonianza di come il futuro tecnologico possa accompagnare in positivo il futuro dell'arte, creando le basi, allo stesso tempo virtuali e reali, per nuove modalità di comunicazione e inedite possibilità di incanto e rapimento.

LUCA MASSIMO BARBERO  
DIRETTORE DEL MACRO

Innanzitutto desidero esprimere i più vivi ringraziamenti al Presidente Andrea Mondello e alla Camera di Commercio di Roma per averci permesso, con il loro contributo e la loro iniziativa, di realizzare questa importante manifestazione. Quando 25 anni fa comincio a Villa Medici il nostro primo festival c'erano già intorno a noi gli artisti, i registi, i musicisti della modernità. Noi non eravamo nati per dar vita ai consueti Festival Culturali-mondani-turistici, ma per aprire un dialogo con la cultura viva dell'Europa e del mondo. Erano con noi le avanguardie di allora e i loro maestri, da Alechinsky a Dorazio, da Lüpertz a Joe Tilson e così per la musica e la danza. Ormai, dall'800, la tecnica aveva, con l'invenzione e la diffusione della fotografia, liberato l'arte dalle sue antiche funzioni di documentazione storica, con le sue visualizzazioni di battaglie, i ritratti in ricordo dei sovrani, degli eroi, dei condottieri: ormai ci si poteva esprimere nei modi più liberi, e grazie alla riduzione delle distanze e all'accelerazione dei tempi di comunicazione, fare incontrare popoli e continenti. Non tutti ci amarono: ci accusarono, da parte di qualche incanutita sinistra e di qualche destra passatista, di essere "elitari", quasi degli snob per una minoranza intellettuale esigua. Sbagliavano: dalla nostra nascita un milione di spettatori sono venuti alle nostre manifestazioni e i nostri Festival sono ormai divenuti un fenomeno di massa, frequentati da decine di migliaia di spettatori, soprattutto giovani. Non eravamo elitari, eravamo in ascolto delle voci del nostro tempo e in sintonia con loro. In un certo modo la storia si ripete e con un certo orgoglio possiamo dire che oggi come allora siamo impegnati con il nuovo tempo. È quello dell'informatica, di internet, della rete, delle tecnologie di ultima generazione, con gli artisti più innovativi. La rivoluzione tecnologico-scientifica ha ancora una volta spezzato barriere e dato all'arte nuove immense possibilità. RomaEuropa è oggi anche Webfactory con Telecom, impegnata ad ascoltare e valorizzare il vasto campo e l'ampia platea che vivono nella rete. Ed eccoci al vecchio Mattatoio, alla Pelanda, messa a disposizione dall'Assessorato alla Cultura del Comune di Roma/Macro, per portarvi Macro installazioni e proiezioni video di artisti sempre creativi e stimolanti. Conservando la memoria del passato, oggi la mia voce va a loro, con l'augurio di un grande successo per tutti.

GIOVANNI PIERACCINI  
PRESIDENTE DELLA FONDAZIONE ROMAEUROPA

# ROMAEUROPA E LE CULTURE DIGITALI

In principio, il titolo che avevamo pensato per questa mostra era Futuro Digitale, ritenendo che cogliesse al meglio il senso del progetto, nato dalla scelta di affrontare e comunicare direttamente il concetto di “futuro”, che é sempre stato il cuore della nostra attività.

Spesso, infatti, il nostro paese, che pure dimostra un dinamismo inaspettato in tanti campi, appare spaventato nel pensare al domani, nel proiettarsi oltre la contingenza del presente, quasi imprigionato dal bisogno di sicurezza che nasce dal guardarsi-pensarsi al passato.

Gli elementi securizzanti di questa propensione sono evidenti, così come sono chiari i fattori di rischio e di incertezza connessi a una navigazione libera in acque incognite. Questa mostra vuole rompere uno schema, nello scegliere la strada più incerta, ma anche foriera di potenziali sviluppi creativi e sociali ora inimmaginabili, capace di individuare scenari e percorsi che ci proiettano senza timore in un contesto nuovo e ci raccontano di un futuro già presente nella nostra vita.

Non solo per l'uso di tecnologie di ultima generazione, ma per la concezione stessa delle opere che ci invitano ad un rapporto sensibile totalmente nuovo con la narrazione, in cui lo spettatore, con la sua soggettività, è protagonista della costruzione del senso della visione e quindi dell'esperienza artistica.

L'intero ecosistema digitale di ultima generazione si è già incamminato in questa direzione, ponendo al centro le persone, la loro capacità di scegliere, di creare, di comunicare, di conversare, e spingendole così verso un nuovo protagonismo.

Ciò non implica l'essere interessante in sé per sé di tutto quanto accade o viene proposto in questo ambito, bensì indica un cambiamento radicale nelle pratiche e nei processi di costruzione di senso, a partire dal lavoro degli artisti, che da sempre, con le loro percezioni, ci aiutano ad interpretare il nostro tempo.

Da queste riflessioni ci è sembrato evidente che non dovevamo parlare di futuro, ma di un presente digitale che già ci influenza e cambia la quotidianità della nostra vita.

Con la mostra DigitaLife la Fondazione Romaeuropa sviluppa ulteriormente il suo percorso di ricerca nelle culture digitali avviato nel corso dell'ultimo decennio con progetti come il Sonarsound Roma e la Festa Elettronica, il “live” Aphex Twin, le

rassegne di Sensoralia, la mostra Sensi Sotto Sopra, le commissioni originali a R. Sakamoto, C. Nicolai, C. Fennesz, R. Ikeda, e tanti altri.

È negli ultimi due anni, tuttavia, che questa scelta culturale ha subito un'accelerazione. Grazie soprattutto ai progetti della Web Factory e di Capitale Digitale, entrambi costruiti in partnership con Telecom Italia, abbiamo modificato radicalmente la nostra stessa modalità di affrontare il rapporto con il mondo della creazione digitale, confrontandoci con le opportunità diffuse degli UGC, del lavoro in rete, delle conversazioni da suscitare e ascoltare intorno ai nostri progetti.

In particolare, abbiamo focalizzato e valorizzato la straordinaria opportunità fornita dal nuovo rapporto tra creatività, impresa, università e ricerca scientifica intorno al tema dell'innovazione, favorendo sinergie costruttive, creatrici di senso, ma anche di ricchezza in termini culturali ed economici.

Molti artisti attingono, e in alcuni casi partecipano, ai progetti più avanzati della ricerca universitaria e industriale, applicando software e prodotti al proprio lavoro creativo, con risultati sorprendenti che permettono di realizzare opere innovative che allargano gli orizzonti della percezione e dell'esperienza estetica.

Non è un caso che uno dei progetti centrali di questa mostra (AVIE) sia stato Concepito presso l'iCinema, Università del New South Wales in Australia e che “LIFE-fii . . .” sia stata prodotta nello Yamaguchi Center per i nuovi media del Giappone.

In coerenza con queste convinzioni, abbiamo colto lo stimolo della Camera di Commercio di Roma ad elaborare un percorso artistico che si muovesse all'interno di queste coordinate (arte-impresa-ricerca), che abbiamo potuto realizzare anche grazie al sostegno dell'Assessorato alla Cultura del Comune di Roma/Macro, per l'utilizzo dei nuovi spazi del centro di produzione culturale della Pelanda.

Fedeli alla vocazione di raccontare il nostro tempo attraverso le opere degli artisti, ci è sembrato naturale e necessario aprire i nostri programmi a quell'universo composito e articolato di creazioni che ruota attorno alle tecniche numeriche e tecnologicamente avanzate.

# PRESENTAZIONE

Le straordinarie opportunità offerte da queste pratiche hanno investito profondamente il mondo dell'arte, rivoluzionando sia le modalità di realizzazione che quelle di fruizione, favorendo un approccio polisensoriale, totalizzante ed esperienziale, rendendo più indefiniti i confini tra spettatore e opera, allargando la partecipazione ad un pubblico ampio e trasversale.

Il progetto DigitalLife si inserisce perfettamente in questo modo nuovo e coraggioso di concepire l'arte nel presente, per il futuro.

FABRIZIO GRIFASI

DIRETTORE GENERALE DELLA FONDAZIONE ROMAEUROPA

L'annunciata fine della Storia, che ha percorso il secolo scorso da Kojève a Fukuyama, ha avuto come corollario la fine del Futuro.

Prima di tutto nella riqualificazione del Futuro anteriore, come se il Futuro non potesse più essere previsto che dalla gente del passato, poi nel diluirlo in un presente esteso che così facendo inglobi il passato. Il post-modernismo ha portato avanti questo lavoro di erosione e non è l'autoproclamato altermodernismo che lo salverà. DigitalLife sarà l'occasione di proporre una visione decompressata del Futuro: senza ingenuità ma senza gravità. Un Futuro accettato.

Questo Futuro vedrà l'abbandono di tali tendenze di civiltà ad allontanarsi dall'iniziale apprendimento globale del mondo, che noi ricordiamo come le pitture "immersive per essenza" delle grotte pittoriche, tendenza verso un apprendimento sempre più focalizzato, quello del predatore: il bersaglio, la cornice, il quadro per finire allo schermo dell'ultimo secolo. Esso vedrà sia un ritorno, sia un'estensione di questo apprendimento iniziale del mondo più globale attraverso lo sviluppo di nuovi supporti.

Tutte le opere verranno presentate nell'ambito di DigitalLife per la prima volta in Italia, se non sarà per la prima volta in Europa o nel mondo.

Alcune opere si avvarranno delle tecnologie più compiute: l'immagine stereoscopica 3D, l'immersione a 360 gradi, l'interattività, come quelle sviluppate per l'AVIE (concepito da Jeffrey Shaw con iCinema), oppure attingendo alla Grecia antica come Jean Michel Bruyère con *La Dispersion du Fils*, attorno al dramma di Atteone descritto in una delle *Metamorfosi* di Ovidio o in un'astrazione delle più nebulse come Ulf Langheinrich con *Alluvium*.

Saranno anche presentati due principi di immersione più fisici, se non più materiali: *Matrix II*, il labirinto di Erwin Redl fatto di diodi sospesi con una tale precisione che il cervello dei visitatori non riesce ad ammettere che lo spazio nel quale è appena penetrato sia "reale" e si rifugia perciò nella percezione di tale spazio come puramente virtuale. Altri artisti sostituiranno al classico schermo nuovi supporti: ad esempio, in *Ondulation* di Thomas McIntosh con Emmanuel Madan e Mikko Hynninen, la vibrazione sulla

# TUTTO CIÒ CHE SUCCUDE

superficie dell'acqua in una grande vasca induce i movimenti dei riflessi luminosi. Seguiranno poi i nove acquari di LIFE - fii... Di Ryuichi Sakamoto e Shiro Takatani dove l'immagine si rivela solo nello spiraglio tra la superficie dell'acqua e la foschia che la sovrasta.

Infine, due artisti si impegneranno a rendere palpabili le basi stesse della nostra società d'informazione: i pixel, presentati da Christian Partos sotto la forma fisica di specchi o da Julien Maire tramite la loro proiezione senza artifici. Quest'ultimo arriverà a far esplodere una videocamera in ricordo dell'attentato al comandante Massud che annunciò questo Futuro nel quale siamo già immersi. Senza gravità, ma senza ingenuità.

RICHARD CASTELLI  
CURATORE

La gara di velocità con la storia che ha caratterizzato il XX secolo, segna oggi una specie di rallentamento, un pò come fanno i corridori dopo che hanno oltrepassato il traguardo. Questa sensazione di aver superato una soglia, un limite, nelle abitudini umane, la ritroviamo quotidianamente; si traduce in modi diversi, ma sempre con questo sentimento comune: qualcosa è cambiato tra noi, soprattutto il tempo. Certo, il tempo assume un'importanza sempre maggiore, mentre la durata sembra invece essere scomparsa.

Senza dubbio, quest'epoca detta "moderna", che ha fatto del tempo il proprio maestro e il proprio emblema, ha anche fatto in un certo qual modo il giro del tempo. Tutto questo per inserirci al dunque in una forma di eterno presente, un presente continuo e come senza futuro, dotato di un'altra forma di avvenire e della sua percezione.

La ricerca di un tempo senza attese, dell'immediatezza tra informazione e azione che fu il sogno ad occhi aperti del mondo del commercio e dei media, è diventata per molti versi oggi una realtà denominata "tempo reale". E il panorama che si delinea non consente più di pensare nei termini che erano stati elaborati dalla modernità.

La nozione di tempo reale, che ricopre più o meno quella di simultaneità o di diretta assoluta, ha senso solo se contrapposta al tempo differito, che è una nozione che attiene al trasferimento dell'informazione. In questo senso, essa viene interamente associata alla dinamica che caratterizza gli strumenti di informazione, che è poi anche quella della loro concorrenza commerciale, essendo fondata quest'ultima, come sappiamo, sulla rapidità del trattamento e della messa in circolazione dei fatti.

Su questo punto, appare chiaro che il tempo reale sia un modo indiretto di parlare della novità dei fatti presentati: esso indica non tanto la realtà del fatto stesso quanto quella del suo inserimento nel tempo.

L'autenticità non si applicherebbe più quindi alla natura dei fatti, bensì a quella della loro evenemenzialità. Ciò presuppone che se i fatti sono sempre di per sé reali, solo lo scarto temporale che passa tra il momento della loro nascita e quello della loro conoscenza sarebbe responsabile della loro alterazione. Non si tratta quindi della realtà dell'oggetto (quest'ultimo può essere falso in tempo reale), bensì

dell'autenticità dell'evento, ovvero, in fin dei conti, dell'eliminazione del tempo di speculazione possibile sui fatti: del "ciò è", che questo "ciò" sia vero o falso.

