

COMPUTER 

---

  
**GRAPHICS**  

---

 **& PUBLISHING**

**A** Pescara e a Milano si sono intrecciate riflessioni e installazioni artistiche che hanno proposto un percorso originale, per certi versi complementare e contrario, nel mondo dell'arte elettronica e digitale, della produzione d'immagini e filmati in Rete, del cinema d'artista e della videoarte. Da una parte, il Meeting di arte elettronica di Pescara (Peam 2003) ha proposto dal 21 al 25 maggio un'ampia panoramica "sulle nuove forme d'interazione tra elettronica e uomo nell'arte e nella cultura"; curato da Artificialia, ha visto la presenza d'importanti artisti italiani e internazionali come Steve Roden,

Cox 18, la due giorni di Milano ha proposto una serie di eventi dal vivo, proiezioni di filmati, DJ/VJ set e una parte grafica più tradizionale con l'esposizione di tele e disegni (<http://nowar.kyuzz.org/pun>).

Perché allora parlare di una doppia faccia dell'arte elettronica? Il meeting di Pescara è stato costruito pensando soprattutto alle possibilità dell'arte di spingere la tecnologia fino ai propri limiti, a sperimentare e creare nuovi linguaggi. Come scrive Mark Tribe,

▼ Un'immagine dell'Ecoteca, il Caffè in cui si sono svolti i cinque giorni del Peam 2003

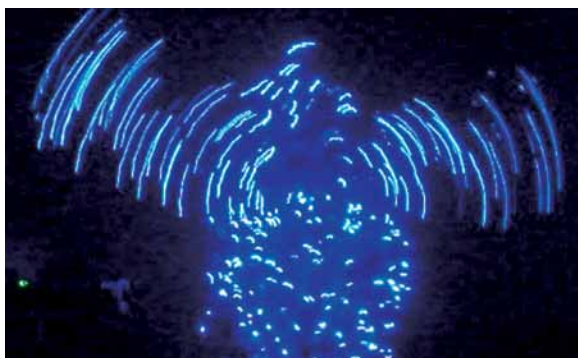
# I due volti dell'arte elettronica

Uno sguardo all'universo della creatività digitale attraverso due meeting di arte elettronica e comunicazione in Rete: il Peam di Pescara e il Pun di Milano



fondatore di Rhizome.org, nella prefazione al libro di Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, "l'arte è sempre andata a braccetto con la tecnologia, perché gli artisti sono sempre stati tra i primi ad abbracciare sul nascere le nuove tecnologie. Noi ci trastulliamo con le nuove tecnologie per vedere cosa possono fare, per far fare loro delle cose che i progettisti non avevano mai pensato, per capire cosa potrebbero significare, per riflettere sui loro effetti, per spingerle al di là dei loro limiti, per far-

0100101110101101.org, Jaromil e Bianco-Valente, con workshop, conferenze, concerti e performance live ([www.artificialia.com/peam2003/Artisti/index.html](http://www.artificialia.com/peam2003/Artisti/index.html)). Il 6 e il 7 giugno, il Pun ha invece proposto a Milano "una due giorni di parole, musica, esposizioni, rassegne video, installazioni multimediali, fumetti". Curata dal Piccolo network contro la guerra e dal collettivo di



▲ **"Bibenblu" di eXtraLight** ([www.xlight.it/default2.html](http://www.xlight.it/default2.html)), una performance di luce, musica e danza che coniuga le ricerche di Elisa Sonato, architetto e stilista, e Francesco Mancori, studioso di filosofie, videomaker e musicista. L'opera è stata eseguita nell'Ecoteca di Pescara con la collaborazione della compagnia di performer e danzatrici Mafera Despresta

► **"In Love of Kall"**, un'installazione video del Peam 2003 realizzata da BugZ ([www.bugzone.it](http://www.bugzone.it)), che considera il computer «estensione e potenziamento della psiche»





◀ **Performance/concerto dal titolo "Giocattoli"** realizzata da Luca Miti e Francesco Michi. Come spiega Luigi Paglierini, «è una sorta di partita a scacchi fatta d'interferenze magnetiche in un'atmosfera silenziosa, quasi acustica. Gli autori, dotati di un'impareggiabile ironia, giocano con le tensioni emotive del pubblico e quelle elettromagnetiche (fruscii e altro) delle macchine dispiagate sul tavolo»

avanguardia, dall'altra un'idea comunitaria e di trasformazione della società che s'influenzano reciprocamente.

### L'elettronica nell'arte e l'arte nell'elettronica

A partire dal rapporto di complementarità e reciproca influenza tra arte ed elettronica proposto dal direttore artistico del meeting di Pescara, Luigi Paglierini, il Peam si è sviluppato lungo tre sezioni principali: musica elettronica, arti visive multimediali, Web-Art e Net-Art, curate rispettivamente da Andrea Gabriele, Francesca Colasante e Lele Luchetti.



