



Electa

MAGA

MUSEO

ARTE

GALLARATE



SOMMARIO

pagina 8

— Breve storia di un museo

pagina 12

— La realtà e la sua rappresentazione. Evoluzione di un linguaggio artistico

pagina 48

— Ambiguità e rigore. La pittura astratto-concreta

pagina 78

— La dissoluzione della forma. Ricerche informali in Italia

pagina 100

— Un altro spazio un altro tempo

pagina 124

— Per un'idea critica del reale. Società dei consumi e ricerca esistenziale

pagina 152

— Dare forma al pensiero. Tendenze concettuali degli anni settanta

pagina 176

— Il mito del reale. Correnti postmoderne

pagina 196

— I Paint a Painting

pagina 216

— Nuovi media, nuovo pubblico

pagina 230

— Identità e relazione. Le recenti acquisizioni

pagina 262

— La grafica

pagina 264

— Il design degli oggetti

pagina 266

— Il museo. Sede espositiva

pagina 268

— Le Collezioni: indice dei nomi e delle schede

pagina 274

— Regesto delle edizioni del Premio Nazionale Arti Visive Città di Gallarate

pagina 278

— Servizi al pubblico

NUOVI MEDIA, NUOVO PUBBLICO

Francesca Marianna Consonni

Le opere che seguono sono tutte definibili, in senso lato, come "arte interattiva". Questa tendenza, maturata nella seconda metà del Novecento, si è finalmente sviluppata a partire dagli anni novanta con la disponibilità di tecnologie di interazione fra uomo e macchina di grande versatilità, come quelle digitali. Si può definire arte interattiva quella che si preoccupa di integrare (in maggiore o minore misura) all'interno dell'opera le reazioni e le risposte dello spettatore, che diventa così, almeno in linea di principio, "coautore" dell'opera stessa. A rigor di termini un'opera d'arte interattiva non è un'opera conclusa, ma una sorta di dispositivo generatore di opere: al limite, un'opera diversa per ogni spettatore.

La percezione, la capacità di ricevere, la volontà di sentimento e reazione, rintracciabili nelle precedenti sezioni, sono stati gli orizzonti di una ricerca che l'arte ha sempre mosso verso il suo pubblico, cercando di coinvolgerlo nel cambiamento di cui essa stessa è stata il primo sintomo. Molti artisti, infatti, hanno

affrontato la ricerca sperimentale cercando di non isolarsi nell'esperimento, ma restituendo al proprio pubblico la possibilità di associarsi all'esperienza dell'autore.

Così abbiamo già visto come, negli anni sessanta, gli artisti italiani dell'arte cinetica e programmata avessero cercato di usare tutte le tecnologie allora disponibili per creare dispositivi di interazione. Erano tecnologie analogiche, meccaniche, ancora molto limitate a poche ed elementari possibilità. L'attivazione del pubblico, a parte in pochi casi, era possibile solo in una forma rigidamente programmata, capace sì di promuovere un'esperienza percettiva, ma difficilmente condivisibile con altri. Inoltre, l'interesse di questi artisti era innanzitutto rivolto ad aspetti specifici del mondo che essi sentivano l'urgenza di trasferire nell'opera d'arte: ad esempio il tema del tempo, implicitamente presente in tutte le epoche, che invece il futurismo aveva cercato di portare in primo piano: a conti fatti, però, solo come proclama ideologico o come rappresentazione plastica.

La successiva disponibilità di tecnologie portatili, video e audio, aveva attivato, a partire dalla fine degli anni settanta, riflessioni sull'utilizzo e una crescente confidenza verso le tecnologie da parte del pubblico, processo che non si è più fermato.

Nelle prime sperimentazioni degli anni novanta, l'interazione è poco più dell'affermazione del principio stesso, come accade in arte al principio di ogni nuovo linguaggio. Presto gli artisti si accorgeranno che l'interattività è una modalità, un insieme di procedure, un dispositivo dall'altissimo potenziale formativo: ci racconta, infatti, la nostra capacità di fare sistema con qualcosa di altro da noi. La sezione di opere che state per visitare è stata pensata dando dell'interattività un'immagine composita, dato che questo termine ha assunto oggi un senso più vasto e diversificato, in relazione allo sviluppo dei sistemi di comunicazione, informazione e gestione dati.

Mentre gli artisti utilizzano le tecnologie, sperimentandole, ne restituiscono una visione critica, articolata dal proprio senso storico e di realtà. Così sarà possibile

osservare il lavoro di artisti molto diversi, tutti impegnati attraverso il loro lavoro nella definizione di una nuova dimensione umana. Da Piero Gilardi, dapprima impegnato politicamente, oggi responsabile di un parco dedicato allo studio dell'arte biotech e del sistema uomo-materia, a Marcel·lí Antúnez Roca, artista catalano partito dal teatro di strada e approdato alla sistematurgia, studio dell'integrazione e del rapporto reciproco tra tecnologia e vivente, troviamo esempi che ci fanno capire come gli artisti ritengano fondamentale mettere l'arte tra le cose e tra la gente e di come diano la caccia a ogni mezzo, tecnica, disciplina, a ogni reperto del nuovo per stanare efficacemente la coscienza collettiva.

