

il fisco
 CIBARACCI BRUFORTA NUOVI ARBONNANTI
 Numero Verde
1678-61160

il fisco
 IL SETTIMANALE TRIBUTARIO PER
 DIVENTARE ESPERTI FISCALI
 IN EDICOLA

multimedia

INDIRIZZO ELETTRONICO DELLA PAGINA : multimedia@mcLink.it

ARTE E TELEMATICA. Come, quanto (e con quali «resistenze») cambia la comunicazione visiva con le nuove tecnologie

Un quadro grande quanto la Rete

Quale sarà il futuro dell'arte con l'uso delle nuove tecnologie e dei nuovi spazi telematici che si sono aperti con l'avvento di Internet? Le realtà sono molte e diversificate, dall'eredità del concettuale alla comunicazione visiva nell'esperienza di Mario Sasso. Il circuito underground delle Bbs nelle quali immagini digitali si trasformano durante il «viaggio». Le iniziative di Pratesi e le perplessità di artisti come Pizzi Cannella e Nunzio.

NAVALIA LOMBARDO

ROMA. Lo sconvolgimento delle dimensioni conosciute e la creazione di nuove realtà «immateriali», come il *cyberspazio*, o il superamento dell'identità per chi si muove nella grande rete di Internet, ha coinvolto tutti i settori ma è soprattutto in quello dell'arte, almeno in Italia, che ha provocato degli sbandamenti e delle resistenze, insieme però a curiosità e divertimento. Finché si accede ai grandi musei con i Cd-Rom o si rimane nel campo delle «arti applicate» va tutto bene, il conflitto nasce quando si varca la soglia sacrale dell'Arte e la produzione del singolo autore. La video arte non è una novità, le installazioni, gli happening filmati, la contaminazione tra corpo, musica, parola e visione sono stati l'espressione del linguaggio concettuale degli anni '60 e '70: dal Movimento Fluxus, a Nam June Paik, per continuare ancora oggi nell'opera di Fabrizio Plessi, Steina e Woody Vasulka, Fabio Mauri e molti altri. Ci sono poi le video installazioni di *Studio Azzurro* e la sperimentazione di Mario Sasso. Quest'ultimo è l'artista che, in Italia, ha saputo veramente coniugare la pittura con i media e con l'elaborazione elettronica. La sua esperienza si è formata nel campo della «comunicazione corta», le sigle televisive, ma attraverso la ricerca con immagini in movimento su cristalli liquidi cerca di instaurare una nuova relazione con lo spettatore: la fruizione dell'opera non è solo osservazione passiva ma si genera diverse reazioni: «il ruolo dell'artista oggi cambia, dovrà essere il futuro. L'artista è il soggetto che si mette in mezzo tra l'hardware e la gente: questa è la vera interattività». Sempre secondo Sasso per gli artisti non è facile accedere alle nuove tecnologie, bisogna però considerare che la progettazione è dell'autore ma il lavoro è di équipe: «in realtà con l'arte elettronica si sta riproducendo l'antica bottega». Sasso sta anche per mettere in rete una «video rivista», *Dall'Italia*, che sarà una palestra per la ricerca sull'immagine.

Il tempo della ricezione
 Paradossalmente con le tecnologie si può perdere anche il concetto di conservazione: l'opera esiste

nel momento in cui viene recepita, anche se poi scompare o è realizzata su un mezzo effimero. Un esempio è stato *Faxarte*, una mostra sul tema «la velocità nell'arte» che ha visto arrivare centinaia di fax con immagini inviate da artisti italiani («conservate» poi in un catalogo), organizzata da Ludovico Pratesi a Roma nel giugno '95 e che sarà ripetuta nel '96. Proiettato nel futuro, il critico d'arte lavora per varcare qualunque tipo di confine: «Solo in Italia l'arte è ancora prevalentemente manuale, gli artisti sono attaccati all'opera come oggetto. Siamo ancora in una fase sperimentale ma si aprono nuove frontiere. La creazione artistica è un evento, è la linea dell'idea che nell'arte nasce con Duchamp, attraversa il concettuale e arriva fino ad oggi. L'idea è l'opera stessa». Pratesi è anche il direttore della rivista *Artel*, la prima pubblicazione di informazioni e commenti sul mondo artistico inviata via fax ed ora anche immessa su Internet.

