Per un'arte che non dia troppo nell'occhio

Paola Donatiello
28 Dicembre 2016

Alessandro Scali, artista e ricercatore creativo, pioniere della Nanoarte a livello internazionale, è una figura di rilevanza nella sfera dell'arte. Innovatore e abitante consapevole dell'ambiente mediale e culturale contemporaneo, dà vita insieme a Marco Calabrese al progetto Okkult Motion Pictures, che dal 2012 utilizza come canale principale di diffusione la piattaforma Tumblr.

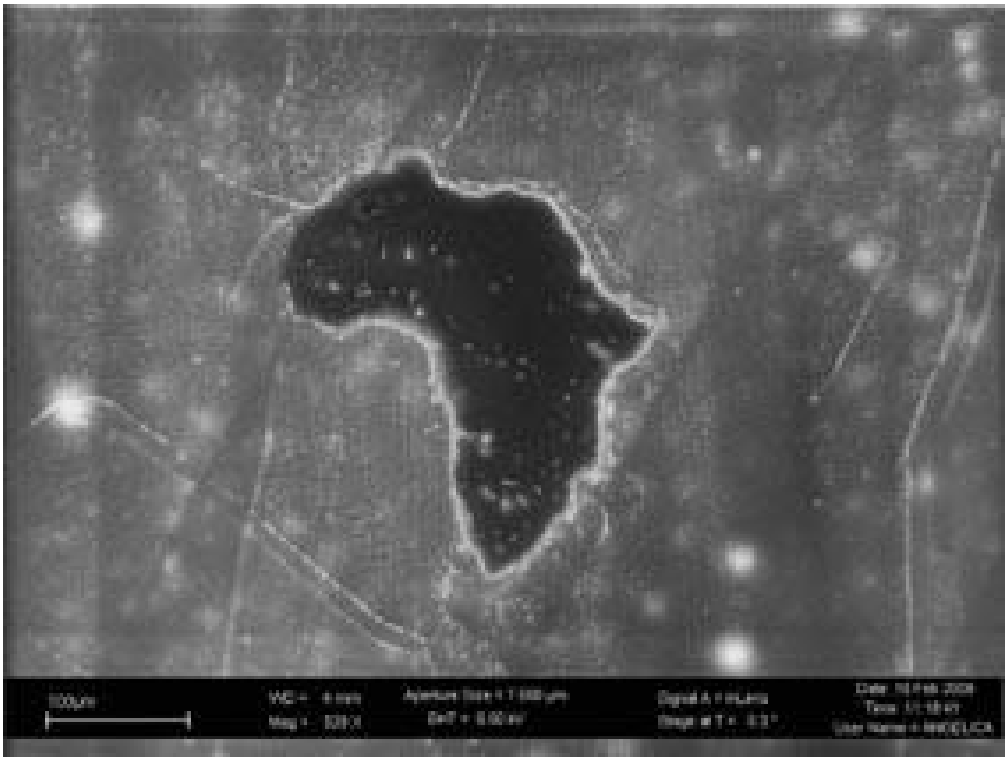
1) Alessandro, ti ringrazio per aver accettato l'intervista; iniziamo "dalla fine". Il tuo ultimo progetto *NanoArte* è davvero molto particolare, gioca su una dicotomia, quella della visibilità e dell'invisibilità dell'opera d'arte, rende paradossale il concetto di *sguardo* e, grazie all'ibridazione con il progetto Moon Arts Project, avrà una destinazione particolare: la luna. Ce ne parli in maniera più approfondita?

Ciao Paola, e grazie a te per l'opportunità offertami. In realtà la Nanoarte – ossia la realizzazione di opere micro e nanometriche, invisibili ad occhio nudo – è il mio progetto artistico più datato. La prima opera, intitolata *Oltre le colonne d'Ercole* e realizzata in collaborazione con un gruppo di ricercatori del Politecnico di Torino, risale infatti al 2006. Nello specifico, si trattava di una serie di impronte di dimensioni micrometriche litografate su un quadratino di metallo (silicio) di circa 2x2 cm; l'idea era quella di rappresentare i primi passi dell'arte in un universo, tutto sommato, all'epoca, ancora sconosciuto: quello della nanotecnologia e dell'infinitamente piccolo, appunto, dominato dalle leggi della meccanica quantistica, che operano un vero e proprio stravolgimento del nostro modo abituale di osservare il mondo, presentando una realtà capovolta e controintuitiva, in cui perdono consistenza le norme fondamentali che regolano la nostra realtà quotidiana. Dopo *Oltre le colonne d'Ercole* sono venute altre opere, come il cammello incastonato nella cruna di un ago nel caso di *Chiave per il Paradiso* (2007), o un'Africa di 350x260 nanometri intitolata *Dimensione Effettiva*,

