

nuovo

università • creatività • cultura

COPIA  
OMAGGIO

# avantgarde

LACHAPPELLE / LA FOTOGRAFIA  
TRASH DIVENTA POP

**ANDREA PEZZI**  
lezione all'università

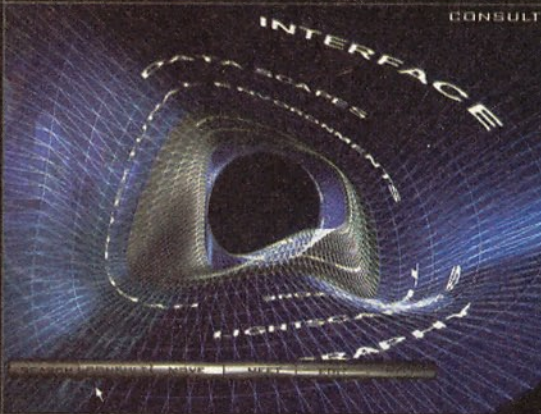
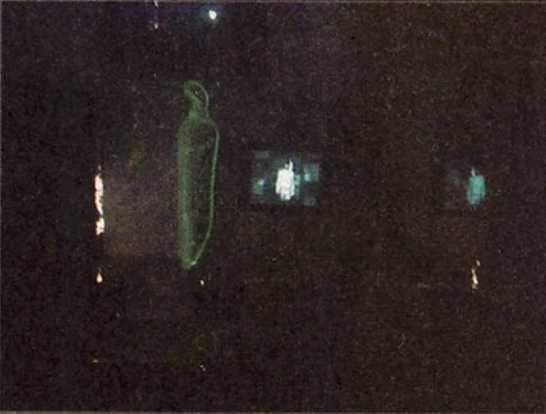
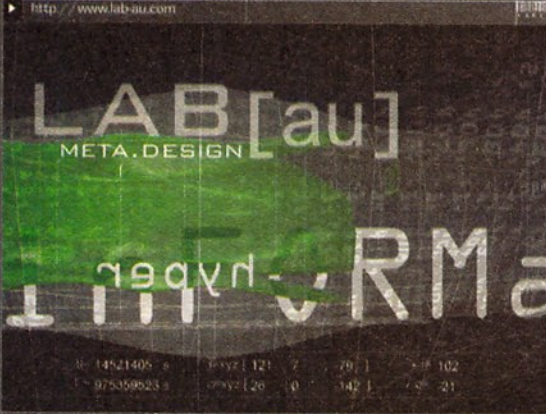
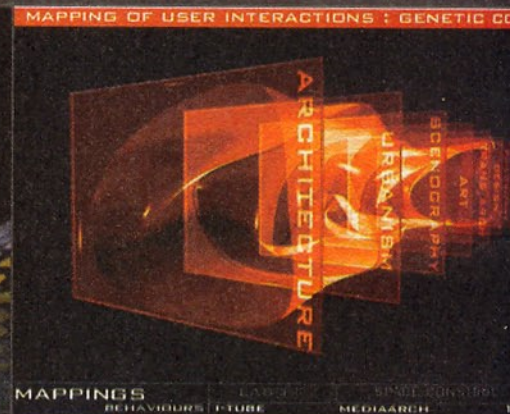
**VIAGGI**  
UN'ESTATE ALTERNATIVA