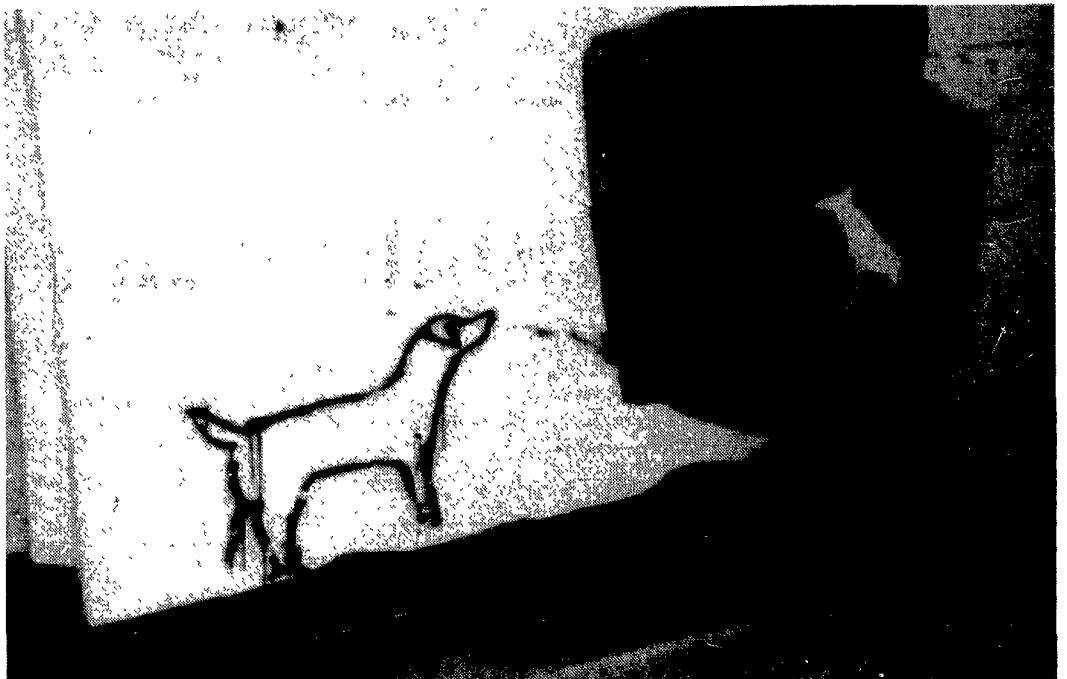
È nato, dalla fine degli anni '80, un mondo *underground*, nel quale la circolazione di idee ha veramente superato i limiti dell'individualità. Posti telematici come *Virtual Town 70*, una Bbs creata da Tommaso Tozzi e gestita dal gruppo *Strano Network*, che è un sito virtuale nel quale artisti di tutto il mondo possono immettere le loro creazioni, lasciando che vengano fruite o manipolate da altri: una specie di boomerang che può tornare indietro trasformato come un poema nella trasmissione orale. Il concetto è quello della *chat*, la «piazza» telematica dove incontrarsi, parlare, divertirsi e non riguarda solo le arti visive ma anche la musica e la parola. Un'altra Bbs dell'arte è *The Thing*, fondata da Wolfgang Staehle nel '91 a New York e ora diffusa anche in Europa. Qui si trasmettono anche opere create direttamente per essere immesse in rete. *The File Room*, che «abitava» su Internet nella World Wide Web, di Antonio Muntadas, agisce come archivio interattivo che raccoglie dati sulla censura nell'ambito di tutte le forme artistiche e culturali. In Inghilterra e in America sono nati dei gruppi che lavorano con immagini a bassa risoluzione, più ve-

