

**marotta&russo**

marotta&**russo**



Beni, attività e produzioni culturali



Città di Venezia / City of Venice

*Sindaco / Mayor*  
Massimo Cacciari

*Settore Beni, Attività e  
Produzioni culturali*  
*Assessora alla produzione  
culturale / Councillor*  
Luana Zanella  
*Direttore / Director*  
Giandomenico Romanelli

*Centro Culturale Candiani*  
*Direttore / Director*  
Roberto Ellero

*Galleria Contemporaneo*  
*Direttore artistico / Artistic director*  
Riccardo Caldura  
*Responsabile amministrativo*  
*Administration*  
Rossana Papini  
*Collaboratori / Collaborators*  
Chiara Sartori (ufficio  
stampa/press office)  
Roberto Moro (web master)

Marotta&Russo  
11 novembre 2006 - 06 gennaio 2007  
11 November 2006 - 06 January 2007

*Mostra a cura di*  
*Exhibition curated by*  
Riccardo Caldura  
Marotta&Russo

*Catalogo a cura di*  
*Edited by*  
Riccardo Caldura

*Testi di / Contributions by*  
Riccardo Caldura  
Stefano Coletto  
Sarah Cosulich Canarutto  
Stefano Marotta e Roberto Russo

*Traduzioni in inglese di*  
*English translations by*  
Rita D'Oria  
Chris Gilmour  
Chiara Sartori

*Fotografie delle installazioni alla*  
*Galleria Contemporaneo di*  
*Installations photographs at the*  
*Galleria Contemporaneo by*  
Cinzia De Negri

*Progetto grafico di*  
*Graphic design by*  
Giancarlo Dell'Antonia

*Editore / Publisher*  
Dario De Bastiani Editore  
Vittorio Veneto TV

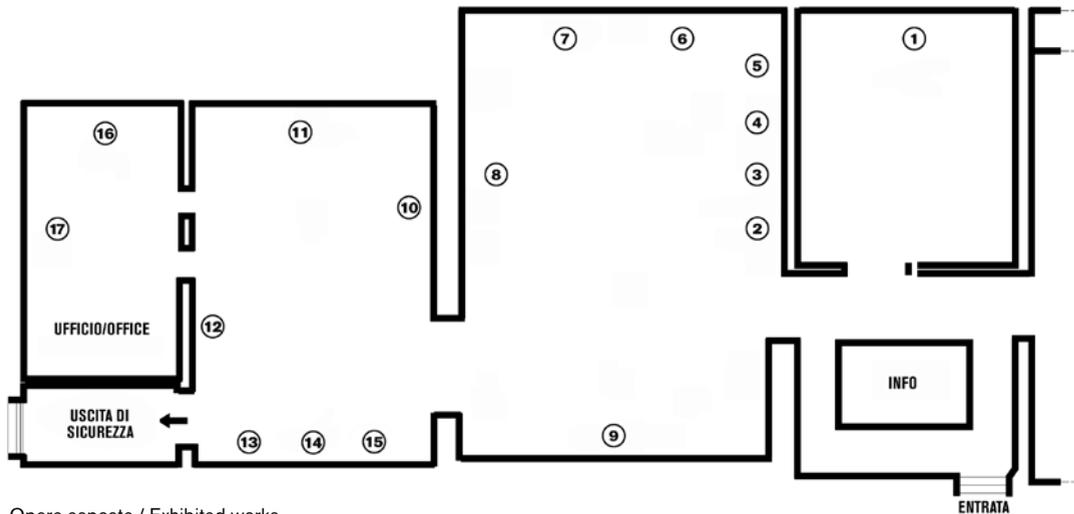
*Si ringrazia / Special thanks to*  
AndreA Arte Contemporanea - Vicenza  
Sergio Tossi Art Consulting - Firenze

© Comune di Venezia,  
Galleria Contemporaneo  
© Gli autori / Authors  
© Marotta&Russo  
Galleria Contemporaneo  
P.tta Mons. Olivotti 2  
30174 Mestre-Venezia  
Tel/fax +39 (0)41 952010  
info@galleriacontemporaneo.it  
www.galleriacontemporaneo.it



Outline: The Principles Of Engineering,  
inkjet on photo paper, cm 300x780  
Galleria Contemporaneo, 2006

## Opere esposte / Exhibited works



## Opere esposte / Exhibited works

- 1 Timeline, 2006, digital animation on DVD-Video, 2'30" loop
- 2 ObjectKit: Intersection Point, 2006, lambda print, cm 70x50
- 3 ObjectKit: Thinking Tools, 2006, lambda print, cm 70x50
- 4 ObjectKit: To See & To Converse, 2006, lambda print, cm 70x50
- 5 ObjectKit: Team Timing, 2006, lambda print, cm 70x50
- 6 ObjectKit: To Remain False, 2006, lambda print, cm 100x150
- 7 ObjectKit: To Remain True, 2006, lambda print, cm 100x150
- 8 Outline: The Principles Of Engineering, 2006, inkjet on photo paper, cm 300x780
- 9 ObjectKit: Typing The Beauty In Things, 2006, lambda print, cm 125x200
- 10 Outline: The Reverse Practice, 2006, inkjet on photo paper, cm 150x390
- 11 ObjectKit: I Can Contain Images Texts Sounds, 2006, lambda print, cm 125x200
- 12 Under the Domain Name: dotCom, 2006, lambda print, cm 100x150
- 13 Under the Domain Name: dotEs, 2006, lambda print, cm 70x100
- 14 Under the Domain Name: dotDe, 2006, lambda print, cm 70x50
- 15 Under the Domain Name: dotUk, 2006, lambda print, cm 70x100
- 16 ObjectKit: Leisure Activities, 2006, lambda print, cm 70x50
- 17 ObjectKit: Functional Latency, 2006, lambda print, cm 70x50

## Contro-circuiti della realtà

Riccardo Caldura

Il foglio elettronico sul quale sto scrivendo è inquadrato da ogni lato da funzioni che offrono una amplissima serie di varianti compositive. Cornici, barre di comandi che possono cambiare in un batter d'occhio aspetto a quello che vengo scrivendo. So poco di informatica, sono un consumer generico, con scarse propensioni per quel che 'sta dietro' alla facilità d'uso. Il sistema di scrittura che rappresenta la dimensione quotidiana della pratica di lavoro di una moltitudine sempre crescente di persone, ha subito ormai più di un ventennio fa una radicale trasformazione. Verso la sua immediata visibilità, la sua altrettanto immediata modificabilità, e la sua contemporanea archiviabilità: il primo elaboratore *user friendly* della Apple, il Macintosh 128k, è del 1984. L'emancipazione dalle iniziali e complesse procedure informatiche necessarie per poter interagire con hardware e software era avvenuta grazie all'estrema efficacia del sistema ad icone e 'finestre', sistema molto semplice e immediatamente comprensibile. Appartiene alla storia delle nuove tecnologie l'errore clamoroso compiuto dal management della Xerox che non aveva intuito quanto i loro laboratori venissero predisponendo, e l'aver permesso a Steve Jobs di appropriarsi dell'enorme potenzialità applicativa del sistema ad icone. Ora la 'mia' scrivania (come quella di milioni e milioni di altri utenti) si compone di folders e di files, ordinati sullo sfondo di una piccola lavagna luminosa sulla quale i 'quadratini', i 'rettangolini' delle varie icone sembrano galleggiare sospesi e in attesa di essere agiti da un mouse. La semplicità del disegno geometrico delle icone è di grande efficacia. Rigorosamente bidimensionale costituisce quel che viene definito l'interfaccia grafica (graphical user interface: GUI in inglese), che ha reso accessibile ad un pubblico vastissimo l'utilizzo del computer. Ma la questione dell'interfaccia grafica è molto più pervasiva, e dilata la sfera della mia 'scrivania' elettronica, includendovi l'esistenza 'reale' e intrecciando quest'ultima di possibili funzioni e comandi operativi svolti grazie a delle 'icone'. L'intera città sembra una vastissima scrivania, un desktop, un display sul quale si ordinano le sequenze di icone funzionali al suo uso: la segnaletica stradale, i loghi, i percorsi obbligati. La pervasività, l'ubiquitarità della tecnica è resa possibile proprio dalla straordinaria efficacia della sua 'interfaccia grafica', senza la quale la tecnica sarebbe solo un faticoso dispositivo cieco, privo di 'finestre'. Un aeroporto, un'autostrada, una stazione ferroviaria, una via di città, la distribuzione delle merci in un grande