opera pubblicata addirittura su Nature nel settembre 2007, che voleva rappresentare letteralmente l’invisibilità di un intero continente. Dal 2006 si arriva ad oggi e all’opportunità offertami dal Moon Arts Project: realizzare due opere nanometriche su una porzione di silicio di 1mmx1mm, che verranno esposte il prossimo anno all’interno di un Nanomuseo, chiamato MoonArk, che verrà depositato sulla superficie lunare nell’ambito del Google Lunar X Prize.

Senza dubbio la possibilità di realizzare opere d’arte invisibili è una sorta di paradosso estetico che pone inevitabilmente una serie di interrogativi: l’arte deve essere necessariamente osservabile? È possibile parlare di opera d’arte se essa non è percepibile direttamente dai nostri sensi? E ancora: nel caso di opere d’arte infinitamente piccole, chi garantisce che essa esista e non sia invece uno scherzo di un artista-burlone? Bisogna fidarsi dell’arte e degli artisti?

E se, per concludere, la Nanoarte rappresentasse anche una sorta di inversione di tendenza dell’arte contemporanea? In un’epoca di *grandeur* artistica basata sullo star system, con opere imponenti e fiere immense, forse c’è bisogno di un sano e deciso ridimensionamento. La Nanoarte è un’arte che si fa piccola, che si riduce a tal punto da rendersi invisibile ai nostri sensi. Per dirla con una battuta, sono per un’arte che non dia troppo nell’occhio.



2) Andiamo avanti e, allo stesso tempo, “torniamo indietro”. La tua ricerca, insieme a Marco Calabrese, può essere considerata come uno dei primi tentativi di far confliggere la virtualità della .gif con la dimensione analogica di un oggetto, proponendo una soluzione che, per certi versi, supera la dicotomia tra estetico e funzionale. Cosa ne pensi? Cos'è una .gif?

Tecnicamente, la .gif (Graphics interchange format) è un formato per immagini digitali di tipo bitmap, la cui nascita risale a ben 30 anni fa, il 1987. La possibilità di memorizzare più immagini in un unico file è ciò che permette di creare brevi e semplici animazioni, le gif animate per l’appunto. La gif è un pezzo di archeologia digitale che è sorprendentemente sopravvissuto allo sviluppo tecnologico proprio per le sue caratteristiche peculiari, a metà tra la fotografia e il video, che la rendono particolarmente efficace dal punto di vista comunicativo grazie all’estrema capacità di sintesi, alla brevità e alla flessibilità di utilizzo. Noi di OKKULT Motion Pictures promuoviamo fin dagli esordi un utilizzo atipico e non convenzionale della gif animata: per un verso crediamo fortemente nelle sue potenzialità artistiche ed espressive, per l’altro troviamo che la gif abbia un alto valore educativo e unisca in una sintesi particolarmente efficace il trasferimento di conoscenza all’intrattenimento.

3) A partire da quanto ti chiedevo precedentemente, credo che il Giphoscope **sia un ottimo oggetto per mettere a fuoco il tema “arte e unicità” oggi. Cos'è il** giphoscope**?**

Potremmo definire il Giphoscope come un riproduttore analogico di gif animate, che unisce in un singolo dispositivo tecnologie del XIX e del XXI secolo. Il Giphoscope nasce da un’esigenza specifica: trovare una soluzione pratica per portare le gif fuori dai computer e dal web e farle entrare nella vita reale, che si tratti di un appartamento, un ufficio, una fiera, una galleria d’arte o un museo. Il Giphoscope è uno stratagemma per rendere la gif un oggetto d’arte unico e tangibile, dunque esponibile e vendibile, al pari di opere più tradizionali come quadri o sculture.