Immagini e riviste Ecco tutti gli indirizzi Web

Per vedere immagini o scambiarsi opinioni sull'arte potete collegarvi con le Bbs «Virtual Town Tv» tramite modem allo: 055-485997; e-mail: Strano.Network@vtnet.trident.nettuno.it
 Per entrare invece in «The File Room» di Antonio Muntadas, si accede all'URL <http://fileroom.aup.uic.edu/FILEROOM.html>
 «The Thing» è un'altra Bbs dell'arte da New York e dall'Europa, per informazioni l'e-mail è: info@thing.nyc.ny.us
 «Dall'Italia» la prima video rivista italiana, ideata da Mario Sasso, uscirà in febbraio anche su Internet: edita da Nicoletta Jacovitti e diretta da Sveva De Martino; tra le notizie e le immagini offrirà anche un video gioco, realizzato da tre giovani: Sabina Fucci, Francesca Marini e Francesco Narducci. L'indirizzo è: <http://www.DALLITALIA.it>
 Se volete invece comprare un quadro, il sito web della «Art Gallery Internet» è: <http://www.art0ga.it>
 L'indirizzo della rivista «Artes» è <http://www.agora.stm.it/artel>

loci. In Italia invece è nata quest'anno la *Art Gallery Internet*, gestita dalla critica Lidia Reghini di Pontremoli e da Sandro D'Attilia, che oltre ad essere uno spazio espositivo reale è anche una galleria virtuale dove si può guardare, comprare o intervenire.

Abbandonare il pennello
 Ma per molti artisti, anche giovani, abbandonare il pennello, la tela o comunque l'«oggetto» sarebbe un tradimento verso l'arte stessa. Secondo Piero Pizzi Cannella: «L'opera deve vivere in quella che Brandi definiva la «stanza», rispettandone la fissità nella solitudine dello spazio in cui è collocata. Solo la presenza fisica può suscitare emozione nello spettatore. Per le immagini computerizzate bisogna trovare un altro nome, non si possono chiamare arte. È una scelta diversa». Più incuriosito, invece è lo scultore Nunzio: «Potrei divertirmi. In fondo per ogni opera si può usare il materiale che serve, non è importante come arrivi alle cose. Bisogna stare a vedere come evolvono i mezzi, credo però che per realizzare immagini su computer ci voglia troppo tempo. La matita è un grande registratore collegato al tuo animo... dobbiamo inventare una matita elettronica che abbia lo stesso effetto».



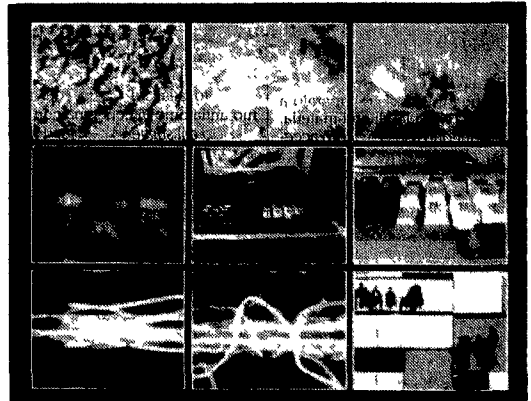
Un'opera di Mario Schifano ancora in lavorazione nel suo studio; sotto, una sequenza in computer grafica 3D di Mario Sasso

MARIO SCHIFANO «Il mio studio? È aperto al modem»

ROMA. Di limiti Mario Schifano non se ne è mai posti molti. Specialmente nell'uso delle tecnologie, nell'«acchiappare» immagini televisive sulle quali potere intervenire con la forza del segno e del colore. Schifano ama la tv, al di fuori di ogni moralismo culturale, si circonda di visioni catodiche che capta da tutto il mondo. Tanto da fare diventare un «monumento» l'apparecchio stesso, dipingendolo come i futuristi dipingevano le comici dei loro quadri. È stato il primo artista in Italia, dal 1966, a bloccare l'inquadratura televisiva se vedeva apparire una forma per lui interessante o catturare in velocità un effimero ciclista, riportando l'immagine sulla tela emulsionata. «Sconfinare» è per lui una felicità, una possibilità di farsi conoscere (se ancora ce ne fosse bisogno) in tutto il mondo e, forse, perché no, anche oltre. Nel 1996 entrerà a capofitto nella Grande Rete. Il gruppo *Alto Verbano*, insieme ad una grossa società di comunicazioni, sta realizzando il progetto *Mario Schifano, a cruise to infinity*, un collegamento in Internet direttamente con lo studio del pittore. Il progetto, ideato da Raffaello Sarago e Luca Ronchi, direttore creativo, è concepito come un evento, e certamente