Il Peam è riuscito anche a uscire dallo spazio freddo e asettico di un museo, affrontando allo stesso tempo la sfida di un allestimento di opere elettroniche, immagini, suoni e sculture di luce all'interno dell'Ecoteca ([www.ecoteca.org](http://www.ecoteca.org)), un Caffè che è stato pensato anche per raccogliere la creatività, le proposte di artisti e attivisti culturali di Pescara, come mi ha testimoniato un gruppo di giovani artisti della città abruzzese, che fanno parte dell'E-lab (che ha presentato un'installazione video al Peam 2003): a Pescara non ci sono molti posti dove poter suonare e proporre spettacoli di musica e immagini digitali, e l'Ecoteca, secondo i ragazzi dell'E-lab, quasi tutti neolaureandi alla facoltà di Architettura, ha permesso di avere uno spazio nel quale sviluppare e presentare progetti di musica e immagini elettroniche.

La commistione tra idea ecologista e naturalista e l'uso spregiudicato e d'avanguardia delle nuove tecnologie (il locale si definisce infatti mediateca ecologica, e offre quasi esclusivamente alimenti biologici) conferma il fatto che i due termini in fondo non sono così antitetici: nel 1973 il progetto Community Memory di Lee Felsenstein realizza il primo terminale pubblico d'accesso alla Rete, all'interno del negozio di dischi d'a-

le a pezzi".

Da una parte quindi troviamo l'idea di "mettere le mani sulle macchine" per sperimentarne i limiti ed espanderne le possibilità, dall'altra, con la due giorni di Milano, troviamo l'idea che la tecnologia, l'elettronica e in particolare i computer possano essere dei potenti veicoli di trasformazione sociale. Secondo Tommaso Tozzi, docente all'Accademia di Belle Arti di Carrara e all'Università degli studi di Firenze, e presidente dell'Associazione culturale strano network, «Arte non significa arti applicate. Arte non significa un'indagine su aspetti metafisici sviluppata attraverso i linguaggi artistici della tradizione. Arte non è ciò che può essere riconoscibile all'interno del campo della pittura, della musica, del teatro, della danza, della letteratura... Una volta che all'arte è stato permesso il passo che ne ha autorizzato l'esistenza nel ben più vasto campo della vita, alla tavolozza dei colori e ai pennelli si sostituiscono i processi e le relazioni sociali». L'idea centrale



delle due giornate del Pun di Milano, già espressa nel progetto del Piccolo network contro la guerra, è stata quindi di mettere a disposizione di tutti le innovazioni e le elaborazioni artistiche raccolte in quasi due anni d'attività in Rete, ampliarle e trasformarle in un processo di trasformazione della cultura e della società, di critica o di opposizione a un modello dominante.

Da una parte allora un'anima sperimentale, o di

◀ ▲ Il desktop di **dyme:bolic** con alcune applicazioni aperte. Si tratta di un sistema operativo **GNU/Linux** che funziona direttamente da CD, senza bisogno di essere installato sull'hard disk. Offre un'ampia gamma di software per produrre musica, video e immagini, per lo streaming, la modellazione 3D, deejaying e veejaying, videogame e file-sharing



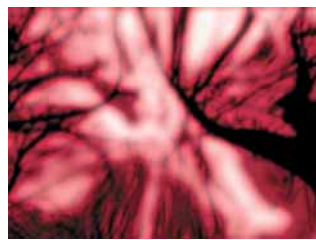
vanguardia Leopold's a Berkeley, negli Stati Uniti. Come ricorda Marco Deseriis, a proposito di questa prima esperienza d'accesso pubblico in Rete nei primi anni Settanta (*la Repubblica*, 15 mag-

gio 1998), «i frequentatori, hippies e naturisti che in teoria dovrebbero aborrire quello strano marchingegno, lo ribattezzano invece "la macchina della grazia divina" e lo utilizzano per scambiarsi informazioni utili o messaggi poetici».