**GLOBALIZZAZIONE**  
PERCHÉ È CONTESTATA

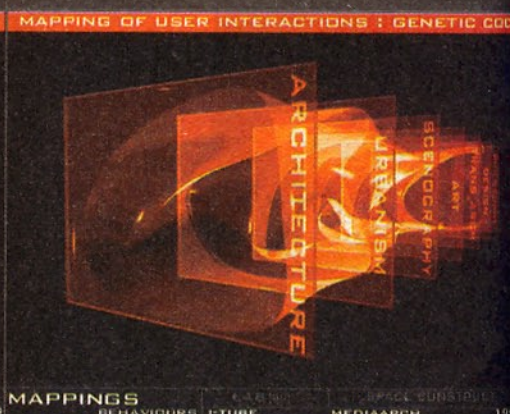
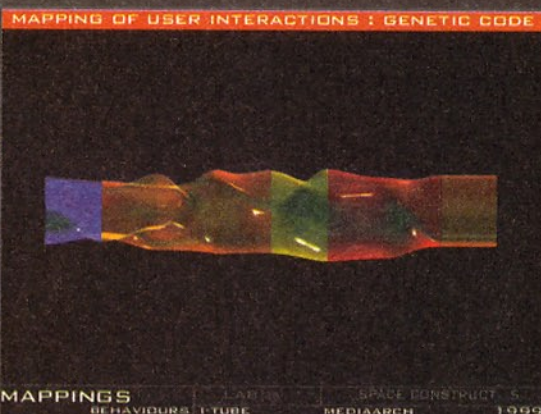
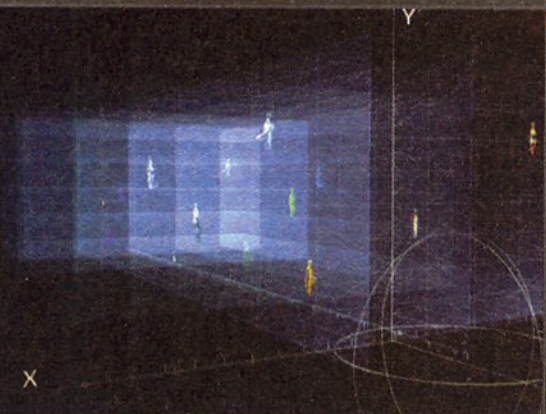


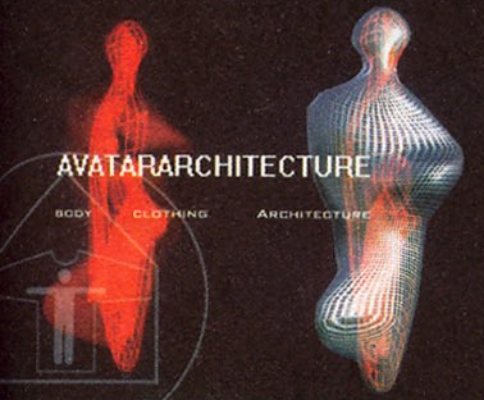
**SPECIALE LAUREE + MASTER + BORSE + CONCORSI**

Le sperimentazioni delle avanguardie artistiche verso nuovi linguaggi

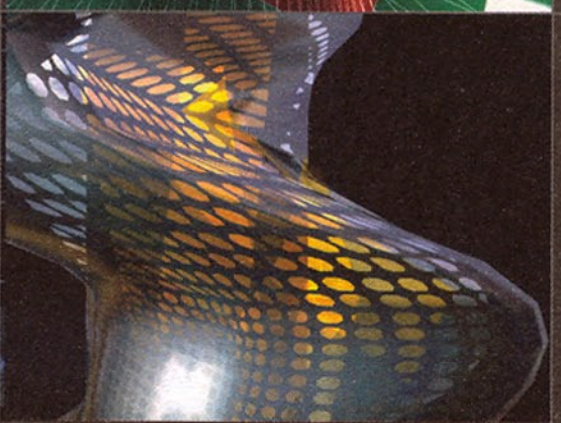
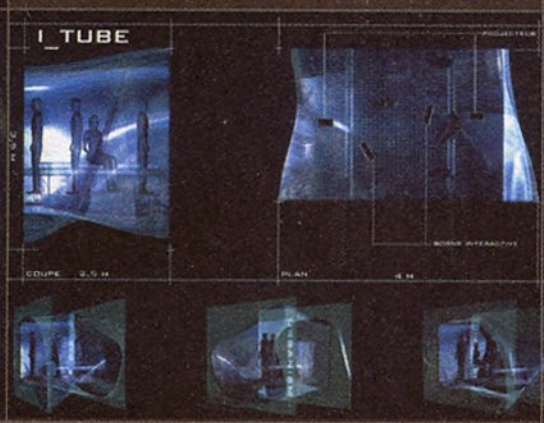
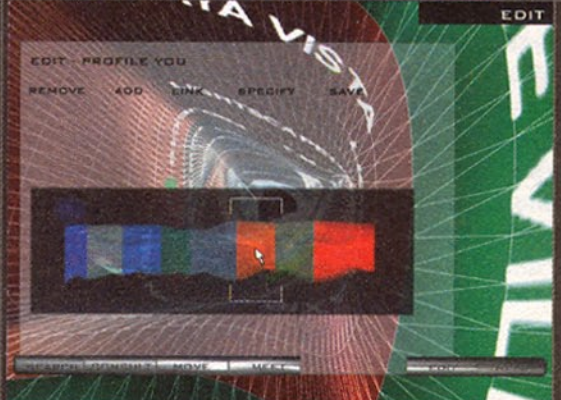