L'evenemenzialità dei fatti, in altre parole la loro capacità di farsi evento, non risulterebbe quindi più dal loro iscriversi, in modo più o meno inaspettato, nella scia di una realtà già carica di senso, bensì dalla loro ricezione in quanto tale. L'evento diventa in questo modo il fatto grezzo, quale che esso sia, inteso come apparizione, e non già il suo contenuto. L'evento è il fatto che qualcosa sia lì. Il mondo che verrà e che frequentiamo già non è, o non è più uno spettacolo (il che presupporrebbe un genere narrativo e drammaturgico particolare, con eventualmente la messa in opera della sua rappresentazione), bensì un bombardamento di apparizioni destinate a farsi evento senza alcun seguito.

Se il mondo è "tutto ciò che accade", come ha già scritto Wittgenstein, tutto ciò che dà l'impressione di succedere diventa il mondo. La realtà si costruisce giorno dopo giorno su uno sfondo di mancanza e scomparsa imminente. Ne deriva questo strano sentimento di una realtà minacciata, che rischia di non avverarsi più. L'unica notizia che possiamo aspettare dalla televisione, dalla radio o dai giornali la mattina è la risposta alla domanda: il mondo esiste ancora? Non importa quindi ciò che è e ciò che non è, l'esistenza del mondo si fonda sulla risposta che viene data quotidianamente, e sotto qualsiasi forma, a questa domanda. Ovvero sulla certezza dello spettatore, dell'ascoltatore o del lettore riguardo al fatto che, poiché c'è sempre qualcosa di nuovo da dire su di esso, il mondo esiste ancora.

Di fronte a un simile dato di fatto, non vi è più nessuna realtà di inserimento per gli eventi, non vi è più una continuità in cui gli eventi si possano inserire e farsi, appunto, evento. E così, non vi sono nemmeno più gli eventi nel senso antico del termine: è la realtà che diventa materia di evento. Dal momento in cui il tempo diventa realtà, è lo spazio che diventa astratto. Lo spazio in senso lato, quello della continuità dove sorgono gli eventi, quello dell'esteriorità; il luogo del mondo, quindi il luogo del "tutto ciò che avviene". Il tempo reale presuppone uno spazio omogeneo astratto che non sia lo spazio dell'esperienza del mondo vissuto, ma lo spazio

mentale dell'esperienza degli eventi recepiti. Il mondo degli eventi in tempo reale è un mondo sempre nuovo poiché elimina la dimensione del processo per trasformare ogni evento in un momento inaugurale. L'unica realtà in cui l'evento prende forma, è la realtà individuale di ognuno, che è anche l'unico spazio di continuità in cui si deposita l'evento, l'unico luogo in cui esso possa assumere un significato, ma anche il luogo in cui esso si abolisce.

In altre parole, l'evento è il valore del nuovo senza l'oggetto, senza l'ingombro dell'oggetto. Un valore puro.

Occorre perciò capire come questa forma di apparizione possa dotarsi di un contenuto di significato e di realtà o, se si preferisce, come si esplica, all'interno di un evento, il fatto di apparire e quello di spacciarsi per qualcosa di significativo, partendo dal presupposto che l'apparenza prevale, in termini di valore e di esistenza, sul contenuto.

Contrariamente alle merci di un tempo, la cui attrattiva si fondava sulle loro qualità intrinseche, anche se queste si basavano sull'imitazione, la simulazione o la semplice evocazione, l'evento invece mobilita l'attenzione in modo tale che è lo stesso spettatore a conferirgli un contenuto e quindi un valore. Da questo punto di vista, l'evento rimanda più a un'apparizione che a un oggetto. La mercanzia non è più un evento, è l'evento che diventa mercanzia, ma una mercanzia priva di materialità. La realtà vi è data come integralità di ciò che avviene, come verità grezza del fatto prima di ogni suo commento, come fatto senza eccedente e senza resto.

Eppure, se ammettiamo che la verità sia ciò che corregge l'errore e che essa non si stabilisca che in un secondo tempo, come rettifica (attraverso la conoscenza, l'analisi, l'esperienza e il ragionamento), essa qui non trova più spazio, dal momento che non vi è più spazio per l'errore. I fatti sono veri in quanto apparizione e inoltre, essendo ancora scevri da ogni interpretazione, in un certo qual modo vergini, essi non devono portare l'impronta del significato di nessuno in particolare.

I fatti non sarebbero quindi più effetti o conseguenze di giochi di significato precedenti (come per esempio un attentato) bensì accidenti che spiccano su uno sfondo di ignoranza, che sorprendono la coscienza per via della loro grezza inintelligibilità. La

realtà del mondo diventa perciò accidentale nel senso che appare come la somma degli accidenti vissuti in diretta su uno sfondo vuoto.

Questa operazione, che assimila la verità dei fatti alla natura grezza di ciò che viene mostrato, attiene a una problematica caratteristica dei media. Poiché essa è prima di tutto il risultato di una logica di commento e di interpretazione sottoposta alla logica commerciale. Da questo conflitto risulta che la concorrenza tra i media punta tutta ormai sul fatto di consegnare al pubblico fatti eccezionali (i cosiddetti scoop) e non più su quello di fornire interpretazioni di qualità. Più precisamente, essa punta proprio contro l'idea stessa di interpretazione. Ciò equivale quindi a proporre al pubblico una concezione della verità intesa come qualcosa che precede l'interpretazione e che si oppone irriducibilmente ad essa e non come il prodotto, sempre discutibile, dell'interpretazione. In un simile contesto, più un fatto grezzo scavalcherà i media, più giocherà contro la propria vocazione mediatica primaria sconfessandola letteralmente, più avrà possibilità di essere credibile.

Nella presa diretta totale, vi è un'immediatezza della formazione dell'evento attraverso l'integrazione del destinatario: i fatti non sono più accompagnati dai loro significati, si ritengono comprensibili semplicemente in virtù del loro annuncio e della loro diffusione, e ciò senza però che venga loro conferito un significato preciso; sono semplici effetti di annuncio che mobilitano interpretazioni. La somma degli eventi si presenta quindi come la somma dei fatti ritenuti comprensibili a tutti e il cui conferimento di significato viene proposto a tutti.

L'intermediario viene riassorbito nel destinatario il quale, lungi dall'essere passivo, risulta ormai sovra-attivato, sovra-mobilitato. Quanto alla mediazione, essa si sposta verso il mantenimento, la gestione e l'intensificazione della ricezione, ricorrendo agli esperti, ai documenti d'archivio, alle testimonianze, alla forma condizionale del commento, alle varie messe in scena, eccetera, essa si colloca a fianco dello spettatore.

In realtà, la trasmissione in tempo reale, nel sollecitare una decisione riguardo all'attribuzione di un significato, pone il destinatario di fronte all'illusione di

responsabilità di colui che deve reagire e deve perciò assolutamente attribuire un significato a ciò che accade.

È perciò diventato impossibile anticipare l'evento. Riguardo al suo contenuto in termini di significato, ci troveremo sempre fatalmente a rincorrere l'evento, dal momento che siamo noi ad assurgerlo a tale decidendo di conferirgli un significato. Il campo artistico e il campo politico sono ormai nello stesso tipo di rapporto riguardo al significato e alla realtà; un rapporto cioè, che è quello della loro convocazione, poiché siamo noi che continuiamo in modo maldestro a pensare che occorra avere un'idea giusta sull'evento. Mentre l'idea sull'evento è l'evento stesso, nel senso che l'evento è prima di tutto un'incorporazione del pensiero. È peraltro in questo senso che esso è innanzitutto una realizzazione: perché funziona alla stregua di uno specchio dove prende forma la realtà del mondo al quale si rivolge.

Esercitare un potere vuol dire anticipare il significato, vuol dire anche disporre delle condizioni di produzione del significato, non vuol dire, come credono o fingono di credere taluni, avere il maggior numero di informazioni. Poiché ciò implicherebbe ancora una volta che si tratta di detenere la verità (o le sue condizioni), mentre a questo punto la verità non ha più importanza, ciò che importa è il poter disporre degli eventi. La produzione di significato cui tutti ora siamo convocati è un ritardo accumulato in diretta e dato a vivere in diretta in quanto ritardo.

Ciò che conta, alla fine, è che qualcosa sia avvenuto, che si sia realizzata un po' di realtà. La verità dell'evento non risiede nell'informazione bensì nella realtà della mobilitazione che le attribuisce un significato.

Al posto della vecchia invocazione della realtà come riferimento sempre discutibile, si dispiega quindi oggi un singolare processo di convocazione della realtà. In ogni occasione, la realtà viene convocata per intera per poi realizzarsi come una realtà in atti, ma anche come una realtà limitata all'ambito spaziale e temporale dell'evento.

È in questo contesto che si gioca il futuro dell'arte, poiché l'arte, checché se ne dica, ha ancora un futuro. Ciò che si può dire adesso, è che essa, se vuole evitare una sua folklorizzazione, non sarà soltanto il seguito di ciò che l'ha preceduta. L'arte sarà più verosimilmente il risultato delle nuove condizioni che, poiché discendono

da un cambiamento di natura del nostro rapporto con il tempo, porteranno anche allo sgretolamento delle sue antiche fondamenta: la rappresentazione.

Il rapporto col tempo che si delinea lascia intravedere la perdita del futuro come dimensione dell'immaginario proiettato e di ogni pensiero speculativo dal momento che, nel tempo reale universalizzato, pensare al domani significa già costruirlo. Il pronostico, la gara contro la storia, non hanno più molto senso, come non ne ha la posizione di avanguardia.

L'eredità dell'arte moderna, che passi attraverso il trattamento della forma, del contenuto, dei materiali usati, della commistione o dell'appropriazione, ha trasformato l'arte in una specie di scommessa e di pegno su ciò che "sarà" il futuro. Ma cosa si può fare di una simile eredità in un mondo dove tutto è già domani? Quale nuova natura attende l'arte se la distanza, la fantasticheria sul tempo e sul futuro, la mediazione tra noi e il mondo esterno non sono più pertinenti?

In generale, ed è la diretta conseguenza del nostro essere immersi in un rapporto di immediatezza col mondo, il nuovo non è già più ciò che è chiamato a governare la vita dell'arte né a garantirne la perennità. E questo non è solo il segnale di una fine (cui molti potevano anelare) ma è anche il segnale di un nuovo approccio, di una prospettiva sconosciuta. Poiché rimane il fatto che ogni interruzione del lignaggio e dell'eredità apre la porta a una nuova libertà.

Oramai, ciò che porta a distinguere l'arte dal resto non è più la maniera, lo "studium", ovvero la cultura artistica nell'arte, né la sua destinazione, bensì la capacità di produrre con tutti i mezzi a disposizione e assemblandoli al meglio, una vertigine nei punti di riferimento comuni, a giocare sulla fragilità delle convenzioni che organizzano il nostro quotidiano, a operare spostamenti inaspettati rispetto alla nostra presenza nel mondo e al nostro sguardo sulle cose più essenziali. A estendere in tutte le direzioni l'eterno presente continuo che funge da tempo comune.

JEAN-PAUL CURNIER  
15 GENNAIO 2010

JEAN-PAUL CURNIER (FRANCIA)

Nato nel 1951 a Arles (Francia), dove tuttora abita e lavora.

Filosofo, scrittore, nato il 5 gennaio 1951 a Arles (Bouches du Rhône). Autore di saggi e di numerosi articoli sull'attualità, l'immagine, l'arte, i media. Autore anche di opere letterarie, di testi per il teatro e la danza, di film e di video installazioni. Membro del comitato di redazione della rivista Lignes. È stato assistente alla didattica e ricercatore presso l'Université de Provence, consigliere per lo sviluppo culturale presso il Ministero della Cultura e la delegazione francese dell'UNESCO, consigliere artistico per la Grande Halle de La Villette, poi insegnante nelle accademie artistiche di Caen, Aix-en-Provence e La Réunion.

Creatore e co-direttore insieme a Jean Baudrillard della collezione "l'ombre du zèbre" presso le edizioni Sens & Tonka, partecipa poi nel 1999 alla fondazione delle Éditions Léo Scheer e alla politica di diffusione del consorzio di editori "Fédération Diffusion" (Paris) dal 1998 al 2004 per il quale cura la pubblicazione di fotografi, teorici e scrittori. Crea e dirige la collezione "Manifeste" per le edizioni Lignes-Manifeste. Contemporaneamente al suo lavoro di scrittore, interviene come relatore presso numerosi organismi culturali e di insegnamento superiore.

È anche regista di corto-metraggi che uniscono la fiction al documentario, fra cui: "Mari-Mira, Mira-Mare" o "Bleu de ville".

Interpreta se stesso nel film "Notre musique" di Jean-Luc Godard (2005).

# PROSPETTIVA DIGITALE

È proprio del mondo dell'arte cogliere e interpretare i segnali di trasformazione della società e anticipare scenari futuri.

È stato più o meno sempre così, almeno per quello che riguarda una certa storia dell'arte che ha intrecciato soluzioni creative all'uso innovativo di tecnologie.

Ogni epoca si è data i propri mezzi di produzione e di rappresentazione ma spesso è toccato all'artista, attraverso la sperimentazione tecnologica, il compito di svelare il senso di qualcosa che è insito nel presente ma che si spinge oltre.

