



Ultime generazioni e new media
L'arte europea
alla fine del XX secolo

a cura di
Paola Barbara Segal
Maria Grazia Tolomeo

Ultime generazioni e new media
L'arte europea alla fine del XX secolo

a cura di

Paola Barbara Segà e Maria Grazia Tolomeo



INDICE

	<i>pag.</i>
Paola Barbara Segà, <i>L'estetica "computazionale", come possibile lettura interpretativa delle opere e delle poetiche di arte elettronica ed interattiva nelle ultime generazioni europee</i>	7
Maria Grazia Tolomeo, <i>Poetiche dei New Media</i>	23
Iris Kadel, <i>Strategie narrative nell'arte cinematografica degli anni '90</i>	47
Bibliografia	51
 ARTISTI	
Darren Almond	54
Eija-Liisa Ahtila	56
Heike Baranowsky	58
Jöel Bartolomé	60
Elisabetta Benassi	62
Bianco e Valente	64
Dafni & Papadatos	66
Tacita Dean	68
Christoph Girardet	70
Douglas Gordon	72
Markus Huemer	74
Marine Huggonier	76
Christian Jankowski	78
Anna Jermolaewa	80
Ute Friederike Jürß	82
Andrée Korpys e Markus Löffler	84
Marcello Maloberti	86
Steve McQueen	88

Bjørn Melhus	90
Fiorenza Menini	92
Aernout Mik	94
Ottonella Mocellin	96
Valérie Mréjen	98
Giancarlo Norese	100
Monika Oechsler	102
Daniel Pflumm	104
Sara Rossi	106
Anri Sala	108
Frank Scurti	110
Georgina Starr	112
Sam Taylor-Wood	114
Alessandra Tesi	116
Grazia Toderi	118
Francesco Vezzoli	120
Gillian Wearing	122
Jane & Louise Wilson	124

ENGLISH TEXTS

Paola Barbara Sega, <i>“Computational” aesthetics, as possible interpretative reading of interactive and electronic art works and poetics of the latest european generation</i>	129
Maria Grazia Tolomeo, <i>Poetics of New Media</i>	145
Iris Kadel, <i>Narrative Strategies in video art of the ‘90s</i>	169

BIANCO E VALENTE

Giovanna Bianco è nata a Latronico (Pz.) nel 1962, **Pino Valente** a Napoli nel 1967. Vivono e lavorano a Napoli.

Strumento privilegiato del loro lavoro è il video attraverso il quale elaborano immagini labili, poco definite e molto volatili. Questa caratteristica, che dà luogo a visioni enigmatiche, colorate e pulsanti, è voluta dagli artisti per un paragone calzante con la struttura informe del meccanismo con cui si attuano le complesse dinamiche cerebrali.

Nel video *Rem* del 1995 appare in primo piano, su uno sfondo blu, un occhio che rimanda con efficacia al dualismo corpo-mente o alla telecamera come possibile mezzo indagatore della formazione delle immagini. Queste invadono lo schermo indefinite, violentemente rosse, gialle o blu, suggestive in *Mind Landscape* (1996) o in *Deep in my mind* (1997) che cercano di rappresentare le modalità che danno origine alle emozioni, ai pensieri, ai ricordi. Le immagini riprese dal vero, tuttavia, non sono elaborate al computer ma partono private da caratteristiche standard, mosse, sfocate e vengono alterate nelle crome. Questo parallelo tra la formazione dell'immagine elettronica e l'attività neurologica, che è alla base del pensiero, è portato ossessivamente avanti nelle opere seguenti, da *Emotion have no density* del 1998, un triciclo che si sa costituito da cemento impastato con le lacrime (l'oggetto come luogo – forma che relaziona materia solidificata e sentimento emozionale) a *Welcome X*, sempre del 1998, dove si alternano immagini liquide, organiche ad altre rarefatte di spazi naturali con fiori rosa e bianchi, a suggerire le trasformazioni organiche e inorganiche della natura. In *The whole nothing I am* (1998) su un palloncino sospeso nel buio viene proiettata l'immagine in movimento delle profondità delle grotte napoletane, una discesa agli inferi ampliata nell'installazione *Untitled* 2000, realizzata appositamente per il sottosuolo del Palazzo delle Papesse per un parallelo sempre più intenso con un meccanismo conoscitivo del quale si vogliono ritrovare le origini più oscure.

