

L'americana Rebecca Allen, pioniera del digitale che oggi espone nei più importanti musei internazionali, ricorda come superò i pregiudizi: «Negli Anni '70 la tecnologia era solo maschile»

L'INTERVISTA

Rebecca Allen è un caposaldo mondiale dell'arte digitale, da lei sperimentata dai primi anni '70 quando praticamente non esisteva la tecnologia per produrre animazioni in 3D di realtà virtuale e aumentata e il digitale non veniva concepito come possibile terreno di ricerca artistica. Per questa ragione la Allen, nata in Michigan nel 1953, dopo la laurea alla Rhode Island School of Design e la specializzazione ad MIT di Boston, fonda il Dipartimento di Design e Media Art nella facoltà di arte all'Università Ucla di Los Angeles, dove vive attualmente. Sin dai suoi esordi si interessa all'uso del computer come strumento artistico per investigare sulla simulazione del movimento e del comportamento umano e sugli algoritmi dell'intelligenza artificiale.

Nel 1977-78 è l'unica artista a essere chiamata da Nicholas Negroponte al MIT per lavorare nell'équipe dell'Architecture Machine Group sull'Aspen Movie Map che anticipò quello che oggi è Google Streetview. Nel 1981 crea il primo modello in 3D in movimento di un corpo femminile. Negli anni '90 inventa il software Emergence di grafica tridimensionale, atto a fornire un linguaggio alla simulazione di forme di vita artificiali. Ha animato in 3D video per MTV negli anni '80, quindi quelli di simulazione tridimensionale del gruppo musicale tedesco Kraftwerk e collaborato con artisti come Nam June Paik. I suoi lavori fanno parte delle collezioni permanenti del Pompidou di Parigi, Whitney Museum of American Art e Museum of Modern Art di New York. I suoi video saranno visibili in Italia nel 2023 alla GAMeC di Bergamo nella mostra collettiva *The Trilogy of Matter*.

La sua esperienza è passata anche attraverso la collaborazione con società di produzione di videogame. Che relazione esiste fra creazione in 3D per i giochi e per opere d'arte?

«Erano gli anni in cui i videogame diventavano tridimensionali e io ero di aiuto per metterli a punto. Quindi volli realizzare un progetto artistico che usasse gli stessi strumenti. Concepii allora alla fine degli anni '90 la serie "Bush Soul" ponendomi questa domanda: dov'è il nostro corpo nella realtà virtuale visto che siamo lì con la nostra mente ma non fisi-



L'antesignana degli algoritmi

Rebecca Allen, nata in Michigan nel 1953, cominciò a utilizzare algoritmi nell'arte negli anni '70. A destra, il suo viso reso digitale



«Ho creato l'arte 3D grazie ai videogame»



L'anima nelle opere della serie Bush Soul

Due opere della serie "Bush Soul", ispirata alla credenza africana dell'anima umana che si può muovere anche da sola nella giungla

camente? Mi ispirai allora ad alcune credenze antiche dell'Africa Occidentale per cui si hanno anime molteplici, una fra queste è la "Bush Soul", un'anima che si muove e vive nella giungla. L'anima quindi come agente fisico? «In qualche modo, sì. La domanda era, cosa avverrebbe alla mia anima se entrasse in questo mon-

do virtuale? Ma non ho voluto replicare il meccanismo dei videogame, con vincenti e perdenti, volevo qualcosa di mera esplorazione, senza scopo finale, creare realtà immersive di esperienza». In cosa si differenzia un'opera del genere da un videogame? «Ogni artista dovrebbe immaginare il futuro che ci aspetta. Nella mia opera ho voluto protestare

«CON UN SOFTWARE HO GENERATO CREATURE DOTATE DI PERSONALITÀ AUTONOMA PER VEDERE COME REAGIVANO ALLE DECISIONI DELL'UOMO»

contro la cultura che produce videogiochi solo atti a distruggere, vincere o costruire mondi alternativi. Invece, con un software programmato per far vivere di vita propria entità con personalità psicologiche distinte e specifiche, ho voluto sondare come queste reagiscono alle nostre decisioni. Interessante tanto più che le reazioni di queste creature sono del tutto imprevedibili e senza possibilità di controllo».

È stato difficile varcare la soglia del tecnologico e imporsi come artista?

«Sì. Il mondo artistico degli anni '70 non concepiva il digitale come possibile disciplina artistica. E l'ambiente della ricerca tecnologica sul virtuale e l'intelligenza artificiale era quasi esclusivamente maschile». Cioè anche lì vigevo un certo maschilismo?