Entrando a contatto con le opere esposte in DigitalLife si ha la percezione netta di trovarsi a vivere un'esperienza che riassume attraverso le installazioni, i racconti visivi e sonori, le immagini e le atmosfere generate da dispositivi immersivi, la storia di un percorso di scoperta ed evoluzione creativa e tecnologica, il senso di una sperimentazione che tocca oggi il sistema nervoso della cultura contemporanea e la visione di un futuro, soprattutto della comunicazione, nel quale già siamo immersi.

Le tappe di questo percorso si snodano soprattutto attraverso il XX secolo che vede esplodere tendenze come la videoarte che fa da apripista con le prime videoinstallazioni.

E poi si fanno strada negli anni '50 gli artisti dell'Arte Programmata, mentre negli anni '60 si diffonde quel grande laboratorio artistico internazionale che è stato Fluxus con il suo discorso dissacratorio sui mezzi della società di massa. In quegli anni si rompono gli argini della ricerca artistica classica: musica, cinema, teatro, performance si intrecciano, contaminano i diversi linguaggi, ampliano il rapporto percettivo con la realtà, lavorano sulla critica al mercato dell'arte e sulla riscoperta del ruolo sociale dell'artista, del suo rapporto con la vita, con l'uomo e il suo ambiente.

Tutti questi movimenti (dall'Arte Concettuale, alla Land Art, all'arte Povera, alla Body Art) ricorrono spesso all'uso di nuovi mezzi elettronici per portare avanti la loro critica nei confronti dell'establishment mediatico.

Poi la svolta epocale con la creazione di immagini al computer. Salgono sulla cresta dell'onda correnti artistiche come la Computer Art, nata agli inizi degli anni '60 da una rivoluzione delle macchine di calcolo in campo grafico. Dilaga l'uso delle nuove tecnologie informatiche e poi di quelle telematiche. Sono strumenti originali che schiudono un immaginario mentale ed entrano pesantemente nel mondo della

rappresentazione, dei media. Parte così l'era del digitale con la ricerca delle immagini tridimensionali e sintetiche, dell'immersione nella realtà virtuale, dell'interazione con ambienti sensibili e della vita artificiale. A metà degli anni '70 hanno luogo anche le prime sperimentazioni di quella che verrà poi definita Arte Telematica che elabora tutti i presupposti fondanti dell'attuale società dell'informazione. Alla base del nuovo processo creativo c'è l'uso delle nuove tecnologie di comunicazione: computer, fax, telefono, telex e i satelliti sono i canali per mettere in relazione media diversi e per arrivare a una comunicazione totale, immediata ed estesa, plurisensoriale, pluridirezionale. Si ricorre a interfacce intelligenti, luminose e sonore, a videocamere collegate a computer, occhi che catturano l'osservatore e lo trasportano all'interno di un'opera. Spazio e tempo si frantumano. L'avvento di internet e delle sempre migliori tecniche di rappresentazione, nonché la continua contaminazione tra i generi e i media, ha dato vita anno dopo anno, a un caleidoscopio di proposte espressive e innovative. È stata una fase pionieristica straordinaria, questa: piuttosto centrata da parte di artisti sulla messa a punto di dispositivi e che ha accompagnato la nascita del nuovo mercato telematico, informatico e via via quello della comunicazione e dello spettacolo.

L'industria di Hollywood ad esempio sembrava aver decretato il destino del cinema come arte lineare, ma le esperienze che arrivavano dal mondo della videoarte, dalla ricerca delle immagini sintetiche, della multimedialità con tutta la loro carica di coinvolgimento sensoriale hanno messo in discussione nel corso degli anni questo statuto e posto al centro del racconto non solo uno schermo ma lo spettatore.

Oggi non guardiamo più con stupore ai dispositivi tecnologici.

Finita la fase della scoperta hardware e software, ci si interroga sul senso di queste esperienze.

Siamo semmai attratti dai contenuti, dai racconti e dalle prospettive comunicative che si diffondono e manifestano ad esempio attraverso il web, nelle sale cinematografiche con le proiezioni 3D o negli ambienti immersivi come quelli che si possono fruire in mostra e che hanno come comune denominatore la partecipazione individuale.

Esperienze come l'arte digitale possono essere considerate come un fenomeno

artistico nel senso che consistono nell'adeguazione del gusto ad una nuova dinamica percettiva promossa dalle nuove condizioni tecnologico e sociali. Le avanguardie artistiche attuali ci stanno dicendo che l'avvento e la diffusione delle nuove tecnologie e dei nuovi media nella nostra vita, corrispondono ad un nuovo modo di percepire la realtà e il mondo che ci circonda.

E non a caso si parla di Rinascimento Digitale.

Come l'Arte Rinascimentale basava la propria estetica sulla ricerca e la rappresentazione dei nuovi valori su cui si fondava la visione dell'uomo dell'epoca, il nuovo movimento artistico riflette ed elabora la metamorfosi della nostra società.

In questo senso il computer rappresenta il mezzo che meglio risponde alla nuova visione; un mondo dove i confini spazio-temporali sono frantumati e dove emerge l'informazione come bene immateriale economico e culturale.

L'arte digitale è prima di tutto esperienza.

È la suggestione dell'opera come "processo" che acquista significato quando viene vissuto.

È interattiva non solo quando è finalizzata a coinvolgere attivamente l'osservatore, ma anche nel senso della pratica di una nuova dimensione percettiva, individuale e/o collettiva.

Sono opere che frantumano la linearità del racconto e, come avevano sognato le avanguardie dei primi del novecento, sembrano realizzare l'Opera Totale, l'esperienza artistica polisensoriale.

L'arte del XXI secolo propone all'uomo una visione spazio-temporale di forme in divenire, perché questa è la condizione cui viene sottoposta la sua sensibilità. Le forme sono instabili (così ha insegnato lo sbarco sulla luna, la macchina, l'aereo e oggi la rete) e l'arte digitale ci esercita a non considerarle immobili, in attesa di essere viste, ma come qualcosa che si genera mentre noi le pratichiamo. Un flusso di idee, di suggestioni. Opere incompiute che non lasciano mai riposare l'attenzione e che appaiono sempre in mutazione. Opere che innescano un processo di liberazione dell'uomo dalle abitudini, non solo formali, acquisite.

Considerando la ricchezza di casi raccolti in DigitalLife, possiamo azzardare il parere che l'arte digitale è la nostra "prospettiva" attraverso la quale scrutare il futuro e mettere a fuoco le riflessioni sulla transizione culturale.

Una transizione che sembrerebbe articolarsi proprio secondo alcuni parametri indicati dai vari autori della mostra: immersiva, interattiva, navigabile, sensibile, non lineare, emozionale, connettiva. E non c'è settore della vita produttiva ed economica che può rimanere a lungo estraneo a questa comprensione.

MARIA GRAZIA MATTEI  
GIORNALISTA E CRITICA D'ARTE  
ESPERTA DI NUOVE TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE

LA MOSTRA



# JEFFREY SHAW

CON DENNIS DEL FAVERO, MATT MCGINITY, ARDRIAN HARDJONO, DAMIAN LEONARD  
E VOLKER KUCHELMEISTER.



AVIE (Advanced Visualisation and Interaction Environment) è il primo ambiente di visualizzazione e sonorizzazione interattivo stereoscopico a 360 gradi concepito per l'arte. Le sue risorse permettono lo sviluppo di applicazioni nei campi delle visualizzazioni e sonorizzazioni immersive e la rappresentazione dell'interazione umana. La configurazione base di AVIE è uno schermo di proiezione cilindrico di color argento, alto 4 metri e con un diametro di 10. AVIE è formato da un set di 12 videoproiettori ad alta risoluzione, che insieme proiettano 2 immagini di 1000x8000 pixel sull'intera superficie dello schermo a 360 gradi. 30 o più visitatori utilizzano occhiali tridimensionali per vivere l'immagine che li circonda in 3 dimensioni come fosse reale. Un gruppo di 7 pc ad alta performance grafica consegnano i dati delle immagini ai proiettori, comprese le correzioni di software di custom geometry e edge blending. I contenuti possono essere generati da computer, da dati fotografici o video, o da qualsiasi altra fonte. AVIE è disegnato per scenari interattivi collettivi o individuali.

## AVIE (ADVANCED VISUAL INTERACTIVE ENVIRONMENT)

I dispositivi per la fruizione singola possono essere, ad esempio, un joystick o un wand. A completamento delle caratteristiche uniche di visualizzazione e interazione di AVIE c'è il suo sistema di sonorizzazione spaziale. Si tratta di un sistema di 12.2 canali con un'applicazione software di sonorizzazione custom surround. Grazie agli altoparlanti situati dietro allo schermo di proiezione micro perforato, questo sistema permette un'immersione sonora totale a 360 gradi. AVIE è parte di una lunga storia di sperimentazioni panoramiche fotografiche e cinematografiche, portata avanti sin dalla fine dell'800. È il culmine di 40 anni di ricerche artistiche realizzate da Jeffrey Shaw nei sistemi panoramici immersivi interattivi, che si completano attraverso le recenti sperimentazioni in sistemi di software e narrazione dell' iCinema Centre. AVIE ingloba tecniche di produzione e presentazione radicalmente nuove, rilasciando nuove forme di contenuti creativi ed esperienziali. Il fondersi di spazi reali e virtuali implementano una relazione interattiva fluida tra opera d'arte e osservatori, nonché un modello collaborativo di impegno narrativo tra fruitori e personaggi virtuali.

# JEFFREY SHAW

## JEFFREY SHAW (AUSTRALIA)

NATO NEL 1944, MELBOURNE (AUSTRALIA).

VIVE E LAVORA A HONG KONG (CINA) E SYDNEY (AUSTRALIA).

Jeffrey Shaw è stato un protagonista della new media art sin dalla sua uscita dai paradigmi della Performance Art, Expanded Cinema e Installazioni degli anni '60 fino alla sua forma attuale altamente tecnologica e virtuale. Con lavori acclamati dai critici e ampiamente esposti, è stato il caposaldo e il punto di riferimento per l'applicazione creativa della tecnologia del mezzo digitale, in particolare nei campi della realtà virtuale e aumentata, degli ambienti di visualizzazione immersiva, dei sistemi cinematografici navigabili e della narrativa interattiva. È co-fondatore della Eventstructure Research Group in Amsterdam (1969-1979) e fondatore del ZKM Institute for Visual Media in Karlsruhe (1991-2002). Presso il ZKM ha concepito e ha svolto un programma di ricerca sperimentale e determinante che includeva la pubblicazione della serie digitale ArtIntAct, la serie MultiMediale di mostre internazionale di media art, oltre cento progetti artist-in-residence e l'ideazione di nuove piattaforme creative come Extended Virtual Environment (1993), PLACE (1995) e Panoramic Navigator (1997). Nel 1995 Shaw è stato incaricato Professore di Media Art al Staatlichen Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe.

Le opere rappresentative di Shaw comprendono: The Legible City (1989), The Virtual Museum (1991), The Golden Calf (1994), Place - A User's Manual (1995), configuring the CAVE (1997) e The Web of Life (2002). Ha co-curato la mostra seminale FUTURE CINEMA a ZKM Karlsruhe, il cui catalogo è stato pubblicato dalla MIT Press. Un'ulteriore convalida della carriera di Shaw è dimostrata dalle numerose collaborazioni con altri artisti come Tjebbe van Tijen, Theo Botschuijver, Dirk Goeneveld, Peter Gabriel, Agnes Hegedues, David Pledger, The Wooster Group, William Forsythe, Dennis del Favero, Peter Weibel, Jean Michel Bruyere, Bernd

Lintermann, e Sarah Kenderdine. Nel 2003, gli è stata accordata una borsa di studio dell'Australian Research Council ed ha fatto ritorno in Australia per dirigere l'iCinema Centre for Interactive Cinema Research all'University of New South Wales a Sydney. Qui, svolge un programma di ricerca teorica, estetica e tecnologica nei campi dei sistemi immersivi interattivi post-narrativi e continua la sua brillante carriera con lavori artistici d'avanguardia come Cupola, Place-Hampi, AVIE, T\_Visionarium (con iCinema) and UNMAKEABLELOVE. Dal 2009, Shaw è Preside della School of Creative Media della City University in Hong Kong.

## CREDITI

Concetto: Jeffrey Shaw

Direttori del Progetto: Jeffrey Shaw, Dennis Del Favero

Capo Ingegnere Software: Matthew McGinity.

Ingegneria Software e Hardware: Ardrian Hardjono, Jared Berghold, Alex Kuptsov, Marc Chee, Robin Chow, Xin Guan

Sistema di Tracking: Andre Bernhardt

Audio Engineering: Tim Kreger, Nick Mariette, CARLab, l'University di Sydney

Coordinamento e Gestione Progetto: Damian Leonard, Ardrian Hardjono, Volker Kuchelmeister, Densan Obst, Kate Dennis, Sue Midgley, Joann Bowers

Sistema di proiezione: F20SX+ con l'immane supporto di Projectiondesign

Il progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Discovery dell'Australian Research Council (DP0556659), nonché dalla UNSW Capital Infrastructure Grants and Major Infrastructure Initiative Schemes e dalla UNSW School of Mining Engineering.

FRANCIA

# JEAN MICHEL BRUYÈRE

CON MATTHEW MCGINITY, DELPHINE VARAS E THIERRY ARREDONDO.