I confini dello spazio corporeo:

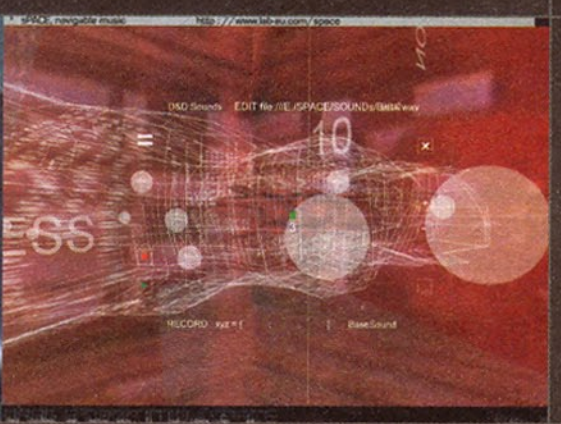
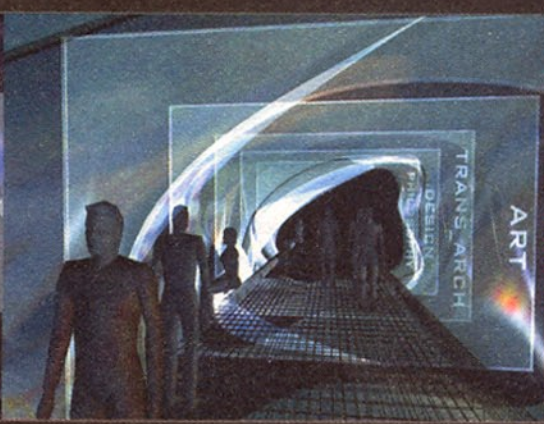
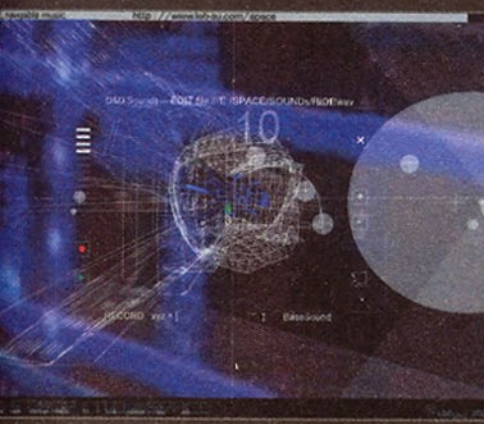




il lavoro del gruppo belga LAB[ou] porta a scoprire le nuove potenzialità offerte dall'uso integrato delle tecnologie informazionali, relativamente all'indagine sociale e allo sviluppo di nuove realtà disciplinari ibride



# I\_space, I\_tube, I\_skin



## I navigatori del tempo

**S**empre più spesso si legge e si sente dire che la crescente integrazione delle tecnologie per la comunicazione sta portando, soprattutto nell'ambito dei processi produttivi e in quelli di apprendimento operativo, un radicale ri-pensamento dell'organizzazione strutturale e della stessa definizione del termine "spazio". Avantgarde segue da tempo il fenomeno culturale che sta lentamente trasformando le tradizionali articolazioni tra informazione, spazio e tempo, cercando di individuare nelle sperimentazioni concrete delle avanguardie artistiche o dei più giovani creativi del progetto (di qualunque natura esso sia) i nuovi linguaggi della contemporaneità e i limiti "visibili" di ciò che ci tranquillizza definire "futuro", perlomeno "prossimo". Ma in realtà tutto ciò che ancora allontaniamo da noi nel termine "vi-reale" è più reale e vicino di quanto i nostri stessi occhi possano ancora credere. E il lavoro del gruppo belga LAB[au] (Bruxelles) può davvero toglierci le ultime perplessità a riguardo.