4) Sempre a partire da quanto ti chiedevo, credo che il Gipher **sia un ottimo oggetto per mettere a fuoco il tema “arte ed esposizione” oggi. Cos'è il** Gipher**?**

Il Gipher è il corrispettivo digitale del Giphoscope: una sorta di cornice digitale che, come nel caso del ‘fratello’ analogico, permette di visualizzare una singola gif senza il vincolo di un collegamento internet. Il Gipher si accende semplicemente premendo un tasto, e immediatamente viene visualizzata l’animazione in loop. Giphoscope e Gipher rappresentano le nostre soluzioni per dare concretezza alla virtualità della gif d’arte.

5) Nel periodo in cui l'opera d'arte era considerata un prodotto *di bottega* il termine “originale” si opponeva a quello di “falso d'artista”. Dal Romanticismo sino ai giorni nostri, invece, permane un modello che tende a considerare il termine “originale” come “nuovo/innovativo”. In

questo modo, da un lato si definisce l'opera d'arte in opposizione alla tradizione che la precede e, dall'altro, si inizia a indicare un *quid* interno all'opera e all'artista. “Originale” diventa una *qualità* dell'artista, il quale, quasi con fare magico, la trasferisce all'opera d'arte. Con l'avvento dei nuovi media, con il comportamento del web come piattaforma non autoriale, si portano al limite queste due concezioni del termine “originale”. Cos'è per te oggi “un'opera d'arte originale”?

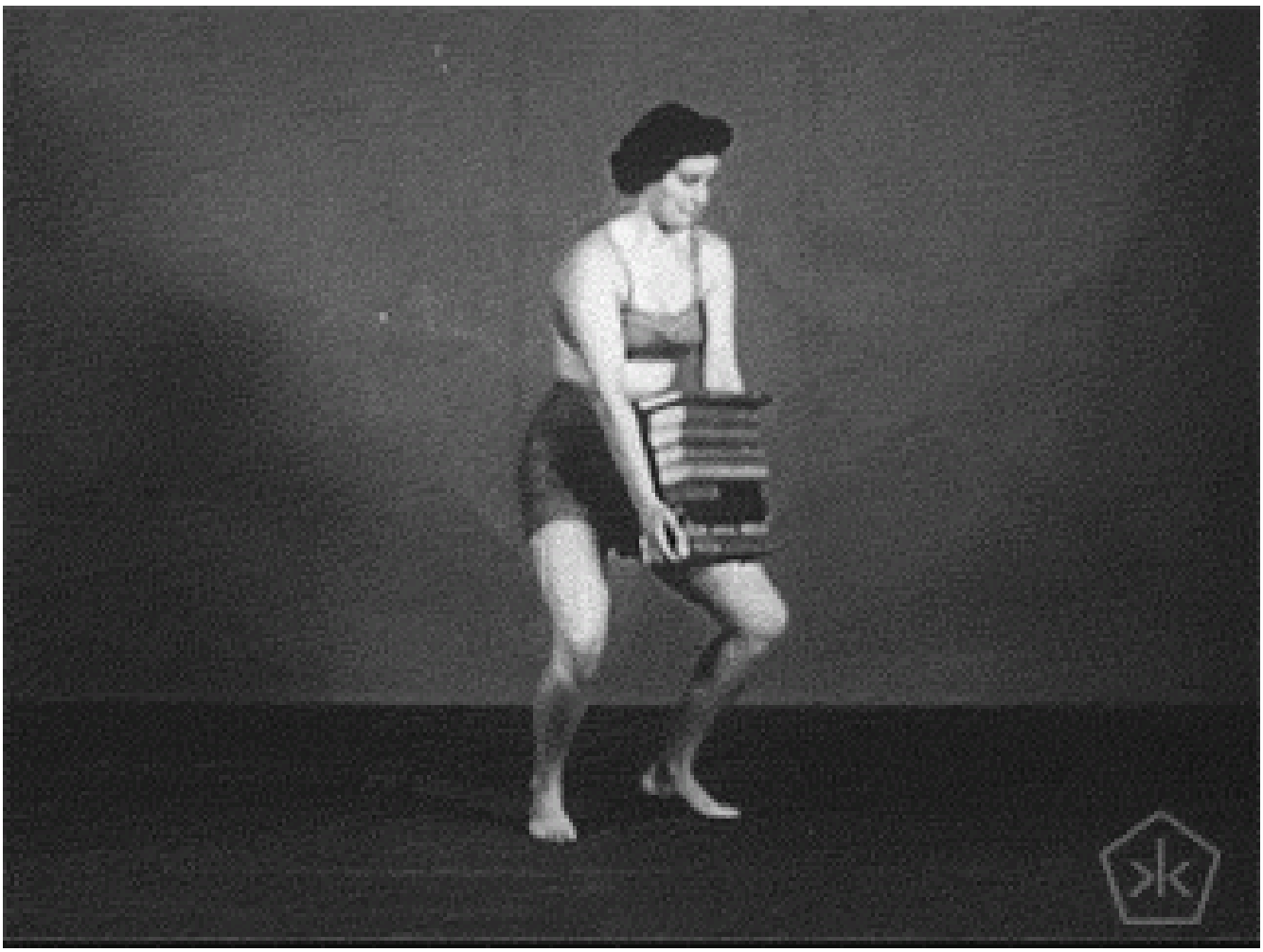
Un’opera d’arte originale riflette l’univocità di un punto di vista sul mondo non riconducibile ad altri. Certo, noi arriviamo dopo centinaia di anni di esperimenti artistici ed è indubbio che essere originali diventi sempre più difficile, ma trovo anche ci sia una sorta di pigrizia diffusa o di ripetizione di formule espressive e stilemi, già sperimentati più di una volta nel corso della storia dell’arte passata e recente e riproposti di continuo. Spesso mi trovo a scorrere la dashboard di Tumblr e vedo innumerevoli repliche di Duchamp, di Francis Bacon o di altri mostri sacri dell’arte moderna e contemporanea. L’originalità richiede, oltre alla creatività, ricerca, fatica, conoscenza, competenza e abnegazione.

