

ELECTRIC DREAMS

Art and Technology before the internet

In occasione della Settimana dell'Arte Contemporanea di Torino, OGR presenta *ELECTRIC DREAMS. Art & Technology Before the Internet*, una mostra collettiva organizzata da Tate Modern di Londra in collaborazione con OGR Torino. La curatela è di Val Ravaglia e Samuele Piazza e la mostra è visitabile all'interno del Binario 2 di OGR Cult dal 31 ottobre 2025 al 10 maggio 2026.

Organizzata in ordine cronologico e suddivisa in cinque sale, l'esposizione ripercorre il periodo che va dagli anni '50 alla vigilia della diffusione massiccia di Internet nei primissimi anni '90. Raggruppa artiste e artisti che hanno utilizzato la tecnologia come mezzo creativo e che, in qualche modo, hanno anticipato il mondo digitale di oggi. Che hanno trasformato strumenti nati in contesti militari o aziendali in nuovi modi di fare arte, prima dell'era di Internet come lo conosciamo e lo utilizziamo quotidianamente. In mano a questi artisti, la tecnologia è stata strappata ai suoi scopi bellici e di profitto imprenditoriale per diventare strumento di libertà creativa e di immaginazione.

Accanto all'installazione *WE FELT A STAR DYING* di Laure Prouvost visitabile nel Binario 1, la mostra *ELECTRIC DREAMS* va dalle prime sperimentazioni del secondo dopoguerra alle ricerche attuali su intelligenza artificiale e calcolo quantistico. In un momento storico nel quale il progresso tecnologico continua a spingerci verso orizzonti che ancora non sappiamo definire e a volte neppure immaginare, *ELECTRIC DREAMS* ci riporta a quegli artisti che, prima di noi, hanno saputo guardare oltre il presente. Unendo intuizione scientifica, creatività e

immaginazione, hanno in qualche maniera anticipato il futuro come se lo stessero già vivendo.

In quegli anni il dialogo, lo scambio di informazioni e le collaborazioni fra scienziati e artisti erano molto stretti. Le aziende volevano fortemente al loro interno centri di ricerca nei quali un punto di vista originale, come lo sguardo da artista, potesse sviluppare linee di intervento impensate e vincenti.

La selezione di opere di OGR Torino si concentra in primis sul ruolo delle donne, che in ambito tecnologico hanno avuto un ruolo fondamentale ma purtroppo molto poco riconosciuto.

Le opere in mostra ci raccontano anche di una “geografia diffusa” che guarda a centri di ricerca minori rispetto alle ben più note capitali di Parigi o New York ma ugualmente degni di importanza. Troviamo lavori provenienti da Croazia, Italia, Giappone, Sud America o Pakistan. Si tratta di luoghi di ricerca e studio che sono stati molto ben connessi fra loro. Le artiste e gli artisti che operavano in questi contesti, più vicini all’idea di ricercatrici e ricercatori visivi più che di artisti romantici, puntavano molto ad alimentare studio e discussioni. Ecco spiegata la presenza in mostra di numerose riviste, fotografie e documenti che testimoniano tale fermento culturale e questi scambi.

ELECTRIC DREAMS arriva a raccontare i primi artisti che, con l’arrivo dei computer più piccoli e accessibili, hanno rivoluzionato il modo di fare arte. Sperimentare di poter lavorare con strumenti innovativi per allargare le possibilità creative è stato possibile anche soprattutto perché sono stati in grado di fare rete tra loro e condividere idee e risorse.

Alcuni hanno sperimentato con luce e suoni elettronici, altri con matematica e algoritmi, altri ancora con la cibernetica che li ha portati a vedere l'opera d'arte come un sistema che prevede la partecipazione attiva del pubblico.

Molti credevano che la tecnologia dovesse essere usata per scopi comuni, sociali ed estetici e dovesse essere liberata dall'industria della guerra: quale pensiero più condivisibile, proprio di questi tempi.

Sala Uno

Il percorso di *ELECTRIC DREAMS* inizia nella prima sala del Binario 2 che ospita due esperienze europee a cavallo tra gli anni 50 e gli anni 60 del Novecento.

La prima è Signals, galleria londinese fondata nel 1964 tra gli altri dal filippino David Medalla, nota anche come *Centro per gli Studi Creativi Avanzati*.

Signals è stata una vera e propria fucina di innovazione che ha dato la possibilità a molti artisti asiatici e americani di venire a raccontarsi in Europa, accomunati tutti dal desiderio di creare lavori interattivi, generativi e partecipativi basati su luce, aria, gravità, movimento ed energia.

