

# Semplicità?

Valerio Eletti

valin@fastwebnet.it

Alcuni spunti di riflessione di Valerio Eletti su Ars Electronica 2006 di Linz; con un rimando alle interfacce della “Biennale Architettura” di Venezia e alle promesse di “Imagina” per gennaio 2007 a Montecarlo.



Tsuyoshi Ozawa, Vegetable Weapon: Soury fish ball hot pot / Tokyo, 2001 courtesy: Ota Fine Arts, Tokyo

*Simplicity, the Art of Complexity* è stato il titolo portante, il fulcro degli eventi, il riferimento di mostre, di conferenze e di workshop dell'edizione 2006 di Ars Electronica a Linz. Due parole per i pochi che non conoscono Ars Electronica: si tratta della manifestazione più “antica” (Ars Electronica Festival nasce nel 1979: vedi <http://www.aec.at/en/archives/index.asp>) e solida tra quelle dedicate in Europa alle applicazioni del digitale nel campo dell'arte, della cultura e dell'innovazione. La città che la ospita, Linz, nel cuore della Mittel Europa, in quella regione dell'Austria che si trova al confine con la Germania e con la Repubblica Ceca, presenta tracce sempre più vistose della sua vocazione per l'innovazione digitale nella cultura:

sull'onda delle manifestazioni che ruotano intorno ai festival e ai premi di Ars Electronica, sono venuti sorgendo infatti, sulle sponde del Danubio e in alcune sale della locale Università, diversi laboratori e musei che si dedicano tutto l'anno alla ricerca sui nuovi linguaggi e in particolare su quell'oggetto/luogo critico, affascinante, inquietante - di confine tra uomo e macchina, tra analogico e digitale - che chiamiamo "interfaccia".



E anche quest'anno, fra il 31 agosto e il 5 settembre, le sirene di Linz hanno attratto migliaia di partecipanti – provenienti davvero da ogni parte del mondo, e soprattutto dall'Oriente (Corea, Cina, Giappone) e dall'America (Usa, Canada) – per portarli a confrontarsi con i temi, le opportunità, le proposte e i problemi legati in particolare al design delle interfacce: sotto l'ombrello, come abbiamo detto, del concetto di *Simplicity*, associato/contrapposto all'arte della complessità.

Che cosa si poteva vedere o ascoltare o dibattere o imparare su questi argomenti? Di tutto e di più (come tutti gli anni passati), con lavori e testimonianze collocati nell'alveo di tre distinti filoni: quello di taglio artistico/performativo (tipo Biennale di Venezia); quello centrato sull'innovazione tecnologica (tipo Imagina di Montecarlo). E soprattutto quello indefinibile, ricco e stimolante che si trova all'intersezione dei due precedenti insieme e non vuole essere né solo concreta ricerca tecnologica né solo narcisistica esibizione d'arte.

E' su quest'ultima area che si gioca la grande attrazione esercitata dal *Festival fur Kunst, Technologie und Gesellschaft* di Linz su autori e ricercatori di tutto il mondo: i quali vengono sfidati a delineare territori e confini di quella zona in ebollizione dove con tutta probabilità potranno nascere le nuove visioni (e in seguito le nuove realtà quotidiane) del nostro futuro prossimo venturo.

Ed è in quest'area che si sono affollate anche quest'anno le proposte di *interactive art* e

di *new animation* (contaminazione fra riprese video, realtà aumentata e immagini sintetiche in movimento, su cui avremo modo di tornare): proposte lontane dalla moda delle installazioni che riecheggiano le sempre più scontate attività degli artisti che si ammassano in tutte le Biennali del mondo. Un'area di transizione. Un'area di ricerca in cui si compenetrano, si incontrano e si scontrano cluster caotici con cluster di rigorosa ricerca scientifica: un'area caratterizzata dunque fin nel profondo dall'essenza di ciò che gli studiosi chiamano "complessità": l'attività di connessione e interazione reciproca e non lineare che fa nascere nei sistemi dinamici l'ordine dal disordine, il semplice dal complesso, alzando via via nel corso della sua evoluzione la gerarchia e la qualità intrinseca delle reti che si vanno intrecciando e consolidando...

