

# Imagina 2000 - Immagini oltre l'immaginazione

Inviato da di Mauro Brondi

Tra conferenze, tavole rotonde, esposizioni e proiezioni Imagina 2000 si è svolto come sempre all'insegna della computer grafica e del digitale. Imagina e il Prix Pixel-INA, giunto al suo quindicesimo anniversario, rappresentano l'unione dell'aspetto teorico a quello pratico. La riflessione profonda che ogni anno cattura i partecipanti è strettamente collegata all'aspetto creativo. E per aspetto creativo non intendiamo solo gli artisti che si diletano a sperimentare nuove tecniche e nuove soluzioni visive. A Imagina il lato artistico e il lato tecnico sono particolarmente collegati. Qualcuno diceva che una formula o una espressione matematica è bella da vedere ed equivale ad un'opera artistica: a Imagina ne abbiamo la prova.

## CONFERENZE

Tra le conferenze più interessanti che si sono svolte a Monaco tra il 31 gennaio e il 2 febbraio bisogna segnalare quella dal titolo "3d et techniques interactive" che ha analizzato il rapporto (sempre più stretto) che la realtà virtuale ha con quella cosa che noi chiamiamo realtà. Dalla possibilità di visionare su un monitor, in tutti i dettagli, un'automobile virtuale ai giochi interattivi che inseriscono il virtuale in ambienti fisici con sorprendente "naturalità". "De Hollywood au microcinema" è un'altra conferenza degna di nota e di merito. La macchina di Hollywood è forse in crisi? Il fenomeno del microcinema, cioè del cinema in rete, può forse minare le basi o cambiare le modalità di visione di un film? Uno spunto interessante per parlare di nuovi modi per distribuire (e per fruire) un film o un video. Alla presenza del moderatore Laurin Herr, Vice-presidente della Pinnacle Systems (una delle case di hardware più importanti per la post-produzione video) hanno parlato direttori e fondatori di siti che ospitano video e cortometraggi: Joel Bachar di microcinema.com, Michael Comisch di atomfilms.com, Rodger Raderman di ifilm.net, Sebastien Kochman di chman.com. Una prospettiva interessante se si pensa che distribuire un cortometraggio è, di solito, una impresa disperata. La soluzione che propone internet è estremamente interessante. Chiunque si occupi di video, anche a livello amatoriale, si sarà imbattuto in sistemi di montaggio applicati al computer o avrà cercato di vedere video attraverso internet. Questo la dice lunga su un fenomeno che è costantemente in crescita.

## VILLAGE DE L'INNOVATION

Molto vivo il "Village de l'innovation", lo spazio per i creativi e per le ricerche visive e interattive: tra questi gli italiani del gruppo Plancton art studio con l'installazione visiva "Relazioni Emergenti" che si basa su un programma grafico di vita artificiale e che "si nutre" dei movimenti dei visitatori davanti allo schermo. Una evocativa commistione di suoni e immagini generati dal caso e dall'azione dello spettatore. Sempre legato alla riflessione sulla vita artificiale è l'installazione della società ATR di Kyoto "Life species II". Digitando dei caratteri sulla tastiera (ad esempio il proprio nome) questi caratteri prendono forma, dando vita a delle creature visive che si muovono, crescono e scompaiono. I caratteri funzionano da codice genetico per quelle creature. "Artvif" è il tentativo, da tempo sperimentato, di collegare il campo della pittura a quello della grafica digitale. L'elemento interattivo è fondamentale perché lo spettatore che guarda l'immagine su uno schermo provoca dei cambiamenti all'immagine stessa attraverso un mouse senza fili. L'immagine muta in una continua trasformazione di colori e di forma, come un dipinto vivente.