La galleria è stata un luogo nel quale l'avanguardia ha causato una rottura rispetto al modo di concepire l'artista fino a quel momento. Sia perché l'arte non era più solo il prodotto del genio artistico e l'espressione di un suo gusto o sentire ma il risultato di una ricerca visiva, sia perché venivano impiegati materiali che di fatto erano sempre stati utilizzati per altri scopi e altre discipline, come il ferro o la plastica.

Le opere d'arte, inoltre, iniziano a essere realizzate in serie, rompendo lo schema del passato che vedeva l'opera d'arte come un pezzo unico, inimitabile e irripetibile.

Negli anni '50, scienza e tecnologia avanzano e sono numerose le scoperte scientifiche e tecnologiche, dal DNA ai campi quantistici.

In questi anni vengono introdotti nuovi mezzi di comunicazione come la radio a transistor e nelle case compaiono i primi televisori.

Finita la guerra, in un contesto di ottimismo diffuso, Stati Uniti e Unione Sovietica lanciano le prime sonde nello spazio. Ecco che sull'onda del progresso, gli artisti cominciano a utilizzare elettricità, semplici programmi analogici, paesaggi ispirati al cosmo, esperimenti ottici e forme basate su principi matematici. Molte opere di questo periodo sono definite "cinetiche", cioè caratterizzate dalla presenza del movimento come elemento centrale di espressione.

Muovendoci nello spazio incontriamo ad esempio l'opera *Macchina della sabbia* di David Medalla, una scultura cinetica concepita nel 1963 e poi rielaborata.

Un meccanismo fa ruotare l'albero centrale in betulla permettendo alle perline sospese di tracciare un disegno circolare sulla sabbia. La natura delicata dell'opera e la scelta dell'artista di utilizzare materiali organici mettono in discussione l'idea della scultura come opera monumentale e duratura.

Il secondo focus della prima sala è dedicato al collettivo tedesco Gruppo Zero, che si auto-organizza e nasce a Düsseldorf nel 1957 sulla spinta di una visione un po' utopica dell'arte come forza capace di trasformare la società.

Il nome Zero, ispirato al conto alla rovescia di un razzo, rappresenta l'idea di un nuovo inizio, di uno spazio vuoto da riempire di possibilità.

Attraverso l'uso della luce, l'impiego di metalli e la ricerca di soluzioni tecniche inedite, il collettivo artistico mira a coinvolgere lo spettatore in maniera diretta e partecipata. L'idea di fondo è quella di produrre arte per tutte e tutti, non più per pochi eletti. E infatti numerosi artisti del Gruppo Zero lavoreranno a vario titolo per le produzioni televisive e lo spettacolo.

I fondatori organizzano vivaci esposizioni di una sola sera prima nel loro studio e poi in spazi pubblici, attirando artisti da Europa, Giappone e America. Questa rete internazionale sempre più ampia divenne conosciuta poi come ZERO, tutto maiuscolo.

Nella prima sala incontriamo, tra gli altri, le opere dell'italiana Nanda Vigo. Nella serie *Cronotopo*, dal greco *chronos* (tempo) e *topos* (spazio), Vigo crea effetti luminosi unendo i concetti di tempo e spazio, dove la luce viene riflessa dalle strutture in materiali industriali come vetro, metallo, specchi e neon.

Sala Due

Proseguendo lungo il Binario 2 di OGR Torino incontriamo la seconda sala. Qui sono ospitate una decina di opere che rientrano nelle esperienze delle *Nuove Tendenze* e nel movimento dell'*Arte Programmata*, con un focus sulla scena italiana.

Si tratta di una corrente artistica che viene spesso inclusa nel più grande movimento dell'*Arte Cinetica*, della quale approfondisce l'esame dell'illusione bidimensionale.

Negli anni '60 nasce in Italia il movimento dell'*Arte Programmata*. Gli artisti coinvolti sono affascinati dalla ricerca visiva, dal movimento, dalle regole matematiche e dalla costruzione modulare delle forme. E sono tutti accomunati dal desiderio di creare opere che siano aperte, vere e proprie esperienze per il pubblico che è parte essenziale per attivare le opere.

Lo scrittore e teorico Umberto Eco sostiene il movimento artistico e scrive parecchi testi critici al riguardo. Nel suo libro *L'opera aperta* del 1962 sottolinea l'importanza del cambiamento, del caso e della partecipazione dello spettatore nella fruizione dell'opera d'arte.