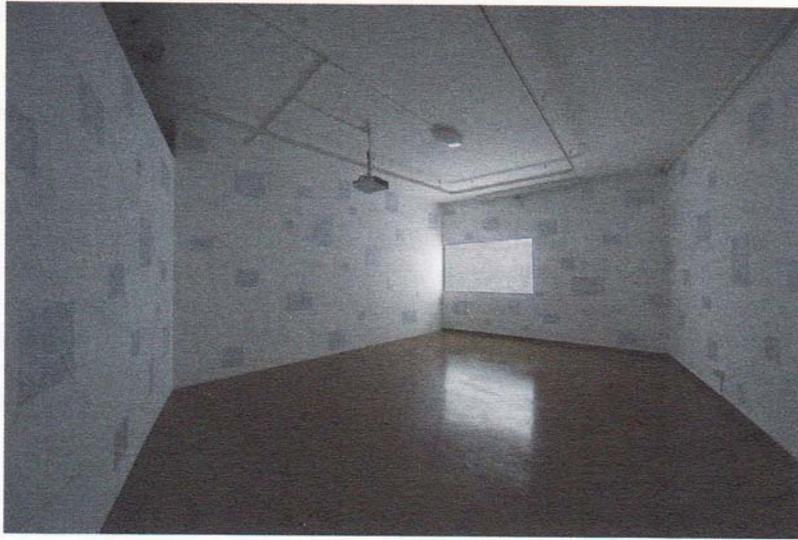
BIANCO-VALENTE

Sodalizio nato nel 1993. Giovanna Bianco - Latronico (PZ), 1962. Vive e lavora a Napoli
Pino Valente - Napoli, 1967. Vive e lavora a Napoli

L'opera è un insieme di video, disegni e linee tracciate direttamente sulle pareti; l'aspetto generale è di un reticolato avvolgente, un labirinto sottile, una struttura fatta di rimandi infiniti con un cuore pulsante, generativo, nel video. Di questa deriva continua, ogni tappa - i fogli - non è una dimora chiusa, finita e sicura, ma un nuovo dedalo di vie e di possibilità. Nella proiezione, queste immagini sono scomposte ulteriormente in frammenti che si accumulano uno sull'altro nello sforzo mai concluso, di esaurirsi e completarsi, raggiungendo un'unità finita. Il codice a intreccio continuo è fondamentale; questa linea dall'aspetto neutro e incolore permette le più disparate associazioni: rami, vene, strade, neuroni, ogni intrico che contenga vita gli può essere riferito. Gli artisti Bianco-Valente mettono in scena l'impossibilità di contenere la vertiginosa complessità di strutture, andamenti, legami, che attiene alla materia organica quanto ai sistemi di relazioni. L'idea di fondo non è però quella di un caos disperato. L'interesse è proprio quello di rappresentare l'esistenza diffusa e l'importanza vitale delle connessioni. Le connessioni sono una particolarissima forma di incontro, dinamica, pulsante, necessaria, tipica del sistema nervoso come di quello dei rapporti umani, piattaforma di scambio nel trafficare di uomini, mezzi e informazioni. Sono questi incontri a informarci della realtà e di tutto quanto ci viene utile per continuare, confermare, deviare il nostro percorso di vita. Un altro esempio di quanto detto è il lavoro *Relational*, una rete di luce sul bell'edificio della Ex Biblioteca Provinciale di Potenza, diventato inagibile dopo il sisma del 1980; così, avvolgendolo, si è inteso dargli nuovamente luce, riaccendendone il fascino, la dimensione collettiva, la problematicità sospesa. La capacità di ogni incontro di creare senso e determinare nuova vita, potente, attiva, dinamica, inesauribile è alla base delle motivazioni del sodalizio artistico, personale e di tutta la ricerca di Bianco-Valente. (FMC)

MARCEL MANTONÈZ RODA

Artista e Architetto



Il lavoro di Mantonèz Roda è un'indagine sulla complessità e sulla possibilità di ricomporla. L'artista utilizza una varietà di media, tra cui video, disegni digitali stampati su carta e grafite, per esplorare le diverse dimensioni della complessità. La sua opera è un'opera d'arte che si evolve nel tempo, in un ciclo continuo di creazione e distruzione. L'opera è donata dagli artisti nel 2008.

The effort to recompose my complexity, 2008, video w/sound endlessloop, supporto blu-ray, DISC-PAL e CD con disegni digitali stampati su carta, grafite, dimensioni variabili
Opera donata dagli artisti nel 2008