lo è in quanto si tratta del primo artista italiano «in rete», ma anche come excursus sull'esperienza artistica italiana degli ultimi trent'anni. Si potrà accedere virtualmente nel bellissimo studio di Trastevere e scegliere dove andare: ripercorrere la pittura di Schifano dagli anni '60 agli anni '90, visualizzare i quadri in particolare commentati dal pittore; si potrà entrare nella pagina «cinema», con inquadrature ritagliate dai film realizzati con Ghezzi e da altri film italiani, e in quella «Tv». Esplorare il suo archivio fotografico nella sezione chiamata «Amici» o entrare in una sala mentre l'artista è al lavoro. Una volta alla settimana poi è previsto un incontro con lui in tempo reale. La realizzazione informatica è di Massimo d'Alessandro e Valentina Montanari.

Mario Schifano sta già trasformando l'oggetto computer sulle sue grandi tele: dopo la serie delle televisioni, dipinte come bocche che rovesciano avvenimenti o grandi schermi bui di profondità infinite, adesso il soggetto è il computer, in attesa di avere quello vero, lo dipinge. E così li mette in fila come soldatini o li umanizza in una grande testa capovolta dotata di una «Memoria ausiliaria». Nulla sfugge,



il modem ed il telefono sono ormai parte di noi, orecchie «numerate» volteggiano ironicamente sulla tela.

Schifano, ti diverte l'idea di usare delle immagini elettroniche?
 L'ho sempre fatto dagli anni '60, la Tv è la mia «musa ausiliaria». Prima mi mettevo davanti allo schermo e lo riprendevo «rudimentalmente» con la macchina fotografica, adesso sarà più facile. Poi uso tutto per i miei quadri, dai computers all'archeologia (riferendosi all'ultima serie di dipinti dedicata alla figura arcaica della *Mater matuta*, ndr)

Pensi che potrai usare il computer per realizzare direttamente le tue opere?
 Sicuramente, però non voglio ricreare una nuova mano libera, col mouse. Anche quando usavo le immagini della Tv lo dicevo, in realtà le usavo perché così potevo nascondere di non saper disegna-

re...
Ma il momento creativo con il computer pensi che sia lo stesso di quello che si verifica con i pennelli?
 No, ci vuole sicuramente più tempo, il computer è meno immediato. Comunque faranno tutto loro, io poi sceglierò come usare le immagini.
È l'idea di lasciare che la propria opera venga rielaborata da un altro artista, magari a Tokyo, ti dà fastidio?
 Assolutamente no, questa sarebbe vera cultura.
Tu blocchi le immagini che ti interessano nelle fotografie o nella ripresa con il video, guardi tutto il mondo da dentro casa. Dicono che non esci mai, è vero?
 Non è proprio così. Certo, non sono un grande «gironzalone». Escio molto dentro di me. □NL

Inghilterra: «Internet dà dipendenza»

La notizia viene dall'Inghilterra. È una di quelle che avrebbe dovuto far scalpore, ma in realtà ha conquistato la copertina solo di qualche rotocalco popolare. Si tratta di questo: secondo uno psicologo britannico, Mar Griffiths, dell'università di Nottingham Trent, l'uso di Internet darebbe «dipendenza». Che potrebbe diventare pericoloso proprio come una qualsiasi sostanza stupefacente. Azusefazione telematica, dunque. Ma perché il professor Griffiths usa questi termini? A suo dire, l'«esposizione media» di un giovane inglese davanti al computer collegato, si aggira sulle 14 ore al giorno. Un tempo spropositato, che rivelerebbe una vera e propria dipendenza da modem.



Fra cataloghi e dischetti è ancora pari

Poco più che depliant turistici «evoluti» o forma innovativa di espressione artistica e culturale? Lo scaffale dei Cd Rom di arte si fa sempre più ricco, e accanto alle più sofisticate produzioni americane cominciano a far bella mostra di sé anche pubblicazioni multimediali italiane ed europee. Naturalmente, chi vede nell'arrivo dei dischetti argentati l'apertura di una nuova frontiera non sbaglia: rispetto alle classiche pubblicazioni d'arte su carta, il Cd ha il non disprezzabile pregio di costare molto di meno sia al produttore che al consumatore. E non c'è dubbio che l'interattività consente di creare soluzioni tecniche di consultazione e di fruizione che un normale libro non può certo permettere. È però anche vero che allo stato delle cose la qualità di una riproduzione su carta rimane nettamente migliore di quella su monitor: si sta lavorando per ottenere una definizione delle immagini sempre migliore e più precisa, ma per adesso la differen-