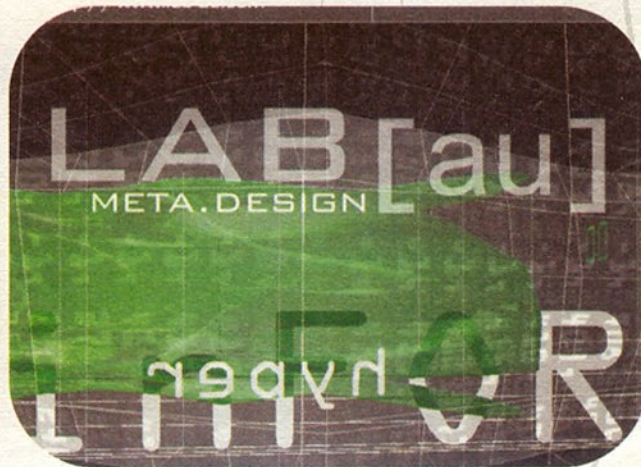
Manuel Abendroth (architetto), Jérôme Decock (artista e programmatore), Alexandre Plennevaux, (musicista e programmatore) e Grégoire Verhaegen (architetto), sono da tempo tra i giovani ricercatori europei più attenti verso le nuove potenzialità offerte dall'uso integrato delle tecnologie informazionali per l'indagine sociale e per lo sviluppo di nuove realtà disciplinari ibride. LAB[au] – Laboratorio di Architettura e di Urbanistica, questo il nome del team formato nel 1995, è un campo di sperimentazione continua tra design, moda e architettura, voluto per l'indagine simultanea in ambiti di ricerca applicata e su casi di approfondimento disciplinare filtrati attraverso le nuove tecnologie di comunicazione e di produzione. Capire prima di agire, comprendere per progettare.

Quello che rende originale le scelte di questi giovani ricercatori non è infatti tanto la ricerca di una sintesi progettuale "coerente" di tutte le nuove estensioni digitali del progetto, quanto piuttosto il metodo che li porta operativamente a puntare sulle dinamiche di scambio e di interazione sociale per la definizione di nuovi parametri interpretativi e nuove griglie di valutazione su cui poter strutturare (rendendolo praticabile) il complesso quadro concettuale che oggi permea i territori della vi-realtà. Una sorta di "determinismo tecnologico" per la definizione di metaprogetti "trasversali" e intenzionalmente non specialistici, aperti alle applicazioni più disparate e disegnati nel tempo come parti di un'unica architettura dell'inFORMAZIONE. Una ricerca sempre più vicina alla immateriale fisicità del progetto e contemporaneamente più attenta alle costruzioni mentali e comportamentali che lo spazio elettronico modella attraverso le strumentazioni che quotidianamente utilizziamo sul lavoro, a scuola, a casa, in viaggio...

Lo spazio informazionale viene reso navigabile attraverso un'interfaccia audio-visiva globale



Un'ambientazione parametrica dello spazio navigabile di i-space



## spazio: musica navigabile

"I-sPACE, navigable music" è il titolo del recentissimo lavoro presentato dal team progettuale LAB[au] all'ultimo Festival del Cinema di Cannes 2001 e attualmente raggiungibile sullo spazio internet dello studio nella sua versione in-progress. Tra le innumerevoli premiere cinematografiche, i presenti hanno assistito ad un'affascinante "anteprima" di quello che diventerà presto la normalità dei mondi vi-reali per la comunicazione a distanza, per una rinnovata spazialità corporea e per l'esperienza simultanea di differenti livelli di sensorialità "iperfisica" finora soltanto rappresentabili a video.