Ma torniamo al festival. Il "primo contatto" iniziava nel pomeriggio, sul tardi, quando dovevano iniziare le prime proiezioni e le performance degli artisti. Invece di ritrovarsi davanti a opere finite, a barriere di protezione, ad allarmi e a custodi mezzo addormentati o che ti guardano in cagnesco, le sale dell'Ecoteca mostravano artisti impegnati sui loro strumenti, circondati da cavi e computer, che con tutta calma montavano e smontavano i loro pezzi, oppure erano tranquillamente seduti davanti a un buon bicchiere di vino; qualcun altro si trovava davanti allo schermo e alla ta-



che, culturali solide, visibili, tangibili. Ed è un grande svantaggio per lo sviluppo di un determinato panorama artistico. Questo tuttavia potrebbe trasformarsi in un grandissimo vantaggio, proprio perché la città che

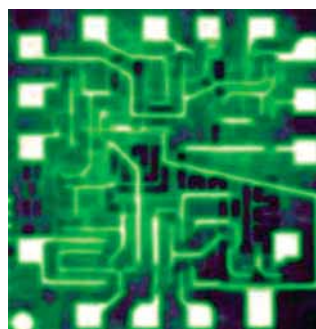


culturalmente non ha nulla da perdere può tranquillamente, come accade per le città americane, puntare al futuro». Nel corso della rassegna non sono mancati workshop e ambiti di discussione e di ap-

profondimento sui software e le diverse tecnologie usate. Jaromil e il gruppo di dyne.org hanno presentato il progetto *Dyne:bolic*, un sistema operativo per PC basato su GNU/Linux, che può funzionare semplicemente da CD senza bisogno d'installare alcun programma. Può essere scaricato gratuitamente all'indirizzo <http://dynebolic.org>, ed è stato pensato soprattutto come strumento per produzioni multimediali, dato che permette di manipolare e trasmettere suoni e immagini usando strumenti di registrazione, di montaggio, di codifica e di streaming, tutti disponibili nello stesso software.



«Abbiamo avuto validi rappresentanti dei diversi movimenti», racconta Paglierini. «Per esempio, i Bianco-Valente lavorano molto sul linguaggio umano: ognuno ha la sua caratteristica ed esplora un determinato ambito; quello che li accomuna è il mezzo. Anche se il risultato è sorprendente». L'arte elettronica, infatti, si è sempre confrontata e ha dialogato in modi diversi con le altre



forme d'arte, con la letteratura e la poesia, l'immaginario scientifico, lo spazio urbano e il paesaggio. «Io do molta importanza agli studi della mente e dell'intelligenza artificiale», precisa Luigi Paglierini, e anche la chimica, l'ingegneria genetica, l'elettronica si mischiano con l'arte.

A questo punto, non abbiamo potuto che chiedergli se considerava il MIT (Massachusetts Institute of Technology) uno dei centri di elaborazione artistica più importanti, visti i risultati raggiunti nel campo dell'Intelli-

▲ ▼ ► Alcune immagini di video realizzate da Bianco-Valente ([www.biancovalente.com](http://www.biancovalente.com)), che hanno proposto al Peam 2003 il loro lavoro di ricerca sui fenomeni legati alla percezione e sui processi cerebrali



stiera di un computer, collegato a Internet, per consultare il programma del festival o navigare in Rete. «L'arte deve godere il rispetto, ma non deve terrorizzare», osserva Luigi Paglierini. «Nel museo sei terrorizzato: non puoi toccare, non puoi vedere». D'altronde, durante le giornate del Peam 2003 l'impressione era che l'"etica hacker", fondata sul libero accesso e sulla libera circolazione delle informazioni, avesse fortemente caratterizzato la manifestazione; basti pensare che il biglietto d'ingresso, che doveva costare intorno ai 5 euro, si è trasformato in un ingresso gratuito per tutti.

Un altro aspetto importante è stato il rapporto tra il meeting e la città che lo ospitava, e quindi più in generale tra l'arte e Pescara; ma il problema, afferma il direttore artistico del Peam, è che «Pescara è stata spianata. Quindi non ha più radici architettoniche, artisti-

genza Artificiale, della robotica e dell'informatica. «Il MIT è una realtà estremamente politicizzata. Ho lavorato con loro, al Media Lab, ma è troppo sensibile al mercato», afferma Paglierini. «L'arte di per sé dev'essere sensibile al mercato, ma mantenere un grado di autonomia forte. Al MIT fanno cose stupende, per esempio la ricerca sul robot Kismet, progettato per avere rapporti sociali e reagire alle stimolazioni dell'ambien-



te, che è in grado di codificare e decodificare espressioni facciali; cose che ho fatto anch'io, lavorando sulla robotica. Ma al di là di tutto questo, a me sembra che il MIT sia troppo legato alle multinazionali».