za c'è, e (se è concessa la fin troppo facile battuta) si vede. Inoltre, non si può negare che l'editoria d'arte multimediale in questo scorcio a cavallo tra 1995 e 1996 in realtà sta ancora cercando la sua strada: ci sono i depliant evoluti (belli, ma pur sempre depliant), le raccolte un po' affastellate di immagini e video, i ricchi musei virtuali e i progetti ambiziosi ma malriusciti. E vediamo rapidamente alcuni dei Cd in circolazione. Parlavamo di musei virtuali, ed ecco *Louvre*, (Pc e Mac, Mondadori New Media, 149.000 lire), un disco realizzato in Francia e tradotto in italiano che affianca *Uffizi* (Firenze) e *The National Gallery* (Londra) in una sorta di antologia di tre dei più importanti musei del Vecchio Continente. In effetti, è un Cd davvero di grande qualità tecnica e artistica, con 100 riproduzioni di quadri, la storia del palazzo del Louvre, i percorsi della pittura nei principali paesi europei, e la possibilità di

passaggiare per i corridoi di quattro «padiglioni digitali» esaminando le opere, ingrandirle per esaminare i particolari. Molto bello anche *Uffizi* (Pc, Opera Multimedia, 149.000 lire), una raccolta di 400 opere pittoriche contenuta nell'esposizione fiorentina e 200 non esposte ma tematicamente collegate. Anche qui si può navigare nelle sale del museo, e non manca un filmato che documenta gli effetti dell'attentato del 1993. **La grande pittura italiana** (Pc, De Agostini Multimedia, in uscita in questi giorni) raccoglie circa 650 opere sparse nei musei di tutto il mondo. **Italian design** (Pc, Editel, 99.000 lire) è un ben realizzato viaggio nel Design del «made in Italy» dall'inizio del secolo a oggi, con un cospicuo archivio di immagini, video e informazioni sulle produzioni dei designer di casa nostra e sulle loro ricadute artistiche e industriali. Una interessante antologia commentata dell'arte moderna

è anche **Cd'ART** (Pc), un Cd realizzato dal critico Maurizio Calvesi uscito qualche mese fa insieme alla rivista cartacea della Giunti Arte e Dossier. Scendendo un po' di livello e di interesse, ecco i **grandi artisti del '900** (Pc, Opera Multimedia, 105.000) è una sorta di guida multimediale alle 160 pitture e sculture che fanno parte della collezione Olivetti. Infine, cominciano a moltiplicarsi i Cd dedicati a singole opere d'arte o città: ricordiamo **La Cappella degli Scrovegni** (Pc, Multimedia Interactive, 99.000), che è un viaggio nell'omonima chiesetta di Padova affrescata da Giotto; (Pc, 61.000), e **La Basilica di San Francesco d'Assisi** (Pc, Enel-Sacis). E spulciando tra le anticipazioni 1996 del ricchissimo catalogo della Sacis, aspettiamo al varco Ravenna, Paestum, Villa Adriana a Tivoli, Michelangelo a Firenze, San Marco a Venezia, Venezia Ponte per ponte, il Tesoro dei Dogi - La Pala d'oro.

Una lista, se si tiene conto delle decine di progetti in corso di realizzazione o solo annunciati, destinata ad allungarsi in tempo breve. Passando dalle opere d'arte ai loro creatori, segnaliamo **lo, Paul Cezanne** (Pc e Mac, Mondadori New Media, 149.000) che rievoca con dovizia di particolari vita e opere del pittore francese. Appena uscito è anche **Michelangelo - giorno per giorno** (Pc Mac, Finsiel-Sacis, 96.000 lire). È una classica opera di divulgazione - inaugura una collana dal titolo «I Grandi Maestri» - che presenta in 250 immagini vicende, opere e tecniche di lavoro. E secondo noi è arte (e molto innovativa, persino) anche un Cd come **Maus** (Mac, distribuito in Italia da Cdline), versione multimediale dei due volumi dell'omonima opera su fumetti del disegnatore americano Art Spiegelman, un racconto commovente e coinvolgente della tragedia dell'Olocausto. □Roberto Giovannini