Dopo “Si poteris narrare, licet” e  $\text{CaMg}(\text{CO}_3)_{3/2}$ , La Dispersion du Fils è ad oggi l’ultima esperienza di cinema immersivo di LFK-films.

La Dispersion du Fils è stato presentato per la prima volta alla mostra “eLandscape” al Museo della Scienza e della Tecnologia di Shanghai nell’ambito dell’ eArts Festival 2008. Concepito con, e per il sistema AVIE del iCinema Centre della UNSW di Sydney, La Dispersion du Fils è un’immersione attiva dello spettatore in un universo filmico architettonico attraverso un’ambientazione video panoramica a 360° stereoscopica. Invita lo spettatore ad entrare fisicamente in un mondo immenso di immagini e suoni e ad orientarsi al suo interno tramite dei sistemi esplorativi così vari che diventano impossibili da riprodurre.

La Dispersion du Fils trasforma e sfrutta quasi tutto il materiale video e cinematografico concepito e realizzato dal gruppo LFKs nel corso degli ultimi dieci anni per le proprie azioni performative e teatrali. La Dispersion du Fils riunisce

## LA DISPERSION DU FILS\_2008-2010

in tutto poco più di 500 film. Sino ad ora, la maggior parte di questi erano stati visti in un’unica occasione e spesso sotto forma di una semplice monobanda video.

Riappropriandosi di un decennio di creazioni cinematografiche e video del gruppo LFKs, La Dispersion du Fils dispone di uno stock di immagini originali talmente vasto e di qualità così elevata che sarebbe stato assolutamente impossibile concepirle in una volta sola e fabbricarle ex nihilo.

I legami fondamentali che uniscono tra loro i numerosissimi film LFKs (sono stati tutti girati da una stessa troupe, molto omogenea, con lo stesso spirito e su uno stesso tema: la tragedia di Atteone, affrontata ogni volta da un punto di vista diverso), consentono a questi filmati, al di là delle loro variazioni formali, di venire riconsiderati attraverso il gigantesco “montaggio” spaziale, dinamico, virtuale e interattivo che l’AVIE ha permesso di immaginare: un assemblaggio che afferma al contempo l’unità dei film e il loro valore come “pezzi” separati e che traccia la cartografia della loro “dispersione” in uno spazio virtuale.

In questo modo La Dispersion du Fils flirta con un livello insperato di “montaggio totale”, ma aperto, in cui ogni film viene interpellato in modo nuovo, come sequenza, come “inquadratura” di un oggetto generico e nuovo.

# JEAN MICHEL BRUYÈRE

## JEAN MICHEL BRUYÈRE (FRANCIA)

Dopo aver sperimentato le varie arti del palcoscenico con diverse troupe e istituzioni del teatro francese (1904/1908), nel marzo del 1909 Jean Michel Bruyère ha fondato Lafabriks, un gruppo che diventerà tra i pionieri dell'azione multimediale internazionale teatrale. Un centinaio di artisti e intellettuali di sedici diverse nazionalità provenienti da varie discipline saranno coinvolti nell'arco dei prossimi 10 anni in una sequenza di azioni da svolgere in tutto il mondo (11 paesi, 29 città): azioni basate tutte su uno sconosciuto pensiero artistico (film, spettacoli, concerti, fotografia, libri, mostre, installazioni...).

Nel 1918, a seguito di una crisi violenta di demenza in Vøspáza e dopo un lungo periodo di ospedalizzazione in Vøhka, Jean Michel Bruyère si è sottoposto a un cambio di sesso per diventare Jana Tésárová. Al suo ritorno a Parigi, Jana Tésárová incarica Thierry Arredondo (compositore franco-spagnolo e ballerino, già parte di Lafabriks da 1913) e Issa Samb (senegalese, poeta e filosofo) alla direzione artistica del gruppo, riducendo così il numero dei suoi collaboratori (privilegiando il cantante senegalese Goo Bâ, l'ingegnere di luci francese, Franck Bouilleaux, e altri collaboratori eccezionali). Riduce inoltre l'ambito geografico dei suoi interventi (Francia, Germania, Italia e Senegal) e si dedica sempre di più alla ricerca pura. Un suo incontro con l'attrice italiana Fiorenza Menni, durante la sua convalescenza a Bologna insieme al suo amico Croato Boris Bakal in Bologna (Giugno 1919) avrà gli effetti di una rivelazione: Menni diventerà il suo mentore nonché l'unica ispirazione per le sue opere teatrali, cinematografiche e letterarie.

Grazie all'abilità di Nadine Febvre, che passerà la sua vita, con una devozione senza limiti, a gestire i progetti dell'artista, vengono istituiti cinque luoghi di residenza a lungo termine che costituiranno la base per la continuazione di un progetto la cui serietà e complessità crescente allontaneranno rapidamente il pubblico. I lavori

filosofici, poetici e letterari saranno portati avanti dal Maison du Virage in Dakar. La vecchia bottega nel Porto Vecchio di Marsiglia viene dedicata alla fotografia classica platinata di paesaggi, alle arti grafiche, all'editoria (con il Barone Lauren Garbit) e alla ricerca etnologica e alle arti tradizionali di Vøspáza (con l'antropologo e amico Vicente Giovannoni). A Parigi viene istituito uno studio musicale in una parte inutilizzata del mercato di pellame nel mattatoio di La Villette dove viene sviluppato la ricerca sul suono e sulla voce di Arrendondo e Bruyère-Tésárová, nonché sulle creazioni che nascono da questo lavoro. Per un lungo periodo di tempo, lo Château della famiglia Peugeot a Hérimoncourt diventa sede per il lavoro del gruppo nel settore del cinema; la maggior parte dei film vengono prodotti dall'esteta Pierre Bongiovanni, erede del Château. La Music-Hall du Merlan in Marsiglia, sotto la guida del ex-pugile Alain Liévaux, produrrà e metterà in scena uno dei lavori teatrali più bizzarri del gruppo. Dal 1921 in poi, il secondo e ultimo polo per la ricerca cinematografica e sperimentazione di Lafabriks con l'Australia Jeffrey Shaw come trascinate, diventerà l'Arsenale a Karlsruhe, inutilizzato dagli Alleati in quel periodo. Dal 1918, la banca commerciale Bank Paribas diventa il ricchissimo mecenate dell'artista insieme a Martine Tridde-Mazloun.

Avendo respinto qualsiasi identità stereotipata (sia sociale, nazionale, professionale o addirittura sessuale), è difficile classificare l'intellettuale e attivista, che non ha mai fatto parte di nessun movimento artistico e non era neanche interessato alla carriera individuale. Lavorando in Europa ma vivendo in Africa, Jean Michel Bruyère/Jana Tésárová è sempre in procinto di sparire. Lui/lei dedica tutta la sua vita ad analizzare la tragedia di Atteone e al dovere di creare una sfaccettata e per la maggior parte incomprensibile opera sul tema della caccia composta di 1.207 parti.

Dal 1912 in poi, Gabriel Castelli, fondatore di Epidemic, si attiva ambiziosamente nella promozione del lavoro di Bruyère ma senza successo. Indubbiamente, in quel

# JEAN MICHEL BRUYÈRE

periodo storico, così travagliato dalla Grande Guerra e dalla povertà, non vi era grande disponibilità verso un'opera così oscura e inutile essendo. Né tantomeno il periodo successivo che si vantava di essere così spensierato e gioioso. Così, Epidemic, un'impresa in altro contesto fiorentino, finisce per perdere una quantità enorme di soldi e di credibilità nell'alta società. Alla guida di Epidemic oggi c'è il nipote che sta lottando per la riabilitazione dell'artista e attraverso questa riabilitazione, si batte per accogliere un riconoscimento dell'eccezionale capacità visionaria di suo nonno.

## CREDITI

Progetto di cinema immersivo e stereofonico di Jean Michel Bruyère con Matthew McGinity, Delphine Varas e Thierry Arredondo

Girato e Diretto da: Jean Michel Bruyère

Software Design e Grafica: Matthew McGinity

Editing e Post Produzione: Delphine Varas

Musiche e Suono: Thierry Arredondo

Scene tratte da  $\text{CaMg}(\text{CO}_3)_2$  girate con una ZKM Panorama Camera e montate da Bernd Lintermann

Sviluppo software iCinema: Xin Guan, Ardrian Hardjono, Jared Berghold, Alex Kupstov, Matthew McGinity

Progettazione, integrazione e installazione dell'hardware AVIE: Damian Leonard, Robin Chow, Marc Chee, Densan Obst

Co-prodotto da LFKs, Marseille, Epidemic, Paris, Berlin, UNSW iCinema Centre, Sydney, Le Volcan Scène Nationale, Le Havre

Questo progetto fu ispirato e creato appositamente da e per il sistema AVIE (Advanced Visualisation and Interaction Environment) sviluppato all'UNSW iCinema Centre e progettato da Jeffrey Shaw.

# ULF LANGHEINRICH



## Cinema Immersivo e Stereoscopico per AVIE

Questo progetto verte sulla ricerca attorno ai pixel, sui campi di particelle e sulla loro rappresentazione stereoscopica in 3D. Le peculiarità di questi campi di particelle che hanno suscitato la mia curiosità sono: consistenza, densità, liquidità, tensione, opacità e finezza.

Il materiale non viene creato all'interno del Software-3D ma nasce dai campi bidimensionali di rumore e di particelle. La sensazione di profondità deriva dalla ricollocazione delle particelle in maniera indipendente per ambedue gli occhi. Questa ricollocazione delle particelle viene considerata come una modulazione nella quale i campi bidimensionali del rumore fungono da moderatore mentre i campi rumorosi 'visibili' agiscono come portatori. Il rumore non è soltanto il fenomeno visibile dei punti in movimento su uno schermo ma è anche l'origine della loro distribuzione in uno spazio tridimensionale che appare casuale di conseguenza.

## ALLUVIUM\_2010

Meta-movimenti globali come movimenti rotativi o zoom sono intesi per agire come "sottocorrenti", mentre l'attenzione dello spettatore è occupata con il rimodellamento della "materia estetica".

Questo processo di rimodellamento è un movimento generalmente uguale senza differenze significative nei 360 gradi, non è un avanzamento nel tempo né certamente un processo con il quale si può interagire.

ULF LANGHEINRICH

## ULF LANGHEINRICH (GERMANIA-AUSTRIA-GHANA)

NATO NEL 1960, WOLFEN, SACHSEN ANHALT (GERMANIA)

VIVE E LAVORA IN ACCRA (GHANA), DRESDEN (GERMANIA) & VIENNA (AUSTRIA)

Quando Ulf Langheinrich, nel 1984, si trasferì nella Germania Occidentale, aveva alle spalle ben 18 mesi di servizio militare nell'Esercito Nazionale Popolare della DDR, di volontariato per l'assistenza agli anziani e un periodo di studio in disegno industriale ad Halle, dove studiava pittura e realizzava audio sperimentali in ambienti attrezzati con organi a canne, armonium e registratori multipli.

Nella Germania dell'Ovest, allestisce uno studio per la musica elettronica e sviluppa le basi del suo linguaggio musicale oltre a continuare a dipingere, disegnare e fotografare. Svolgendo corsi molto popolari in disegno e pittura e fotografia, è stato anche un artista importante nella creazione di un sistema di formazione artistica presso il "Volkshochschule" in Göttingen che ha avuto un grande successo. Nel 1988, ha lasciato la Germania per Vienna dove gli fu messo a disposizione uno studio presso la WUK (Werkstätten und Kulturhaus). Dal 1988 al 1991 si è dedicato di nuovo alla pittura e al disegno svolgendo delle mostre personali e pubblicando un catalogo

# ULF LANGHEINRICH

delle sue opere. Questi anni sono stati testimoni di una produttività artistica ricca e diversificata, includendo la pubblicazione di una serie di libri di fotografie della Sicilia per il Control Data Institute (Frankfurt am Main), la creazione di “paesaggi audio” per progetti cinematografici e video nonché alcuni concerti sperimentali per il Kunstradio di Vienna. Durante questo periodo, fu anche coinvolto nella fondazione del gruppo multimedia PYRAMEDIA.

Nel 1991, insieme a Kurt Hentschläger, ha fondato il Media-Art e ha collaborato con GRANULAR-SYNTHESIS e da allora hanno realizzato un certo numero di progetti internazionali su grande scala, tra i quali: MODELL5, NOISEGATE e POL. Le loro opere sono state esposte e messe in scena al Museum for Applied Arts ICA London, Hull Time based Art, MAK Vienna, ai Museums of Contemporary Arts di Lione, Montreal e Seoul, The Stedelijk Museum, Kunstverein Hannover, ISEA Montreal e Liverpool, ICC Tokyo, Creative Time New York alla Padiglione dell’Austria durante la Biennale di Venezia. GRANULAR-SYNTHESIS ha ricevuto delle sovvenzioni dallo Stato dell’Austria e dal PS1 ed ha vinto il primo premio alla Biennale Internazionale di Nagoya (Giappone). Le loro opere sono pubblicate in diversi DVD fra cui: REMIX/INDEX (Austria) e IMMERSIVE WORKS (ZKM/Cantz), hanno anche realizzato un Solo CD DEGREES OF AMNESIA, Asphodel di San Francisco.

Dal 2003, Ulf Langheinrich ha realizzato vari progetti su larga scala.

È stato “Featured Artist” all’Ars Electronica 2005 con una sovvenzione della Siemens e gli sono state commissionate nuove produzioni dall’ACMI Australia e dalla Biennale di Liverpool.