Il meeting ha presentato anche progetti nati nella Rete, o che usavano la Rete come fonte e sorgente per l'elaborazione delle immagini: «Maurizio Lo Castro ha realizzato un software che cerca le Webcam su Internet, raccoglie le immagini e ce le restituisce un po' elaborate; ma in tempo reale ci mostra che cosa sta accadendo dall'altra parte del mondo, da tutte le altre parti del mondo. E poi c'è un senso di emancipazione dell'opera d'arte dall'autore, perché l'autore decide dei canoni, ma l'opera è effettivamente viva», afferma Paglierini, secondo il quale «Internet è una delle più belle forme d'arte che esistano. Ha un significato ben preciso, politicamente. Internet è... le piramidi del nostro secolo. Tim Berners-Lee, la persona che ha inventato il Web, ha creato l'opera d'arte più bella che si poteva fare. Lo considero un artista». L'idea comunque di uscire dal Web, o dal circolo ristretto dei musei e delle gallerie d'arte, e organizzare un meeting come questo, significa anche riportare l'elettronica a contatto coi corpi, riportarla a contatto col mondo. «La discriminante era che ci dovessero essere elettronici all'interno dell'opera d'arte, a partire da elementi anche banali, come un diodo: un quadro con un diodo sarebbe stato per me sufficiente; era per tenere tutto fermo intorno a una definizione», spiega Paglierini.

Il gruppo svedese dei Toon ha concluso le cinque giornate del Peam 2003 con un concerto a luci soffuse, quasi spente, e nessuna immagine di accompagnamento, di costruzione o decostruzione delle melodie e

del ritmo della musica, come per suggerire un ultimo momento di calma e di riflessione dopo la travolgente, rapida successione di colori, luci e suoni che hanno caratterizzato le cinque giornate del meeting.

### Un'avanguardia di massa

La scelta del Peam di "partire dall'arte per tornare all'arte", nonostante gli incroci e le aperture che abbiamo visto, rischiava in fondo di non vedere, o di non sottolineare a sufficienza, un aspetto dell'arte contemporanea, intesa come "pratica reale" che, come scrive Tatiana Bazichelli, "significa voler spostare l'attenzione da una concezione di arte come originalità immutabile a una concezione di arte come pratica di vita, gestualità quotidiana, relazioni collettive orizzontali". Vi è quindi un'idea di arte come "arte di fare network", come pratica collettiva in grado di creare progetti, comunità, e modificare la realtà circostante. Il valore di un'opera, di un lavoro, di un singolo oggetto elettronico, di una singola stringa di codice, non è dato necessariamente dalla sua parzialità, dal suo essere parte di una minoranza, ma dalla capacità di prendere posizione su un concetto, un'idea, un dato avvenimento, e trasformare questa posizione in un testo, una narrazione, un'immagine, un flusso di colori e forme che possano essere comunicati, compresi, rielaborati. Il dato nuovo degli ultimi anni è l'enorme diffusione ed espansione di una struttura reticolare degli strumenti, dei linguaggi, delle modalità con cui si comunica, si crea informazione, si produce arte.

Tutto questo è stato ripreso all'interno di Pun, un

◀ Il gruppo svedese dei Tape ([www.hapna.com/tape](http://www.hapna.com/tape))

► Durante le due giornate del Pun di Milano, sono state allestite all'interno degli spazi di Cox 18 delle mostre di quadri e opere grafiche



esperimento riuscito per portare fuori dalla Rete un progetto nato nel Web nel settembre del 2002, NoWar/Piccolo network contro la guerra (<http://nowar.kyuzz.org>), che ha raccolto le immagini, le parole, la musica realizzate per "contribuire a formare un blocco di protesta contro le guerre". A partire da un tema specifico, la censura in tempo di guerra, produzioni artistiche e audiovisive hanno attraversato continuamente lo spazio del Web e quello di Cox 18,

► In questa pagina e nella successiva, due opere di Domenico Bartolo

che è stato rimodellato e plasmato da monitor e schermi che trasmettevano continuamente immagini e suoni, in ambienti diversi nei quali gli artisti potevano presentare e illustrare le loro opere.

A media più tradizionali come i fumetti (per esempio, è stato presentato il primo numero della rivista *InguineMah!gazine*), si sono alternate proiezioni d'immagini e video in loop, installazioni artistiche, documentari e video d'inchiesta, come quelli realizzati da Stephen Marshall (vedi riquadro qui sotto per l'intervista al regista), che dopo il progetto di Channel Zero, ha fondato insieme a Josh Shore la GNN ([www.gnn.tv](http://www.gnn.tv)), una società che si occupa d'informazione e realizza documentari di denuncia e video musicali "per le persone che pensano", come recita un loro slogan. Uno degli ultimi suoi film, *Crack the CIA*, è stato premiato al Sundance Online Film Festival del 2002. Nel corso delle due giornate del Pun, Marshall ha partecipato alle discussioni che si sono tenute in Cox 18, e ha presentato in anteprima il suo ultimo lavoro, *AfterMath*, in parte realizzato grazie ai soldi guadagnati per la produzione di *White America* di Eminem, un video musicale realizzato con *Flash*.