magazzino, il manuale di istruzione di un prodotto sono realtà possibili, cioè agibili, solo grazie alla qualità e alla precisione delle icone che ne costellano la superficie. In un paese senza 'icone' che indichino la funzione degli edifici, in una strada senza segnaletica, ci sentiamo in terra straniera, con quel tipico disagio e inquietudine di chi non è più in grado di decodificare l'ambiente che lo circonda. Come sentiamo 'anacronistico' e vagamente incomprensibile che ci venga dato, o che noi si consegnino, un foglio 'scritto a mano'. La realtà nella quale viviamo è una sorta di algoritmo, che viene scomposto in sottoalgoritmi che ne articolano e semplificano la complessità. E un foglio 'scritto a mano' sta diventando probabilmente una struttura desueta, inutilmente complessa per chi vive immerso, ne sia o meno cosciente, nell'efficacia computazionale di una onnipresente macchina di Turing. La pervasiva interfaccia grafica che ci circonda è di matrice geometrica, piana, bidimensionale, semplificata nelle forme e nei colori. Ed esplicita: nel senso che non può dare adito ad equivoci, il sistema è rigorosamente binario: sì/no; norma/infrazione. Non vi sono zone d'ombra nella flatland iconica e algoritmica. Che si è sviluppata con sempre maggior efficacia, insieme al crescere della città e al moltiplicarsi delle funzioni che vi ospita. Fra la funzione di un edificio e la sua rappresentazione pubblica vi deve essere un rapporto il più evidente e meno ambiguo possibile: una officina per riparare le ruote, non può che essere posta in prossimità di un incrocio, e avere 'incorporata' nell'edificio stesso l'evidenziazione della sua utilità. La facciata di una tale officina è fatta di cerchi concentrici: come in un progetto elaborato dall'architetto utopista Claude Nicolas Ledoux. Lo sviluppo in ambito artistico della immagine nuova, 'moderna' come la definiva Mondrian, può certo risentire, e gli scritti del pittore olandese lo testimoniano, di un afflato universalistico di matrice teosofica, ma molto più concretamente dipende anche dalla sua esperienza della metropoli (prima Parigi, poi New York) e dalle sollecitazioni offerte dalle facciate degli edifici. L' 'universale' si traduce così nella primarietà della griglia e dei colori puri a definire forme bidimensionali estremamente semplici: 'rettangolini', 'quadratini' che hanno il ritmo (come in "*Victory Boogie-Woogie*" del 1943-44) dei percorsi, dei circuiti della megalopoli americana. La concreta efficacia comunicativa del purismo suprematista maleviciano emerge nelle interfacce pubblicitarie per comunicare alla nascente società socialista i nuovi modelli di consumo, elaborate graficamente da Rodtschenko, con l'apporto, per gli slogan dei vari prodotti, di Majakovskij. Il 'geometrico',

il bidimensionale, il primario tendono a diventare elementi di una iconografia funzionale ad amplissima diffusione, e allo stesso tempo si intravede una linea di fuga lungo la quale l'elaborazione artistica si emanciperà progressivamente anche dall'idea di funzionalità. Il piano-colore delle pareti concepite da Theo van Doesburg aspira a liberarsi dall'architettonico, ponendo così le premesse per l'incontro-scontro con il collega architetto Oud. Che significa infatti "trattare lo spazio tridimensionale come la composizione pittorica" se non, rispetto al lavoro dell'architetto, *contro-costruire*?<sup>1</sup> L'interfaccia grafica elaborata per rendere il linguaggio informatico a portata di una moltitudine di consumatori sta evolvendo lungo una medesima via di fuga? Astraendo cioè anch'essa dalla sua originaria funzione, contro-costruendo come mostrano i lavori di Marotta&Russo un sistema (dalla città all'oggetto) parallelo? L'autonomia del 'visivo' è come se stesse in agguato, e attendesse il 'momento giusto' per decostruire la residuale funzione che sopravvive nelle varie interfacce grafiche, ricominciando il gioco: dalla efficacia funzionale di algoritmi risolti iconicamente, alla progressiva autonomia da qualsivoglia funzione operativa, liberando l'icona da ogni referenzialità operativa concreta, 'reale'. (E la realtà, lungo questa via di fuga del 'visivo' sembra costretta a ribattere colpo su colpo, facendosi essa 'immagine', onde poter corrispondere al nuovo livello di astrazione raggiunto dal 'visivo'. Oppure condannarsi a restare 'cieca' come una strada priva di indicazioni, o estranea come un paese composto di edifici senza distinzioni funzionali).

Una pagina web ha qualcosa della facciata di edificio dove ad ogni singolo spazio corrisponda una dimensione visiva e informativa; vi è un zona centrale e un disporsi intorno di elementi la cui funzione è risolta graficamente nello schema bidimensionale della superficie. L'area centrale rappresenta il 'contenuto' principale della facciata/pagina web, un contenuto inquadrato, incorniciato dalle altre varie funzioni informative. Se la pagina web venisse svuotata dei contenuti, e ne venisse mantenuto solo l'impianto formale si evidenzerebbe la semplicità bidimensionale e geometrica che la sottende. Impianto formale che nella ricerca di Marotta&Russo è stato utilizzato per contro-costruire una nuova immagine: quella di una 'città' generata dalle pure forme primarie che costituivano gli elementi compositivi di pagine web: da qui si origina la sequenza degli "Under the Domain...". Il contro-costruire artistico inizia a liberare l'interfaccia grafica dalla sua funzione. Per generare un nuovo, paradossale e rigoroso urban-

scape esclusivamente digitale. Uno urban-scape fatto di elementi tratti dall'impaginazione informatica, composto di elementi tratti dalle varie interfacce grafiche, astratte dal loro specifico 'contenuto' funzionale e informativo. Nei lavori della serie successiva a *Under the Domain...* Marotta&Russo hanno incrementato ulteriormente le loro operazioni di decostruzione e ricostruzione di elementi iconici, provenienti dalla sfera della informazione tecnologica, ed evidenziando, fin dal titolo, il loro intento: *Objectkit. Kit*, cioè scatola che contiene gli elementi da montare per ottenere un oggetto. Gioco infantile e grande innovazione commerciale che ha reso ogni cliente, e a livello mondiale, un collaboratore di Ikea. Concretizzarsi di intuizioni e progetti bauhausiani, combinando elementi prefabbricati, già pronti, ready-made, per la standardizzazione e diffusione planetaria di prodotti. L'ultima opera di Marcel Duchamp (*Etant donnés...*, 1946/1966) è stata, per sua esplicita volontà, montata e realizzata dopo la morte dell'artista, sulla base del 'manuale di istruzioni' che egli aveva predisposto. Le pareti di un edificio, se considerate neoplasticamente, possono risolversi in sublimazioni cromatiche, in piani privi di peso che si assemblano insieme (si veda, sempre di van Doesburg, il modello della *Maison pour artiste*, 1923). In *ObjectKit* gli elementi grafici della sfera della informazione tecnologica liberati dalla loro funzione comunicativa e interattiva tornano ad essere puri elementi compositivi, prefabbricati, grazie ai quali possono essere ricostruiti i nuovi 'oggetti' visivi. Privi di corpo, puramente bidimensionali, oggetti-superficie, che hanno qualcosa della fissità di un'immagine totemica, e la sua arcaica, accesa, policromia. La composizione digitale dell'immagine sembra così restituire, imprevedibilmente, qualcosa degli elaborati intarsi delle superfici di oggetti e manufatti prodotti da culture lontanissime dai canoni hi-tech. Oggetti-totem, icone digitali di cui però non è possibile rintracciare una qualche valenza apotropaica, simbolica. Perché il 'contenuto' di un'immagine è letteralmente evaporato così come si sono progressivamente smaterializzate le mura di un edificio, così come si possono svuotare e modificare continuamente i contenuti compresi fra le griglie compositive di una pagina web. Non vi è più 'contenuto' solo pure immagini astratte e digitalmente ricombinabili all'infinito. Che vi sia una tensione verso una sempre più articolata strutturazione dell'immagine digitale, cioè che il gioco fra l'immagine e il reale, si venga riproponendo non solo con l'oscillazione del reale verso l'immagine, ma anche al contrario con l'oscillazione dell'immagine (digitale) verso il

reale, lo evidenziano bene i due ultimi lavori di Marotta&Russo. Uno dei quali, una videoproiezione, reca l'indicativo titolo di *Timeline*, dove è il tempo dell'immagine che scorre ad indicare il rapporto fra l'esperienza visiva del percorrimto dello spazio urbano e la sua proiezione sintetica nel gioco di componenti geometriche sempre derivate dal codice visivo digitale. La seconda, *Outline* è una articolata installazione a parete che sottolinea la tendenza architettonica e spaziale dei processi compositivi dei due artisti. *Outline* ricorda un impianto a circuito chiuso, ha qualcosa della componentistica e dell'architettura a moduli di un odierno elaboratore di dati e allo stesso tempo richiama visivamente mappe, reti di connessione, cablature che costituiscono la dimensione invisibile quanto concreta di una città innervata dalle tecnologie dei servizi. L'immagine di sintesi proposta da Marotta&Russo in *Outline* anatomizza, decostruisce e ricompono l'idea di connessione e di cablaggio, ne evidenzia il lato visivo. Icona contemporanea della trasmissione di dati e di informazioni. Contro-circuito di una realtà che sembra avere sempre più nelle immagini il suo veicolo e la sua ragion d'essere.