Il più recente lavoro *Slow Brain* (2001) presenta una serie di foto di grande formato, riprese dal video e stampate su plotter a cera su tela, che vogliono creare un parallelo con quello che avviene nel complesso sistema molecolare dopo l'assunzione di sostanze chimiche utilizzate dai malati terminali di tumore, di AIDS o di depressione. (S.C.)

Esposizioni personali (selezione)

2000 FIAC, Fiera d'Arte Contemporanea di Parigi, Stand Galleria Alfonso Artiaco
Temporary, Galleria Alfonso Artiaco, Pozzuoli, Napoli

2001 *Slow Brain*, Galleria Antonella Nicola, Torino

Esposizioni collettive (selezione) dal 1997

1997 *Crash!* a cura di G. Del Vecchio, Ex Officina Meccanica Via Battisti, Caserta

Arena, nuove immagini a confronto, Roma

Officina Italia, Galleria d'Arte moderna, Bologna

Città aperta, Città S. Angelo, Pescara

Aperto 97, Trevi Flash Art museum, Trevi, PG

L.E.M., Galleria Raucci/Santamaria, Napoli

1998 *Soft Bundle*, Museo Laboratorio d'Arte Contemporanea di Città Sant'Angelo.

Immaginate, Ex Casa Municipale, S. Maria Capua Vetere

Welcome, Città S. Angelo, Pescara

Libera mente, Spazio ex Arrigoni, Cesena

Two: Arte al plurale, Ciocca arte contemporanea, Milano

1999 *Bloom* (Contemporary art garden), L'Olmocolmo, Brescia

Effetto Notte, Napoli Sotterranea, Napoli

Il luogo degli angeli, Museo Lab. di arte contemporanea, città S. Angelo

Distanze, Galleria Hyperion, Torino

- FWD Italia, Passaggi invisibili*, Palazzo delle Papesse, Centro per l'arte Cont. Siena
 2000 *Periplo Italiano*, Napoli, Salara, Bologna
Castelli in Aria, Museo di Castel Sant'Elmo, Napoli
Premio Michetti, Museo Michetti, Francavilla al Mare
Futurama, Museo Pecci, Prato
 2001 *Italian Connection*, Forum Medial-Kornhaus, Bern
Untitled, Installazione Permanente, Palazzo delle Papesse, Centro per l'Arte contemporanea, Siena
Media Connection, Palazzo delle Esposizioni, Roma

Mind Landscape, 1996

Videoproiezione, VHS, 4'16", colore, suono (videostill)

Courtesy degli artisti

Il video inizia con una piccola palla di colore azzurro che si moltiplica esponenzialmente fino a diventare una nuvola. La crescita avviene con un rumore ritmico di fondo che ne sottolinea la crescita e il movimento. Si susseguono volti in continua e veloce sequenza accompagnati da una lenta cantilena. Subito dopo, da una luce alternativamente azzurra o rossa, emerge una figura di bimba. L'immagine di partenza risulta sfocata, mossa e variata negli equilibri cromatici evocando il mistero della creazione.



Welcome X, 1998

Videoproiezione, VHS, 2'38", colore, suono (videostill)

Courtesy degli artisti

Nel video, nato dalla collaborazione con il gruppo musicale 24 Grana, ad immagini liquide, organiche come sangue pulsante se ne alternano altre rarefatte di spazi naturali con fiori rosa e bianchi; subito dopo compare la figura di un uomo immerso in un liquido. Il video si riferisce alla natura organica ed inorganica, sempre sfuggente nella sua definizione, intimamente contraddittoria e sottolinea i confini labili tra realtà ed apparenza.