Oltre a Marshall, ha partecipato al Pun anche Kenneth Hung, con un'installazione che ha progettato appositamente per questo evento, *Global Election*. Ken-

neth Hung, net artista cinese trapiantato a San Francisco, ha partecipato l'anno scorso all'Ars Electronica Festival, uno dei più importanti appuntamenti internazionali per la sperimentazione artistica con strumenti digitali, ottenendo una menzione d'onore nella sezione Net Excellence con *60x1.com*, un'opera composta da 60 splash page, che ha riproposto durante le due giornate di Milano: si tratta di una sequenza di pagine Web, attraversate da semplici animazioni dinami-



come un fronte separato, che si allontana dalla comunicazione di massa.

## Intervista a Stephen Marshall, fondatore della GNN e vincitore del Sundance Film Festival con *Crack the CIA*



► Il logo della GNN. Per confrontarsi direttamente col mercato, la società di Stephen Marshall non ha sottovalutato l'importanza della grafica, di un logo e di una marca riconoscibili che possano aiutare a costruire l'identità di un gruppo o di una società che si occupa d'informazione

*Nel 1971, Michael Shamberg pubblica un manifesto chiamato Guerrilla Television, che è stato alla base di un movimento di artisti e filmmaker che sovvertiva le convenzioni con cui si producevano telegiornali, reportage e documentari. L'idea di fondo era di dimostrare le potenzialità di una tecnologia video decentralizzata, basata sull'uso di attrezzature video portatili, come la prima Sony Portapak, e la possibilità di usare sistemi di trasmissione via cavo. Il nome*

*del vostro gruppo, Guerrilla News Network (GNN), sembra fare esplicito riferimento a quel manifesto. Ci sono elementi che vi uniscono o che vi allontanano da quell'esperienza?*

Guerrilla News Network è sostanzialmente un gruppo di filmmaker. Noi ci occupiamo anche dei testi che pubblichiamo sul nostro sito Web, ma dal punto di vista della pura "guerriglia televisiva", del "video d'assalto", siamo i figli di questi pionieri. In ogni caso, gli aspetti che ci differenziano sono molti: credo che l'uso di un approccio low-tech nelle produzioni video, in qualche modo li emarginava. I canali televisivi più importanti non avrebbero trasmesso i loro video perché non avevano uno stile, un linguaggio adatto. Il punto è che erano proprio loro a non volerlo, lo rifiutavano. Erano come i gruppi punk-rock, che rivendicano un valore politico in questo. Quando sentiamo che ci sono delle ingiustizie nel mondo, noi non vogliamo soltanto creare qualcosa ed emarginarci; credo che dobbiamo competere, testa a testa con le produzioni più importanti. Le differenze quindi non riguardano soltanto la tecnologia usata, ma il tipo di mentalità. Credo che oggi non dobbiamo definirci

► Per realizzare l'interfaccia del sito della GNN, Marshall e i suoi soci hanno adottato un software open source di Web publishing online sviluppato dalla Switch Technologies

Tuttavia, quando hai avuto la possibilità di collaborare con MTV, il progetto non è andato in porto...

In realtà, hanno rifiutato le nostre idee, erano troppo politiche. Spesso sono stato criticato per questo. Per esempio, mi è stato chiesto dal CEO della CNN Tom Johnson di sviluppare un canale per il loro



che, nelle quali icone popolari come Mao, Mc Donald's, Pac-Man, Godzilla, formano dei grandi quadri o manifesti digitali, pensati per essere "user-unfriendly", come afferma l'autore, con pochi link nascosti in ogni pagina per fornire «una struttura alternativa al modello della maggior parte dei portali e siti Web di successo, dove tutti i link sono inseriti in un'unica interfaccia per generare il più alto numero di hit».

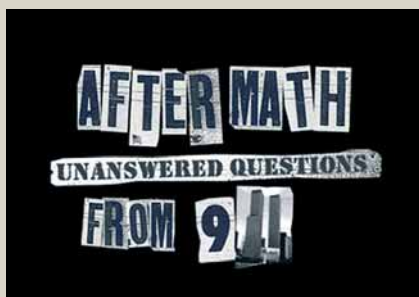
Oltre ai lavori di artisti e videomaker, il Piccolo network contro la guerra ha raccolto e presentato durante i due giorni del Pun il lavoro di molti designer, come Domenico Bartolo dell'Australian INfront ([www.australianinfront.com.au](http://www.australianinfront.com.au)), il collettivo LaVectoria, Saffron Samuels, Ubq e molti altri. Come scrive Lev Manovich, "nel mondo dei nuovi media, il confine tra arte e design è a dir poco labile. Da una parte, molti artisti si guadagnano da vivere come designer commerciali; dall'altra parte, i designer professionali sono proprio coloro che fanno evolvere veramente il linguaggio dei nuovi media, impegnati come sono in una sperimentazione sistematica e anche creando nuovi standard e nuove convenzioni".