<sup>1</sup> "Contra-costrutives: analisi cromatiche del progetto nella sua forma più significativa (l'assonometria, astratto-simultanea rappresentazione)". Cfr. di Sergio Polano "Il colore dello stile. Note sulla neocromoplastica architettonica di De Stijl" in "Mondrian e De Stijl – L'ideale moderno" (pag. 126-128). Olivetti/ Electa, Milano 1990.



Outline: The Reverse Practice, 2006, inkjet on photo paper, cm 150x390  
ObjectKit: Typing The Beauty In Things, lambda print, cm 125x200  
Galleria Contemporaneo, 2006

### Tra le righe di Stefano Marotta e Roberto Russo

Stefano Coletto

Negli ultimi anni l'espressione "arte digitale" è stata ampiamente utilizzata, con uno spirito forse che esprimeva un'eccessiva fiducia nel rinnovamento non solo dell'espressione artistica, ma anche della società e della cultura nel suo insieme. Si è detto che "il digitale" è una rivoluzione cognitiva, ma anche un modo innovativo di produrre e di fruire del prodotto culturale e, radicalizzando maggiormente, un modo nuovo di "essere".

*Arte e arte digitale. Chiariamo subito: l'arte è arte (se riesce ad esserlo), punto e basta<sup>1</sup>.*

Marotta&Russo puntualizzano subito la questione in un loro testo introduttivo, con una affermazione che probabilmente sarebbe condivisa da quasi tutti gli artisti cresciuti con gli strumenti dell'informatica che aspirano ad essere artisti: l'arte è arte. Tuttavia ci servono le definizioni per spiegare i cambiamenti tecnico-stilistici; le categorie e i neologismi servono in quanto aiutano storici e critici nella divulgazione, possono chiarire dei passaggi, introdurre dei concetti, facilitare la discussione intorno agli artisti e alle loro concezioni del mondo. Per questo esistono espressioni come "arte tecnologica" e "arte digitale", con sottoinsiemi come "arte elettronica", "arte robotica", "arte generativa", o "arte dei nuovi media"; tutto questo introduce sicuramente una tendenza tassonomica che rischia di essere noiosa e limitante, ma indubbiamente anche molto utile. Parlare di "arte digitale" suggerisce immediatamente agli operatori non specializzati, cioè a quelle persone che sebbene utilizzino il computer quotidianamente conoscendo la definizione di hardware e software, non sanno riparare il computer, non "aprono la scatola" oppure non programmano, che esistono espressioni artistiche che utilizzano il computer e i programmi che istruiscono il computer per le sue funzioni.

*La digitalità pervade il nostro ambiente, potenzia e muta la portata e la natura dei nostri sensi, crea nuovi scenari mentali e linguaggi. Dove risiede la "virtualità" in tutto ciò? Il digitale trasforma ed estende la nostra realtà percepita.*

Ci si deve comunque chiedere dove inizi l'interessante nell'esplorazione del mondo digitale, perché nel contesto dell'arte contemporanea troppe opere spesso si dimostrano tecnicamente innovative ma già superate e sterili a livello di immaginario proposto e di metafore evocate. Da un punto di vista tecnico anche questo testo si va componendo utilizzando

il classico software word processor, ma sicuramente non può essere considerato un lavoro artistico-letterario digitale; la grammatica e il vocabolario forse non risentono dell'avvento del digitale; la sintassi nasce da ampi lavori di "copia" e "incolla", da continui movimenti di un cursore; l'obiettivo per cui questo testo è scritto risente probabilmente dell'avvento del digitale; il significato è legato all'intenzione di confrontarsi con l'ambiguità del termine "arte digitale"; la facilità di modificarlo e di correggerlo produce nello scrittore la sensazione che il testo perda una certa stabilità per acquisire nella nostra mente una sorta di dinamicità formale e una leggerezza semantica; poi i testi che si scrivono assomigliano sempre di più a delle cover, a dei remix continui di citazioni e allusioni già sentite da qualche parte o gestite tramite la rete informatica di google. E si potrebbe continuare. La riflessione sulla natura dell'arte digitale o sulla qualità estetica dell'elaborazione attraverso strumenti digitali si sposta quindi continuamente tra ideazione, progetto, produzione, analisi di quella produzione, significati nella ricezione di quella produzione, regole e metamessaggi di produzione di quei significati, metafore più ampie come allusioni a concezioni che provengono da quei lavori.

*Siamo perciò interessati alla digitalità in sé: la nostra è una cosciente, dichiarata e sperimentata ricerca sulla simbiosi concettuale fra la tecnica impiegata e il riflesso psicologico, sociale e linguistico che il Digital Lifestyle sta avendo (e ha già avuto) nella vita quotidiana.*

Si tratta di chiedersi se questi livelli di lettura e produzione sono esplicitabili quando ci si confronta con i prodotti della cultura digitale; ancora più interessante è verificare se questa esplicitazione comporti il passaggio da una cultura prodotta da un linguaggio formale specifico a qualcosa di più complesso, di maggiormente in tensione verso altri ambiti e mondi, come accade in genere per un lavoro artistico. Un osservatore coglie la novità dei lavori di Marotta&Russo se abitualmente viaggia in rete e apre le finestre delle pagine web, se utilizza di frequente il tasto play del lettore dvd, se si confronta con gli indicatori luminosi che rimandano ai concetti di accensione e spegnimento, se ha stabilito legami empatici con gli spazi virtuali: chi abita questo immaginario con la mente, con l'occhio, con la mano/corpo diviene abitante degli spazi dei due artisti. Ma tutto questo è solo un inizio per un'indagine più approfondita *dei contenuti, delle prospettive concettuali e delle implicazioni umanistiche del processo tecnologico[...]. In altre parole, ci impegna lo sforzo di problematizzare criticamente le ricadute, intime*

*e sociali, quotidiane ed epocali di quanto ci sta accadendo.* Infatti gli elementi visivi che identificano e ci relazionano al mondo dell'Information Technology sono utilizzati per composizioni formali che un osservatore, con una intuizione per così dire "da lontano", identifica vagamente come mappe, strade, cantieri, tracciati di metropolitane, edifici mitici, ma anche colossali e primitivi calcolatori. Queste composizioni rigorosamente formalizzate con filologiche citazioni dell'archeologia della cultura informatica si trasformano in richiami agli archetipi della storia e della letteratura del passato, ma anche alle forme delle città delle abitazioni del movimento moderno, come un prospetto di Gerrit Thomas Rietveld. Il concetto di funzionalità è da subito ridiscusso ma anche ricollocato perché se sembra prevalere la dimensione ludica, la città improbabile, lo still di un videogame, i nuovi abitanti possono essere solo degli avatar progettati e programmati per un nuovo luogo da esperire. Quindi se osserviamo e analizziamo queste rappresentazioni anche come strumenti e come dispositivi, non solo come composizioni astratte e statiche, esse attivano una fruizione dinamica, un movimento all'interno di maglie ortogonali che indicano un movimento prestabilito, orientato secondo una certa idea di funzionalità. Si tratta di una regolamentazione estetica che implica l'informazione del software: una "infoestetica". Con queste intersezioni e questi rimandi il lavoro sintonizzato sul presente diviene curiosamente ambiguo, misteriosamente antico che allude ad un nuovo umano.

*Ci sforziamo di evidenziare uno scarto, un nuovo punto di vista, in grado di eliminare una frattura percepita (ideologica e non reale) fra il sapere tecnologico e quello umanistico, il dato razionale e quello spirituale. Le tecnologie legate all'ipermedialità, per le diverse competenze e psicologie che richiedono nel loro impiego professionale, ma anche nel quotidiano di ciascuno, spingono a vedere come unitari questi due macro-ambiti. Siamo, insomma, alle soglie di un neoumanesimo digitale. Già chiaramente caratterizzato da una nuova estetica, fortemente sintetica e marcatamente progettuale, "ottimizzata".*

La riflessione sui riferimenti culturali di questa nuova progettualità e funzionalità che vuole superare il carattere tecnico della tecnologia conduce alla lezione concettuale di Marcel Duchamp, alle forme dell'umano alienato e straniato nelle macchine di Francis Picabia, all'appropriazione di elementi di una cultura visiva ormai di massa. Si tratta di una sorta di pratica "digipop", che però svuota le pagine web di testi, semplifica minimalisticamente le icone, diventa disposizione

di frame, relazione tra segnali/dispositivi, composizioni cromatiche accese come in un monitor. *Pertanto, estendendo e portando alle estreme conseguenze questo concetto in un ambito di ricerca artistica contemporanea, per noi l'output rappresenta la risultante di un atto cosciente di ricomposizione culturale ed estetica intorno ad una serie di necessità storicamente date. Insomma, un processo teso alla propria continua ridefinizione, espresso nello sforzo di "bucare", in maniera coerente e densa, il "rumore" indistinto contemporaneo, frutto dell'eccesso "disordinato" di comunicazione, artistica e non. Già chiaramente caratterizzato da una nuova estetica, fortemente sintetica e marcatamente progettuale, "ottimizzata".* Una progettualità trasparente a se stessa, una composizione concettuale che raffreddando l'emotività nell'ortogonalità della griglia ricerca un'essenza classica. Il lavoro di

Marotta&Russo si fonda sull'estetica della griglia celebrando le possibilità compositive del form, primo elemento percettivo e organizzativo del vedere contemporaneo. Come architetti o compositori Marotta&Russo sembrano consapevoli che caratteristica della costruzione è la dispositio della retorica classica, e poi la chiarezza della linea di contorno che delimita la forma e ritmo. La sensazione che sembra emergere dai lavori è che nel mondo dell'infoestetica si possa riconfermare una teoria classica come risultato del modo in cui la nostra mente pensa e organizza i dati percettivi e sensibili. Si tratta di una affermazione ancora problematica e rientra nella questione di "ciò che è vecchio e ciò che è nuovo".

