

TRAFFIC GALLERY

Contemporary Art | Via San Tomaso 92 | Bergamo



BridA / Tom Kerševan, Sendi Mango, Jurij Pavlica

Processing

Di Claudia Bernareggi

La longevità del discorso sul rapporto dell'arte con scienza e tecnologia è ormai nota; in ogni secolo, in ogni epoca storica, non ci si è mai potuti esimere dalla riflessione sul livello di integrazione tra le due discipline, e sempre si è giunti con l'ammettere che, seppur tanto diverse tra loro, esse non possano che aspirare all'unione universale, come yin e yang dell'essenza umana, nella veste della conoscenza cosciente e oggettiva dell'esistente e, assieme, ispirazione che ambisce alla poesia. Gli anni che ci distanziano dalle prime sperimentazioni non sono molti ma abbastanza da rendere assolutamente necessaria una riconsiderazione degli obiettivi, dello stato di evoluzione nonché dei paradigmi che stanno oggi alla base del complesso rapporto tra arte e scienza. Il collettivo di artisti BridA, si è formato nel 1996 quando i suoi componenti ancora frequentavano gli studi presso l'Accademia delle Belle Arti di Venezia. L'essere un collettivo di artisti diventa così il motore primo del loro lavoro, in cui ciascuna personalità concede il proprio apporto alla ricerca artistica sviluppando un'identità di gruppo, non individuale. La medesima intenzione si rivela nell'obiettivo finale delle opere, in cui emerge una chiara intenzione di sfruttare un metodo di analisi oggettivo, quasi scientifico, abbassando il più possibile il livello di influenza della visione personale dell'artista nel processo creativo ed interpretativo. Non è dunque un caso che il gruppo abbia sovente partecipato e collaborato con attività di ricerca scientifica e sia uno degli esponenti principali del filone arte-scienza. Spinto e stimolato dalla sua formazione poliedrica e dalla necessità che questa essenza versatile prevede di un'oggettivazione della ricerca, l'approccio scientifico è diventato per il gruppo un vero e proprio *modus operandi*, a partire da *Do It Yourself* e da *MODUX*, progetti in cui ad essere analizzate sono le dinamiche e lo sviluppo metodologico che conducono alla creazione di un'opera d'arte. L'aspetto estetico viene scisso dall'oggetto prodotto al fine di essere riconsiderato in fase conclusiva, e quindi solo dopo aver studiato ed approfondito gli stadi salienti del processo creativo. L'interesse di questo genere di sperimentazioni rimane finalizzato ad una considerazione prettamente sociologica di un processo che da sempre ha fatto del diniego dell'oggettività un suo punto focale. Sarebbe altresì un errore collegare tale approccio alla tendenza analitica del primo cubismo, per fare un esempio, in cui era comunque il prodotto finale ad essere evocatore dell'analisi, del tutto lontano dal voler fornire una relazione delle fasi tramite le quali questo prodotto è nato. Un simile approccio si ritrova anche in *TRACKEDS 1.0*, lavoro realizzato alla conclusione del corso di arti visive presso la Fondazione

Traffic Gallery | Contemporary Art

Via San Tomaso 92 | 24121 Bergamo | Tel. +39 035 0602882 |

Mobil. +39 338. 4035761 | info@trafficgallery.org |

www.trafficgallery.org

TRAFFIC GALLERY

Contemporary Art | Via San Tomaso 92 | Bergamo

Antonio Ratti di Como nel 2008 ed ispirato dalle strutture non lineari teorizzate da Yona Friedman, in quell'occasione Visiting Professor. Il progetto è costituito da più strati di informazioni dove il primo strato è rappresentato da un'immagine fotografica costruita con una sovrapposizione di venti fotogrammi scattati in un raggio di cinque minuti al fine di rappresentare uno spazio vuoto, senza persone né traffico. La superficie dinamica è invece data da un software realizzato appositamente dal gruppo con lo scopo di tracciare il movimento della gente, producendo un disegno che funziona come una matrice instabile. Le applicazioni che tracciano il movimento sono state programmate mediante un linguaggio di programmazione basato su Java utile ad eseguire determinate operazioni automatizzate come la traccia dei movimenti o la produzione dei suoni. In questo caso, come gli stessi artisti spiegano *"il programma traccia il movimento di oggetti e soggetti usando come riferimento un video registrato nello stesso punto in cui è stata precedentemente scattata la foto che fa da sfondo alla grafica. Sul display non si percepisce il video di origine ma vediamo il movimento delle forme geometriche che corrispondono alle coordinate X e Y localizzate sul video che coincide perfettamente con l'immagine fotografica. Abbiamo cercato di usare l'incoscienza della gente per costruire uno schema dinamico che produce un ritmo che nella sua continuità diviene una melodia, un battito irregolare. Le forme che derivano dalle tracce di questi spostamenti sono dei veri e propri disegni dinamici che ci parlano dell'instabilità delle forme nella società contemporanea"*. L'analisi statistica e sociologica del movimento casuale della gente all'interno di una struttura topografica diviene in questo modo un tramite che conduce gli artisti a riflettere sulle metodologie utili alla realizzazione di un'opera d'arte su un supporto che, seppur bidimensionale, riesce nell'intento di includere tutti i differenti strati che sono invece propri della tridimensionalità. *Nanopill*, *Nanoplot* e *Nanobug* sono le ultime produzioni del gruppo sloveno, delle video animazioni che tentano un approccio decisamente ironico da un lato ed estremamente coscienzioso dall'altro, alle nanotecnologie. Ancora è presente la manipolazione e la realizzazione di software concepiti appositamente per la comunicazione estetica e teorica di questa nuova branca della scienza, in aggiunta a sistemi specifici di elaborazione dei suoi concetti fondamentali. Se *Nanopill* ha semplicemente lo scopo di presentare, specialmente alle nuove generazioni, gli sviluppi delle tecnologie avanzate e a riflettere sulle opportunità e sui rischi che queste scienze comporteranno sulla nostra vita futura, *Nanoplot* sfrutta l'idea del plotter, una macchina comunemente usata negli anni 80 per la realizzazione di disegni tecnici che qui diviene protagonista e performer dell'opera d'arte, per esplorare il mondo di interesse delle nanotecnologie nei suoi spazi e nelle forme attraverso la breve vicenda di due protagonisti che in questi spazi vivono. Il plotter performer agisce pertanto esattamente come le nanotecnologie nella manipolazione e nel controllo della materia microscopica, tanto quanto in *Nanobug* si utilizza una speciale tecnica per dare un senso di dinamismo all'opera nonostante non vi sia un vero e proprio movimento. Non vi è in questo caso nessun plotter a dare forma ai personaggi, ma sono i personaggi stessi ad auto generarsi, esattamente come accade nel concetto di autoreplicazione di Kim Eric Drexler, uno scienziato che nel 1986 teorizzò la capacità delle molecole di costituire copie di sé a fini riproduttivi. L'epilogo di questa terza storia non è ancora dei più allettanti. La scienza e la tecnologia possono senza dubbio aiutarci a risolvere molti problemi, ma a volte ci si può scontrare con infelici effetti indesiderati...

Traffic Gallery | Contemporary Art

Via San Tomaso 92 | 24121 Bergamo | Tel. +39 035 0602882 |

Mobil. +39 338. 4035761 | info@trafficgallery.org |

www.trafficgallery.org