E questa constatazione ci fa aprire una parentesi sul sottotitolo della manifestazione di quest'anno: *the art of complexity*: sottotitolo fuorviante, che cavalca la curiosità di massa sui temi legati alla "complessità" e la sua caratteristica di parola *passe-partout* del momento (come lo sono state prima "frattali" o "caos" o "entropia", tanto per fare qualche esempio). Sì, perché, frequentando a Linz i convegni, i seminari e gli workshop sottesi a questo concetto, si è scoperto che gli organizzatori scambiavano il concetto di *complessità* con quello di *complicazione*: da cui ecco i grandi dibattiti sulla semplicità regalatici dal design [vedi NOTA] (in genere) per poter accedere al meglio agli oggetti e alle funzioni complesse (*complicate*) che ci vengono sempre più spesso erogate in questa epoca di passaggio da qualcosa di certo e solido e industriale a qualcosa di cui ancora non percepiamo profilo e caratteristiche di base, se non in una visione ambigua di immaterialità e connessione globale. In sostanza una carrellata di interventi (coordinati da un personaggio di culto – giustamente! – per chi si occupa di design di interfacce, quello di John Maeda: vedi il suo blog <http://weblogs.media.mit.edu/SIMPLICITY/>), che sembravano la riedizione – mezzo secolo più tardi – degli interventi che infiammavano i dibattiti sul design e sullo "stile" dei nostri Munari, Sottsass, Castiglioni o Mendini, con studiosi come Dorfles o Tafuri o Anceschi.

Per chiudere la parentesi: ben altre portate ha il termine *complessità* nella sua accezione corretta: per non perdermi qui nel mondo affascinante (ma anche totalizzante, con le sue teorie che promettono di far riscrivere addirittura tutta la storia della scienza), mi limito a suggerire il nome di qualche autore per chi non conoscesse il tema e volesse affrontarlo partendo dai concetti di base e dai testi più chiari scritti (o tradotti) in lingua italiana: Albert-Làszlò Barabási (*Link – la scienza delle reti*, Einaudi), Murray Gell-Mann (*Il quark e il giaguaro*, Bollati Boringhieri), Mark C. Taylor (*Il momento della complessità, l'emergere di una cultura a rete*, Codice Edizioni); e anche il nostro divulgatore Alberto Gandolfi (*Formicai, imperi, cervelli. Introduzione alla scienza della complessità*, Bollati Boringhieri).

Ma entriamo nell'Ars Electronica 2006 di Linz, partendo da qualche dato generale, per presentare poi le *highlight* emerse e quindi segnalare qualche eccellenza tra i lavori esposti.

## Dati generali

La manifestazione – come è uso ormai dal 1987 – si divide tra il *Festival* e il *Prix Ars Electronica*, distribuendosi fisicamente fra l'Ars Electronica Center, il FutureLab,

la Brücknerhaus, il Lentos Kunstmuseum (tutti sulle rive del Danubio) e una decina di luoghi chiave in città e nei dintorni, tra cui spicca il nuovo OK Centrum für Gegenwartskunst e – quest’anno per la prima volta – l’antico e immenso monastero barocco di St. Florian.