*In altre parole, dietro alle cosiddette "Nuove Tecnologie" c'è una storia concettuale, culturale e antropologica quasi trentennale. Prenderne atto è il primo passo per ragionarci sopra criticamente, abbandonando l'enfasi novista (e acritica, appunto) che investe i "vecchi" media (che fanno tuttora "senso comune" e vox dei) rispetto ai "nuovi" media...*

I corpi progettati in 3D possono riproporre questioni antiche se possono scomporre e muovere aprirsi e chiudersi, interrogare e alludere a temi e significati diversi dalla loro natura cyborg e riconnettersi ad un umano universale; ma ci si deve chiedere come rinnovare questi interrogativi, come aggiornare le forme di possibili risposte. La sfida



ObjectKit: The Principles  
& The Practice Of A  
Bitmap Mind, 2006, inkjet  
on vinyl, cm 330x800  
Installation view, Sergio Tossi  
Arte Contemporanea, Firenze

di Marotta&Russo è quella di evitare un decorativismo di derivazione optical art, uno slittamento sulla costruzione solo grafica di corpi in 3D o la riproposta di soluzioni compositive già viste. Ecco che con questo design o styling solo come travestimento, con spirito ludico e ironico si può sostenere una nuova proposta del moderno. Il moderno si pone anche come frattura tra io e mondo e quindi ci si dovrebbe chiedere in che modo proporre questa lacerazione nel confronto con la cultura informatica. Un altro tema potrebbe riguardare anche la questione dell'alienazione, dato che quelle griglie indicano anche stereotipi mass mediali, strutture logiche imposte, elementi grafici e geometrici ossessivi, ripetitivi. Quindi una pratica artistica potrebbe includere una critica all'ossessione iconica, senza cedere ad una eccessiva fiducia nella capacità progettuale di costruzione di un nuovo mondo formalizzato. Il rischio è rimanere ancorati ad una visione troppo classica nella ricerca di una dimensione estetica più autentica e completa; la grammatica del digitale è la base ma le concezioni del mondo e del presente sono sfuggenti e a volte si intersecano, altre volte sembrano disgiungersi, ma non si devono far scappare. La tensione va rischiesta e giocata fino in fondo, ma di questo i due artisti sembrano assolutamente consapevoli.

*Le nostre ricerche partono dai concetti di conoscenza di sé e del proprio contesto storico, con l'obiettivo di aumentare sempre di più la capacità progettuale di costruire un linguaggio concettuale rigoroso, tramite l'esperienza di attraversamento estremo del proprio tempo storico definito ("giocare tutti i giochi", per dirla con Rimbaud).*

Così, forse, l'arte di questo periodo continuerà a dirsi digitale ma praticata ed esperita come arte.

<sup>1</sup> Le citazioni in corsivo provengono dal sito degli artisti [www.avatarproject.it](http://www.avatarproject.it)



Under the Domain Name:  
To Google, 2004, Inkjet  
on vinyl, cm 245x960

Installation view, Villa Manin  
Centro d'arte Contemporanea,  
Passariano (Ud)

## To Google

Sarah Cosulich Canarutto

Le complesse costruzioni digitali di Marotta&Russo possono apparire anche fragili e transitorie, quasi si trattasse di fermo immagini in procinto di riprendere il loro movimento. Proprio come i paesaggi urbani che metaforicamente e fisicamente tendono a rispecchiare, queste sofisticate strutture sembrano implicare successive possibilità di svolgimento rispetto a quelle che già nella loro essenza racchiudono. Gli artisti pensano all'immagine come ad una poetica equazione che, in quanto tale, non nega nel suo razionalismo la possibilità di altre infinite mutazioni. In questo senso la contemporaneità del loro lavoro è la capacità di suggerire rappresentazioni che riflettono il nostro presente, non soltanto dal punto di vista visivo, ma in quanto considerazioni logiche e antropologiche sensibili al mutamento del mondo. Sottrarre i testi dalle pagine di siti web, dividere i flussi di informazioni che sottendono, sommare le strutture allo sfondo e moltiplicarle nell'immagine finale: Marotta&Russo usano la matematica per riordinare i frammenti del nostro vissuto e fabbricare così delle nuove icone. La loro è una forma di poesia che, invece di comporre istintivamente suoni e parole, intreccia sistematicamente frasi compiute, situazioni reali, dati concreti e simboli quotidiani dando vita ad un inaspettato linguaggio visivo basato sulla sintesi del presente. La forza di un'opera d'arte è legata alla sua capacità di relazionarsi non solo con la contemporaneità ma anche con un ipotetico futuro dal quale guardare indietro. Questo rapporto di dialogo/scambio è evidenziato particolarmente in *To Google*, l'installazione creata da Marotta&Russo nel 2004 a Villa Manin. Oltre a rappresentare un'interessante interpretazione dell'idea di pittura e del suo significato oggi, l'inserimento del paesaggio digitale all'interno della nicchia barocca ha dato vita ad un affascinante intreccio di tre livelli temporali. Se le decorazioni architettoniche richiamavano la storia, le pagine spogliate dei siti web raccontavano il presente con gli occhi analitici del futuro e suggerivano il futuro attraverso lo sguardo istintivo del presente. La cornice storica era così al tempo stesso contorno, sfondo, contenitore, televisore ma anche gabbia della realtà. Gli scheletri delle homepage e tutte le diverse strutture trasformate da Marotta & Russo come elementi portanti delle immagini rappresentano delle forme di ready-made codificati: perdendo la loro funzionalità semiotica vengono assorbiti nel linguaggio più imprevedibile e meno regolamentato dell'arte. L'opera si manifesta in questo processo di trasformazione,

quando simbolo e forma si intersecano e divengono indistinguibili, annullando anche i confini tra soggetto e oggetto, bidimensionalità e tridimensionalità. *To Google* mette in particolare evidenza l'attenzione rivolta da Marotta&Russo al concetto di cornice/contenitore/contorno. La cornice tangibile della nicchia rappresenta un modulo che si ripete in modo concentrico trasformandosi da bordo a sfondo e rispecchiandosi a sua volta nei profili delle pagine web. Caratteristica del contenitore è anche quella di rimandare costantemente ad un enigmatico contenuto che nelle opere dei due artisti sembra concretizzarsi sempre nella forma di spazio vuoto. La circolarità del linguaggio di Marotta&Russo non ha solo una valenza temporale e processuale ma diviene in molti lavori anche eloquente paradosso. Con gli *ObjectKit* per esempio la metamorfosi rischia di divenire quasi completa trasformando l'opera d'arte in potenziale mezzo e matrice iconografica che la costituisce. Gli involucri di oggetti e gadget vengono tradotti e ricomposti in quanto componenti della nuova immagine. Se questa fosse utilizzata dagli artisti in modo funzionale su un supporto diverso da quello classico, il ciclo si concluderebbe con il punto di partenza. Come se i tubetti di pittura di Arman servissero per dipingere un altro quadro.



Under the Domain Name: dotDe,  
lambda print, cm 70x50, 2006

Marotta&Russo

### **Under The Domain Name 2.0**

Il Web è una sterminata metropoli in continua, tumultuosa mutazione. Esistono i quartieri alti e quelli bassi, gli attici e le periferie: ci si può trovare a passare dagli uni agli altri - rapidi - con la facilità semplice di un gesto. Dunque il telefono non è più solo "la tua voce"... La Rete telefonica ospita e nutre un ambiente nuovo (il cyberspace), aperto e sempre ridefinibile, nato per l'incontro o, letteralmente, il "collegamento" fra persone, nazioni, culture. La mappa di questo mondo non esiste: solo punti d'accesso, links, strutture e colori a determinare una fisionomia, un percorso, un'opportunità nuova di comunicazione fra persone. La serie è stata realizzata con l'idea di creare una mappatura, tematica e volutamente parziale, di quell'effimera e mutevole struttura "urbanistica" che è il World Wide Web. La selezione delle home pages che formano le singole opere è costituita dai siti presenti nella top ten delle voci più richieste dagli utenti di Google (il celebre search engine) nel corso 2004 e nelle diverse localizzazioni nazionali: USA, Australia, Canada, Francia, Germania, Italia, Giappone, Olanda, Spagna, Regno Unito. Le pagine web, denudate di loghi, contenuti testuali e iconici, sono liberamente impiegate come moduli per la costruzione di uno scenario digitale, con l'intento di rendere chiaramente percepibili - attraverso la metafora dei landscape urbani - i nuovi confini coscienziali, tecnologici e antropologici entro cui tutto il mondo occidentale si muove.