In entrambe le manifestazioni di Milano e Pescara, si è posto l'accento sulle possibilità di sperimentare, innovare l'uso delle tecnologie elettroniche e digitali, sottolineando l'importanza di una libertà assoluta dei



programmatore e artisti all'interno di qualsiasi progetto. «La più grande verità che secondo me dev'essere rimarcata», afferma Paglierini, «è che ci si deve preoccupare di promuovere quelle che sono le forme di pensiero più d'avanguardia, più disinibite, più chiare; quelle che ci delucida-

dano sullo stato del mondo; perché poi l'artista fa quello: anticipa, cerca di prevenire. Ora questo può assumere diversi connotati. Può essere underground, può essere anche attivista, può essere di qualsiasi natura,



▲ ▶ Due immagini tratte da *Aftermath* di Stephen Marshall

network, dopo il successo di Channel-Zero (*un progetto che era stato pensato come primo magazine d'informazione su VHS, ndr*), che era riuscito a raccogliere investimenti per quasi due milioni di dollari. Ho sempre continuato a pensare che il mondo sarebbe stato migliore con una media globale, ma sono stato criticato per aver provato a lavorare con queste persone.

**Con la diffusione delle tecnologie digitali, che cos'è cambiato nel modo di produrre e distribuire film?**

Lavoro molto con la motion graphics. Per esempio, molte delle immagini di *Aftermath* sono state realizzate con tecniche di motion graphics, all'interno di programmi di montaggio che possono costare 1.000 euro, e questo mi ha dato la possibilità di animare.

Questo quindi è il primo punto: amo lavorare coi keyframe. Ancora più importante è la possibilità di usare layer multipli, multidimensionali. Credo che ogni espressione artistica di valore sia multidimensionale, e con la possibilità di usare 16 o 17 layer si crea un'alchimia tra le immagini, e dipende solo dallo spazio disponibile sul mio hard disk. Infine, è importante usare una tecnologia che può essere portatile: per esempio, posso venire in Italia, girare un video e realizzarlo sul posto. È quel che abbiamo fatto l'anno scorso in Brasile per *O Ciclone Lento e Sutil*, un video



realizzato in 10 giorni con 17 studenti, 3 videocamere miniDV e stazioni di editing con *Final Cut Pro 1.5*.

**Non è facile dare una definizione del vostro lavoro: attraversa l'arte e il giornalismo, la produzione di video musicali e di documentari.**

Noi lo definiamo video d'informazione. Il problema è che le persone più giovani non guardano i documentari, ma invece di dire che MTV li ha rovinati, diciamo che siamo noi che dobbiamo cambiare. Quindi prendiamo il documentario d'inchiesta che vediamo

nei programmi d'informazione, e lo uniamo con l'estetica del video d'informazione, con la musica Hip Hop e la cultura elettronica. Cerchiamo di creare un'alchimia tra questi approcci estetici, e mi sembra che funzioni. Di solito i documentari vengono visti una volta. In media le persone guardano i video della GNN dalle due alle tre volte.

**Oggi un punto importante delle produzioni di video indipendente è la possibilità di avere un accesso globale agli strumenti di produzione, ai canali di distribuzione e fruizione. Adottate anche voi questo approccio? Fate corsi e workshop, o pensate che sia sufficiente la tecnologia per realizzare tutto questo?**

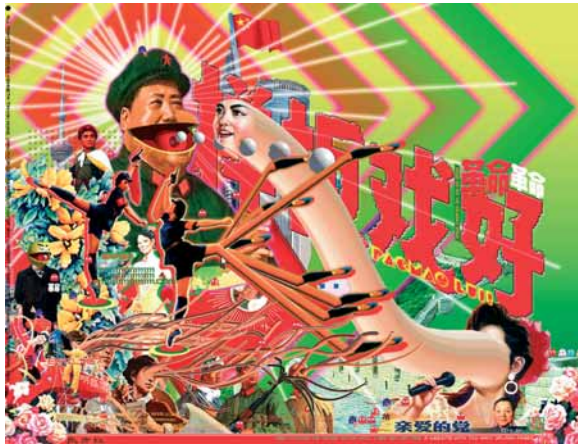
Sì, in passato pensavo che la tecnologia fosse sufficiente. Pensavo che mostrando alle persone che il lavoro poteva essere realizzato, che si potevano fare grandi progetti per artisti importanti con un semplice computer Apple, questo sarebbe successo. Invece le persone si limitavano a dire: "mi piace Channel Zero, mi piacciono i video della GNN". Quindi il progetto è fallito. Ritenevo che in pochi anni in tutto il mondo ci sarebbe stato un esercito di filmmaker che avrebbero usato un semplice computer laptop, ma non è successo. È necessario educare, perché comunicare coi media è una forma d'arte, è una scienza. Quindi oggi ci spostiamo da un capo all'altro del mondo, soprattutto in America, e andiamo nelle scuole o nelle università per tenere workshop e realizzare dei video. Non è sufficiente mostrare che cosa si può fare, ma come farlo. ■