6) Di recente riflettevo rispetto a questa nuova forma d’arte: il loop, di cui la .gif non è che una forma specifica. Oggi sembra esserci una relazione particolare tra immagini e loop: mi riferisco alla formula che riporti nel tuo sito ed elaborata da The Creators Project: “gli Excerpts di OKKULT Motion Pictures trasformano immagini da film di rilevanza storica e/o artistica nella droga di internet più amata da tutti: le GIF!”. Inoltre penso alla formula da te utilizzata, “la ricerca del loop perfetto”, senza il quale le immagini di OKKULT Motion Picture non potrebbero funzionare efficacemente. Cos'è questa *cosa magica* che è il loop?

Nato in ambito musicale, il termine loop indica la ripetizione di un campione audio. Applicato alla .gif, il loop è la ripetizione infinita di una brevissima porzione di immagine in movimento, in cui l’inizio coincide con la fine; in questo modo, l’animazione si ripete costantemente uguale a se stessa, crea un flusso continuo che non si interrompe mai ed ha qualcosa di ipnotico, magnetico e magico, come correttamente affermi nella tua domanda. Il loop è la caratteristica che meglio rappresenta il potenziale artistico e filosofico della gif animata: per un verso

rimanda all’idea dell’infinito, per l’altra al tempo ciclico degli stoici o all’eterno ritorno di Nietzsche.

Penso spesso ai protagonisti delle nostre ‘historical gifs’, imprigionati in una sorta di contrappasso dantesco, un inferno paradisiaco o paradiso infernale: noi isoliamo una porzione di immagine in movimento e li cristalliziamo in un gesto, un movimento, un’azione che essi sono costretti loro malgrado a ripetere infinitamente, senza potersi mai liberare dal terribile, affascinante incantesimo.



6) Negli spazi da te occupati sul web ti definisci “artista e ricercatore creativo”. Nell'ambito delle .gif – ma la formula potrebbe essere estesa a chiunque si confronta con il mondo mediale dell'arte – ho iniziato a pensare alla definizione di “artigiano digitale”. Cosa ne pensi?

