

## Living Codes

Domenico Quaranta

Publicato in Domenico Quaranta (a cura di), *Living Codes*.  
*Miguel Chevalier, Alex Dragulescu, Alessandro Capozzo*,  
catalogo della mostra, Paci Arte, Brescia, 18 dicembre 2010 –  
8 febbraio 2011. Paci Arte, Brescia 2010, Italiano / Inglese

Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons  
Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo  
3.0 Unported. Per leggere una copia della licenza visita il sito  
web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> o  
spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street,  
Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

Per molte persone tra i cinque e i quarant'anni, l'ingresso nel nuovo millennio è stato sancito, verso la metà degli anni Novanta, dall'adozione di un cucciolo virtuale. Lanciato nel 1996 da un'azienda giapponese, il Tamagotchi ha consentito a milioni di persone di familiarizzare con il concetto di “simulazione”, destinato a diventare uno dei temi chiave del XXI secolo: un secolo in cui il reale viene vissuto per lo più in forma mediata, e in cui le esperienze autentiche vengono messe all'angolo dalle simulazioni. Quanti dei contadini di *Farmville* hanno mai visto una gallina ruspante? Quanti dei guerrieri di *World of Warcraft* hanno mai combattuto in battaglia? Riuscireste a rifare il vostro ultimo viaggio senza la voce sintetica del satellitare, o le mappe dell'iPhone?

Il Tamagotchi era una risposta virtuale a una esigenza reale. Offriva una risposta alle carenze affettive di chi non poteva permettersi, per le più varie ragioni, un cucciolo o un figlio, o a chi, pur avendoli, non ne riceveva abbastanza amore. Simulava una vita, e lo faceva abbastanza bene da farci star meglio. In effetti, da un punto di vista tecnologico, il Tamagotchi era l'applicazione commerciale più avanzata di una ricerca quarantennale sulla simulazione dei processi vitali. Questa, insieme alla generazione algoritmica dell'immagine e alla visualizzazione dell'informazione, costituisce una delle linee più solide e durature della ricerca informatica, affondando

le sue radici sin negli anni Sessanta. Tutte e tre questi filoni hanno trovato, nel corso degli anni, le applicazioni più diverse: nei videogiochi e nel cinema di animazione; nel design degli oggetti e delle interfacce; nell'architettura, nella scienza e, non da ultimo, nell'arte.

*Living Codes* è una mostra che tenta di esplorarne gli sviluppi in quest'ultimo settore, attraverso il lavoro di tre artisti molto diversi per generazione, formazione e provenienza geografica. Il tema della mostra è la vita, simulata, rappresentata o prodotta attraverso il codice digitale. La scommessa è dimostrare che, in un'epoca in cui l'informazione ci sommerge, le immagini generate ci circondano e le simulazioni si confondono sempre più con la realtà, la ricerca artistica che affronta queste questioni rivela una straordinaria attualità, anche nei suoi esiti apparentemente più formalistici.

Volutamente, tuttavia, il titolo della mostra si concentra sulla vita del codice, piuttosto che sulla simulazione della vita reale e delle sue dinamiche evolutive. L'accento cade sul codice come “forma di vita” interamente prodotta dall'uomo e nativa del nostro presente. Una forma di vita aliena, costruita a partire da un'imitazione delle strutture profonde della realtà, ma che se ne discosta per una propria, radicale alterità. Nella fantascienza degli anni Settanta, l'alieno che tenta di emulare l'essere umano, per quanto perfetto sia il risultato, rivela sempre, prima o poi, la propria differenza. Oggi, se da un lato i media fanno ogni sforzo per farcela dimenticare – si pensi al realismo di *Avatar* o dei videogiochi di ultima generazione – gli artisti perseguono con ostinazione la strada opposta, rinunciando volutamente al realismo ed esplorando piuttosto le estetiche proprie del digitale. In questo modo l'arte agisce, ancora una volta, come coscienza critica del proprio tempo, mostrandoci la strada che abbiamo intrapreso e offrendoci un antidoto per comprenderla meglio, e per sopravviverele.

Dalla fine degli anni Settanta, Miguel Chevalier lavora alla messa a punto di ambienti immersivi e interattivi, serre ed erbari in cui piante artificiali crescono e

reagiscono alla presenza umana. Allievo del Des Esseintes di *A rébours*, capolavoro del decadentismo letterario, Chevalier non è attratto dal realismo, e conferisce alle proprie piante un'estetica propria, totalmente artificiale e fondata su geometrie, tagli netti, trasparenze. Procedendo a ritroso rispetto allo sviluppo tecnologico, il suo lavoro recente compie una virata ulteriore in direzione antirealistica nei *Fractal Flowers*, geometrie floreali affascinanti e crudeli che traduce in animazioni, stampe e sculture. Se, con *Avatar*, il regista James Cameron ci ha mostrato come una foresta artificiale possa sembrarci del tutto reale, Chevalier sembra offrirci degli occhiali che, da un lato, ci ricordano la natura artificiale delle simulazioni e, dall'altro, ci insegnano ad apprezzarne la peculiare bellezza.

L'interesse per la capacità di simulare la vita propria degli algoritmi genetici è condivisa anche da Alessandro Capozzo. Il suo lavoro, sviluppato a partire dai tardi anni Novanta, si concentra sulle potenzialità generative del codice informatico, ossia sulla possibilità di scrivere istruzioni che, una volta eseguite, generino un flusso infinito di immagini. Una ricerca che affonda le sue radici nel minimalismo e nella Process Art, e che Capozzo traduce in forme minime e severe, lontane tanto dal cromatismo chiassoso di Chevalier quanto dall'apparente realismo da microscopio atomico di Alex Dragulescu. Come in Chevalier, tuttavia, il realismo dei processi contrasta con l'antirealismo del risultato. Tutto ciò è ben evidente in *Exuvia* (2006), installazione realizzata a quattro mani con la scultrice Katja Noppes. Qui una parte software, decisamente astratta, convive con un intervento fisico, che dal monitor LCD che mostra il software – su cui sono incise, nella resina, delle ali di libellula – si estende nello spazio fino a creare una sorta di bozzolo semitrasparente che ingabbia l'installazione. La metafora organica (“exuvia” è un termine scientifico che indica, appunto, i resti della crisalide di una libellula) è contraddetta però dal calco di una tastiera completa di mouse impresso ai piedi della crisalide: ancora una volta, l'alieno rivela la sua vera natura di essere artificiale.

Nel lavoro di Alex Dragulescu assistiamo invece al processo opposto: il realismo lenticolare dei suoi microbi, dei suoi virus e delle sue anemoni marine è il frutto,

infatti, di una bellissima menzogna. Interessato alla visualizzazione dell'informazione, Dragulescu (che è anche ricercatore presso l'MIT Media Lab di Boston) cerca delle metafore visive in cui tradurre “entità” che esistono solo dentro ai computer, ma che sono penetrate con forza nella nostra quotidianità e di cui parliamo ormai come di cose reali: le email di spam e i virus informatici. Nel caso di questi, piccoli programmi concepiti proprio a emulazione dei virus biologici (come loro, tendono ad autoreplicarsi e a infettare un organismo ospite), la metafora scelta da Dragulescu è già implicita nella loro natura; le email di spam, invece, si trasformano nella sua opera in maniera del tutto gratuita ora in colorate piante sottomarine (*Spam Plants*), ora in bizzarre architetture (*Spam Architecture*). L'intenzione è, da un lato, quella di mostrarci la bellezza intrinseca dell'informazione; e, dall'altro, quella di dimostrarci la sua straordinaria fluidità, e la sua capacità di assumere le forme più differenti.