ma finché lasciamo gli artisti liberi di esprimersi, e badiamo solo alla qualità del loro lavoro, e cioè di effettiva innovazione estetica, di effettiva innovazione con-

scrive, si manipola e sviluppa un software open source come *Linux*.

### Cinema digitale

Le produzioni artistiche d'avanguardia hanno spesso fatto a pugni con la cultura diffusa, di massa. La novità che oggi possiamo leggere in molte manifestazioni di arte elettronica è che la sperimentazione formale si accompagna a un uso diffuso e condiviso delle stesse tecniche, di strumenti, mezzi e software sviluppati da reti e comunità di artisti e programmatori. Questo avviene per esempio quando parliamo di Software Art, di Hacker Art o di Net.Art, ma come possiamo leggere nell'intervista a Stephen Marshall, a partire dagli anni Settanta, con gruppi come il TVTV (Top Value Television) di Michael Shambert, o più avanti col Paper Tiger Television Collective, anche il video e la televisione sono stati usati come strumento di analisi e intervento sui mezzi di comunicazione di massa, come veicolo



cettuale, che sono parametri volendo anche abbastanza semplici da tenere a bada, poi che cosa ci sia dietro non importa». Questa definizione, paradossalmente, oggi sembra andare di pari passo col rilancio di «quell'intreccio tra l'estetico e il politico che si colloca alla base di tutte le esperienze d'avanguardia del Novecento», come scrivono Marco Deseriis e Giuseppe Marano in un libro uscito da poco sulla Net.Art. L'impressione infatti è che al posto di manifesti e dichiarazioni di poetiche che tendono a fissare una regola, una norma, dei canoni da rispettare che sono in qualche modo esclusivi e vincolanti per l'artista, si creano collaborazioni, comunità e movimenti artistici che rispettano l'assoluta libertà di musicisti, designer, pittori digitali e programmatori, i quali aggiungono semmai dei piccoli mattoni a un progetto, con la stessa libertà con cui si



per diffondere e scambiare informazioni. Ma soprattutto come strumenti di azione nel presente, invertendo il carattere sostanzialmente passivo e contemplativo proposto tradizionalmente dal mezzo. Si è quindi iniziato a parlare di "activist media", o di "media activism", che è diventato presto, osserva Matteo Pasquini in un libro uscito recentemente sulle strategie e pratiche della comunicazione indipendente, «un laboratorio d'innovazione e sperimentazione di media e modelli sociali che vedremo sorgere appieno nella società del futuro».

Anche nell'arte del video, all'intervento nel sociale si accompagna quindi un'intensa attività di ricerca stilistica e di documentazione. Tuttavia, secondo Stephen Marshall, spesso i gruppi che si occupano di comunicazione indipendente si limitano a registrare gli avvenimenti, senza fare un lavoro di approfondimento e di rielaborazione formale su quanto è stato registrato. Indymedia, per esempio, «ha avuto successo nel creare un network globale», afferma il regista, «ma non è sufficiente dire: "questa è una guerra", perché in questo modo documenti semplicemente un'azione. Definiamo i media "weapon-eyes", perché permettono

▼▲► Alcune immagini di "60x1.com" di Kenneth Hung





d'indagare a fondo sugli avvenimenti e di dare al pubblico qualcosa che possa spiegare i fatti. Così il pubblico può dire: "bene, è stato fatto questo, allora possiamo organizzare forme di resistenza o di protesta". Questo è il mio approccio». Allo stesso tempo, nel cinema di Marshall non manca un livello di sperimentazione formale assolutamente innovativo: nei suoi documentari, nei video d'inchiesta e di denuncia, non lavora soltanto sul montaggio delle riprese realizzate con telecamere portatili, ma costruisce livelli multipli, aggiunge immagini e grafica in movimento, crea



animazioni ed effetti, usando molta computergrafica e animazioni in *Flash*. Pur lavorando su immagini documentarie, e quindi su registrazioni fotografiche del reale, Marshall recupera il processo di costruzione manuale delle immagini, che il cinema aveva delegato al mondo dell'animazione.