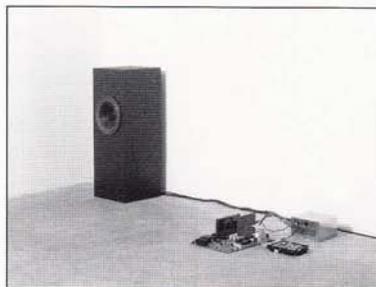


Breathless, 2000

Installazione: schede elettroniche SMD, microprocessore, voce sintetica, ed.2 colore, suono

Courtesy degli artisti

Breathless è un computer installato sul pavimento dal quale si ascoltano poesie composte dagli stessi artisti. La contrapposizione tra i brani poetici letti in tempo reale e la freddezza dell'energia neuronale che attraversa il piccolo schermo LCD mostra l'analogia tra le complesse dinamiche del cervello e il computer, dando luogo ad una sottile comunicazione poetica.





Ultime generazioni e new media L'arte europea alla fine del XX secolo

Paola Barbara Segà

Maria Grazia Tolomeo



L'avvento dei media tecnologici ha creato una nuova possibilità di espressione e sconvolto i parametri dell'estetica. Gli stessi mezzi tradizionali hanno dovuto tener conto di questi profondi cambiamenti e rivedere le loro funzioni. Il libro prende in esame una trentina di artisti europei selezionati dalle autrici e dalle loro collaboratrici, tra i più agguerriti nell'utilizzare le nuove tecnologie analogiche e digitali e capaci di servirsi con successo di mezzi già sperimentati aprendoli a nuove e più attuali possibilità.

Paola Barbara Segà, grazie alla sua esperienza storico artistica ed estetologica, si è occupata di puntualizzare e sviscerare le istanze di carattere storico-critico connesse alle nuove tecnologie elettroniche, contribuendo a fornire anche una nuova terminologia alla lettura delle opere.

Maria Grazia Tolomeo, attraverso un'analisi puntuale dei percorsi degli artisti selezionati, arriva a definirne le poetiche nelle interrelazioni e negli incroci che i nuovi mezzi riescono a creare tra la forza delle immagini e la rappresentazione della realtà.

Paola Barbara Segà è Professore Associato di Storia dell'Arte Contemporanea alla Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Bologna. Da tempo si occupa dei rapporti interdisciplinari fra le arti, approfondendo queste metodologie non solo secondo le basi didattico-scientifiche della fenomenologia degli stili, ma arricchendole degli insegnamenti di Rudolf Arnheim e di Dore Ashton, negli Stati Uniti, dei quali è stata Research Fellow in diverse occasioni. Fra i suoi numerosi scritti e presentazioni di mostre ricordiamo: *Estetica, teoria dell'arte e linguaggio degli intermedia*, Ferrara 1983; *La struttura del gesto*, Roma, 1986; *Robert Motherwell e l'Action Painting* (con Dore Ashton), P.A.C. Milano, 1989; *Arte astratta e informale in Italia*, Clueb, Bologna 1995; *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'arte interattiva* (in collaborazione con Maria Grazia Tolomeo), Pal. Delle Esposizioni Roma, 1998. Infine, *Roberto Crippa* (con Luciano Caramel), Serrone di Villa Reale, Monza 1999 e *Emilio Prazio* (assieme a Ettore Sessa), Gall. Civica d'Arte Moderna, Siracusa 2001.

Maria Grazia Tolomeo è Senior Curator presso il Palazzo delle Esposizioni di Roma. Ha curato, tra le altre, le mostre *Dei ed Eroi. Classicità e mito fra ottocento e novecento*, 1996 (con AA.VV.); *Burri, opere 1944-1995*, 1997 (con Carolyn Christoc Bakargiev). Negli anni 2000-2002 ha curato la programmazione dello Spazio S8zero del Palazzo delle Esposizioni dedicato all'arte contemporanea, realizzando, tra le altre, le mostre di Sol Lewitt; Luca Vitone; Ugo Rondinone. Ha curato iniziative riguardanti i rapporti tra l'arte e le nuove tecnologie: *La coscienza luccicante. Dalla videoarte all'arte interattiva*, 1998 (con Paola Segà Serra Zanetti); *Studio Azzurro. Elementi sensibili*, 1999; *Gravità Zero*, 2001 (con Bartolomeo Pietromarchi); *Play. Il mondo dei videogiochi*, 2002 (con Jaime D'Alessandro).

€ 15,00

CB 3187

ISBN 88-491-1929-1



9 788849 119299