«Sì. Per questo nel 1981 ho voluto creare il primo modello umano in 3D in movimento per un video dal titolo "Swimmer" che fosse un corpo femminile. Per contestare lo stereotipo del modello virtuale femminile imperante del tipo bambola sexy». Qual era il blocco del mondo dell'arte verso il digitale?

«La frase più ricorrente era, e talvolta ancora è, "non capisco nulla di computer". Una frase assurda, se ci si pensa. Non si ha bisogno di capire come si scolpisce un blocco di marmo per apprezzare una scultura, basta averne un'esperienza estetica. Lo stesso vale per le opere d'arte digitali».

Angela Maria Piga

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Play, il mondo che cambia osservato dalla parte dei giocatori alla console

LA MOSTRA

«**A**bbiamo esplorato galassie lontane, salvato la vita a migliaia di principesse, governato megalopoli da milioni di abitanti, viaggiato tra epoche storiche, alterandone i momenti cruciali, vinto duelli epici e siamo morti e risorti infinite volte». Sono tutti quasi solenni che, da un lato rimandano a imprese eroiche e a avventure leggendarie, dall'altro fanno correre la memoria a pomeriggio trascorsi davanti allo schermo, quelli usati, nel primo di una serie di podcast, da Fabio Viola, game designer e fondatore del collettivo TuoMuseo, per illustrare la mostra *Play. Videoga-*

me, arte e oltre, di cui è curatore con Guido Curto, direttore Consorzio delle Residenze Reali Sabaude, ospitata fino al 15 gennaio alla Reggia di Venaria.

LA RIFLESSIONE

A essere indagato è, appunto, il mondo del videogame, che interessa, spiega Viola, «quasi tre mi-

LA REGGIA DI VENARIA A TORINO OSPITA UN'ESPOSIZIONE SULL'INFLUENZA CHE PITTURA E SCULTURA HANNO SUI VIDEOGIOCHI

liardi di videogiochi nel mondo, abituati a cicli infiniti di start e game over». Non solo una questione ludica, bensì «una lente attraverso cui guardare i cambiamenti economici, sociali, culturali, artistici e linguistici del Ventunesimo secolo». Ed è proprio questa "lente" che investiga l'esposizione, in un gioco di rimandi che attraversa i secoli, per invitare a un'ampia riflessione sulla creatività. Articolato in dodici sale per altrettanti interrogativi, lasciati aperti per consentire ad ognuno di trovare le sue risposte, l'iter prende le mosse da vasi ellenistici del VI secolo a. C. posti accanto a immagini di *Apotheon*, videogame del 2015 ambientato nell'antica Grecia, che ha una gra-



Una sala della mostra alla Reggia di Venaria fino al 15 gennaio

DAI VASI ELLENISTICI DI "APOTHEON" AI RIFERIMENTI A CALDER, KANDINSKY E WARHOL COMPRESSE LE MUSICHE DI "ASSASSIN'S CREED"

fica ispirata alle ceramiche a figure nere. Si passa poi alle ambientazioni metafisiche di Ico, sviluppato nel 2001, che ricordano l'arte di Giorgio De Chirico. E così via, da *Okami* di Capcom del 2006 accanto a *La grande onda di Kanagawa* di Hokusai fino a *Monument Valley*, game del 2014 che richiama alla memoria Piranesi ed Escher. Non mancano riferimenti a Kan-

dinskij, Calder, Warhol, nonché Bill Viola, Invader, Jago e altri, tra video, dipinti, stampe, sculture, interviste, anche musiche - quelle di *Assassin's Creed* - fino ad arrivare a una sala in cui mettersi letteralmente in gioco con *Pac-Man*, *Space Invaders* e altri titoli iconici.

IL COINVOLGIMENTO

Il risultato è un dialogo intenso, che si fa botta e risposta tra la storia internazionale di pittura e scultura e le nuove tecnologie, riconoscendo, come dice Curto, «i videogiochi come "decima forma d'arte"». «Cosa sono i videogame?», d'altronde, è la domanda chiave del progetto. «Sono le forme più attuali e più praticate di divertimento, coinvolgono giovani e adulti, di tutte le classi sociali, di tutti i livelli intellettuali e di tutte le nazioni - afferma Curto - senza quasi soluzione di continuità, in una sorta di globalizzazione della felicità». Luoghi virtuali dove l'impossibile diventa probabile e la "fine" esiste solo per pochi istanti, prima di un - inimmancabile e rassicurante - nuovo inizio.

Valeria Arnaldi

© RIPRODUZIONE RISERVATA