## PRIX PIXEL-INA

Come sempre è il Prix Pixel-INA a catalizzare l'attenzione principale. Nelle proiezioni serali si sfidano le migliori produzioni mondiali di computer grafica: dai videoclip agli effetti speciali, dai filmati di ricerca ai video dei giovani creativi delle scuole. Una particolare attenzione meritano proprio i giovani delle scuole e delle università. Da un lato testimoniano l'arretratezza dell'Italia, almeno dal punto di vista delle strutture, rispetto ad altri paesi europei come la Francia e la Germania, e dall'altro provano quanto sia necessario aprire spazi e dare strumenti a ragazzi che sanno già sviluppare discorsi linguistici e tecnici molto interessanti. Carlos Eduardo Nogueira con il video "253-b" ha vinto il concorso "L'amore nel 2000" dimostrando una capacità stilistica e visionaria notevole (non a caso ha rivelato il suo amore per Kubrick). Carlos ha realizzato il suo video in computer grafica appoggiato dall'università di San Paolo in Brasile, ma in pratica ha fatto tutto da solo, a testimonianza del fatto che per fare delle buone cose con il computer non bisogna essere necessariamente americani stelle e strisce con delle magaproduzioni alle spalle. Anche "Stationen" di Christiane Sawade-Meyer (FH Hannover), "S.O.S." di Xavier Allard e Guillaume Ha (SUPINFOCOM) o "Headless" di Wojtek Wawarczyk (Filmakademie Baden-Wuerttemberg) sono video ricchissimi per inventiva (soggetto, soluzioni narrative, realizzazione) che meriterebbero di essere conosciuti e distribuiti. "Protest" di Steve Katz ha partecipato nella sezione ART e si è rivelato come una delle più belle opere dell'intero festival. La caduta di elefanti dai grattacieli di New York è una immagine surreale e poetica, oltre a essere una chiara denuncia dello sfruttamento animale da parte dell'uomo. Una felice commistione fra impegno e ricerca visiva. "Le puits" è il video di fiction più rappresentativo e più interessante. La ricerca del simpatico e malinconico protagonista verso la luce e verso la libertà (raggiunta grazie a un pallone che lo trasporta verso l'alto) è una sorta di purificazione. Una ricerca che si apre a molte chiavi di lettura. La scalata che lo spettatore compie insieme al protagonista (un animaletto alto e magro con lunghe zampe) è un viaggio dello sguardo e della mente attraverso un pozzo buio e profondo. In un mondo totalmente artificiale costruito al computer i dettagli vivi realizzati dall'autore Jerome Boulbes ci fanno percepire l'odore delle cose. Prestando attenzione alla colonna sonora, ben costruita attraverso un gioco di silenzi e di cigolii inquietanti, dobbiamo convincerci di essere davanti a un'opera suggestiva ricca di idee e curata nei minimi particolari. Un insegnamento visivo e narrativo. Il rapporto che questi video instaurano con il cinema non è l'unico. E' soprattutto il fumetto e il disegno in generale (animato o no) ad essere una fonte a cui attingere. Molti giovani artisti intervistati hanno rivelato dei legami con noti artisti del fumetto, da Moebius a Enki Bilal. Ogni opera realizzata in computer grafica ha alla base il disegno, l'aspetto dell'animazione è importante ma fondamentale è la capacità di saper creare dal nulla, come su una tela bianca, un disegno che nasce e prende forma. Concludiamo parlando della sezione videoclip che ha visto la vittoria del bellissimo e originale video di

Alex Gopher "The child" realizzato dal francese Judith Bruneau. Questo video ha saputo creare un universo nuovo fatto di forme e figure e di parole in movimento. Divertente e affascinante il video dei Chemical Brothers "Let forever be" realizzato da Michel Gondry. Vengono rievocate immagini e effetti degli anni 80 (tendine, loop, mirror) utilizzando le tecnologie digitali, ironizzando su tutti questi artifici. Nonostante l'ironia il video riesce a sorprendere per le molte soluzioni visive e per la continuità che il regista è riuscito a creare. Ultime parole per i bellissimi video di Bjork "All is full of love" (realizzazione di Chris Cunningham) e di George Michael e Mary J. Blige "As" (realizzato da Big tv). Nel primo emoziona l'incontro fra i robot: seppur in una atmosfera fredda e razionale come quella delle macchine i due robot riescono a comunicare e a baciarsi. Nel secondo ci divertiamo a seguire le mille immagini di George Michael e di Mary J. Blige che cantano e si muovono insieme ai loro cloni all'interno della discoteca. In tutti questi video abbiamo la dimostrazione di quanto sia fertile questo settore. Non ci sono dubbi che per chi vuole sperimentare nuove soluzioni visive il videoclip può essere, una volta tanto, finalmente, un punto di arrivo.