L'*Arte Programmata* contribuisce alla nascita di *Nuove Tendenze*, un movimento internazionale che unisce artisti interessati alla scienza, alla percezione visiva e all'arte come vera e propria sperimentazione.

Per queste persone l'arte è una forma di ricerca e le opere rappresentano dei veri e propri test visivi. Per loro questo tipo di arte può essere più democratico, accessibile a tutti e connesso alla vita quotidiana, capace di coinvolgere attivamente il pubblico a livello sociale e culturale.

Aggirandosi nello spazio della seconda sala incontriamo *Schema Luminoso Variabile* di Grazia Varisco del 1964, un esempio di alternanza quasi ipnotica fra luce e oscurità che combina luce e movimento per generare fenomeni visivi simili a quelli creati dai caleidoscopi.

Proseguendo c'è *Inter-ena-cubo* del 1970 di Paolo Scheggi, un'opera composta da cubi mobili con fori circolari e linee diagonali che creano un motivo tridimensionale. L'artista ha concepito la serie *Inter-ena-cubo* come multipli: moduli colorati prodotti in più copie e riorganizzabili in combinazioni diverse.

O ancora *Struttura operativa N.4* di Lucia Di Luciano del 1963, una pittura con tecnica a china caratterizzate da fitte griglie di linee sottili e rettangoli più marcati, spesso in bianco e nero, che riflette l'interesse dell'artista per i processi logici e combinatori.

Sala Tre

ELECTRIC DREAMS prosegue nella terza sala del Binario 2 di OGR Torino, l'ambiente per così dire centrale che ospita l'opera che rappresenta l'immagine guida dell'intera mostra. È qui che ci si concentra principalmente sul lavoro di Carlos Cruz-Diez.

L'artista venezuelano ha chiamato *interferenza* il fenomeno visivo nel quale i colori e le forme danzano in risposta alla presenza di oggetti e soprattutto di persone che si muovono nello spazio, dando vita a opere in movimento, pulsanti e vive che al tempo stesso sembra facciano scomparire gli oggetti.

Si tratta di un'installazione immersiva dal titolo *Ambiente Cromointerferente* nella quale linee parallele in movimento colorano il pavimento e i muri dello spazio circostante.

La proiezione cambia continuamente, trasformando l'aspetto di cose e persone nella stanza e creando effetti sorprendenti. I visitatori possono interagire con i cubi e i palloncini presenti nello spazio, modificando direttamente le illusioni ottiche semplicemente muovendosi o posando lo sguardo altrove.

Cruz-Diez ha studiato le proprietà del colore e della luce per creare illusioni visive: il movimento di linee sovrapposte fa percepire all'occhio colori che in realtà non sono presenti nell'ambiente circostante.

Il lavoro *Ambiente Cromointerferente* è stato presentato per la prima volta nel 1974 utilizzando proiettori di diapositive e un rullo continuo di pellicola. Allora, linee nere in movimento venivano proiettate su pannelli rossi, blu e verdi e l'effetto si rifletteva anche su oggetti e persone.

La versione attuale presente in *ELECTRIC DREAMS* di OGR Torino è una riedizione digitale dell'installazione analogica originaria ed è una proiezione video ad alta definizione, realizzata tramite un programma di grafica creato da Cruz-Diez insieme al figlio.

Linee e velocità variabili danno vita a combinazioni di colori quasi infinite e nuove possibilità di interferenza visiva.

L'artista ha aggiornato continuamente l'opera nel tempo, passando dalla pellicola al video e infine al digitale, cercando sempre di avvicinarsi all'effetto visivo che aveva immaginato fin dall'inizio.

Sala Quattro

Proseguendo nel percorso di visita di *ELECTRIC DREAMS* ci addentriamo nella quarta e penultima sala del Binario 2 di OGR Torino.

Computer art, fotografie, stampe digitali, disegni con stampanti per disegni tecnici dette plotter ma anche dipinti in acrilico popolano l'ambiente per raccontare come, a partire dagli anni '60, computer ed elettronica siano diventati strumenti per creare arte.

Lo sviluppo della tecnologia informatica, accelerato dalla Seconda Guerra Mondiale, ha reso possibili nuove modalità di visualizzazione e manipolazione dei dati, anche se inizialmente le macchine erano grandi, rare e difficili da usare.

Molti dei primi lavori di computer art furono realizzati da matematici e ingegneri in laboratori di ricerca che utilizzavano linguaggi di programmazione per far disegnare ai computer linee e forme.

Contemporaneamente, l'elettronica permetteva di creare opere interattive: sensori rilevavano suoni e movimenti, trasformando lo spettatore in parte attiva dell'opera.