Mi trovi d’accordo, soprattutto se penso – nell’ambito delle gif – a casi esemplari come quelli di Scorpion Dagger, Lorna Mills, Traceloops ecc. In questi casi è evidente un ‘saper fare’ legato a una sorta di manualità, di attenzione al dettaglio, di selezione e aggregazione di materiali di diversa natura, che portano allo sviluppo di artefatti digitali non sempre (o non solo) legati al mondo dell’arte. Si utilizzano software invece che pennello e/o scalpello, ma giungendo ai medesimi risultati. Tornando a Scorpion Dagger: il suo approccio artigianale è evidente sia che realizzi una gif per una mostra, sia che produca un video per un brand. Sono inoltre convinto che la definizione di artigiano sia molto più ‘confortevole’, meno arrogante, fastidiosa e ‘nebbiosa’ di quella di artista, e che molti dei protagonisti della scena digitale contemporanea preferirebbero essere definiti artigiani piuttosto che artisti in senso stretto.

7) Come funzionano responsabilità e deleghe nel mondo del lavoro culturale contemporaneo?

La Nanoarte è un caso esemplare di co-creazione e co-partecipazione, finalizzata alla concretizzazione di uno specifico progetto artistico, quello della realizzazione di opere d’arte visiva invisibili all’occhio umano. Sebbene abbia avuto l’idea, le opere non sarebbero potute nascere senza il contributo essenziale di esperti di nanotecnologia. Il procedimento che seguo, ormai collaudato da anni, che seguo per la realizzazione di questo tipo di opere, è frutto del dialogo costante con professori e ricercatori quali, ad esempio, Fabrizio Pirri e Alessandro Chiolerio del Politecnico di Torino/Istituto Italiano di Tecnologia: si parte da un mio spunto iniziale, che viene via via elaborato in base ai suggerimenti e agli input provenienti dalle loro competenze e dalla loro esperienza specifica nel settore. La realizzazione dell’opera è quasi sempre nelle loro mani, in quanto io non avrei né gli strumenti (per fare solo un esempio, i microscopi a forza atomica) né le competenze per realizzare tali artefatti. Le opere vengono quindi ‘firmate’ sia dal sottoscritto sia dai collaboratori scientifici e tecnologici, senza che una parte prevalga sull’altra.

Sono stato spesso invitato a conferenze internazionali per raccontare la mia esperienza nell’ambito della Nanoarte e ho sempre invitato a partecipare uno o più rappresentanti della parte più ‘tecnologica’, dividendoci le presentazioni a seconda delle competenze: io espongo la parte più propriamente artistica e concettuale, mentre, per esempio, Alessandro Chiolerio dell’IIT si dedica alla

descrizione della parte scientifica e tecnologica delle opere. È un rapporto alla pari, in cui la somma di uno più uno spesso non fa due, ma tre, nel senso che i risultati ottenuti vanno al di là di qualsiasi aspettativa.

8) Conosco i tuoi lavori sin dal 2012; Tumblr è una piattaforma molto particolare rispetto ad altri network, per quanto di recente sia stata acquistata e abbia deciso di inserire inserzioni pubblicitarie all'interno del flusso di *scrolling infinito.* Specialmente per com'era in origine, sembra che incoraggiasse molto il poter "giocare attraverso le immagini", tanto da poterla definire una "*wunderkammer* contemporanea". Hai scelto consapevolmente Tumblr come canale di diffusione del tuo lavoro?

Sì, Tumblr è stato scelto proprio per la sua vocazione propriamente creativa; sebbene in Italia non sia forse così diffuso, in realtà è il social network a più alta vocazione artistica, ed è stato il primo ad aver dato ampio spazio alle gif animate. Credo che almeno il 90% dei gif artists abbia il proprio blog su Tumblr e noi, con OKKULT Motion Pictures, non facciamo eccezione, essendo presenti su Tumblr dal 2012 con un seguito di più di 25.000 follower. Nel corso del tempo, grazie al lavoro attento di editor e curatori, il nostro lavoro è stato promosso e valorizzato, ci siamo ritagliati la nostra nicchia, siamo entrati in contatto con numerosissimi gif artists di ogni parte del mondo, e proprio questa rete ci ha permesso di essere tra i creatori e gli organizzatori di TheGIFER, Festival internazionale di gif, d'arte tenutosi a Torino nella settimana dell'arte contemporanea. Se oggi abbiamo un ruolo e un peso nell'ambito della gif d'arte a livello internazionale, buona parte del merito va a Tumblr, che ha contribuito in maniera essenziale a diffondere e amplificare il nostro lavoro.

9) Cosa pensi del ruolo delle istituzioni nel mondo dell'arte oggi? Da tempo rifletto sul fatto che il web offre molte occasioni di narrazione autoriflessiva all'artista e di come questo metta oggi in crisi le figure storiche deputate al narrare l'arte. Cosa pensi del mondo dell'arte oggi?