*Febbraio 2004*

### **ObjectKit 1.0**

La serie nasce dalla necessità di approfondire la riflessione sul concetto di progettualità, già in parte affrontato nelle opere delle serie precedenti. L'intento è quello di focalizzare la nostra ricerca nel rendere evidente quanto di progettuale, appunto, di intenzionale e - in definitiva - di profondamente e originalmente culturale vi sia nell'estetica digitale. Un'estetica che, sin dalle origini dell'Information Technology, è stata dichiaratamente e necessariamente neoumanistica, votata com'era - e com'è - alla comunicazione. Sia nel senso della necessità di comunicare sé stessa, i propri orizzonti di potenzialità e d'uso, rendendosi fruibile agli utenti, cioè a tutti, sia come dichiarato orizzonte elettivo e campo d'impiego del proprio potenziale di cambiamento e trasformazione della realtà. Perciò la tecnologia digitale - più ancora di quella analogica che l'aveva preceduta - creando e operando in uno spazio completamente

nuovo (il cyberspazio) ha fin da subito cominciato a porre e a porsi e, nel contempo, a risolvere - per la sua stessa natura allogena rispetto alla realtà spaziale - continui problemi di tassonomia, di ergonomia, di standardizzazione e di ottimizzazione produttiva. Questo enorme sforzo di cosciente sintesi culturale e linguistica è ravvisabile in tutti gli elementi complessi, articolati e concettualmente nuovi che compongono le interfacce grafiche dei software, i pannelli di controllo, i display, i videogames, il packaging, l'hardware e, più in generale, tutta la realtà "impaginata" (ovvero progettata digitalmente attraverso le tecnologie informatiche, ovvero culturalmente mediatissima) che ormai da tempo ci circonda. Elementi, questi, di un linguaggio assai complesso e globale, in grado di generare e rendere fruibili "prodotti" digitali che sottendono e sottintendono l'esistenza di una nuova psicologia percettiva e di una nuova antropologia. E che, quindi, sottendono e sottintendono l'uomo - con le sue logiche percettive - come il centro di questo orizzonte, il protagonista e il fine di questo sforzo. Votato ad un dichiarato neoumanesimo digitale, appunto. Partendo da queste premesse, abbiamo lavorato alla definizione di una serie di "kits" costituiti da "oggetti" digitali, ovvero da elementi primari provenienti a vario titolo dall'agglomerato linguistico complesso creato e reso necessario dall'Information Technology. Gli elementi sono stati riassemblati e rimontati in *ObjectKit*, ovvero kit oggettuali, avendo cura di mantenere in loro una condizione di totale "apertura" rispetto ad ogni possibile direzione di senso - svincolandoli così da una precisa e determinata funzione d'uso e polarizzazione - per rivelare nitidamente l'evidenza della loro emblematicità visiva e culturale.

*Aprile 2006*

### **Outline**

L'indagine alla base di *Outline* coincide con l'ambivalenza contenuta nel termine inglese, il cui significato mette in relazione - sovrapponendoli - i concetti di "contorno geometrico" e di "schema logico". Il nostro obiettivo progettuale risiede proprio nella volontà di delineare i contorni di uno schema logico contemporaneo, in relazione al concetto di città, intesa come luogo antropologico ed espressione compiuta ed emblematica di una civiltà. Una città contemporanea e perciò - a quasi tutte le latitudini - ormai totalmente "ingegnerizzata", dotata di strutture urbanistiche evidenti e visibili, e - nel contempo - ubiquamente pervasa da invisibili infrastrutture cablate e da potenti reti di telecomunicazione. Una città, quindi, che esiste e pulsa anche nella realtà estesa di una

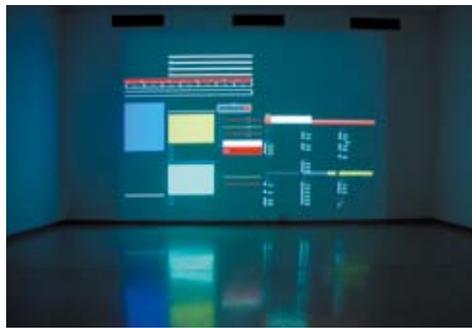
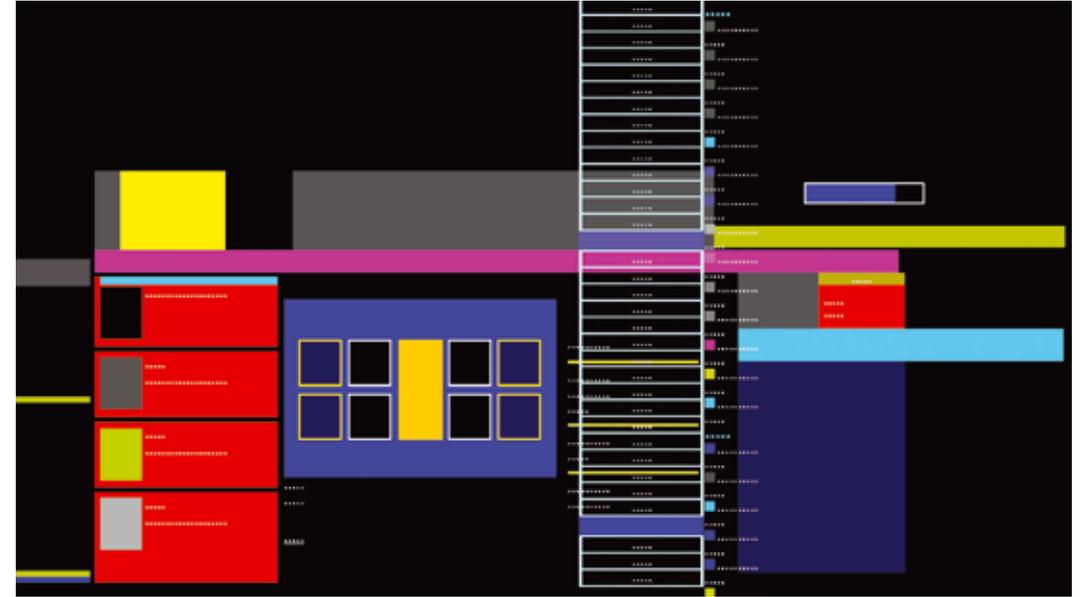
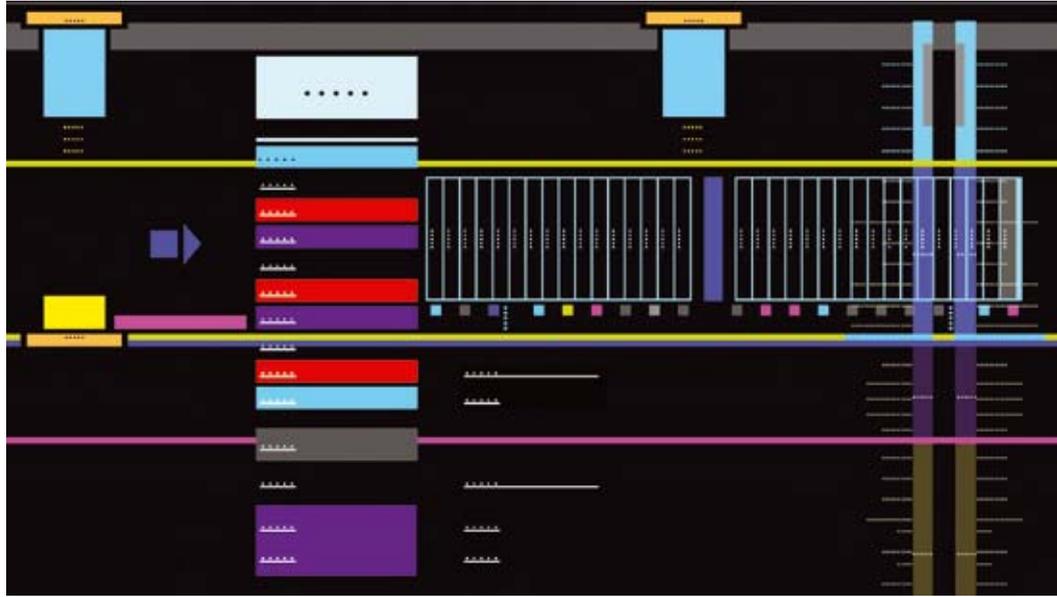
nuova importante dimensione urbanistica, quella smaterializzata dei flussi informativi che ne ridefiniscono i contorni in costante relazione con il mondo. L'indagine di *Outline* affronta il tema della città nella prospettiva di rendere evidente questo nuovo rapporto dialettico fra il suo piano fisico e quello della sua proiezione tecnologica, operando un'interpretazione estetica dei nessi logici e strutturali che li legano. In chiave concettuale, è nostra volontà intervenire in stretta relazione con lo spazio fisico e architettonico. Ritrovando anche - in un'ottica contemporanea e con le tecniche digitali - le valenze sociali ed emblematiche dello spazio parete.