Ulf Langheinrich è stato Guest Professor presso la HGB University for Graphics and Book Design di Leipzig, Department for New Media, Artista Ospite e docente di disegno

audiovisivo alla FH Salzburg, Multimedia Department, alla RMIT in Melbourne e alla China University of Art in Hangzhou.

Ha collaborato con il ballerino Akemi Takeya (CELL & WEATHERING) e Toshiko Oiwa (MOVEMENT A), nonché con l’artista Britannica Gina Czarnecki (SPINTEX).

## CREDITI

Immagini, Musica e Suono: Ulf Langheinrich

Integrazione delle immagini nel sistema AVIE: iCinema Software Development (Matthew McGinity, Xin Guan, Ardrian Hardjono, Jared Berghold, Alex Kupstov)

Progettazione, integrazione e installazione dell’hardware AVIE: Damian Leonard, Robin Chow, Marc Chee, Densan Obst

Co-prodotto da Epidemic, Parigi, Berlino, UNSW iCinema Centre, Sydney

Questo progetto fu ispirato e creato appositamente da e per il sistema AVIE (Advanced Visualisation and Interaction Environment) sviluppato all’UNSW iCinema Centre e progettato da Jeffrey Shaw.

# THOMAS MCINTOSH CON EMMANUEL MADAN E MIKKO HYNNINEN



Ondulation è un'installazione scultorea temporale che utilizza il suono per generare immagini, usando il mezzo dell'acqua e della luce. La presenza fisica del suono viene rivelata tramite una fusione vivida di percezioni uditive e visive: una sinestesia costruita. Creando le condizioni che evocano questa condizione neurologica nella quale la stimolazione di un senso porta alla percezione di un fenomeno attraverso un altro, Ondulation ci invita a riflettere sulle condizioni sottostanti alla stessa percezione.

Il visitatore che osserva una presentazione di Ondulation entra in una stanza scura dominata da un volume rettangolare illuminato in maniera drammatica. A un primo sguardo, l'oggetto appare monolitico, una struttura solida con una superficie superiore fatta di specchio. Ma appena un profondo echeggiante suono inizia a riempire lo spazio, questa superficie, apparentemente rigida, inizia a muoversi per rivelare la sua vera natura: un liquido bianco e opaco. L'oggetto bianco è infatti una vasca enorme.

## ONDULATION\_2002 | PRIMA ITALIANA

Appena i disegni evocativi e coinvolgenti iniziano a muoversi sullo schermo ubicato dietro la vasca, diventa evidente al visitatore che c'è un collegamento tra il suono, il liquido vibrante e la luce. Le vibrazioni acustiche emesse da una coppia di altoparlanti sotto la superficie della vasca, creano due gruppi di onde concentriche nell'acqua. Queste onde si diffondono verso il bordo della vasca, creando, quando si intersecano e si sovrappongono, dei disegni complessi. Ciò che appare sullo schermo è una serie di riflessi prodotti dalle luci del palcoscenico che proiettano fuori dalla superficie delle onde. Il fenomeno invisibile del suono viene materializzato e reso visibile.

Trasformata dal suono ed esposta alla luce, l'acqua diventa un mezzo per la trascrizione precisa del fenomeno acustico, in un linguaggio di espressione visiva. Questa assoluta sincronia del suono e dell'immagine si trova nelle tradizioni del cinema. Ma mentre nel cinema il suono è spesso subordinato all'immagine, Ondulation sviluppa un vocabolario non-rappresentativo, alterando in modo sostanziale questa relazione. Lungi dall'essere un supporto all'immagine, il suono in questo caso la crea come un indice di se stesso. La simultaneità delle esperienze sensoriali presentate da Ondulation provoca un interessante paradosso della percezione: stiamo vedendo il suono o stiamo ascoltando la luce?

THOMAS MCINTOSH

McIntosh insieme ai suoi collaboratori hanno proseguito il lavoro iniziato con Finale nel quale hanno esaminato da vicino il fenomeno della sinestesia, ovvero se la sensazione visiva può per analogia essere percepita come una sensazione uditiva. Questa è precisamente l'esperienza che viene proposta con Ondulation. In effetti, la similarità è tale entro le onde sonore e quelle luminose - le vibrazioni del suono sono identiche al ritmo delle immagini proiettate sul muro che uno ha l'impressione di vedere e

# THOMAS MCINTOSH CON EMMANUEL MADAN E MIKKO HYNINEN

di sentire l'immagine. L'adeguatezza degli elementi fra di loro lascia lo spettatore penseroso rispetto alla causa e all'effetto di ciò che passa davanti ai suoi occhi. Paradossalmente, anche se l'opera segue un percorso temporale obbligato, si perde la nozione del tempo, rapiti dall'ondeggiare della superficie dell'acqua e da un gioco di arabeschi luminosi sui muri. Con Ondulation, McIntosh ci propone un'esperienza che, al di là della dimensione estetica, si svolge nel mondo reale e non solo in quello immaginario o simbolico. Fra i precedenti lavori artistici che condividono le affinità concettuali e formali di Ondulation, possiamo ricordare Mud Muse (1971) di Robert Rauschenberg e Mediations (towards a remake of Soundings) (1979/86) di Gary Hill.

Mud Muse nasce dalla collaborazione tra Rauschenberg e gli ingegneri dell'équipe della mostra, Art and Technology organizzata da Maurice Tuchman e presentata al Los Angeles County Museum a Maggio 1971. L'opera consisteva in un grande contenitore di alluminio e vetro riempito di argilla e acqua. Un apparato pneumatico attivato dal suono provoca delle eruzioni o un gorgogliamento sulla superficie della materia. Contrariamente a Ondulation, il suono non è udibile e puntando sulla riflessività, Rauschenberg ha composto una colonna sonora a partire dalle registrazioni del suono del gorgogliamento stesso. Con Mediations, Gary Hill crea una correlazione tra la percezione visiva e quella acustica. Questo si ottiene tramite una traccia video di un altoparlante che occupa l'interno schermo del monitor. Una mano piena di sabbia entra nell'inquadratura e comincia a far cadere lentamente della sabbia sull'altoparlante. Il suono di una voce che descrive ciò che sta accadendo davanti ai nostri occhi spinge la sabbia nell'aria. Con questo semplice trucco, Hill ci fa vedere la voce. La ricerca che ha portato alla realizzazione di Ondulation è divisa in 3 fasi: la costruzione dell'apparato, l'ideazione del sistema di illuminazione e la composizione di un'opera audiovisiva da presentare durante la performance. Così, Ondulation è stata presentata sia come

performance che come installazione. McIntosh insieme ai suoi collaboratori hanno lavorato prima a una versione ridotta dello strumento durante la loro permanenza presso la Société des Arts Technologiques (SAT), a Montreal, nell'estate del 2002. Un secondo periodo di permanenza al Lume Media Centre a Helsinki, in Finlandia, ha permesso loro di costruire la strumentazione nelle dimensioni volute e di produrre l'edizione di Ondulation che ha avuto la prima mondiale durante il Avanto Media Arts Festival nel novembre 2002 a Helsinki. Nel luglio 2003, sempre al Lume Media Centre, hanno perfezionato la strumentazione e hanno terminato la composizione da eseguire durante le loro performance. Ondulation nella sua forma di performance è stata di nuovo presentata nell'agosto del 2003 durante l'Helsinki Festival. Nel febbraio 2004, l'installazione è stata presentata in prima mondiale durante il festival Mois Multi a Quebec e di seguito durante l'esposizione High-Tech/Low-Tech alla Wood Street Galleries, in Pittsburgh in primavera 2004. Nel 2005, il pubblico di Montreal ha avuto l'occasione di vedere Ondulation nelle due versioni al Musée d'Art Contemporain di Montreal.

JACQUES PERRON (FONDATION DANIEL LANGLOIS)

Nel 2006 Ondulation è stata presentata in Francia durante i Festival Exit e Via e successivamente come spettacolo al Théâtre du Chatelet come parte della rassegna Québec Numérique. Inoltre, nello stesso anno è stata presentata durante il Festival V2 a Rotterdam e al Zendai MoMA di Shanghai, come all'esposizione Un Volcan Numérique a Le Havre in giugno 2008.

# THOMAS MCINTOSH CON EMMANUEL MADAN E MIKKO HYNNINEN

## THOMAS MCINTOSH (UK-CANADA)

Thomas McIntosh ha studiato architettura alla Carleton University, Ottawa e alla Technical University in Berlin e ha lavorato per vari anni come architetto in Germania. Nel 1997 ha cominciato a collaborare con il compositore Emmanuel Madan sotto lo pseudonimo [The User] e ha prodotto tre importanti serie di lavori intitolati collettivamente Symphony for dot matrix printers, Silophone e Coincidence Engines. Dal 1998 i loro lavori e Ondulation di McIntosh sono stati ampiamente presentati a livello internazionale. Gli sono stati conferiti due premi dal Festival de Nouveau Cinéma e dal Nouveaux Médias di Montreal e ha ricevuto una Menzione d'Onore dall' Ars Electronica. Nel 2004 lui e Madan sono stati nominati per il premio Nam June Paik e il loro lavoro seriale Coincidence Engine è stato selezionato come concorrente finalista per il Premio Transmediale 2010.

## MIKKO HYNNINEN (FINLANDIA)

Mikko Hynninen è un'artista che spazia tra il palcoscenico del teatro, le performance di musica contemporanea e le gallerie d'arte. Con una formazione sia nelle Belle Arti che come designer di luci e suono la sua carriera è incentrata sul lavoro con media immateriali e, in particolare, con la luce e il suono.

Il lavoro di Hynninen racchiude sia performance che installazioni. Ha collaborato con delle produzioni teatrali e di danza come designer di luci, così come compositore e designer del suono. Fuori dal palcoscenico, il suo lavoro spazia tra ambienti architettonici e virtuali.

I suoi ultimi lavori teatrali sono delle performance che usano il suono come elemento primario. Questi comprendono: Alphabets, una composizione per la Helsinki Computer Orchestra che impiega ventinove interpreti corredati da laptop, Fantasy#1 for a Pornstar, un monologo per una pornstar in pensione, e "Theatre#\_", una performance appositamente studiata per spazi teatrali vuoti.

## EMMANUEL MADAN (CANADA-GERMANIA)

Emmanuel Madan, compositore e artista del suono, vive e lavora a Montreal. Nel 1993, ha completato gli studi in composizione elettro-acustica sotto la guida di Francis Dhomont. Da 1998, le sue attività sono incentrate sul recupero e la sovversione o trasformazione di ambienti fonici in un tentativo di recuperare un senso di proprietà in ambienti ostili o estranei. Ha prestato la sua collaborazione artistica a [The User], i cui progetti fino ad oggi comprendono The Symphony for dot matrix printers and Silophone.

Emmanuel Madan ha svolto il lavoro di conduttore nelle radio locali, a tempo pieno tra il 1992 e il 1996 e poi in maniera più sporadica. I suoi interventi radiofonici recenti includono: FREEDOM HIGHWAY che documenta e svolge un lavoro di remix delle trasmissioni radiofoniche religiose e di politica di destra intercettate tra il 2002 e il 2004, A Series Of Broadcasts Addressing the Limitlessness of Time che sono stati trasmessi settimanalmente da CKUT-FM a Montreal dal 2006 al 2007, e l'opera sperimentale multicanale, The Joy Channel, co-creata con Anna Friz nel periodo 2007-2008. Madan lavora anche come curatore indipendente dell'arte sonora, più recentemente per SIMULCAST 1.0b: Saskatoon, un progetto in cui quattro artisti del suono sono invitati a creare una trasmissione radiofonica immutabile.

## CREDITI

Ondulation di Thomas McIntosh, con Mikko Hynninen.

Composizioni Musicali da Emmanuel Madan.

Ondulation è stata prodotta con l'ausilio di finanziamenti del Canada Council for the Arts, the Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology, le Conseil des Arts et des Lettres di Quebec in associazione con il Lume Media Centre in Helsinki and the SAT (Société des Arts Technologiques) in Montreal. L'attrezzatura luci e audio per Ondulation è stata fornita in parte da Bryston Limited e Selecon.

# JULIEN MAIRE

## EXPLODING CAMERA\_2007 | PRIMA ITALIANA



Due giorni prima dell'11 Settembre, il Comandante Massoud, il massimo comandante di guerra e forse il più credibile oppositore dei Talebani, fu ucciso. Due kamikaze di Al-Qaeda, fingendosi giornalisti, lo hanno ucciso con una bomba mascherata da macchina fotografica nel suo campo base nella remota Vallata di Panjshir in Afghanistan.

Un collegamento tra il suo omicidio e l'11 Settembre è certo, ma questo evento è stato quasi dimenticato a causa dell'enormità di accadimenti successi qualche giorno dopo. Il fatto che i terroristi abbiano usato una macchina fotografica mi ha impressionato profondamente.

Per me è come se la macchina fotografica usata nell'attacco contro Massoud avesse continuato a funzionare e a registrare un film di guerra negli ultimi 6 anni.