I-Space, ci spiega il suo progettista Manuel Abendroth, presenta una dimensione interna (più che parallela) della nostra percezione che può essere sinteticamente descritta come un paesaggio mentale interamente digitalizzato, un data-scape appunto, primo esempio navigabile di una visualizzazione "immersiva" dove nuove spazialità VRML concepite per il network incontrano e si

misurano con le attuali conoscenze cibernetiche per la comunicazione e la trasmissione. Il futuro dello spazio dell'informazione passa per una proiezione n-dimensionale dei nostri stessi processi cognitivi e dei nostri percorsi mentali, ridisegnati e costruiti dagli stessi impulsi codificabili che sono all'origine della comunicazione computerizzata e della trasmissione delle informazioni via-etero. Nelle atmosfere quasi sinestesiche di innumerevoli scenari interattivi, fatti di suoni, luci e colori sempre diversi, prenderà corpo attorno a noi quella vi-realtà spesso banalizzata da videogiochi e costruzioni cinematografiche di massa e che di fatto, in I\_Space, unisce per la prima volta l'architettura, la musica e il cinema in un'unica forma di comunicazione "globale" e certo aumentata. Dati che diventano stimolazioni sonore, luci che si trasformano in parole e corpi materiali che si estendono come flussi energetici. Benvenuti nel futuro della comunicazione.

## I nuovi spazi controllo numerico

**I\_Space** è prima di tutto una riflessione su quanto la globale tendenza a codificare tutto (spazialità compresa) in termini di codici binari 1/0 (per la costruzione dello spazio web virtuale) e di lunghezze temporali bit/sec (quelle stesse che consentono i processi download e up-load per la gestione del network) stia trasformando anche in senso "cognitivo" lo spazio entro cui interagiamo e sul quale esercitiamo la nostra individualità. L'**I\_spazio**, in accordo alle sempre più accreditate teorie della **Realtà Ricombinabile**, è un primo tentativo di invertire le tradizionali relazioni tra uomo e informazione, uniformando l'estensione corporea del primo in combinazioni binarie di segni e simboli, per ricostruirne (o ricombinarne appunto) la sensorialità in vere e proprie ambientazioni pixelabili completamente disegnate dalla mente per la mente. E dal momento che l'informazione diventerà intimamente connessa all'esperienza sensoriale del singolo, la comunicazione attraverso codici binari sarà a tutti gli effetti parte integrante e insostituibile per la nostra personalissima esperienza (o navigazione) vi-reale della realtà o, meglio, per ogni nostra percezione reale della virtualità.

## Abitare la trasmissione

lo spazio informativo  
viene reso navigabile  
attraverso un'interfaccia  
audio-visiva globale

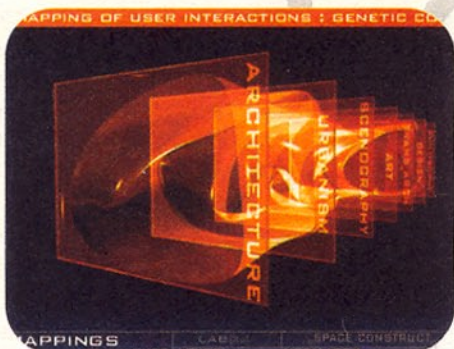
La lettura fatta da **LAB[au]** sui nuovi territori della comunicazione non lascia infatti spazio all'indugio: la soglia della vi-realtà andrà attentamente valutata nella piena consapevolezza che la sua dimensione parallela è geneticamente radicata in noi attraverso i sistemi biologici di trasmissione dati che ci consentono di conoscere e di elaborare il mondo. E' il nostro concetto stesso di realtà, prodotto istantaneamente dal cervello sull'elaborazione degli stimoli neuronali trasmessigli dai nostri sensi, che ci chiarisce quanto la coscienza di una dimensione "realistica" sia costruibile e modificabile attraverso l'intervento specifico sui parametri di configurazione che rendono stabile e coerente il nostro sistema di "navigazione", di funzionamento.

