

Montevideo

INTERMEDIART

IMAGO: FINE SECOLO NELL'ARTE CONTEMPORANEA OLANDESE

René Coelho

Cento anni fa, gli artisti denunciavano la rivoluzione industriale e cercavano di neutralizzarla ritornando al romanticismo. L'artista di oggi, trovandosi di fronte ad un simile fenomeno, ha tendenza ad utilizzare le "armi nemiche": egli cerca di provare che l'elettronica può ugualmente servire ai fini artistici.

A mio avviso, il nostro fine-secolo è caratterizzato dal sempre più frequente uso nell'arte di media moderni. La quarta dimensione, il tempo, sono più facili da manipolare dagli artisti, oggi, che in altri tempi. Ora le nuove forme d'arte di fine secolo, propongono una specie di contrappeso ai problemi oscuri degli artisti del dopo guerra, che dicevano che l'arte non doveva trasformare niente, ma che doveva occuparsi soltanto della forma.

Come è possibile che l'Olanda dia dello spazio vitale a queste nuove forme d'arte? In parte è grazie al sostenimento del governo, sostenimento basato di meno sulla celebre tolleranza olandese che sul sentimento del "non si sa mai".

Imago è un riassunto dell'arte contemporanea olandese che utilizza gli sviluppi tecnologici. La tecnologia è il medio, e mai la fine in sé. Imago cerca di presentare l'insieme delle arti visuali olandesi alla soglia del terzo millennio.

IL VIDEO - BUILDER

Jaap de Jonge

Il Video-Builder mostra come due monitor si avvicinano o si allontanano alternativamente.

Il video, come fa supporre il suo titolo, fa pensare agli strumenti di tortura coi quali il "body-building" si sforza di allargare il petto.

Cose curiose, le immagini sui monitor sembrano adattarsi ai movimenti del riquadro metallico, oppure la contrario.

I C / TU GUARDI

Ivo van Stiphout / 1989

Questa installazione di immenso microchip, confronta lo spettatore con la sua propria immagine elettronica.

L'oggetto contiene un video-monitor dove il visitatore si guarda direttamente negli occhi.

Questo ritratto è sovrapposto ai ritratti dei visitatori precedenti che sono registrati in una memoria digitale. Questa immagine reagirà secondo la posizione dello spettatore.

Quando lo spettatore si allontana dall'oggetto, l'immagine si trasforma e viene proiettata sempre più velocemente sullo schermo.

Quando lo spettatore si avvicina all'oggetto, l'effetto sarà invertito fino al momento in cui la persona verrà presa nel labyrinth elettronico.

IL FUOCO

René Reitzema 1987

Si denota nel mondo di Reitzema una nuova narrativa. E' una storia apparentemente semplice, un ragazzo incontra una giovane, una storia raccontata senza l'uso della parola.

Come la maggior parte del Media-Art olandese, questo lavoro è molto più legato alla pittura e scultura che all'arte di scena.

Il sincronismo minuzioso - dei tre canali immagine - sembra uno spartito musicale, che mette in risalto il carattere "Zen" delle immagini e del suono.