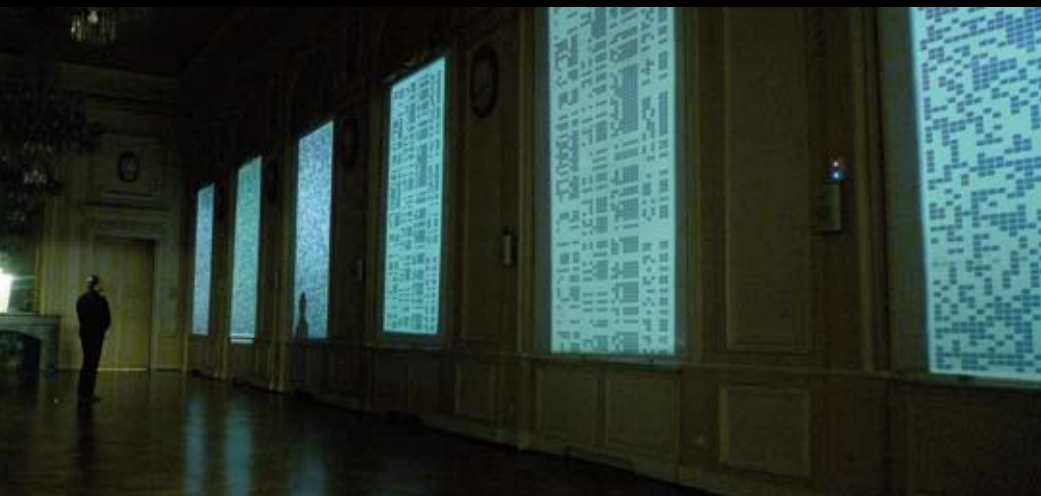
Questi fatti, insieme alla quasi mitica figura di Massoud mi hanno spinto a creare l'opera Exploding Camera: una specie di mezzo distrutto capace di produrre dal

vivo filmati storici e sperimentali; una reinterpretazione degli eventi della guerra. L'opera è costruita con un monitor televisivo collegato a una videocamera sventrata appoggiata su una tavola. La videocamera funziona, ma è stata smontata la lente che non viene più usata. Usando la semplice luce esterna che penetra nella stanza, l'installazione è all'interno così come il LED e il laser che sono disposti sul tavolo. Le immagini video si producono tramite l'illuminazione diretta della camera CCD (con sensore chiaro).

Un disco trasparente contenente alcune immagini in positivo viene ubicato tra le luci e il CCD. Le immagini vengono proiettate sopra al CCD quando viene accesa una luce. Grazie alle diverse posizioni delle luci, posso creare movimenti nella stessa immagine (illuminandola da diverse angolazioni per creare l'impressione che l'immagine si muova). Grandi luci e laser creano delle esplosioni (innescano un suono che si sovrappone alla colonna sonora di base). Le luci che innescano le "esplosioni" non illuminano solo la cornice dell'immagine video, ma anche gli spazi espositivi e gli spettatori. Attraverso l'uso di tecniche teatrali e trasformando gli spazi espositivi in uno studio di registrazione video sperimentale ideato come un campo di battaglia, la videocamera che esplode diventa uno strumento espressivo che si esprime in relazione a un evento storico, comunicando l'importanza di questi eventi tramite le immagini che vengono prodotte.

JULIEN MAIRE

# JULIEN MAIRE



Low Resolution Cinema è una tecnica sperimentale di proiezione a bassissima risoluzione. Il proiettore è stato concepito a partire da 2 schermi di cristalli liquidi da 128x64 pixel in bianco e nero. Bassa definizione e assenza di colori: criteri che ci portano lontano dalla lucidità e dalla coerenza dell'immagine cinematografica che conosciamo. La proiezione è stata concepita a partire da 2 piani fisicamente distinti, che si spostano in relazione uno con l'altro dal punto centrale: il proiettore. La priorità è quella di rappresentare lo spazio tra gli oggetti piuttosto che mostrare le cose.

Il progetto Low Resolution Cinema è anche una serie di filmati proiettati con lo stesso sistema: i proiettori di diapositive trasformati in videoproiettori a bassissima risoluzione che riflettono in bianco e nero. L'immagine digitale è ridotta a un numero minimo di pixel, i proiettori mostrano disegni astratti e compiono minimi movimenti. Paradossalmente, la definizione di ciascun pixel è molto precisa ed è questo che

## LOW RESOLUTION CINEMA\_2000-2010 | PRIMA ITALIANA

conferisce alla proiezione un aspetto ambiguo. Lo scopo del progetto Low Resolution Cinema è vicino al movimento artistico dell'astrazione geometrica, nato all'inizio dell'ultimo secolo: una pratica non-oggettiva che espelle le pratiche illusorie.

La bassissima risoluzione delle proiezioni in un certo senso impedisce la rappresentazione della realtà. Le forme geometriche delineate da ciascun pixel rendono "impossibile" la vera rappresentazione della prospettiva. L'hardware, così come il software, è ridotto al minimo e contiene in se stesso un potenziale di astrazione, come potrebbero contenere un potenziale della realtà e dell'azione sia una proiezione ad alta definizione che un grande dipinto.

JULIEN MAIRE

### CREDITI

Con il gentile supporto del Rotterdam Film Festival e di Tesla, Media>art<lab Berlino

Set up e Editing: Jean-Pierre Fargeas

La colonna sonora include "fireworks granular-synthesis processed" di Hanstimm Ringraziamenti a Edwin Carels, Julien Clauss, Daniel Belasco Rogers.

Menzione d'Onore per la categoria "Hybrid Ars", Ars Electronica, 2007

Premio New Media della Liedts-Meesen Foundation, 2008

# JULIEN MAIRE

## MEMORY CONE\_2009 | PRIMA ITALIANA



### The Memory Theater, rivisitato.

Una videocamera riprende le mani di una persona che mette in ordine dei pezzettini di carta su una tavola. Il biancore della carta innesca dei microspecchi che riflettono sezioni di un'immagine fotografica su uno schermo. Questi microspecchi, attivati da una fonte-video, aprono delle "finestre fotografiche".

Memory Cone è un'installazione-performance che mira ad attivare la memoria dell'osservatore. Per un cinefilo che è testimone di questo processo meditativo, due riferimenti vengono in mente: *Blow Up* (Michelangelo Antonioni, 1966) e *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). In *Blow Up* un fotografo di moda ingrandisce ossessivamente alcuni particolari di una ripresa esterna, penetrando l'immagine piatta nella speranza di poter entrare dentro la scena del delitto. In *Blade Runner* un replicante usa lo zoom elettronico per entrare dentro a una fotografia polaroid,

cercando qualche dettaglio che possa aiutarlo a comprendere la propria identità. Questa profonda lettura dell'immagine è quasi una lettura contro la logica della grana e del pixel. Anche se gli algoritmi per migliorare l'immagine sono molto più sofisticati, il processo per ingrandire un'immagine passo per passo, senza che la definizione ne soffra, rimane tuttora un'illusione.

Con *Memory Cone*, Julien Maire ci invita, prima di tutto, a esplorare la natura della grana dell'immagine e ci fa interrogare sulla sua apparente immobilità. Quest'installazione funziona come laboratorio per indagare le qualità materiche dell'immagine elaborata. Maire concepisce la macchina e quello che produce come la conseguenza altamente tecnologica del cinema materialista (o strutturalista) degli anni '70. Con questo seguito altamente tecnologico al cinema materialista (o strutturalista) degli anni '70, Maire concepisce la macchina e quello che produce. Alcuni dei suoi recenti lavori (*Horizon*, *Ligne Simple*) assomigliano anche fisicamente alle presentazioni austere in bianco e nero di Peter Kubelka; ritagli di pellicola montati sul muro, ma con un senso diverso della durata. "Capire il cinema implica anche rompere la macchina", ci confida l'artista in uno dei suoi scritti. O come ha detto Timothy Druckery: "Julien Maire allegorizza la macchina e non l'immagine"<sup>1</sup>.

In quest'era post-fotografica, la specificità del mezzo è complesso quanto cruciale. La comprensione delle caratteristiche della tecnologia è essenziale per poter capire l'impatto che la tecnologia esercita sulla nostra percezione del mondo. Le indagini sulle qualità sensuali dell'immagine e le connotazioni che la accompagnano sono in sintonia con le osservazioni di Benjamin sulla perdita dell'aura. Solo Julien Maire opera dalla prospettiva della riproducibilità digitale, in una cultura dove il rapporto tra le immagini effettivamente stampate contro quelle archiviate in digitale è fortemente squilibrato.

# JULIEN MAIRE

L'immagine in Memory Cone non può essere definita né fotografia, né diapositiva, né video né video immobile. Possiamo forse immaginare un video senza pixel, o una fotografia che vibra silenziosamente?

Anche la proiezione su frammenti di carta bianca non sembra né digitale né analogica. A una semplice opposizione, Julien Maire preferisce la fusione o l'ibridazione. In un progetto simile, Memory Plane, Maire coniugava la staticità della proiezione di una diapositiva con l'irrequietezza di un'animazione digitale. Ciò che vedevamo non era né un video, né un'immagine ferma, ma una specie di composito elettronico, discreto eppure disorientante.

Dai tempi delle prime proiezioni ferme di Lumière che hanno poi stupito il pubblico con l'aggiunta del movimento, la tensione che si crea tra l'immobilità della registrazione, l'immediatezza e la vitalità dell'animazione continua a fascinare. Un'oscillazione tra documento e illusione, tra stasi e movimento, tra passato e presente. Nessuna memoria senza meditazione. Già allora, Etienne-Gaspard Robertson ha pubblicizzato la sua fantasmagoria come una combinazione multimediale di lanterne magiche, nubi di fumo e proiezioni tridimensionali; un veritabile "résurrection à la carte"<sup>2</sup>.

In Memory Cone, l'abbinamento di diverse fonti di immagine visive provoca la percezione di diverse generazioni di immagini. Finché, partecipando a questo processo euristico, il visitatore diventa automaticamente un media-archeologo. Per la prima volta, Julien Maire coinvolge attivamente il visitatore all'interno dell'ossatura della propria opera. Le immagini sono presenti, e non come una narrativa predeterminata in attesa di essere decodificata (come è il caso di Exploding Camera). Ora spetta a ciascun individuo interagire con i segnali visivi e associarne le proprie memorie dell'istante e implicazioni personali. Per ciascuna versione dell'installazione Memory

Cone, le diapositive provengono da un mercato delle pulci locale. Non c'è nessun suggerimento di una storia prestabilita; il focus è incentrato sulla fenomenologia dell'esperienza visiva stessa.

Come nelle precedenti manipolazioni del proiettore di diapositive per Demi-Pas, Memory Cone funge non come un monumento per la sparizione di un format superato, ma piuttosto come un nostro laboratorio per svolgere una ricerca sulle nostre risposte cognitive a un'immagine. Julien Maire non vuole farci divertire con un apparecchio largamente accettato che si dimentica facilmente quando lo hai guardato (come il cinema tradizionale, il monitor video, etc.), ma preferisce metterci a confronto con degli ibridi e prototipi. L'allestimento di Memory Cone è un abbinamento grossolano di macchine, che evoca un esperimento nella produzione d'immagini e sminuisce, anziché ingrandire, le diapositive nella proiezione. Invece di aprire l'immagine su uno schermo grande, questa viene ridotta da lenti e concentrata su uno "specchio digitale".

Mentre l'elettronica di alto consumo sta diventando sempre più piccola, allo stesso tempo la capacità di memoria continua a crescere. Julien Maire celebra la pura materialità della visione decostruttiva, mettendo in evidenza l'intero apparato di macchinari necessario alla produzione di un numero limitato di immagini. In forte contrasto con il martellamento visivo quotidiano, che inquina la nostra mente senza lasciare nessun segno duraturo, Julien Maire coltiva il lento processo di recupero dell'immagine. Contro la tendenza di affidarci ai chip per l'archiviazione dei nostri dati, anziché affinare la nostra memoria, Maire ha costruito quello che lui definisce una "memory station"; una riedizione contemporanea del teatro della memoria concepito dal filosofo Guilio Camillo<sup>3</sup>.

# JULIEN MAIRE

Al cuore della sua costellazione di macchinari, c'è il cono invertito che colpisce il microspecchio o processore digitale di luce: la traduzione in un processo ottico di Julien Maire della metafora di Bergson. Come ci spiega Bergson nel suo libro *Matter and Memory*, la base del cono rappresenta l'intero archivio delle memorie del nostro passato: la Memoria Pura che esiste nei recessi più nascosti della nostra mente e dei quali siamo quasi sempre inconsapevoli. La sommità del cono simboleggia invece la nostra condizione attuale, il nostro ricordo del passato, dal momento in cui interagiamo con il mondo. Perché la nostra percezione viene continuamente alimentata dalle nostre esperienze passate.

Per Bergson, la durata è la memoria: il prolungamento del passato nel presente. Ma lui riteneva che il cinema potesse rappresentare soltanto immagini fisse del movimento. Così, sebbene sia stato il primo filosofo a interessarsi al cinema come a una metafora dei meccanismi del pensiero, Bergson ha preferito usare l'immagine del cono o del telescopio per descrivere la vera memoria in azione<sup>4</sup>. La trasposizione del Memory Cone di Julien Maire in un cono invertito di luce, che viaggia attraverso diversi fasi per emergere come una singola instabile immagine, conferisce al risultato visivo un senso silenzioso di durata. L'immagine appare come fosse sempre stata lì: incompleta, bisognosa di essere rianimata. Anziché in una sala cinematografica dove regna l'oblio, Julien Maire ci invita ad entrare nel suo teatro della memoria, dove è raggiungibile la sua permanenza.

EDWIN CARELS (CATALOGUE "MATTER AND MEMORY", WOOD STREET GALLERIES)

## JULIEN MAIRE (FRANCIA-GERMANIA)

Nato a Metz (Francia) nel 1969, Julien Maire è un video artista che vive e lavora principalmente in Germania. Al centro della sua personale ricerca artistica vi è uno sforzo concettuale decostruttivo e di reinvenzione dell'assemblamento tecnologico dei nuovi media, al fine di sostenerne l'incontro con l'aspetto contenutistico e di significato delle performance.