**I\_Space** rappresenta quindi un primo entusiasmante esperimento di "ri-elaborazione sensoriale interfacciata", dove la realtà stessa (attraverso un computer) viene spogliata della sua sovrastruttura esteriore per diventare un paesaggio di parametri parziali e integrabili, utilizzati per la riprogettazione di illimitate proiezioni virtuali trasmesse al cervello su stimoli e variabili "filtrati" dai media della comunicazione. In altre parole, finito il tempo di fantascientifiche superfetazioni corporee

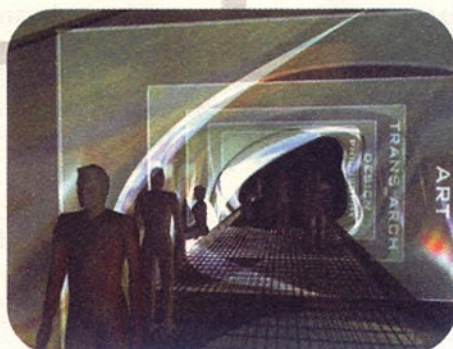


di dubbia credibilità, si nasconde nelle fluide ambientazioni di questi spazi "abbozzati" una nuova generazione di tecnologie immersive, chiamate addirittura a costituire una vera e propria estensione processuale (non più strumentale) del corpo.

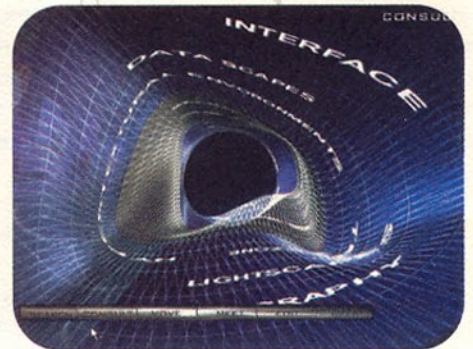
# I-tube: l'informazione subito, ovunque e comunque



Una simulazione digitale dei portali tematici raccolti nell'i-tube



Vista generale interna dell'i-tube nel suo utilizzo collettivo simultaneo



Una delle innumerevoli trasformazioni dell'i-tube in fase di consultazione attiva

Si apre a questo punto una seconda questione, non meno importante, relativa alle modalità di interazione con queste nuove formule di navigazione **"g-locale"**, dato che, nell'epoca dei media elettronici, il problema della prossimità e della raggiungibilità dell'informazione si ricompone attorno allo strategico dominio dell'istantaneità. Lo spazio catodico di **I\_Tube** (primo porto sperimentale per l'accesso all'I\_Space) è basato principalmente sul concetto della "catena comunicativa", dove ogni singolo componente partecipa alla formazione di una rete veicolare "percorribile" (in senso fisico questa volta) all'interno di un vettore dinamico capace di attivare e di guidare l'informazione da e verso l'utente. Su questa immagine il padiglione itinerante che ospita la rappresentazione di questo network collettivo si concentra sulla massima fruibilità visiva dello spazio e, all'interno di una pelle "organica" quasi inconsistente, organizza un racconto per aree tematiche interrelate (design, fotografia, architettura, moda, costume) disposte in successione come veri e propri portali verticali, penetrabili e visitabili in

una incalcolabile varietà di modi e di situazioni. Lo spazio dell'informazione ci viene presentato attraverso una ri-modellazione simultanea della molteplicità, generata attraverso un unico processo di ricerca interattiva che, sull'inserimento di parametri spazio-tempo-informazione, ristrutturata il corpo di questo tunnel su variazioni gradienti e spontanee di angoli, inclinazioni, opacità e colorazione. L'esperienza dell'immersione digitale rende credibile anche l'idea di un'involucro genetico, nato proprio dal codice digitale che scorre nelle sue membrane permeabili per rendersi sempre più aderente alle estensioni mentali del cervello umano, oltreché all'involucro epidermico del suo corpo. L'informazione scorre infatti sulla pelle dell'architettura per stimolare con le sue intermittenze colorate i nostri sensi, esattamente come i suoi impulsi "elettrici" condizionano la nostra percezione sensoriale (basata su trasmissioni chimiche di tipo elettrico) in un ambiente privo di gravità, fluido anche se fermo, "virtuale" anche se tangibile: in una parola, "interno" anche se esterno. Il viaggio è completo.