*Novembre 2006*

### **Timeline**

Il video vuole essere un'indagine sulla percezione contemporanea, urbana, del tempo. Ma - specularmente - vuole anche essere una riflessione sulla percezione contemporanea, temporale, della città. Un'indagine ed una riflessione sul tempo diventato totalmente antropocentrico, fortemente caratterizzato nella sua percezione da una tensione tecnica e progettuale volta al suo controllo funzionale. Un tempo, quindi, interamente riformulato sui piani dell'interscambio continuo e dinamico, fra segni e idee, merci e strutture, reti e strade. Il lavoro, insomma, vuole prendere in considerazione una dimensione antropologica e psicologica attuale, dove il tempo - nel suo estendersi oltre misura, oltre natura - determina e disegna le coordinate della ritmica esistenziale propria di uno stile di vita urbano contemporaneo. E perciò internamente stravolto dalla ciclica dei loop delle insegne, rigorosamente delimitato dalla linea spezzata dei processi di temporizzazione dei semafori, ipnoticamente esteso oltre il moto incessante dei led della segnaletica, capillarmente innervato dalle reti della comunicazione. Il video si prefigge di restituire il senso umano di questa percezione, dinamica, dilatata e ciclica. La componente visiva e quella sonora costituiscono una reinterpretazione della logica espressa - in maniera paradigmatica e funzionale - dai software di editing video e musicale. Software, questi, la cui interfaccia è basata sulla timeline, ovvero su di una rappresentazione grafica del passaggio del tempo, inteso come una linea concettuale e continua in cui disporre logicamente le sequenze video e sonore. E su cui scorre - implacabile interprete dei dati e protagonista - il cursore.

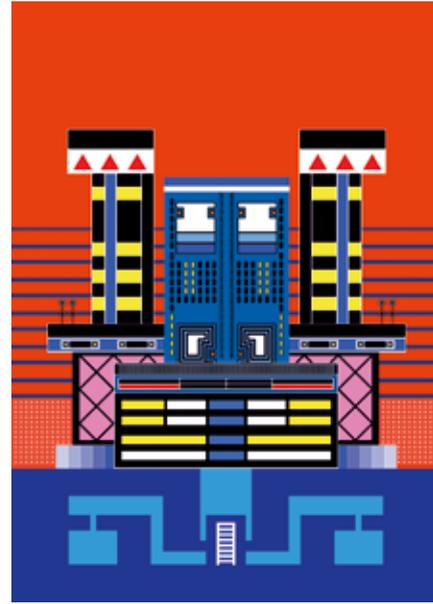
*Novembre 2006*



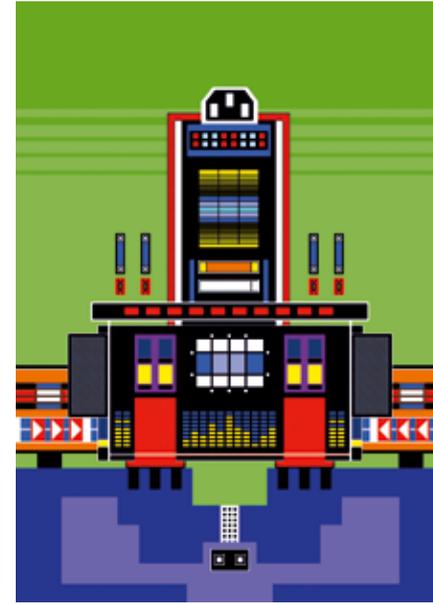
Timeline, 2006, digital animation on DVD-Video, 2'30" loop  
Galleria Contemporaneo, 2006



ObjectKit: Intersection Point,  
lambda print, cm 70x50, 2006



ObjectKit: Thinking Tools,  
lambda print, cm 70x50, 2006



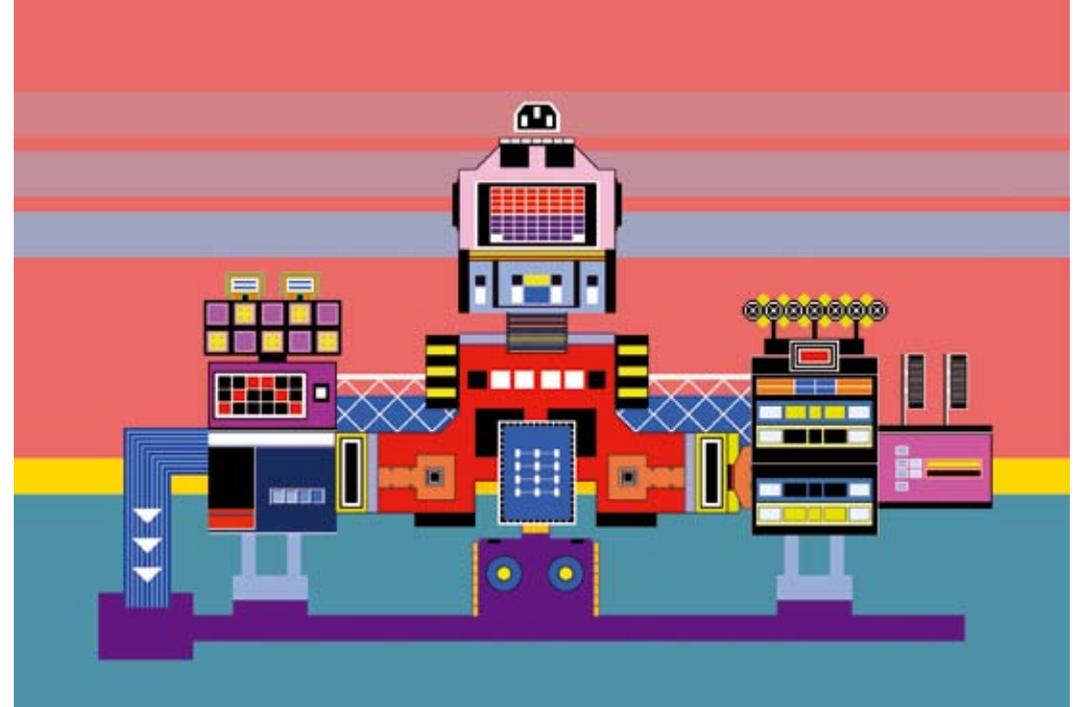
ObjectKit: To See & To Converse,  
lambda print, cm 70x50, 2006



ObjectKit: Team Timing,  
lambda print, cm 70x50, 2006



ObjectKit: To Remain False,  
lambda print, cm 100x150, 2006



ObjectKit: To Remain True,  
lambda print, cm 100x150, 2006



Outline: The Principles Of Engineering,  
inkjet on photo paper, cm 300x780  
Galleria Contemporaneo, 2006

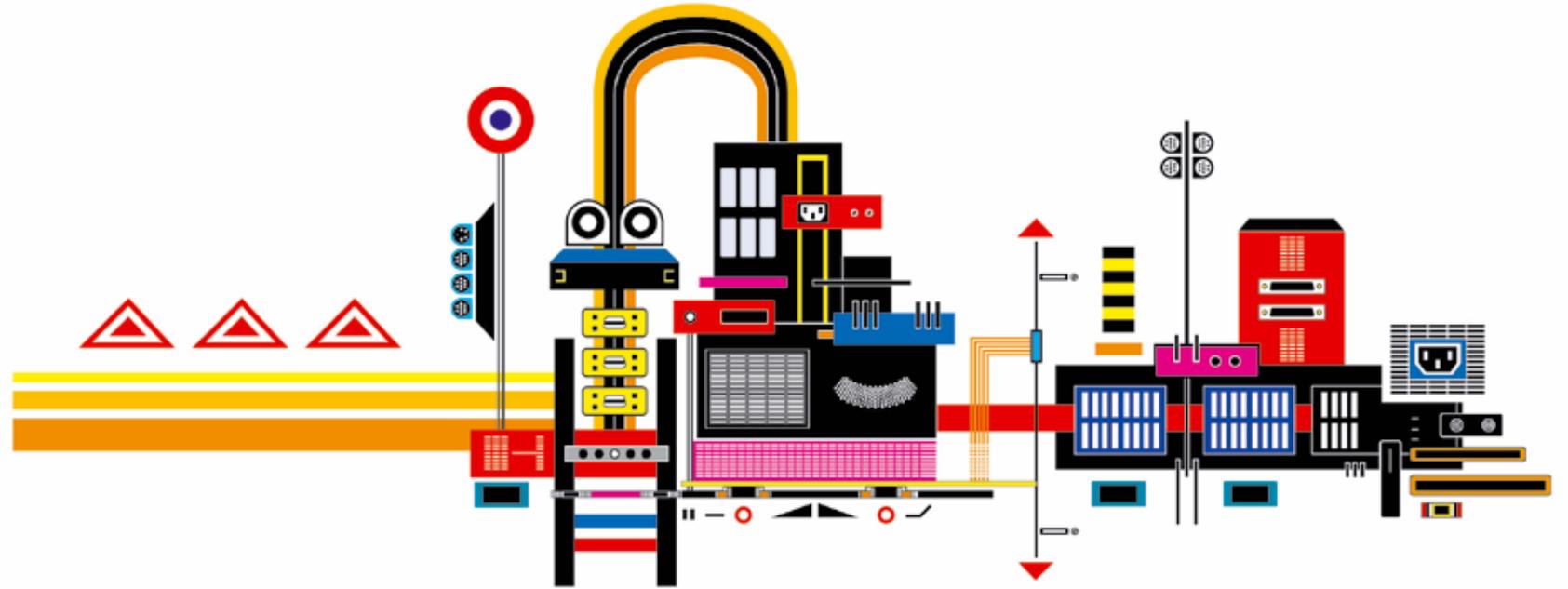
ObjectKit: To Remain False,  
lambda print, cm 100x150  
ObjectKit: To Remain True,  
lambda print, cm 100x150  
Galleria Contemporaneo, 2006