In questi luoghi, dalla mattina a notte tarda, si accavallano per una settimana (quest’anno dal 31 agosto al 5 settembre) eventi, seminari, workshop tecnici, proiezioni di video e di animazioni da tutto il mondo (qualche centinaio), ricerche e innovazioni tecniche o artistiche di “U19” (ovvero: minori di 19 anni: studenti di liceo), e soprattutto vengono esposti i lavori dei concorrenti scelti fra quelli che hanno voluto partecipare al *Prix Ars Electronica, CyberArts 2006*: per dare un’idea della quantità di proposte arrivate, basti dire che l’elenco dei nomi dei partecipanti al concorso riempiono 16 pagine del catalogo, suddivisi in 4 colonne per pagina e scritti in corpo 6 (circa duemila partecipanti, tra cui si ritrovano solo qualche decina di nomi italiani, contro le centinaia di giapponesi, americani, canadesi o nordeuropei). Le categorie del premio sono *Computer animation, Visual effects, Digital Music, Interactive Art, Net Vision, Digital Communities* e *U19* (concorso quest’ultimo vinto quest’anno da un team di tredicenni!). Per avere un’idea di quanto è avvenuto in quella settimana (e di che cosa avviene ogni anno, e quindi di ciò che avverrà anche nel 2007) è possibile visitare il vastissimo sito che raccoglie tutti gli interventi più importanti, gli eventi, le manifestazioni, i film di animazione premiati, ecc. del 2006; è consigliabile poi fare una navigazione a campione dentro l’immenso archivio degli anni (dei decenni) passati.

## Highlights

Quali sono le idee forti che emergono da Arts Electronica? Qui dò evidentemente solo le mie personali (non oggettive) impressioni, il succo delle mie riflessioni su quel formicolio di attività, di oggetti, di eventi e di incontri, attraverso quattro punti che mi sembrano di rilievo, in particolare nei confronti di ciò che accade nel nostro Paese:

**A.** Nel mondo globale del design e dell’innovazione della comunicazione digitale sono sempre più centrali i ricercatori e gli autori giapponesi: osservando i loro lavori (e per contro l’assenza di nostre proposte valide) viene da chiedersi per quanto tempo ancora potrà sopravvivere il mito della creatività italiana, del made in Italy, dell’*italian style* che sostiene la nostra produzione all’estero. Nota: per un italiano è stato piuttosto imbarazzante sentir parlare in modo demagogico davanti a questa platea internazionale un personaggio come Oliviero Toscani, unica presenza italiana di rilievo in *Ars Electronica 2006*.

**B.** Non servono enormi finanziamenti né uno status pregresso per costruire mattone dopo mattone, anno dopo anno, anche in una cittadina di provincia come Linz, *un punto di riferimento unico nel suo genere*: un punto di riferimento, in questo caso, per tutto il mondo che ruota intorno alle innovazioni portate dal digitale nelle sue varie forme, sia *stand alone* sia in rete; la ricetta appare in tutta la sua trasparenza: onestà intellettuale, profonda curiosità per gli sviluppi della conoscenza, desiderio di

condividere i risultati delle ricerche, qualunque sia il paese di origine, capacità di puntare sempre alla qualità massima, senza mai abbassare il tiro...

C. Una manifestazione effimera, che dura solo una settimana ogni anno, se ben impostata, può depositare sul territorio non solo know how e occasioni di crescita individuale per i giovani della regione, ma anche *strutture stabili di ricerca e di lavoro*, che permettono di consolidare e quindi di applicare in concreto e continuamente quello stesso know how, in un circolo virtuoso che da noi purtroppo possiamo vedere molto di rado.

D. Riguardo la manifestazione austriaca, oltre alle note positive va aggiunta però una *nota critica*: anche qui, infatti, come in quasi tutte le altre manifestazioni d'arte e cultura internazionali, ciò che ottiene la massima attenzione da parte del pubblico e della stampa specializzata sono le trovate spettacolari impostate e comunicate in un'ottica *marketing oriented*; per questo motivo spesso capita che le innovazioni più interessanti, se non sono corredate di un supporto comunicativo adeguato, rimangano un po' in disparte e richiedano un grande lavoro di scouting per essere scoperte e valorizzate. Non è un giudizio di valore. E' solo una constatazione che descrive ancora una volta la fase di transizione che stiamo vivendo in tutte le aree e le discipline, fase in cui spesso la sostanza rimane nascosta dietro al frastuono provocato da chi ha poco da dire ma lo dice con grande strepito. Sarà davvero questa la società della comunicazione? E, darwinianamente, potrà evolversi in maniera positiva se darà sempre più spazio all'apparenza rispetto ai contenuti?