La pelle dell'avatar di ognuno di noi sarà un paesaggio interattivo di micro-interfacce parallele

## La dimensione genetica del dato: I\_skin

Attraverso il viaggio che LAB[au] ci propone nello spazio ricombinabile dell'informazione nuove forme di socializzazione e di incontro diventano allora progettabili nella semplice archiviazione delle tracce codificate che ogni visitatore lascia sul network, e che per il sistema diventeranno vere e proprie informazioni genetiche per la configurazione remota del viaggio successivo.

Se non addirittura per la clonazione virtuale dell'utente e per la costruzione parallela di comunità avatar parallele di matrice digitale. Irrealtà? Non proprio.

Il progetto I\_Skin, presentato nel corso dell'esposizione Avignone 2000 in collaborazione con lo stilista CRSTOF, ha stupito il pubblico con l'inaspettata simulazione "fisica" di come la contaminazione digitale possa influenzare i tradizionali concetti di Bellezza e le future Trasformazioni del Corpo (questo il tema dell'evento ospite), sullo sfondo di ciò che nell'immediato futuro potrebbe diventare il limite "sensoriale" tra uomo e interfaccia

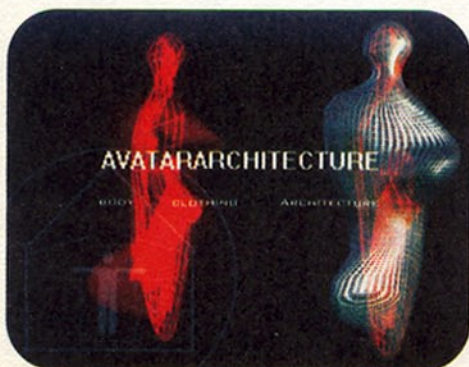
elettronica. L'installazione che il gruppo LAB[au] è riuscita a realizzare, sulle precedenti valutazioni fatte per i progetti I\_Space e I\_Tube, ha dato modo ai suoi visitatori di interagire con il proprio avatar digitale, concretizzando ai loro occhi l'evoluzione di una simulazione virtuale progressiva della propria dimensione corporea. Tutto avviene in un corpo architettonico trasparente, leggero e fluido, su cui si proietta (per dagli spessore e visibilità) l'estensione digitale del corpo per avvolgerlo con una pelle "sintetizzata" e modellata come un abito sulle azioni e sulle operazioni attuate nell'uso dell'interfaccia. Non un rivestimento texturizzato o semplicemente figurativo quindi, ma un racconto visivo ripercorribile e riconfigurabile: un film indossabile.

Esattamente come in una mappa genetica intelligente, le immagini e le azioni che vanno a "montare" questa pellicola protettiva appaiono come tante micro-interfacce costantemente attivabili e interrogabili in grado di raccontarci (e di raccontare agli altri)

chi siamo, come ci muoviamo e perché agiamo in una determinata maniera. Non più costruzioni mentali e barriere sociali a tendere le distanze tra le singole individualità, ma al contrario un involucro info-morfo di pura comunicazione da indossare e interfacciare con il mondo esterno per crescere e conoscere contaminandosi reciprocamente. La bellezza trova definitivamente una nuova corrispondenza virtualizzata nell'avatar che presentiamo agli altri attraverso una sorta di "mental-card" dall'estensione infinita e, a poco a poco, senza accorgercene, torniamo ad essere fuori quello che siamo dentro.

Così forse il corpo stesso (anche se non quello fisico) potrà tornare ad essere la nostra interfaccia principale e la memoria di noi, liberata dai vincoli fisici della distanza e del luogo, rimarrà la nostra unica architettura sociale più strabiliante.

**Giorgio Grandi**  
Docente al Politecnico di Milano e all'I.E.D



Il concept i-skin unisce nella sua ricerca uomo e architettura attraverso il ridisegno di una pelle virtuale digitalizzata



L'installazione i-skin consente la visualizzazione e l'interazione con il proprio avatar virtuale



Attraverso le sue superfici catodiche i-skin rende fisica l'esperienza virtuale dell'i-space

Link utili:  
[www.lab-au.com](http://www.lab-au.com)  
[www.2000enfrance.com](http://www.2000enfrance.com)  
[www.AVIGNONumerique.com](http://www.AVIGNONumerique.com)