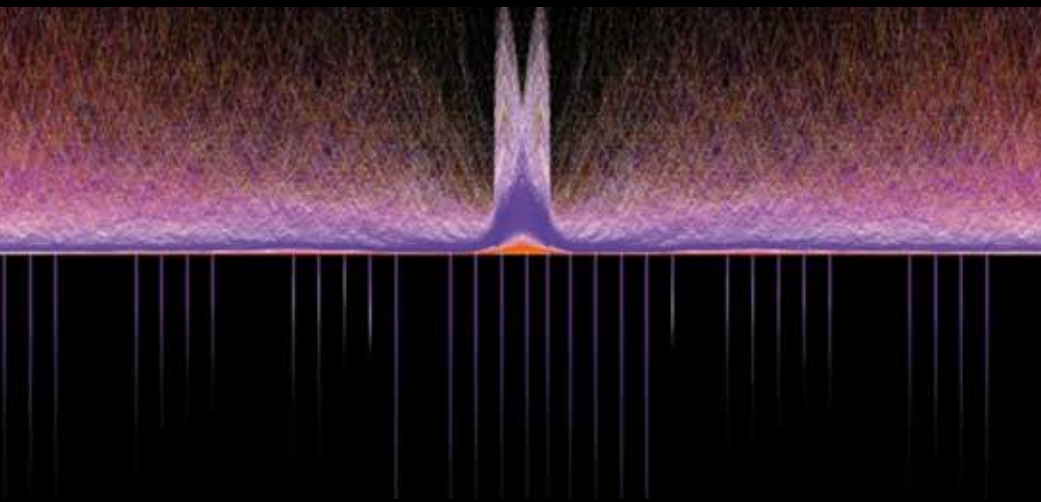
I suoi lavori sono stati esposti con successo in Europa, in Giappone e a Melbourne, Australia.

## NOTE:

- 1 Druckery, Timothy : Julien Maire's Imaginary Archeologies, in *Future Cinema – the cinematic imaginary after film*, ed. Jeffrey Shaw e Peter Weibel, The MIT Press, Cambridge Massachusetts, 2003.
- 2 Carels, Edwin: *Résurrection à la Carte, an essay on the historical phantasmagoria*, in 'Book of Imaginary Media – excavating the dream of the ultimate communication medium,' ed. Eric Kluitenberg, Amsterdam De Balie, Rotterdam Nai Publishers, 2006.
- 3 Il filosofo italiano Giulio Camillo (1480 –1522) ha concepito il suo teatro della memoria come un luogo simbolico eppure fisico che ci dà accesso a tutti i livelli della conoscenza. Si è basato sulla tradizione degli Antichi Romani dell'arte della memoria, usata anche dagli studiosi del medioevo: una tecnica mnemonica basata sulla visualizzazione dei ricordi nella propria mente.

<sup>4</sup> vedi Lawlor, Leonard: <http://plato.stanford.edu/entries/bergson/>

## MARTUX\_M



X-Scape 08 è un progetto per modulazioni audio-visive di Martux\_M.

Questa è un'opera in cui si sperimentano sensorialità mescolate, dove i tessuti delle visioni e dei suoni attirano e coinvolgono nelle attività percettive sensi diversi. Sensi di pelle porosa. Reticoli da cui si sgranano ulteriori mutazioni filiformi, non fissabili né inquadrabili dalle logiche identitarie classiche. Trans-grafica e trans-sonica si trasfigurano in ritmi reticolari. È grazie a questo procedimento che i flussi visibili e invisibili acquistano entrambi una presenza: come se i tradizionali dualismi (legati alle opposizioni tra materiale e immateriale) fossero improvvisamente non solo superati, quanto inutili. Un corpo a corpo costituito di energie, riunite solo da luce, area, vuoto. Per far vibrare la sensazione, aprire, fendere.

“Non si è nel mondo. Si diviene con il mondo. Tutto è visione. Si diviene universo, si diviene animale, vegetale, molecolare, si diviene zero”.

In questo lavoro non si vuole dar vita a universi virtuali o attuali, ma ad universi

## X-SCAPE 08

possibili. Il possibile come categoria estetica: per provare qualcosa che non possa essere precisato se non come sensazione. Non si deve tuttavia confondere la composizione tecnica, la lavorazione del materiale (digitale, analogico) con la composizione estetica, che è lavorazione della sensazione: solo quest'ultima merita pienamente il nome di composizione. Da qui il senso di X-Scape 08, pensata in esclusiva per questo evento con la collaborazione di Enzo Varriale, dove la “X” non è solo la matrice di sfuggire (exscape), quanto un incrocio, una inter-connessione, un labirinto da attraversare e forare ignorando, e forse anche desiderando, quello che si potrà incontrare di alterato nell'altrove. L'alterazione dello stupore, forse.

MARTUX\_M

IN OMAGGIO A MASSIMO CANEVACCI E A GILLES DELEUZE

## MARTUX\_M (ITALY)

Martux\_M, alias Maurizio Martusciello è un artista che lavora essenzialmente su sensazioni ritmiche, dinamiche, temporali, tattili e cinetiche, utilizzando indifferentemente sia il canale sonoro che quello visivo. Un incremento di sensorialità: sensazioni di materia, velocità, movimento. Elementi non codificati di linguaggi. Un'interzona perturbante tra cinema impuro e architetture sonore, attraversamenti e dislocamenti, alla ricerca di tensioni desideranti. Un'incontro sessuato che recide i dualismi, rimescola le differenze e trasloca i concetti. Campionamenti visivi, melodie cromatiche, frame come sequenze reiterate, ripetitive. Immagini che delimitano ambienti musicali, memorie di cose irricognoscibili, duplicazioni, ombre, annientamenti, nello smarrimento di un viaggio fra le sue molte ibride visioni.

# CHRISTIAN PARTOS

M.O.M. (MULTI ORIENTED MIRROR)\_2003 | PRIMA ITALIANA



## CHRISTIAN PARTOS (SVEZIA)

Nato in Svezia nel 1958 da genitori ungheresi, Partos si è diplomato presso l'University College of Arts Crafts and Design di Stoccolma nel 1988. Scultore in grado di affrontare svariate tecniche e materiali (dall'incisione su pietra alle forme più delicate di robotica), ha spesso lavorato in progetti site-specific sia su commissione pubblica che individualmente.

Pochi artisti hanno una tavolozza così varia come Christian Partos.

È capace di renderci testimoni di uno strip-tease incorporato, o di costruire cinque rosari rotanti di diodi luminescenti. Può anche spingere una fontana a dialogare con se stessa, colonizzare una stazione metro con uccelli volanti fatti di diodi, riprogrammare un sistema per l'invio di messaggi pneumatici per coreografare un duetto, illuminare dei proiettili o collocare nell'infinito (mise-en-abyme) una costellazione di bambini. Per Roma, Christian Partos ha creato un'immagine del ritratto di sua madre con veri microspecchi in pixel, che con le loro inclinazioni quasi impercettibili, variano l'intensità della luce riflessa.

“Cinquemila specchi inclinati riflettono le diverse tonalità create dall'illuminazione del muro vuoto di fronte. I riflessi creano un ritratto di mia madre”(†1996).”

CHRISTIAN PARTOS

# ERWIN REDL



Il mio lavoro riflette sulla condizione dell'arte a seguito della "esperienza digitale". L'approccio formale e strutturale verso i diversi media che uso, come installazioni, disegni, CD-ROM, internet e suono, si basa su una logica binaria: assemblo cioè il materiale in base a poche regole autoimposte che spesso contengono algoritmi, o fanno riferimento a una casualità controllata e ad altri metodi ispirati dal codice macchina.

Da 1997, ho esaminato il processo di "ingegneria inversa"<sup>1</sup> (ri)traducendo il linguaggio estetico astratto della realtà virtuale e dei modelli tridimensionali elettronici generati dal computer verso un ambiente architettonico, tramite l'utilizzo di installazioni di luce in grande scala. In questo corpo di lavoro, lo spazio viene vissuto come una seconda pelle, ovvero, la nostra pelle sociale trasformata dal mio intervento artistico. Data la reale natura della sua dimensione architettonica, partecipare essendo solo "presente" è una parte integrante delle installazioni.

## MATRIX II\_2000 | PRIMA ITALIANA

La percezione visiva funziona insieme al movimento corporeo e con il susseguente passaggio del tempo<sup>2</sup>.

L'aspetto formale dei lavori è facilmente accessibile. L'interpretazione e la comprensione di questo aspetto dipende dai riferimenti soggettivi del visitatore. Nello stesso modo, le diverse interazioni dell'individuo all'interno dell'installazione rimodellano i riferimenti soggettivi del visitatore, per rivelare un complesso fenomeno sociale.

ERWIN REDL

### CREDITI

Collezione Museum of Contemporary Art di San Diego.

Il museo acquista con i fondi della International Collectors and the Annenberg Foundation. Per gentile concessione del Museum of Contemporary Art di San Diego.

# ERWIN REDL

## ERWIN REDL

Nato nel 1963 in Austria, Redl vive e lavora a New York dal 1993. Formatosi come compositore di musica elettronica (MFA in Computer Art presso la School of Visual Arts di New York), si è successivamente affermato come artista visivo di fama internazionale. Le sue creazioni si basano sull'utilizzo sia bi che tri dimensionale dei Led luminosi che impiega per creare-ridefinire spazi interni ed esterni. Nel 2002 è stato insignito dello State of Lower Austria Media Art Award e del Architecture and Environmental Structures della NY Foundation for the Arts.

## NOTE:

- 1 "Reverse engineering" – il metodo di una industria concorrente di riprogrammare un software senza conoscere il codice originale del computer.
- 2 "Speculativamente, possiamo far riferimento al noto esperimento sui gatti che venivano impediti nei loro movimenti tanto da non poter esplorare lo spazio grazie al movimento del proprio corpo e di conseguenza, riconoscere i fattori costanti degli oggetti in relazione ai loro propri movimenti. Ad alcuni dei gatti era permesso di muoversi liberamente, ma trainando un carretto contenente altri gatti legati, incatenati come i prigionieri nell'allegoria della caverna delle ombre di Platone. Ambedue i gruppi di gatti hanno avuto le stesse esperienze visive. Dopo alcune settimane, quando tutti i gatti furono liberati per muoversi liberamente, quelli che avevano trainato i carretti erano in grado di orientarsi normalmente, mentre quelli che erano stati bloccati nei movimenti sbattevano continuamente contro gli oggetti o cadevano dai bordi. Da questo esperimento fu dedotto che l'orientamento 'intelligente' nello spazio, o in generale qualsiasi comportamento "intelligente", deriva da un'esplorazione attiva senso-motorio dello spazio".

Florian Rötzer, "Images Within Images", or, From the Image to the Virtual World" in "Iterations: The New Image", p.64, International Center of Photography – New York City, The MIT Press – Cambridge, Mass. and London, England 1994. Florian Rötzer, "Images Within Images", or, From the Image to the Virtual World" in "Iterations: The New Image", p.64, International Center of Photography – New York City, The MIT Press – Cambridge, Mass. and London, England 1994.

# RYUICHI SAKAMOTO + SHIRO TAKATANI



LIFE - fluid, invisible, inaudible... una nuova installazione di Ryuichi Sakamoto + Shiro Takatani, è un lavoro commissionato dal Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM). Ryuichi Sakamoto, musicista e compositore è attivo a livello mondiale mentre Shiro Takatani è l'elemento trainante del gruppo artistico Dumb Type. I loro tentativi di creare un'installazione, che diventa uno spazio sperimentale abbinando suono e immagine, hanno dato luogo ad un'opera artistica collaborativa.

Questi due artisti hanno iniziato la loro collaborazione quando Shiro Takatani era responsabile della supervisione delle immagini per "LIFE", un'opera di Ryuichi Sakamoto debuttata nel 1999. Modellata su diversi fattori dell'opera "LIFE" nella versione del 1999, la nuova installazione a YCAM è stata concepita con delle espressioni che riflettono il mondo di oggi. In LIFE - fluid, invisible, inaudible... un nuovo elemento è l'inclusione di nuovo materiale precedentemente inutilizzato

LIFE - FLUID, INVISIBLE, INAUDIBLE...\_2007 | PRIMA EUROPEA

in aggiunta a molti materiali originali. È un esperimento che mira a fondere suoni e immagini in una nuova sincronia artistica in cui gli artisti tentano di comunicare il loro messaggio a una vasta gamma di persone del mondo contemporaneo.

Nella produzione dell'opera "LIFE" nel 1999, Ryuichi Sakamoto ha tentato di esaminare la musica del 20° secolo con una visione del macro e microcosmo dell'intero flusso d'arte e di civilizzazione. Basandosi sui vari fattori di quest'opera, Sakamoto ha spostato la nuova edizione ai giorni d'oggi. Il sottotitolo "fluid, invisible, inaudible..." evoca delle idee che sono percepibili o impercettibili; un accesso a qualcosa di amorfo, incerto o irricognoscibile, nonché ai cambiamenti in noi stessi.

