

## **Jorn Ebner**

### **Introduzione alle opere**

(Portfolio - <http://pages.britishlibrary.net/jorn.ebner/JornEbnerPortfolio.pdf>)

**Giulia Gelmini**

gg@psychology.nottingham.ac.uk

Le attività scultoree di Jorn Ebner, come l'artista stesso ama definirle, ruotano intorno alla nozione di scultura come assemblaggio di oggetti, azioni e le tracce che queste azioni lasciano dietro di sé a seconda della circostanza e del contesto in cui vengono praticate e fruite. Le azioni e gli oggetti che costituiscono le opere di Ebner non si cristallizzano mai in perentorie opere statiche e immutabili, bensì si trasformano in un continuo fluire di configurazioni mobili e plastiche, che incarnano le transizioni cui l'opera va soggetta man mano che il pubblico interagisce con essa. Allo stesso tempo, le opere di Ebner non si presentano al pubblico come un amalgama indistinto di oggetti e raffigurazioni, bensì come una serie di costellazioni di significato, in cui ogni componente può essere inteso come un elemento a se stante, o come parte integrante di un organico tutto.

Queste configurazioni si manifestano attraverso modalità e supporti diversi da quelli tradizionalmente associati al mezzo scultoreo. Se, da un lato, la fruizione di un'opera scultorea tradizionale è legata ad uno spazio e un contesto ben definiti (il museo, la galleria, la piazza ecc.), le attività scultoree di Jorn Ebner si situano in un altro tipo di spazio, lo spazio elettronico. Si tratta di spazi in cui le nozioni di accessibilità e presenza dello spettatore seguono logiche altre, in quanto mediate da una serie di strumenti come la tastiera, lo schermo, e il computer attraverso i quali lo spettatore visualizza, interagisce ed esplora l'opera. Ne consegue un tipo di interazione diverso da quelle tradizionalmente associate alla fruizione di un'opera scultorea, ma che cionondimeno non si discosta troppo dalla nozione di base che Ebner promuove della scultura come pratica artistica.

Da un lato, l'interazione mediata dal computer non consente l'esplorazione kinestetica dell'opera: lo spettatore non può fisicamente muoversi attorno ad essa, per osservarla da diverse prospettive, né può toccare l'opera, per percepirne la consistenza materiale. D'altra parte, la navigazione on-line dell'opera scultorea di Ebner consente allo spettatore di visualizzarne gli elementi secondo diverse modalità (sequenziale VS non-sequenziale; parziale VS globale); attraverso questo processo, l'opera si mostra allo spettatore sotto diverse prospettive che, se non direttamente comparabili alle prospettive che si presentano all'osservatore di una scultura reale mentre le si muove attorno, si può dire ne costituiscono l'equivalente in termini concettuali.

È interessante considerare, inoltre, come l'esperienza percettiva di attraversamento dello spazio vissuta dallo spettatore reale di fronte ad una scultura materiale si trasformi, nelle opere di Ebner, nell'esperienza mediata dal computer, in cui lo spazio virtuale dei browser determina nuove configurazioni temporali. Nelle attività scultoree di Ebner, l'uso di browser multipli permette la visualizzazione sequenziale di diverse parti dell'opera. Sebbene questa sequenzialità si possa paragonare alla sequenzialità della fruizione in un contesto tradizionale (lo spettatore impiega un determinato arco di tempo per girare fisicamente attorno alla scultura, o attraversarla, o infiltrarsi nei suoi interstizi), infatti, i tempi di connessione dei browsers che permettono la visualizzazione delle opere di Ebner dipendono da una serie di fattori contestuali, come la velocità di connessione al server, la

potenza del computer dal quale lo spettatore si connette, la collocazione dei servers ai quali i browsers si appoggiano ecc.

Infine, anche l'esperienza tattile viene trasformata nel passaggio dall'opera scultorea tradizionale alle attività scultoree di Ebner. Nelle prime, l'interazione è omogenea e naturale; lo stimolo passa per il canale tattile sia nell'input che nell'output: al tocco della materia corrisponde una percezione tattile. Nelle seconde, l'interazione si sdoppia in due stimoli che seguono due canali diversi: alla sensazione tattile del tocco/click del mouse, corrisponde un output visivo (le immagini e animazioni che costituiscono l'opera).

Chiunque abbia esperienza di un computer non esiterà a considerare questo sdoppiamento come una pratica consolidata in cui l'attività cognitiva sopperisce all'incongruenza percettiva. Al contrario, lo spettatore di un'opera scultorea digitale sarà, forse, più propenso a guardare a questa incongruenza con sguardo rinnovatamente perplesso, grazie alla ricollocazione di questo sdoppiamento percettivo nell'ambito di una pratica meno consolidata, ovvero l'attività scultorea digitale.

Il *corpus* di lavori di Jorn Ebner si divide, a grandi linee, in due principali filoni: gli *e-Books* e le opere di *net art basate su Internet*.

Gli *eBooks* alternano forme lineari e non-lineari di narrazione, che lo spettatore attraversa tramite due modalità di navigazione: utilizzando le frecce sulla tastiera, o cliccando direttamente sulle immagini, per scoprire i links che si nascondono in esse, e che portano a libri paralleli o sotto-categorie dello stesso libro (*Pollen Connection Point*, *Border Patrol*, *Party Turnstile* and *Road Works*).

Grazie all'integrazione del formato pdf integrato con codici java, gli eBooks sono fruibili sia su supporto cartaceo che elettronico e interattivo.

Gli eBooks affrontano il tema del paesaggio, inquadrandolo in una serie di prospettive sia in movimento che statiche. Elementi statici quali il disegno e la fotografia vengono inglobati in un discorso narrativo che li rende fluidi, in movimento, e ne sottolinea le connessioni sia temporali che spaziali. Il risultato è una serie di narrazioni visive in cui l'esperienza temporale del susseguirsi di immagini in narrazioni contribuisce a potenziare la concettualizzazione dello spazio. (Ebner, *NoemaLab*,

[http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas\\_articles/ebner\\_netart.html](http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas_articles/ebner_netart.html)).

Le *opere Internet* costituiscono un'estensione e approfondimento delle attività scultoree degli eBooks, e dei relativi temi del paesaggio (politico, personale), della narrazione (lineare, non-lineare), e della configurazione spazio-temporale delle rappresentazioni artistiche.

Due sono gli elementi innovativi nelle opere Internet rispetto agli eBooks: il ruolo dello spettatore, e il ruolo del mezzo espressivo.

Lo spettatore viene chiamato a partecipare attivamente al processo di creazione/fruizione dell'opera: è proprio grazie al suo interagire con l'opera che l'opera si materializza, mostrandosi sullo schermo del computer dal quale lo spettatore vi accede; ed è grazie alla navigazione dello spettatore che l'opera prende forma e si evolve.

Il mezzo espressivo si esplica nell'originale utilizzo che Ebner fa del browser; frammentando il contenuto dell'opera in molteplici visualizzazioni supportate da browser multipli, Ebner investe il mezzo di comunicazione – Internet – del ruolo di catalizzatore per una riflessione sulla fruizione e navigazione dell'opera, che si fa frammentaria e dislocata.