ObjectKit: Typing The Beauty In Things,  
lambda print, cm 125x200, 2006



Outline: The Reverse Practice,  
inkjet on photo paper, cm 150x390, 2006

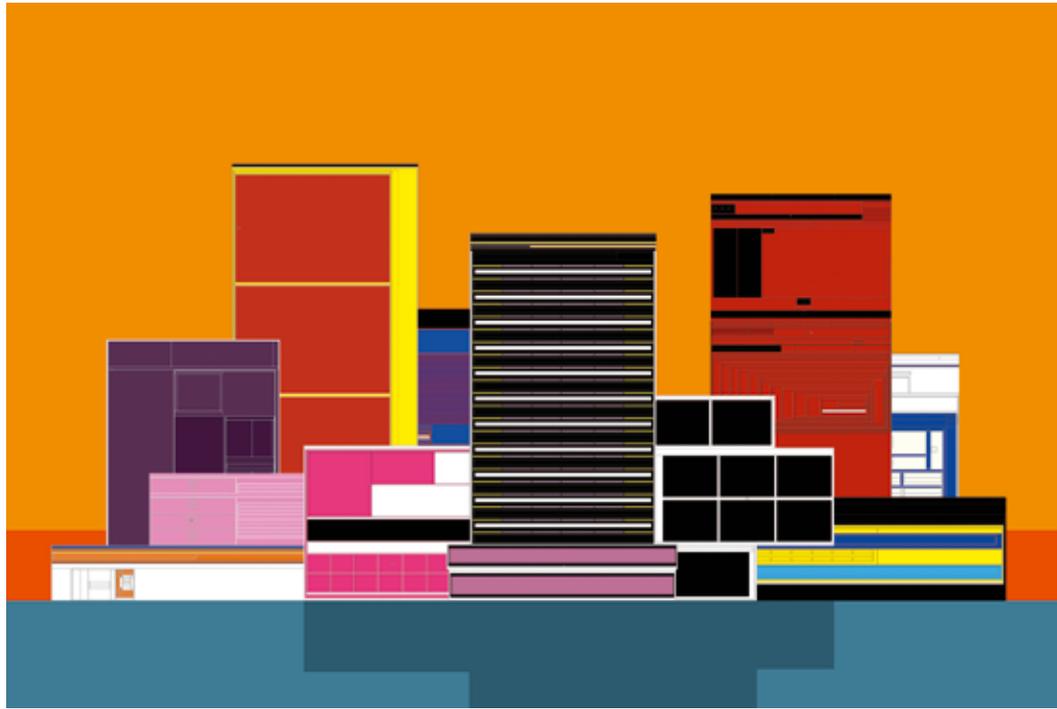


Outline: The Principles Of Engineering,  
inkjet on photo paper, cm 300x780, 2006



ObjectKit: I Can Contain Images Texts Sounds,  
lambda print, cm 125x200, 2006  
Galleria Contemporaneo, 2006

Outline: The Reverse Practice,  
inkjet on photo paper, cm 150x390,  
Galleria Contemporaneo, 2006



Under the Domain Name: dotCom,  
lambda print, cm 100x150, 2006



Under the Domain Name: dotUk,  
lambda print, cm 70x100, 2006



Under the Domain Name: dotEs,  
lambda print, cm 70x100, 2006

## Contra-circuits of the reality

Riccardo Caldura

The electronic page which I'm typing on is framed on each side by functions offering a wide range of compositional variations. Frames, toolbars which can change in a flash the aspect of that which I'm typing. I know little about information technology. I'm a generic consumer, with little inclination about that which is 'behind' time saving techniques. More than 20 years ago writing systems which represent the daily dimension of working practice for an increasing multitude of people, underwent a radical transformation. More immediate visibility, fast modifiability and contemporaneous filing: the first Apple user-friendly machine, the Macintosh 128k, dates back to 1984.

The emancipation from the initial and complex procedures necessary for the interaction between hardware and software was due to the extremely efficient system of icons and windows, a very simple and immediately understandable system. The enormous mistake made by Xerox belongs to the New Technology. The company management did not clearly understand what their laboratory was preparing and then allowed Steve Jobs to take possession of the enormous application potential of the icons system. Now my desktop, like that of millions of users, is made of folders and files organised on the background of a little light board, where the square icons seem to be suspended, waiting for the orders of the mouse.

The simplicity of the geometry of the icons is extremely efficient. Strictly two-dimensional, it constitutes the graphic interface (GUI) making computer use accessible to a wide public. The question of the graphic interface is more pervading and extends the field of my electronic desk, including real existence and interlacing with it possible functions and operative controls made by means of the icons.

The whole town seems to be an enormous desk, a desktop, a display where the icons are ordered for its use: road signs, logos, set courses. The pervasiveness, the ubiquity of the technology is made possible exactly because of the extraordinary efficiency of its graphical interface, without which the technique would be only a difficult, blind device, without windows. An airport, a highway, a railway station, a street, the goods distribution in a department store, the instruction handbook of a product are possible and feasible realities, thanks to the quality and precision of the icons on its surface. In a town without 'icons' which indicate buildings' function, in a street without signals, we feel in unknown land, awkward and anxious as one who cannot decode his surroundings. We feel anachronistic and slightly incomprehensible if one gives us or if we give someone a handwritten sheet. Our reality is a kind of algorithm, divided in sub-algorithms enlarging its complexity. Maybe a handwritten sheet is becoming an outdated thing, meaninglessly complex for people who are more or less aware of living in the computational efficacy of a ubiquitous Turing machine.

The pervading graphic interface which surrounds us has a geometrical, flat, two-dimensional origin, simplified in shapes and colors. It is explicit, in that it allows no mistakes, it is a strictly binary system: yes/no, rule/offence. There are no corners of shadow in the iconic and algorithmic flatland. It developed with increasing efficiency simultaneously as the city grew and its functions increased. There has to be the most evident and the least ambiguous relation between the building's function and its public representation. A wheel repair shop must be near a crossroads and must incorporate, clearly, its utility in the building itself. The front of one such building is made of concentric circles as in the project by the utopian architect Claude Nicolas Ledoux. Mondrian's writings testify that in artistic field the development of the new image, 'modern' according to him, may reflect a universalistic inspiration of theosophical origin. More concretely it also demonstrates his experience in the metropolis (Paris, then New York) and of the stimulus which the buildings' walls provided. Thus the 'universal' turns into the primarity of grid and pure colours to define very simple two-dimensional forms: small rectangles and squares with the rhythm of the streets and routes of the American megalopolis, like in *Victory Boogie-Woogie*, 1943-44.

The concrete communicating efficacy of the supremacist Malevic's purism comes out in the advertising interfaces to convey new consumer models to the emerging socialist society, models which were graphically developed by Rodtschenko with Majakovskij's contribution for the slogans of a number of products. The 'geometrical', the two-dimensional, the primary tend to become elements of a functional and vastly diffused iconography and at the

same time one can sense an escape line along which the artistic elaboration will progressively free itself from the concept of functionality. The colour plan of the walls conceived by Theo van Doesburg aspires to free itself from the architectonic, creating the conditions for the encounter with the architect Oud. What might "treating the three-dimensional space as a pictorial work" mean if not to *contra construct'* in terms of an architect's work?

Is the graphical interface, developed to make the language of information more accessible to an enormous number of consumers, evolving along a similar escape line? Abstracting this from its original function, contra-constructing, as the works of Marotta&Russo show, a parallel system (from the city to the object)? The autonomy of the 'visual' is as though it were in ambush and waiting for the 'right moment' to deconstruct the remaining function that endures in the various graphical interfaces, starting the game again: from the functional efficacy of the algorithms solved by means of the icons, to the progressive independence from any operative function, delivering the icon from any concrete, 'real' operative reference.