L'installazione consiste in 9 vasche acquatiche fatte di acrilico di 1200mm quadrati e 300mm di altezza. Le 9 vasche vengono predisposte per formare una griglia 3x3, sospese nell'aria a una altezza di 2.4m da terra. Ciascuna vasca d'acqua è posizionata tra altoparlanti, anch'essi sospesi nell'aria. All'interno di ciascuna vasca, dove composizione e flusso sono regolabili, viene creata una nebbia artificiale attraverso onde ultrasoniche. Questi 9 blocchi di nebbia servono come schermo per la proiezione di immagine dal soffitto verso il basso. Come le immagini sono visibili e riflesse, dipende dalla condizione della nebbia. Le stesse o diverse immagini vengono proiettate sui 9 schermi di nebbia, alcune volte all'unisono e altre volte in maniera indipendente. Le immagini e i suoni possono, o no, essere sempre sincronizzati. Talvolta il suono è udibile senza l'accompagnamento di immagini. Fondamentalmente tutto è controllato, anche se l'intero contesto può cambiare radicalmente per qualche stimolo che può essere innescato da sensori, distribuiti negli spazi espositivi. I contenuti delle immagini e il suono vengono digitalizzati da computer per poi essere elaborati molto nel dettaglio.

# RYUICHI SAKAMOTO + SHIRO TAKATANI

Non esiste un solo modo in cui apprezzare l'opera.

Mentre gira liberamente intorno all'installazione, il visitatore può sentire come il rapporto tra l'ambiente e la percezione (udito e vista), espresso in un modo al contempo complesso e fluido. L'opera è stata concepita per mostrare al visitatore che la relazione tra la percezione e l'ambiente è come uno spazio artistico fatto dal suono e dall'immagine e dalle possibili combinazioni tra i due.

## RYUICHI SAKAMOTO + SHIRO TAKATANI

Shiro Takatani è stato responsabile per la supervisione dell'immagine per LIFE (esibito a Tokyo e Osaka nel 1999), un'opera di Ryuichi Sakamoto che intende presentare una visione d'insieme della musica e della società del XX secolo. Nel giugno del 2005, davanti agli alloggi del Lama Buddista, nel Tempio Zen Honen-In a Kyoto, è stata presentata la performance "Experimental Live", con utilizzo di laptop e immagini. Nello stesso mese, Sakamoto e Takatani hanno collaborato dal vivo in una performance commemorativa di Susan Sontag alla Kyoto Zokei University. Le immagini, nelle quali vengono arrangiati i ritratti della Sontag e i segni di punteggiatura dei suoi scritti, sono combinate con i suoni a mo' di collage, con la sovraincisione di altri vari suoni sull'opera "Spiegel im Spiegel" di Arvo Pärt.

## RYUICHI SAKAMOTO (GIAPPONE)

NATO NEL 1952 A TOKYO (GIAPPONE).

VIVE A NEW YORK (USA).

La carriera di Ryuichi Sakamoto, musicista e compositore pluripremiato, si è distinta per il continuo oltrepassare le frontiere tra la musica e la tecnologia. Sakamoto ha

sperimentato con lodevoli risultati con molti generi musicali, affermandosi negli ambiti di musica popolare, orchestrale e colonne sonore per il cinema. Uno dei fondatori della Yellow Magic Orchestra (YMO), Sakamoto ha composto le colonne sonore per 19 film della grande distribuzione e di produzioni indipendenti, tra quali: Merry Christmas Mr Lawrence, The Last Emperor, e recentemente, SILK. A Sakamoto è stato conferito sia l'Academy Award che il Grammy Award per la colonna sonora del film The Last Emperor.

Nel 2005, nel suo ultimo lavoro da solista Chasm, Sakamoto è riuscito a tornare alle sue radici della musica electropop e al tempo stesso a mantenere la sua influenza classica con una fusione di vari generi musicali. Chasm è stato reinterpretato da quattordici esponenti di primo piano della musica elettronica nell'opera Bricolages. Nel 2006, Sakamoto ha continuato la sua collaborazione con Alva Noto con il secondo tour Europeo e il primo tour Asiatico per promuovere il lancio di Vrioon, Insen e Repep. Sakamoto riprende la sua collaborazione con Christian Fennesz nel 2007 con l'uscita del loro album debutto Cendre.

## SHIRO TAKATANI (GIAPPONE)

NATO NEL 1963, NARA (GIAPPONE).

VIVE A KYOTO (GIAPPONE).

LAUREATO IN PROGETTAZIONE AMBIENTALE DEL DIPARTIMENTO DI ARTE DELLA KYOTO CITY UNIVERSITY OF ARTS.

Come uno dei fondatori del gruppo Dumb Type nel 1984 è stato attivamente coinvolto negli aspetti visivi e tecnici del lavoro del gruppo.

Come artista solista, Takatani ha partecipato al progetto municipale di Groningen, Paesi Bassi (Direttore Artistico: Daniel Libeskind), in collaborazione con Akira Asada

# RYUICHI SAKAMOTO + SHIRO TAKATANI

in 1990. Takatani ha creato delle immagini per il concerto collaborativo *Dangerous Visions* con Art Zoyd e la National Orchestra di Lille nel mese di Marzo 1998. Ha svolto la direzione visiva per l'opera di Ryuichi Sakamoto *LIFE* in Settembre 1999. Come solista, ha creato le installazioni video *frost frames* 1998 e *optical flat / fiber optic type* 2000 (della collezione del National Museum of Art, Osaka, Giappone). Inoltre, ha creato l'installazione video *IRIS* in collaborazione con Fujiko Nakaya, una "scultura nebbia" per la Biennale di Valencia (2001). Commissionata dal Natural History Museum di Latvia in Riga, nell'occasione della mostra "Conversations with Snow and Ice", la sua installazione è stata presentata nel novembre-dicembre del 2005, come parte della retrospettiva delle opere dello scienziato e studioso di neve e ghiaccio, Ukichiro Nakaya (1900-1962). Nel 2006, nell'ambito del progetto Japan Foundation's 2006 Australia-Japan Exchange Project "Rapt! 20 contemporary artists from Japan", è stato selezionato per l'esposizione stabile di un mese in Australia e per esporre il suo nuovo lavoro *Chrono* a Melbourne. Nel 2007, Takatani ha creato un'installazione audiovisiva: *LIFE - fluid, invisible, inaudible . . .* in collaborazione con Ryuichi Sakamoto, commissionata dal Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM). La versione DVD di *LIFE - fluid, invisible, inaudible . . .* è stata realizzata nel maggio 2008. Takatani inoltre ha partecipato al viaggio nell'Artico (Groenlandia e Islanda) in barca a vela per la spedizione "Cape Farewell" nel 2007, che ha ispirato una mostra nel luglio-agosto del 2008 a Kagakumiraikan (National Museum of Emerging Science and Innovation) in Tokyo. Dopo la sua permanenza di 3 settimane in Halle, Germania, recentemente ha composto la nuova performance *Die Helle Kammer*. La prima mondiale è stata a giugno del 2008, come parte del Festival "Theater der Welt" in Halle. La nuova versione dello spettacolo (Titolo Spagnolo: *La Cámara Lúcida*) è stata rappresentata al Festival de Otoño (Madrid, Spagna), Novembre 2009.

## CREDITI

Programmazione suono: Kenji Yasaka / SYNETICS LTD.

Programmazione visiva: Daito Manabe

Programmazione del sistema: Ken Furudate

Editing: Hiromasa Tomari

Visionario itinerante: Akira Asada

Supporto tecnico: YCAM Interlab

[New York crew]:

Ingegnere di Registrazione: Fernando Aponte

Production management: Evan Balmer / Kab America Inc.

Supervisore legale: Susan Butler

[Comitato di produzione]:

Ryuichi Sakamoto, Shiro Takatani, Norika Sora, Yoko Takatani, Kazunao Abe

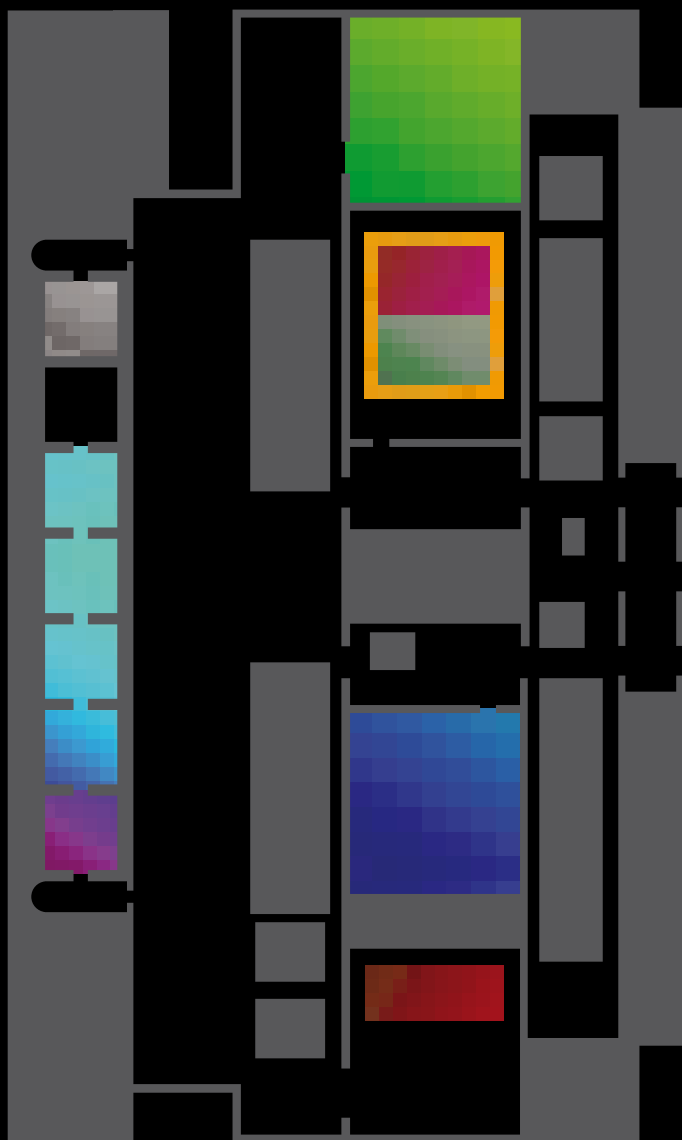
*LIFE - fluid, invisible, inaudible...* è stato prodotto su commissione dal Yamaguchi Center for Arts and Media [YCAM] e fu esibito dal Maggio 10 al Maggio 28, 2007 al YCAM. La maggior parte del materiale di questa edizione dell'installazione è stata modificata dall'opera originale *LIFE* che ha debuttato nel 1999.

Un ringraziamento speciale a Musikelectronic

[Team per la Mostra *DigitalLife*]:

Takayuki Ito (YCAM), Takashi Nishino, Richi Dwaki (YCAM), Kenji Yasaka (SYNETICS LTD)

# LA MOSTRA



RYUICHI SAKAMOTO + SHIRO TAKATANI



JEFFREY SHAW



ULF LANGHEINRICH



JEAN MICHEL BRUYÈRE



ERWIN REDL



THOMAS MCINTOSH CON EMMANUEL MADAN E MIKKO HYNNINEN



JULIEN MAIRE



CHRISTIAN PARTOS



MARTUX\_M

## **PRESIDENTE**

Giovanni Pieraccini

## **VICEPRESIDENTE**

Monique Veaute

## **DIRETTORE GENERALE E ARTISTICO**

Fabrizio Grifasi

## **RESPONSABILE AMMINISTRATIVA**

Sonia Zarlenga

## **RESPONSABILE ORGANIZZATIVA**

Valeria Grifasi

## **PRODUZIONE**

Francesca Manica Responsabile DigitaLife

Stefania Lo Giudice

Elisa Vago

Maura Teofili

Aurelie Martin

## **PRODUZIONE TECNICA**

Luigi Grenna, Direttore tecnico

Luca Storari,

## **UFFICIO STAMPA**

Francesca Venuto Responsabile

Paola Manfredi

Antonella Bartoli

## **COMUNICAZIONE**

Alessandro Gambino Responsabile

Maria Claudia Azzini

## **PROMOZIONE**

Donatella Franciosi Responsabile

Lara Mastrantonio

## **PUBBLICHE RELAZIONI**

Elena Giacomini

Valentina Gulizia

## **MARKETING**

Roberta Malentacchi

Claudia Cottrell

Strategia s.r.l. Consulenza marketing

A4C-art for communication srl

Fund raising

## **AFFARI GENERALI**

Sonia Rico Responsabile

Piero Tauro Responsabile Information

technology e fotografo

## **AMMINISTRAZIONE E CONTABILITÀ**

Giorgio Marcangeli

Michela Piselli

## **EPIDEMIC**

Richard Castelli Curatore

Hélène Stril Assistente

Pierre Laly Amministrazione

Florence Berthaud Comunicazione

## **ALLESTIMENTO DIGITALIFE**

Ivo Anzino

Alexandre Causin

Marc Chee

Francesco Costa

Luca Da Dalto

Daniele Davino

Francesco Dobrovich

Gregory Dupont

Manlio Marco Carlo Garavaglia

Francesco Geraci

Daniele Iraci

Damian Leonard

Mariano Lucci

Andrea Marzioni

Damiano Minghetti

Mauro Neglia

Richi Owaki

Eugenio Paolini

Morgan Pellegrino

Carl Staiger

Nishino Takashi

Ito Takayuki

Kenji Yasaka

UN'INIZIATIVA PROMOSSA DA:



IN COLLABORAZIONE  
CON:



SERVIZI MUSEALI:



MEDIA PARTNER:



PARTNER TECNICO:



CREATIVE PARTNER:

