

Tra arte e tecnologia techne02

Viaggio nel mondo dell'interattività

Mostra di installazioni interattive

Spazio Oberdan
Viale Vittorio Veneto 2 · 20124 Milano



Comunicato stampa

Milano, 20 settembre 2002

Dal 30 ottobre 2002 al 2 febbraio 2003 allo Spazio Oberdan di Milano: "TECHNE 02: Tra arte e tecnologia - Viaggio nel mondo dell'interattività", mostra di installazioni interattive di Mario Canali, Ennio Bertrand, Piero Gilardi, Studio Azzurro, Nicola Toffolini e dei gruppi Limiteazero e Makrida.

La mostra "TECHNE 02: Tra arte e tecnologia - Viaggio nel mondo dell'interattività" (promossa dalla Provincia di Milano/Settore Cultura, ideata da AIACE-INVIDEO e organizzata in collaborazione con A+G AchilliGhizzardiAssociati e Arting Consultant) fa seguito a circa due anni di distanza dalla mostra "TECHNE", tenutasi sempre allo Spazio Oberdan dal novembre 1999 al febbraio 2000.

Curatore del progetto "TECHNE" è Romano Fattorossi.

Il catalogo, a cura di Gabriele Perretta, è edito da A+G Edizioni.

L'arte per definizione tende a sperimentare, a cercare nuove vie, nuove forme nuovi contenuti.

Alla nascita di un nuovo strumento (fotografia, cinema, video) ha sempre corrisposto un gruppo di artisti che ne sperimentava le possibilità creative spesso anticipando tendenze che poi sono entrate nell'uso comune e sempre, nel corso del tempo, dando allo strumento in questione dignità artistica.

Oggi l'ultima frontiera di questa ricerca è costituita dall'uso in chiave artistica dell'interattività, dalla creazione di opere che per esistere, presuppongono la partecipazione attiva del fruitore. È sullo stato di questa ricerca in Italia che "TECHNE 02" intende fare il punto.

Intento della mostra è documentare le forme d'arte interattiva in Italia. Tutte le installazioni esposte sono inedite ed appositamente concepite per la mostra stessa. Sono a tema libero e realizzate con qualsiasi tipo di tecnologia. Accanto a lavori di artisti chiamati individualmente (Studio Azzurro, Mario Canali, Ennio Bertrand e Piero Gilardi) sono esposte opere di altri tre autori (Nicola Toffolini, Limiteazero e Makrida), scelti da una giuria qualificata fra gli oltre quaranta che hanno risposto al bando di concorso presentando progetti dettagliati, i quali ricevono un contributo alle spese di realizzazione delle opere stesse fino ad un massimo di 8000 euro ciascuno.

La tecnologia nel campo dell'arte esercita il suo mandato investendo in due contemporaneità della condizione umana: l'interattività sociale diffusa e la trasformazione dell'opera d'arte in qualcosa che va oltre se stessa, portando l'espressione verso altri oggetti. Ed è nel campo della comunicazione, su questioni di metamorfosi dell'espressione e di percezione totale degli stimoli sensoriali, che "TECHNE02" persevera.

In questa rassegna, che vuole rappresentare il resoconto dell'arte interattiva italiana attuale, si raccolgono due momenti cruciali: una ricerca sul campo di nuove realtà espressive, provenienti dal lavoro del concorso indetto da "TECHNE02", e una sezione di quattro artisti o gruppi artistici tra i più impegnati sul fronte elettronico. Volendo rappresentare fondamentalmente un discorso costruttivo sulla facies tecnologica, "TECHNE02" propone le seguenti opere:

- Mario Canali, con la collaborazione di Elio Massironi, presenta Scribble Test: una persona si siede, impugna la penna digitale e traccia sullo schermo uno scarabocchio. Il computer analizza il segno e in base al sistema interpretativo lo restituisce sotto forma di musica, colore, frammenti video di azioni sceniche. Una stampante infine emette il profilo psicologico del fruitore.
- Ennio Bertrand, con Lipstickjoystick ha realizzato un contenitore di forme neutre (un light box), che con un "sensore di prossimità" rileva la presenza e la distanza di una persona.
- Shared Emotion è invece l'installazione di Piero Gilardi, composta di un vano cilindrico, delimitato da tende nere. Una consolle e due poltrone accolgono lo spettatore-performer e, attraverso un'interfaccia ed un pad sensibile alla pressione della dita, contattano le aree emozionali.
- Il gruppo Studio Azzurro espone Tamburi a sud/Web: tre grandi membrane che, al tocco della mano, reagiscono come tamburi, emettendo suoni e modificando le immagini proiettate sulla loro superficie.
- Nicola Toffolini ha concepito una riedizione di alcuni fenomeni naturali, che avvengono grazie alla volontà di chi è capace di intervenire. Il lavoro si chiama Naturale che piove: fare bello e cattivo tempo.
- Il gruppo Limiteazero propone Ordine e Caos: il software Carnivore visualizza su uno schermo il flusso di informazioni della rete dello Spazio Oberdan. Il pubblico, manipolando degli oggetti, modifica questi flussi.
- Il Gruppo Makrida segnala le Longitudini di uno sguardo, tramite una videoinstallazione in cui allo spettatore è offerta la possibilità di determinare la definizione delle immagini, la loro messa a fuoco, allontanandosi o avvicinandosi ad esse. Non sempre alla vicinanza corrisponde una maggiore visibilità.