



post

SCRIVICI



forum



download

RING IN PDF



redazione



newsletter

ISCRIVITI PER RIMANERE AGGIORNATO



faq



about



Frame::Disco 1 - Visita Guidata Pacman di passaggio divora Lacoste stanziale a cura di Gunny



Spiega Piero Gilardi, fondatore dell'associazione *Ars Technica*:

"il punto qualificante è l'analisi del rapporto tra soggetto e oggetto. Non esiste una separatezza, ma un rapporto di modificazione reciproca. Molti artisti collocano delle immagini di computer grafica, oppure un computer nella propria installazione, però continuano a far riferimento ad un soggetto umanistico, che rientra in una visione antropocentrica."

E ancora:

"Il nuovo artista tecnologico vive se stesso come soggetto frattale. Ha un rapporto che varia col variare dell'altro e, quindi, nella propria opera si cala in questa dimensione. Non produce un'opera che è lo specchio della sua problematica personale, ma offre in sostanza un mondo da navigare, da esplorare passando di variazione in variazione."

Piero Gilardi parlava di rapporto artista-fruitori nella neonata tecnoarte.

Arte interattiva, per intenderci. Non chiamiamoli videogiochi, via. Siamo in un luogo di cultura, anche se al momento è deserto.

Già, dov'è che siamo? Alzo lo sguardo dalla rivista (Periodico Arte N° 273, maggio 1996), e mi rilasso mettendo le mani in tasca. Siamo alla mostra **W.Y.S.I.W.Y.G.** (What You See Is What You Get), dell'artista vicentino Enrico Mitrovich.

Un luogo non interattivo: circostanza forse limitante per un redattore di un sito riguardante un medium interattivo, intento a visitare una mostra che riguarda un medium interattivo.

Una sensazione fredda, di schermate abitualmente pulsanti, accompagnate da una rumorosità che si tende a ricordare con affetto. Davanti a me, invece, solo schermate morte.



