

XX.9.12 ARCHIVIO VINILE: EFFETTICOLLATERALI#2-Controindicazioni d'Arte

XX.9.12 ARCHIVIO VINILE/EFFETTICOLLATERALI#2

VENEZIA: giugno/luglio 2009
INSULA - SLOVENJIA: agosto 2009
XX.9.12 FABRIKArte-Piombino Dese: ottobre 2009

Il progetto è programmato durante il periodo di svolgimento della 53. ESPOSIZIONE INTERNAZIONALE D'ARTE-BIENNALE DI VENEZIA - giugno>novembre 2009.

La seconda edizione di "Effetti Collaterali", progetto a cadenza biennale, vuole proporre delle controindicazioni d'Arte. L'intento è quello di liberare la creazione portandola in un ambito privo di quei condizionamenti istituzionali che tendono a seppellirla in formule stereotipate.

"Effetti Collaterali#2", è un happening di XX.9.12 ARCHIVIO VINILE, work in progress itinerante la cui natura è fortemente radicata nel concetto di continuo divenire.

La manifestazione propone una serie di eventi dislocati in differenti aree: a Venezia, in una galleria d'arte situata nel cuore della città, in Slovenia a a Piombino Dese, presso lo spazio d'arte XX.9.12.

Il progetto viene delineato in due direzioni speculari: *da una parte il percorso espositivo*, dall'altra *interventi di interactive digital performance*.

Il **percorso espositivo** propone interventi di arte visiva realizzati su un supporto identico per ciascun artista: il disco in vinile. Su vecchi dischi che rappresentano in qualche modo la memoria "storica" insita nel nostro ricordo, circa duecentocinquanta artisti di provenienza internazionale, compiono un intervento estetico ispirati dalla personale vena creativa. I vinili d'arte così creati, vanno a comporre un allestimento eterogeneo dove, partendo da un identico elemento (il disco in vinile, appunto), si illustrano le diverse espressioni artistiche: dalla pittura alla scultura, dalla fotografia al collage e alla grafica, dalle installazioni composite alla video-arte.

L'immagine statica riproposta, costituisce una sorta di supporto analogico tangibile in cui l'immagine e il suono delineano il parametro culturale dell'Arte e della Cultura non ancora contaminate dalla realtà virtuale.

Il percorso di **interactive digital performance** propone invece, in modo sinergico e non limitativo, una sorta di virtualità del mondo apparente.

Gli artisti interessati alla possibilità di programmare la propria opera d'arte, oltre che a crearla, cooperano con le nuove tecnologie per formulare domande "nuove". La realtà virtuale non vista come l'arte del futuro ma come una nuova dimensione da esplorare.

La presenza di video installazioni funge da supporto in divenire per interventi artistici trans-mediali dove la digital art, sfruttando mezzi mono-mediali quali il computer e tutto il mondo ad esso correlato, genera una diversa percezione dell'immagine.

il supporto analogico, interagendo con il supporto digitale (per altro senza escluderlo), allarga i confini tra spettatore e immagine, limite che l'Arte sperimentale continua a spostare in modo dinamico. La nuova Opera d'Arte perde la sua valenza statica e diviene Opera in mutamento, mai compiuta, mai riconducibile a rigidi schemi valutativi.

Ridefinisce un luogo di migliore comprensione della scienza, un nuovo mondo, un nuovo universo.

L'artista, in un continuo passaggio fra mezzo statico e dinamico, ricerca il modo in cui nasce l'immagine e le informazioni che la definiscono.

Lo spettatore, trovandosi a interagire nel processo creativo, assorbe questa particolare esperienza dandogli una reale (e non virtuale) connotazione artistica.

L'Arte Nuova, passando attraverso un delicato e complesso processo sinergico fra vecchio e nuovo, presenta un'opera d'arte non più unicamente contemplativa, ma una vera e propria opera-evento carica dei nuovi simbolismi e significazioni del nostro tempo.

Mariangela Brion - Adolfin De Stefani - Donatella Meropiali