## Segnalazioni

Non è facile scegliere fra decine di proposte di alta o altissima qualità. Preferisco quindi dare qui quelle che mi sono sembrate i campioni di alcuni filoni di ricerca o di produzione d'avanguardia caratteristici del digitale. Eccoli in estrema sintesi (fra parentesi il link all'oggetto in rete):

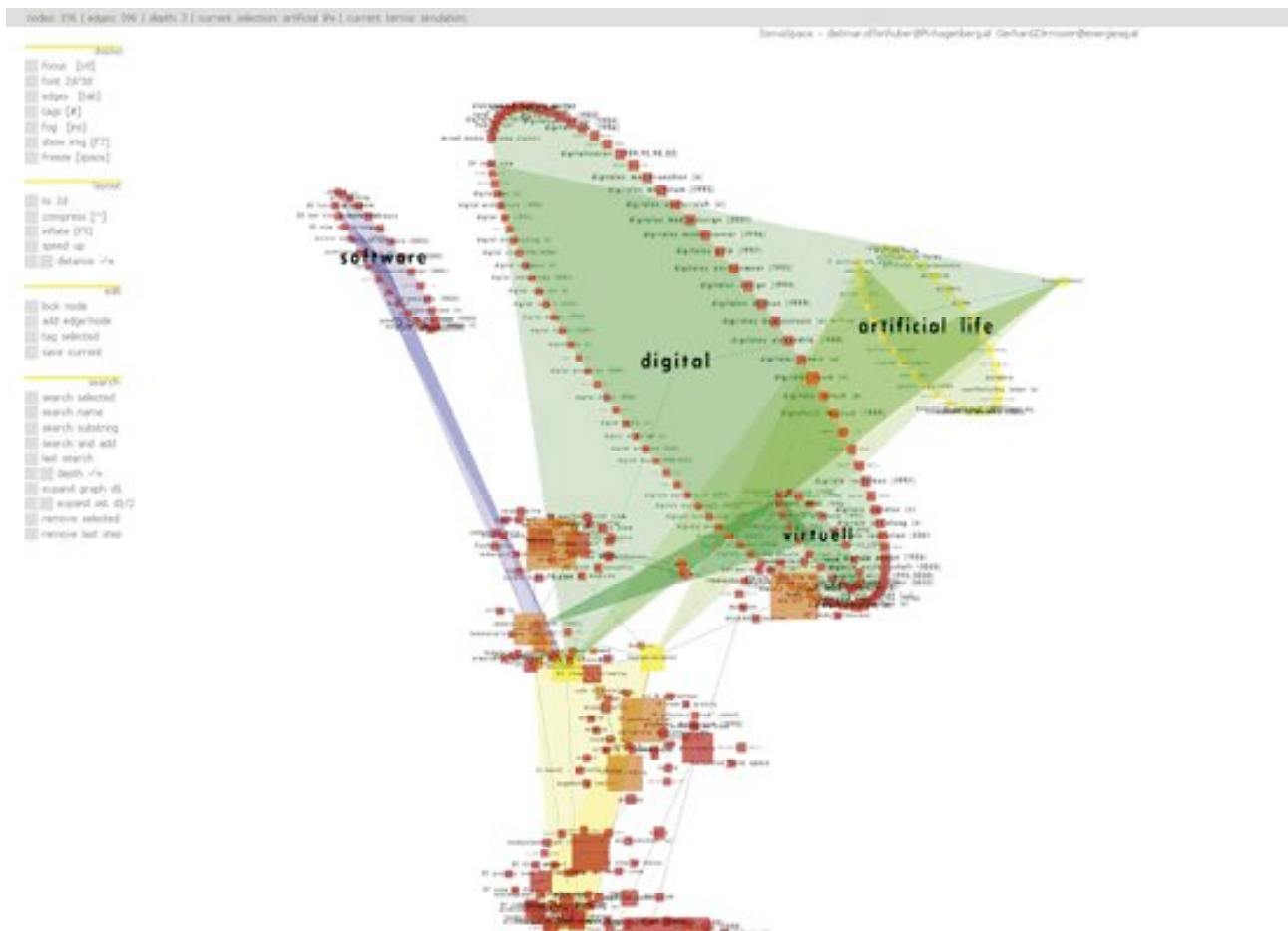
**1. *Kronos Projector*** di Alvaro Cassinelli: una retroproiezione (di personaggi o di panorami) su di una stoffa bianca elastica che si anima, si distorce e si evolve a seconda di come si passa la mano sullo schermo. Effetto di enorme coinvolgimento: uno strumento che presto vedremo utilizzato soprattutto per le comunicazioni nei luoghi pubblici.

