

Ruth G. Bielz, R. Schnell, A p r t o 1990, Venezia

GUDRUN BIELZ / RUTH SCHNELL

ARTE DAL MONDO DELL'OSSERVATORE INTERNO

(1990)

o J

L'arte dei media elettronici ha due caratteristiche fondamentali: l'interattività e la virtualità. Queste due caratteristiche dell'arte elettronica la distinguono dalle forme d'esperienza bi o tridimensionali, come p.e. i dipinti su tavola o sculture, mancando loro lo spazio rispettivamente il tempo da parametri formali. Interattività e virtualità come forme d'esperienza dell'arte elettronica si manifestano quindi al meglio sullo schermo elettronico e nell'ambiente digitale. Nasce così dopo i musicisti, pittori, scultori ed elettronici un nuovo genere d'artisti: i 'scenisti' (artisti della 'Mis en scene'). La generazione attuale dei mediaartists della quale fanno parte Gudrun Bielz e Ruth Schnell, è la generazione dei 'scenisti' digitali.

La messa in scena digitale differenzia da un lato ancora di più i risultati avanzatissimi della storia della pittura e della scultura, cioè dell'articolazione artificiale dello spazio, li unisce però dall'altro ai risultati delle arti basate sul tempo, come lo sono la musica e cinetica. Sorge però da questa sincronizzazione di diverse forme artistiche in una messa in scena nello spazio reale e nel tempo reale una nuova qualità. Ciò rende possibile confrontare o diacronizzare il tempo reale della percezione sensuale ed il tempo proprio dell'osservatore con il simul-time sia dell'immagine elettronica che del computer con il tempo estraneo degli oggetti. Proprio in questo spostamento ossia in questa rete, consiste l'arte della messa in scena che logicamente può essere applicata anche ai gradi modali dell'esistenza non solo dello spazio, ma anche a quella dell'osservatore. In tal modo l'osservatore si trova da un lato realmente nell'ambiente dell'opera d'arte, e dall'altro, se la telecamera trasmette la sua immagine sul monitor, può ritrovarsi anche in un'installazione a circuito chiuso nello spazio virtuale dell'immagine. L'osservatore è parte dell'osservato, è parte del mondo dell'osservazione, è parte del mondo interno. Lo spazio reale stesso può naturalmente diventare spazio immaginario dell'immagine. Questa complessa orchestrazione dello spazio reale della percezione, dello spazio immaginario dell'immagine, del tempo reale e del simul-time, dell'osservatore all'esterno e all'interno dell'immagine costituisce la base della 'scenica' digitale. Questi lavori sviluppano e danno forma non solo alla sintassi e semantica di spazio e tempo, ma anche alla loro prammatica, lasciando che il comportamento dell'osservatore nello spazio e nel tempo diventi parte dell'opera. A tale riguardo nasce dal mondo interno (p.e. di componenti elettronici), cioè dal mondo dell'osservatore interno un'arte. I nuovi modelli spaziali e temporali, generati in tal modo, sono caratterizzati da interattività e virtualità: L'osservatore può entrare realmente nello spazio e nel tempo delle immagini. L'osservatore non è più solo osservatore esterno (come p.e. quello d'un dipinto ad olio o d'una fotografia), bensì l'osservazione, lo sguardo, il movimento

dell'osservatore creano l'opera. L'osservazione è quindi parte della costituzione dell'opera. Solo la partecipazione dell'osservatore mette in opera l'opera d'arte, cioè in operazione e in esistenza. Per cui interattività e virtualità si condizionano.

Le videosculture e le installazioni al computer di Ruth Schnell e Gudrun Bielz, spesso in coproduzione, sono fenomeni di quel mondo elettronico virtuale. Parole come 'Tür' (porta), 'Liege' (sdraia), 'Ball' (palla) fanno parte del vocabolario di alcuni titoli significativi delle loro opere ('Tür für Huxley' – Porta per Huxley, 'Traumliege' – Sdraia dei sogni, 'Videoschwelle' – Soglia-video, 'Punching Ball'), perché si riferiscono a punti d'incrocio dello spazio, cioè d'uno spazio la cui geometria è dinamicamente distorta ed il cui punto d'osservazione risulta mobile. In molti casi l'osservatore si trova sia dentro che fuori. Porte portano a finestre ed altre porte come nell'architettura illusionistica del manierismo. Lo spazio saltella per così dire come una palla, ostacolato soltanto da specchi simulati (telebeam) e fermato (la 'Schwelle' – soglia). Spazii reali spazii illusionistici s'intrecciano come i dadi decostruttivistici di Frank Gehry. Tempo reale e tempo falso si dissolvono come in film surrealistici o nella letteratura postmoderna. Movimento reale e movimento falso si susseguono, si trasformano e ci illudono. Tramite questo triplice intervento nello spazio, nel tempo e nel movimento, Ruth Schnell e Gudrun Bielz manifestano in che modo i media cambiano e trasformano la nostra realtà, in che modo i media ed anche la realtà ci illudono e come l'uomo nel suo nuovo ambiente elettronico diventa fantasma, essendo presente, ma soltanto telepresente, osservando, ma soltanto dall'interno, trasformando il mondo, ma soltanto la sua interfaccia. Illusione ed essere, realtà e verità si trasformano in 'Punching balls'.

Bielz e Schnell non solo sviluppano strategie artistiche dell'illusione, ma le interrogano anche. Illuminano e poi: Costruiscono la realtà. La strategia dell'illusione come costruttivismo radicale del mondo. Immagini costruite, realtà costruite, mondi artificiali. Questo rapporto nuovo tra uomo, mondo e realtà (qua tecnologia e là media) supera i concetti classici dell'arte e della creazione. Forme trasformabili e dinamiche del divenire e della costruzione subentrano a prodotti dell'Essere socchiuso e stabile. La partecipazione dell'uomo diventa universale. Una prospettiva globale diventa necessaria nell'era orbitale. La terra diventa dimora (oikos). L'inseparabilità dell'uomo dalla natura diventa un assioma dell'ecologia universale. Il globo come punching ball, come satellite della nostra volontà dimostra la minaccia e la violazione che incomberà sul mondo, se si negano la partecipazione universale dell'uomo, e la sua co-costruzione del mondo. Il globo simulato dal computer sul monitor (come box o come finestra) rimanda ad una strategia costruttiva dell'illusione, ad un'estetica del virtuale. L'estetica orbitale d'oggi rispecchia una responsabilità globale. Questa poi si unisce all'osservatore che mette in moto il Punching ball in un sistema interattivo e dinamico. Così nasce una pratica della partecipazione che rivela un'utopia nuova: L'uomo come 'Pastore dell'Essere' anziché come 'Regnante dell'Essere'.
(M. Heidegger)

Peter Weibel