Negli anni '60 si diffusero le prime mostre dedicate alla computer art, a partire dagli Stati Uniti e dalla Germania. Mostre come *Cybernetic Serendipity* a Londra nel 1968, *Arte y Cibernética* a Buenos Aires nel 1969 e gli incontri *Nove Tendencije* a Zagabria presentarono opere digitali innovative, provenienti da diverse parti del mondo.

Nel 1970, la computer art fece il suo debutto alla Biennale di Venezia, segnando l'ingresso ufficiale dell'elettronica nel panorama artistico internazionale.

Analivia Cordeiro, danzatrice e coreografa brasiliana, è presente in mostra con due video. Sebbene la coreografia resti identica in ogni versione, l'artista varia scenografia, costumi, stile di ripresa e montaggio.

Cordeiro è stata tra le prime artiste a lavorare con coreografie pensate per la TV e sulla *capture movement*, uso del corpo pensato per la ripresa video e seguendo movimenti e linee dettati dall'algoritmo.

È interessante notare come questa tecnica, che nasce in ambito artistico, sia stata poi adottata per l'industria cinematografica che utilizza il *green screen*.

Proseguendo incontriamo *Enigma* della statunitense Lilian F. Schwartz del 1972. Si tratta di un video su pellicola 16 millimetri proiettata in digitale che ritrae forme geometriche create al computer che diventano sempre più complesse e colorate. Schwartz unisce grafica digitale e cinema tradizionale con una stampante ottica, sperimentando effetti visivi e cromatici che influenzano la percezione dello spettatore.

Sala Cinque

L'ultima sala della mostra è dedicata alle opere più recenti del periodo preso in esame, quindi tra la fine degli anni '80 e l'inizio degli anni '90.

Si tratta perlopiù di video che, per la prima volta, vengono prodotti da *personal computer* e quindi da macchine facili da reperire per le artiste e gli artisti.

Fino alla fine degli anni '60, lavorare con strumenti tecnologici avanzati era possibile solo grazie a istituzioni o a grandi aziende. Con l'arrivo di prodotti elettronici di consumo più accessibili, anche il mondo dell'arte comincia a sperimentare direttamente, modificando apparecchi esistenti o inventandone di nuovi. Ecco che nasce il concetto di Fai-Da-Te elettronico.

In quegli anni laboratori come Bell e IBM ospitano artisti che sviluppano applicazioni innovative per le nuove tecnologie. Vengono creati strumenti per la modellazione 3D e nascono i primi sintetizzatori video.

Negli anni '80, con la diffusione dei *personal computer* e dei software grafici, molti creativi iniziano quindi a sperimentare in autonomia. Parallelamente si sviluppano veri e propri movimenti culturali che stimolano le persone a usare la tecnologia in modo creativo e responsabile, imparando nuove competenze da poter spendere per l'arte e la società.

Nella sala incontriamo i lavori di Samia Halaby, artista palestinese classe 1936, che utilizza dei programmi di grafica che fanno somigliare le sue opere alla pittura astratta fatta con il computer.

Proseguendo ci si imbatte nel lavoro di Lawrence Yuxweluptun, un artista nativo americano poco noto ma particolarmente interessante perché è tra i primi a

realizzare video di realtà aumentata nei quali ricreare una ipotetica terra indigena nella quale compare un paesaggio realizzato con i mezzi di una grafica informatica in via di sviluppo.

La mostra si conclude con un lavoro della statunitense Liliane Lijn, con una visione della tecnologia decisamente più informata e complessa rispetto all'ottimismo dei decenni precedenti.

Dal titolo *La Sposa*, l'opera è costituita da una gabbia in rete d'acciaio alta un paio di metri che contiene una figura quasi aliena. Si tratta di una scultura costituita da vetro soffiato, piume di struzzo, una sfera in cartapesta laccata, acciaio inox, rame smaltato lavorati all'uncinetto e ferro forgiato. Essa mette in scena la figura della Sposa all'interno di una struttura metallica che protegge la sua fragilità ma anche una sua possibile ribellione.

Lijn esplora temi spirituali e femministi, suggerendo un nuovo modo di guardare al femminile e proponendo un contesto dove piante, animali, esseri umani e macchine coesistono.

La sua ricerca anticipa il dibattito attuale sul rapporto tra tecnologia e natura, suggerendo che scienza e tecnologia possono essere strumenti per comprendere meglio l'universo, ma solo se usati in modi meno distruttivo rispetto a quelli attuali.

Testi e Voce di Arianna Granata

Musiche e Sound design di NoMad Studio