Come funziona? La tecnica è molto semplice: una griglia di infrarossi dietro la superficie, che viene attivata dal gesto della mano dell'osservatore e che produce, a seconda dei punti toccati, la proiezione di uno dei filmati o delle immagini che si trovano nel centinaio di layer che costituiscono il pacchetto dell'opera. Curiosità: Cassinelli è nato in Uruguay da una famiglia italiana, ha preso il PhD in Francia e insegna all'Università di Tokio: si ritiene un ricercatore ed è stato sinceramente sorpreso dagli entusiasmi che ha suscitato la sua opera fra gli artisti.



**2. *Semaspace*** di Gerhard Dirmoser e Dietmar Offenhuber: una serie di mappe logiche tridimensionali che sono state dispiegate “fisicamente” all’interno della biblioteca seicentesca del monastero di St. Florian; l’esempio in mostra era l’applicazione di un software degli autori (free: lo si può richiedere on line) alla storia del pensiero scientifico e all’organizzazione della conoscenza. Riflessione: le forme delle mappe logiche che si possono ottenere con questo (e con altri) software sono le più diverse e permettono zoom e rotazioni: permettono cioè di navigare le mappe 3D come se ci si trovasse dentro una galassia. Ma, c’è un ma: guardando questi prodotti – con l’entusiasmo di chi, come il sottoscritto, tende sempre più a utilizzare le mappe logiche per organizzare i contenuti – ci si rende conto che l’architettura di questo strumento è davvero preziosa per chi la immagina e la costruisce (gli permette di capire a fondo connessioni non immediatamente visibili), ma non ha capacità comunicative verso tutti gli altri fruitori, in particolare se il sistema si fa troppo complesso. O perlomeno allo stato attuale delle cose (ovvero del software, della sua interfaccia e soprattutto della struttura mentale dei fruitori, ancora saldamente radicata nella stesura sequenziale dei libri e delle lezioni in aula).





Per riflessioni analoghe e per uno sviluppo dei concetti presentati vedi anche il lavoro effettuato dalla comunità digitale che fa capo alla Semapedia.

**3. Japanese animation:** una rassegna di video arrivati a Linz dal Japan Media Arts Festival: una ventina di opere vincitrici dei quattro settori del festival di Tokio: *Art*, *Entertainment*, *Animation* e *Manga Division*. Che c'è di nuovo nell'ennesima presentazione di video animati? C'è tanto! C'è in particolare una novità che si profila decisamente in quasi tutte queste opere che sono considerate le migliori dell'anno in Giappone: molte di loro infatti hanno una caratteristica insolita in comune: non sono della animazioni come le intendiamo usualmente noi (tipo i cartoni o le sigle tridimensionali che vediamo in TV), disegnate a mano o con il supporto del computer, ma sono costruite con un mix di tecniche quasi costante: riprese video di brani di realtà, montate insieme con esplorazioni in *truka* di pitture o disegni (per esempio del nostro Rinascimento o del nostro Manierismo), insieme con effetti tridimensionali 3D e insieme a cartoni bi o tri-dimensionali più o meno tradizionali. Dall'insieme (mixato in maniera sempre originale e innovativa) nasce una sorta di realtà aumentata, un nuovo linguaggio, con cui credo dovremo fare i conti a lungo, dato che la strada imboccata porta a possibilità espressive tutte nuove e potentissime sul piano dell'espressività, del coinvolgimento e della narrazione.



Una notazione a margine: in tutti i luoghi espositivi del Festival di Linz si trovano dépliant che presentano le migliori scuole europee, americane e asiatiche di design digitale, editoria multimediale e cultura di rete: una miniera d'oro per un ragazzo che vuole avere la possibilità di orientarsi in questo territorio così attraente ma anche così pieno di trappole, di sedicenti maestri e di improvvisati guru.

#### **[NOTA] A proposito del concetto di semplicità applicato al design dell'interfaccia**

Per chi sia interessato al tema della semplicità delle interfacce, della loro usabilità e suggestione, della loro immediatezza e possibilità di comunicazione efficace, va segnalato un itinerario ideale che parte da Linz (Ars Electronica 2006), passa da Venezia (Biennale Architettura 2006), per arrivare a fine gennaio 2007 a Montecarlo (Imagina 2007).

Di che si tratta e perché questi eventi sono connessi? Perché le manifestazioni austriaca e monegasca sono esplicitamente dedicate alla presentazione delle ricerche più avanzate sul fronte delle interfacce digitali (con *focus* leggermente divaricati), e la manifestazione veneziana "utilizza" queste stesse ricerche per comunicare nella maniera più efficace e coinvolgente contenuti altri (che nella edizione 2006 sono centrati sul futuro a breve e medio termine delle aree metropolitane del mondo). Vediamo brevemente Venezia e Monaco, rimandando per le notizie su Linz al testo principale di questo articolo e al sito [www.aec.at/en/index.asp](http://www.aec.at/en/index.asp).

**Biennale Architettura 2006 di Venezia:** dal 10 settembre al 19 novembre 2006. Al di là della specificità dell'argomento ("Città – Architettura e società"), l'esposizione



di Venezia può essere di grande interesse per chi si occupa di interfacce: queste – in particolare nell'esibizione allestita all'Arsenale – sono soltanto strumenti per comunicare contenuti che sono tutti e solo di tipo architettonico, sociologico e urbanistico. Ci troviamo quindi in una situazione particolarmente felice per gli studiosi di interfacce, perché queste si presentano esclusivamente nella loro più autentica motivazione: quella di coinvolgere lo spettatore utilizzando strumenti molto semplici e intuitivi per comunicare dati complessi o per quantità o per varietà. In particolare consiglio di osservare con attenzione i sorvoli a volo d'uccello delle città proiettati su piani inclinati abitabili e le magiche torri a stalagmite create dalla rappresentazione fisica degli istogrammi relativi alla densità della popolazione nelle grandi aree metropolitane.



**Imagina 2007 di Montecarlo:** dal 31 gennaio al 2 febbraio 2007. Sottotitolo: *The 25th European Digital Content Creation Event*: il che significa che anche in questo caso ci troveremo in un luogo e in evento che ha consolidato da decenni la sua vocazione all'analisi delle innovazioni portate dalle nuove tecnologie. Imagina è stato infatti, in particolare negli anni Novanta, il punto di riferimento internazionale più significativo per chi si occupava di digitale (dagli effetti 3D per il cinema alla narrazione interattiva e ipertestuale, dai videogame agli apparati per interagire con mondi virtuali immersivi). Nei primi anni del nuovo secolo c'è stata una forte crisi (e

un paio di edizioni saltate), ma ora l'evento si ripresenta in tutta la sua capacità di esposizione del nuovo, tra mostre, convegni e dibattiti (spesso molto accesi, per nulla accademici). Sul sito sia i dettagli della tre giorni programmata per il 2007, sia il link alle high lights delle edizioni passate. Buon viaggio.