Come dice Lev Manovich ([www.manovich.net](http://www.manovich.net)), «con l'ingresso del cinema nell'era digitale le tecniche manuali tornano a essere al centro del processo cinematografico. Di conseguenza il cinema non può più essere distinto dall'animazione». Le riprese dal vivo sono allora una semplice materia grezza, destinate all'elaborazione manuale. Questa definizione appare ancora più forte se la confrontiamo con una definizione altrettanto radicale di due grandi registi come Jean-Marie Straub e Danièle Huillet, che rifiutano totalmente l'idea di un cinema di effetti, privilegiando la registrazione fotografica della realtà. Pochi giorni prima del Pun, il 5 giugno, Cox 18 e la Libreria Calusca hanno presentato *Fortini/Cani* di Straub-Huillet, basato sul libro di Franco Fortini, *I cani del Sinai*: una sorta di dialogo a distanza tra due idee di cinema che oggi sembrano del tutto incompatibili.

Pur lavorando con tecnologie di ripresa e di editing digitale, Marshall non è prigioniero delle tecniche e degli effetti (come sostiene invece la critica al cinema digitale di Straub-Huillet), non è vincolato a grossi studi o a produzioni miliardarie per realizzare i suoi film, ma lavora con strumenti commerciali: due macchine Mac G4 con *Final Cut Pro*. Uno dei sistemi è un'unità a singolo processore, con cui realizza tutto il lavoro offline. Sulla macchina con doppio processore, realizza

tutto il lavoro di editing online e di motion graphics. Come software usa anche *After Effects* e *Flash*. Oltre ai due sistemi desktop, Marshall si serve di *Final Cut Pro* anche su un computer portatile. Per le riprese usa soprattutto una telecamera miniDV Canon GL1, mentre per l'acquisizione ha due videoregistratori DVCAM Sony DSR-20 collegati ai sistemi di editing attraverso una porta FireWire.

Per concludere, anche le modalità di esibizione e di presentazione dei lavori della GNN non sono più quelli tradizionali, vincolati alla distribuzione nelle sale cinematografiche, o all'acquisto dei diritti da parte dei canali televisivi, ma usano lo streaming su Internet, la vendita online e i diversi festival, le feste, i raduni e gli spettacoli sparsi in giro per il mondo. Questo discorso, in parte, lo possiamo fare per tutta l'arte elettronica, e lo confermano le due manifestazioni di Milano e Pescara: l'impressione è che il museo, come spazio privilegiato di valorizzazione e produzione artistica, non rappresenti più la principale modalità di esposizione, di creazione e di fruizione dell'opera d'arte, proprio perché l'immagine elettronica e digitale può essere scomposta e ricomposta in molteplici forme, può attraversare la Rete e unire su progetti specifici comunità, gruppi di artisti e programmatori; può percorrere centinaia di chilometri in pochi istanti e ritornare quindi nello spazio reale di un festival o di un meeting.

«Il più grande spettro dell'Italia è il museo», afferma Luigi Paglierini. «Noi siamo stati relegati a museo. Se vogliamo tornare a essere artefici della scena, dobbiamo far ridiscendere l'arte, ridare nobiltà all'arte. E, paradossalmente, ridare nobiltà all'arte significa farla penetrare capillarmente in tutte le realtà».

◀ Kenneth Hung ha ricevuto gli onori dell'Ars Electronica Festival del 2002, e lo dimostra la scelta degli organizzatori di usare una delle pagine del suo lavoro "60x1.com" per la copertina del catalogo **CyberArts 2002**, che documenta le opere migliori di tutte le categorie del festival

### PER SAPERNE DI PIÙ...

- Tatiana Bazzichelli ([www.strano.net/bazzichelli](http://www.strano.net/bazzichelli)), **L'arte come pratica reale dalle avanguardie agli hackmeeting**, relazione per il convegno del Festival A\_D\_E Art Digital Era
- Tim Berners-Lee, **L'architettura del nuovo Web**, Feltrinelli, Milano 2001
- Marco Deseriis, Giuseppe Marano, **Net.Art. L'arte della connessione**, Shake Edizioni Underground, Milano 2003
- Vittorio Fagone, **L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici**, Feltrinelli, Milano 1990
- Lev Manovich, **Il linguaggio dei nuovi media**, Edizioni Olivares, Milano 2002
- Matteo Pasquinelli, **Media Activism. Strategie e pratiche della comunicazione indipendente**, DeriveApprodi, Roma 2002
- Tommaso Tozzi ([www.hackerart.org](http://www.hackerart.org)), **Hacker Art. L'attivismo nell'arte in rete, ed altro...**, una parte dell'articolo è stato pubblicato sul quotidiano *Il Manifesto*, Roma 28/8/2002