Provo con tutte le cautele del caso a rispondere alla domanda, facendo riferimento a un progetto che ho da anni nel cassetto e che mi auguro di poter concretizzare quanto prima, che ho chiamato ‘Il virus dell’arte’. A partire dai primi anni '90 si assiste, nei cosiddetti paesi del ‘primo mondo’, alla proliferazione indiscriminata del numero di artisti. Ad aumentare non sono solo gli artisti: sono il numero di musei, di fiere e mostre, di vernissage e inaugurazioni, di locali e bar che ospitano mostre d’arte contemporanea, così come aumentano critici e appassionati d’arte in genere.

Altra considerazione di carattere generale: oggi sotto l’ombrello di artista si ‘riparano’ le più disparate attività: non solo più pittori, scultori, fotografi, ma cuochi, stilisti, cantautori, circensi, parrucchieri, presentatori, comici, calciatori, architetti, e chi più ne ha più ne metta. Tutti costoro rivendicano l’appartenenza alla sfera dell’arte ed esigono di essere definiti ‘artisti’. A che cosa è dovuta questa crescita ipertrofica? Cosa ha causato questa proliferazione indiscriminata di produttori / esperti / critici / appassionati / opere d’arte?

Questo aumento incontrollabile – oggi degenerato in vera e propria pandemia – è dovuto all’azione di un virus: il virus dell’arte. Il virus nasce e prolifera in particolare nei paesi con una tradizione culturale e artistica particolarmente lunga, complessa e radicata. Come è noto, inoltre, terreno privilegiato della proliferazione del virus sono aree interessate a cambiamenti radicali, a trasformazioni e riconversioni: foreste abbattute per far spazio a città, quartieri distrutti e riedificati, spazi e aree destinati a nuovi usi. Torino, per fare solo un esempio basato sulla mia città natale, rientra proprio in questa casistica: attorno agli inizi degli anni '90 la capitale piemontese inizia un processo di riconversione, da città dell’auto e delle fabbriche a città dell’arte contemporanea. E così, dove un tempo c’erano industrie oggi sorgono musei, e Torino vanta ormai il ruolo di città imperniata (anche) sull’arte contemporanea (basti pensare all’ormai fittissimo calendario della settimana dell’arte contemporanea).

A causare la comparsa del virus dell’arte hanno concorso inoltre altri fattori: un eccesso di benessere e l'assenza di guerre, conflitti, carestie e malattie; la riduzione dell'orario lavorativo e aumento del tempo libero; la maggiore disponibilità economica; una tradizione culturale ingombrante; l'ipertrofia iconografica ecc.

Il virus colpisce quindi soggetti sprofondati nel benessere, inebetiti da un eccesso di pace, narcotizzati/ossessionati da un consumo eccessivo di immagini. Esperto dell'effimero, produttore/generatore di futilità, maestro del vacuo, il soggetto colpito dal virus – l'artista – perde gradatamente la capacità di compiere le azioni indispensabili per la sua sopravvivenza. Diventa incapace di sostentarsi e di compiere le azioni più semplici quali vestirsi, lavarsi, fare da mangiare, montare una mensola, cucire un bottone, stappare una bottiglia, affrancare una lettera. Questa lenta ma inesorabile degenerazione conduce, inevitabilmente, al decesso del soggetto.

10) Committenza e collaborazione: termini a tratti magici, che oggi vengono utilizzati per parlare del lavoro artistico e del lavoro culturale. Che ruolo ha il progetto nel tuo ambito di lavoro? Cosa vuol dire progettare oggi?

La progettualità è da sempre al centro della mia attività artistica e di ricercatore creativo. Progettare significa compiere una serie di azioni per il raggiungimento di un obiettivo, significa dare forma e sostanza alle idee, significa passare dalle parole in fatti.

Sono certo che senza l'aspetto concretamente progettuale, idee visionarie, come quelle della NanoArte, sarebbero rimaste solo concetti affascinanti e non opere concrete, sebbene non percepibili dai nostri sensi. La progettualità, se unita a idee visionarie, può portare molto, molto lontano. Anche sulla Luna.

nano2.jpg

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto. Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO