

CRONICO – SPAZI INTERATTIVI
2° BIENNALE D'ARTE CONTEMPORANEA

Dal 23 Dicembre '98 al 6 Gennaio '99

VILLA MUTTI BERARDELLI

GARDONE V.T. (BRESCIA)

Inaugurazione 23 Dicembre ore 18:00

PRESSO IL MUNICIPIO DI GARDONE V.T. (Via Zanardelli)

Con un intervento di danza contemporanea

COMPAGNIA LYRIA

“improvvisazione n° 10”

Danza

GIULIA GUSSAGO

Organizzatori

COMUNE DI GARDONE VAL TROMPIA (BS)

ASS. AL COMMERCIO

Patrocinio

PROVINCIA DI BRESCIA

ASS. ALLA CULTURA E TURISMO

Ideazione e coordinamento

GRUPPO FORNACE

Ass. Culturale & Gruppo Artistico

Curatore

DARIO SALANI

artisti

LUIGI BERARDI

MAURIZIO BORZI'

MARCO CALLEA

ANGELA CORTI

DOMENICO FRANCHI

GRUPPO FORNACE

(Roberta Acerboni – Sergio Bonassi – Mario De Carolis – Tita De Giuli – Fulvia Locatelli)

CECILIA GUASTAROBA

YUKA HATA

EMILY JOE

ALICE MASPRONE

LIBERA MAZZOLENI

CRISTINA PAVESI

MONICA SACCOMANDI

GIANLUCA SUDANO

LE DUE FACCE DELL'ARTE INTERATTIVA VIRTUALE – REALE

di
DARIO SALANI

Gesamtkunstwerk: dell'anticipazione della "opera d'arte totale", di definizione wagneriana, all'attuale definizione di New Media Art il terreno che intercorre, nell'accezione puramente ideologica, è realmente ristretto. L'arte interattiva si propone come esperienza estetica in cui lo spettatore viene inglobato nell'opera e diviene un medium indispensabile all'efficacia della stessa. Il fruitore è così "chiamato in causa" e parte dei suoi sensi vengono eccitati dal rinomato potere dell'artista di pilotare, con il proprio elaborato, l'immaginario collettivo in direzioni precise.

Per realizzare ciò non è sempre necessario ricorrere ai mezzi elettronici e digitali avanzati, a "tecno scienze" e "*Know How*" *Hi Tech*: certo le nuove tecnologie, il computer, la realtà virtuale, il 3-D, internet, aiutano e favoriscono sostanzialmente tali finalità ma non si sostituiscono totalmente all'idea e all'impatto emozionale, elementi indispensabili alla piena riuscita di un'opera d'arte interattiva.

In questa seconda edizione della Biennale d'Arte Contemporanea

CRONICO – SPAZI INTERATTIVI

si ritrovano varie metodologie espositive ed installative: i quattordici artisti invitati operano su svariati piani formali, dall'installazione ai video digitali, da internet a strutture scultoree, dalla performance alla sonorizzazione degli ambienti.

Luigi Berardi propone una propria riflessione sull'arbitrarietà della luce in un disorientamento temporale, intervenendo su una finestra posta all'interno di una delle suggestive sale del palazzo storico Villa Mutti Bernardelli, sede della rassegna.

Così come **Maurizio Borzi** pone incognite filosofiche al pubblico sul ruolo dello spazio – tempo - luogo.

Marco Callea opera una virtuale e ipotetica "fuga mentale" attraverso un video interattivo su CD-Rom, il quale dà la possibilità al visitatore di viaggiare all'interno di una cartina topografica umana, scoprendone luoghi, suoni e immagini.

Un omaggio alla recente scomparsa di Bruno Munari, grande artista ricercatore della scienza e dell'estetica dell'arte, è offerto da **Angela Corti**, attraverso un giardino immaginario in cui è possibile manipolare l'incidenza della luce e dei colori tramite filtri polarizzanti.

Domenico Franchi invita gli spettatori a diventare soggetti di una sorta di "galleria di autoritratti" tramite un'ambientazione dai complessi rimandi concettuali, quali la percezione del mondo, la creazione della vita e la religione.

Il **Gruppo Fornace** (composto dagli artisti: **Roberta Acerboni – Sergio Bonassi – Mario De Carolis – Tita De Giuli – Fulvia Locatelli**) propone un’installazione ambientale estremamente suggestiva, in cui vi è un’operazione mnemonica sul luogo non senza una eccezione antropologica.

Una luna all’interno di una stanza con suoni di grilli e sussurri è l’opera di **Cecilia Guastaroba**.

L’artista giapponese **Yuka Hata** elabora una struttura che gioca sugli spazi interni ed esterni, sulla reversibilità percettiva.

Emily Joe ripercorre visivamente un ricordo di un viaggio in Liguria attraverso la visione di diapositive.

Alice Masprone introduce un’interessante azione performativa di mutazione corporea in cui l’autrice adopera una modifica delle sembianze fisionomiche e invita gli astanti ad alterare, al loro volta, le proprie.

Una performance all’interno di un’ambientazione scenografica creata da **Libera Mazzoleni** evoca alcune figure mitologiche, in un discorso teorico molto ampio, dal classicismo alla contemporaneità.

Cristina Pavesi compone un’opera/tappeto per indurre il pubblico a calpestare le frasi fatte e i luoghi comuni.

Monica Saccomandi presenta una *wunderkammer* con le fattezze di uno “studiolo”: uno di quei luoghi che nel passato avevano a che fare con il fantastico, il visionario, il meraviglioso.

Infine, **Gianluca Sudano** presenta un insolito sito Internet, dal titolo *identità multiple*, nel quale i fruitori hanno la possibilità di immaginarsi virtualmente in situazioni inventate da individui diversi.