

## FESTIVAL ARTE ELETTRONICA DI CAMERINO

Selezione a cura di Francesca Gallo

La selezione relativa al Festival Arte Elettronica di Camerino (1983-1990) propone alcuni dei lavori più rappresentativi presentati in diverse edizioni, soprattutto in relazione all'originario interesse per la sperimentazione al computer di ambito italiano grazie al coinvolgimento di Rinaldo Funari e dell'associazione Il Pulsante Leggero. Con la direzione artistica di Vittorio Fagone (1986-1988) il festival apre alla videoarte recuperando lavori di figure affermate e, al contempo, estende l'interesse per l'animazione al computer verso la produzione internazionale.

### **Steina e Woody Vasulka, *Vocabulary*, 1973, 4' 55'', colore, sonoro**

Una creativa declinazione del vocabolario formale della videoarte: la forma geometrica della sfera, i colori dell'elettronica e le immagini acquisite dalla realtà, come la mano tradizionale simbolo della manualità dell'artista.

### **Martha Rosler, *Semiotics of the Kitchen*, 1975, 6' 30'', b/n, sonoro**

Le riprese a telecamera fissa mostrano l'artista che mima le lettere dell'alfabeto attraverso la dimostrazione dell'impiego degli utensili da cucina. La rabbia e l'enfasi fisica fanno di questo classico della videoarte una critica graffiante ai clichés della rappresentazione femminile nell'ambiente domestico, in un momento storico in cui le rivendicazioni delle donne sono particolarmente forti e visibili.

### **Dara Birnbaum, *Technology/Transformation: Wonder Woman*, 1979, 5' 50'', colore, sonoro**

Parodia della trasformazione della donna nella supereroina *Wonder Woman* attraverso la ripetizione ossessiva del momento in cui la protagonista assume poteri eccezionali. Le parole della canzone *Wonder Woman in Discoland* rivelano il sottofondo sessuale che presiede alla magia del personaggio.

### **Adriano Abbado, *Voyager*, 1982-84, 5', colore, sonoro**

Coautore software: Michele Böhm. Coautore musica: Riccardo Sinigaglia.

Prima opera digitale di Adriano Abbado – realizzata con un Apple II – e derivata dal precedente videotape *Viaggio*, l'animazione *Voyager* è composta dalla dissolvenza incrociata di una serie di immagini statiche che raccontano un viaggio ideale dalle culture primitive agli spazi siderali, sulla musica composta in elettronica.

### **Crudelity Stoffe, *Romeo Juliet*, 1984, 10' (estratto), colore, sonoro**

Nata dalla collaborazione tra Michele Böhm – autore del software *Omaggio a Lisa*, con cui è stata realizzata l'opera – e Marco Tecce, entrambi agli esordi in questo nuovo campo di ricerca artistica, *Romeo Juliet* è una sorta di manifesto visivo dell'estetica abolizionista ideata da Böhm e racconta per quadri fissi – creati dalla progressiva sovrapposizione di poligoni colorati fino alla sostituzione (abolizione, appunto) di una composizione con la successiva – il celebre dramma dei personaggi shakespeariani.

### **Paolo Uliana, *Omaggio a Mondrian*, 1985, 1' 10'', colore, sonoro**

L'opera è costituita da composizioni visive secondo i moduli di Piet Mondrian elaborate in tempo reale dal software scritto dall'artista. Il linguaggio di programmazione rimane visibile sullo schermo permettendo di cogliere anche l'associazione con la componente sonora, altro elemento distintivo dell'astrattismo dei primi del Novecento.

**Antoni Muntadas, *E/slogan*, 1986, 13', colore, sonoro**

La decostruzione delle strategie retoriche degli slogan incorporati nel messaggio pubblicitario parte dall'isolare le parole chiave e arriva a frammentarle fino all'unità minima del pixel. Una metafora della perdita di significato dell'informazione in generale nel panorama mediale, già all'epoca stratificato.

**Jean-Paul Fargier, *Robin des vois*, 1986, 29' 50'', colore, sonoro**

Il video, corposa produzione dell'Institut National de l'Audiovisuel, è un omaggio a Armand Robin (1921-1961), fin dal titolo presentato come la versione moderna di Robin Hood, in nome della denuncia – tramite interventi di poesia militante alla radio – della propaganda politica durante la Guerra d'Algeria. Jean-Claude Galotta interpreta lo scrittore, la cui voce è riproposta attraverso la trasmissione radiofonica *Poésie sans passeport* di Claud-Roland Manuel. Mentre le riprese di repertorio sui conflitti armati del Novecento sono alternate al trattamento elettronico di scene che rievocano l'ascolto radiofonico, le violenze subite dal protagonista e le sequenze nel paesaggio naturale, metafora della libertà personale e collettiva.

**Altair4, *Videossessioni*, 1986, 3'43'', colore, sonoro**

Sulle note del popolare rock and roll di Elvis Presley, il video mostra un alternarsi di riprese dal vero e di animazioni al computer, lungo il filo del potere pervasivo della televisione e del suo immaginario, che arrivano a popolare perfino l'universo onirico dello spettatore.

**Helmut Stadlmann, *Buona idea*, 1986, 1' 44'', colore, sonoro**

Un'altra e diversa campionatura del nuovo vocabolario visivo dell'elettronica. Ironizzando sull'espressione del titolo l'opera propone un ossessivo e reiterato montaggio di effetti visivi dell'animazione al computer – colorazioni, disegno a mano libera, retino dell'immagine – e scene cinematografiche, il tutto filtrato dalla nuova codifica dei pixel.

**Correnti Magnetiche, *Urbana*, 1987, 5' 16'', colore, sonoro**

Immagini: Mario Canali. Musica: Riccardo Sinigaglia

Premiata al SIGGRAPH di Los Angeles nel 1987 e ad Ars Electronica di Linz nel 1988, l'animazione propone una raffinata esplorazione dello spazio multidimensionale, con riferimenti visivi ripresi dal lessico della progettazione architettonica e urbanistica (antica e moderna), come lascia intuire il titolo, e ritmi visivi che ricordano quelli dei primi videogiochi.

**Flavia Alman, *Cit/azioni*, 1988, 2', colore, sonoro**

Musica: Riccardo Sinigaglia e Tommaso Leddi

Giocando con alcuni dettagli dei dipinti di Hieronymus Bosch, Alman esplora lo spazio tridimensionale dell'animazione al computer con poliedri complessi che si intersecano l'un nell'altro, evocando la tradizione degli studi rinascimentali sulla geometria. Come dichiara il titolo,

l'opera esemplifica l'attrazione per l'arte del passato da parte della sperimentazione artistica al computer.