(Along the escape line of the 'visual', the reality seems forced to strike back becoming 'image', in order to be up to the new level of abstraction attained by the 'visual'. Otherwise it is doomed to be 'blind' like a street without signs, or strange like a town made up of buildings without functional differences).

A web page is similar to the front of a building, where a visual and informative dimension corresponds to every single space. The central area is surrounded by a circle of elements whose function is graphically solved in the two dimensional diagram. The central area represents the main contents of the web page. It is framed by the other informative functions. If the web page was to be emptied of its contents, and only the formal structure was kept, the two-dimensional and geometrical simplicity beneath it would become more evident. It is the formal structure used in Marotta&Russo's research to *contra-construct* a new image: the image of a 'city' generated by the pure primary forms constituting the composition of web pages. This is the origin of the *Under the Domain...* sequence. The artistic contra-constructing begins to free the graphical interface from its function in order to generate a new paradoxical strict and exclusively digital *urbanscape*. This is constructed from elements taken from the computer page layout and the graphical interfaces, separated from their functional and informative specific 'contents'.

In the set following *Under the Domain...*, Marotta&Russo further increased the deconstruction and reconstruction of graphic interface iconic elements coming from the field of technological information and highlighted in the title of their work: *ObjectKit*.

Kit is a box which contains the elements necessary to put together an object. It represents a children's game and a great trade innovation that internationally made every consumer an Ikea collaborator. The realisation of Bauhaus intuitions and projects, combining readymade prefabricated elements, for the standardisation and international diffusion of products.

Marcel Duchamp's final work (*Etat donnés*, 1946/1966) was put up after his death, according his wish, following an instruction handbook which he had prepared. The walls of a building if seen by a neoplastic standpoint can change into chromatic sublimations, in weightless combinable pieces which can be assembled together (compare the *Maison pour artist* model by van Doesburg, 1923). In *ObjectKit* the graphical elements from the technological information field, separated from their communicative and interactive function, are again purely compositional and prefabricated elements thanks to which new visual 'objects' can be reconstructed. They are without body, purely two-dimensional as surfaces, having something of the fixedness of a totem image and its archaic vivid polychromy. The digital composition of the image seems to give back, unexpectedly, something of the subtle inlays of objects and products made by cultures very far from hi-tech canons. They are objects as totems, digital icons without any apotropaic and symbolic value. The contents of an image have vanished like this, as the walls of the building have disappeared, as the contents in the compositional grids of a web page can be voided and modified continually. There are no more contents, only abstract images which can be digitally re-combined over and over again.

The last two works by Marotta&Russo show a movement to a more and more articulate organisation of the digital image. The interplay between the image and the real shows itself not only with the oscillation of the real to the image but also as the contrary oscillation of the image (digital) to the real. One of these last two works is a video projection

with an indicative title, *Timeline* where it is the time of the image which scrolls to indicate the relation between the visual experience of the crossing of the urban space and its synthetic projection in the interplay of geometrical components coming from the visual digital codex. The other work, *Outline*, is a complex installation showing the architectonic and spatial tendency of Marotta&Russo's compositional methods. *Outline* recalls a closed circuit system, with something of the components and the module architecture done by a modern data processor. At the same time it visually recalls maps, networks, wiring which constitutes the invisible dimension of a city pervaded by service technologies. The essential image in *Outline* dissects, deconstructs and reconstructs the idea of connection and wiring and underlines its visual side. Contemporary icon of data and information communication, it is *contra-circuit* of a reality which seems to be always more reliant on the image as its vehicle of justification.

<sup>1</sup> Contra-constructies: chromatic analysis of the project in its most significant form (the axonometric projection, abstract-simultaneous representation)". Compare Sergio Polano in "Il colore dello stile. Note sulla neocromoplastica architettónica di De Stijl" in "Mondrian e De Stijl – L'ideale moderno" (pp. 126-128). Olivetti/Electa ed., Milan 1990.

### Between the lines of Stefano Marotta and Roberto Russo

Stefano Coletto

The expression "digital art" has been widely used over the last few years, in a way which maybe expressed an excessive faith not only in the renewal of artistic expression, but also of society and culture as a whole. It has been said that "the digital" is a cognitive revolution, as well as an innovative way to produce and access cultural production, and in a more radical way that it is a new way of "being". *Art and digital art. Lets clear this up straight away: art is art (if it manages to be so), and that is that!* Marotta & Russo address the question straight away in one of their introductory texts, with an opinion which would probably be shared by almost all the artists who have grown up with information technology and who aspire to be artists: art is art. All things considered, we need definitions to explain the technical-stylistic changes. Categories and neologisms are useful inasmuch as they aid the elaborations of historians and critics, they can make some passages clearer, introduce concepts and facilitate the discussion around the artists and their conception of the world. This is the reason there are terms like "technological art" and "digital art", with sub-categories such as "electronic art", "robotic art", "generative art" or "new-media art". All this certainly introduces a taxonomic trend which risks being boring and limiting, but it is also, without doubt, very useful. Speaking about "digital art" to non-specialists- that is those people who, whilst they use a computer daily and know the terms hardware and software, don't know how to repair the machine, don't "open the box", or don't write programs- immediately suggests that there are artistic expressions which use computers and the programs which direct the computer's functions. *The digital pervades our environment, it augments and changes the range and nature of our senses, it creates new mental scenarios and languages. Where is the "virtual" in all of this? The digital transforms and extends our perceptive reality.* We must nonetheless ask where the interest in the exploration of the digital world begins, because in the context of contemporary art, too many artworks often show technical innovation, but are already outdated and sterile in terms of the imagery proposed and the metaphors evoked. From a technical point of view, even this text is made using the classic word processing software, but is certainly can't be considered a work of digital literary art: maybe the grammar and the vocabulary don't feel the advent of the digital age, the syntax comes from much "copying" and "pasting" and from continuous movement of the cursor. The reason this text has been written probably does feel the dawn of the digital, the meaning is tied to the intention to address the ambiguity of the term "digital art". The ease of changing and correcting it gives the writer the feeling that the text loses a degree of stability, acquiring a kind of formal dynamism and semantic lightness in our minds. The texts we write seem evermore like cover versions, continuous remixes of quotes and allusions which have already been heard elsewhere or handled by Google's information network. And we could go on. Reflecting on the nature of digital art, or the aesthetic quality of its elaboration through digital tools, continually moves between the original idea, the planning, production, analysis of the production, meanings in the reception of the production,

production rules and meta-messages of those meanings and broader metaphors such as allusions and concepts which come from that work. *As such we are interested in the digital itself: ours is a conscious, stated and researched investigation into the conceptual symbiosis between the technique used and the psychological, social and linguistic influence which the Digital Lifestyle is having (and has already had) in daily life.* We must consider whether these levels of reading and production can be made explicit when we consider the products digital culture. Even more interesting is verifying whether making it explicit brings about the passage from a culture produced by a specific formal language to something more complex, something which holds a greater tension towards other environments and worlds, such as normally happens in artistic work. The viewer recognises the novelty in Marotta & Russo's work if they regularly surf the net and open the windows on web pages, if they often use the play button on their dvd player, if they consider the luminous signs which express the concept of switching on and off, and if they have established an empathic relationship with virtual spaces. A person who lives in this imagery with their mind, their eyes and their hands/body, becomes an inhabitant of the spaces of the two artists. But all of this is just a starting point for a more profound investigation. *From the contents, the conceptual approach and the humanistic implications of the technological process [...]. In other words, we direct our energy to critically question the intimate and social, everyday and epochal consequences of the things which are happening.* The visual elements which identify and relate us to the world of information technology are used for the formal compositions, which a viewer with an intuition we might call "from the outside" may vaguely identify as maps, streets, building sites, traces of the underground, mythical buildings, but also as colossal and primitive computers. These compositions, strictly formalised with philological quotations from the archaeology of information culture are transformed into recollections of archetypes from the history and literature of the past, but also of the forms of buildings of cities from the modernist movement, like a Gerrit Thomas Rietveld projection. The concept of functionality is immediately questioned, but also relocated because if a playful dimension seems to dominate then the improbable city, the still from the video game and the new inhabitants can only be avatars, planned and programmed for a new place to be experienced. Thus if we also observe and analyse these representations in terms of tools and devices and not just as abstract and static compositions, they put in motion a dynamic experiencing, a movement within the orthogonal net which indicates a pre-established movement, directed according to a certain idea of functionality. This is the application of an aesthetic set of rules which implies the information of software: an "info-aesthetic". With these intersections and these references, the work, in synch with the present, becomes curiously ambiguous, mysteriously antique and alludes to a new human. *We make a great effort to highlight a gap, a new point of view, capable of eliminating a perceived fracture (ideological and not real) between technological and humanistic know-how, the rational and the spiritual factors. The technology tied to hyper-media, thanks to the diverse abilities and psychologies which are called for in their professional use, but also in the everyday life of each of us, drives us to see these two micro-environments as one. As such we are on the threshold of a digital neo-humanism.* The reflection on cultural references in this new planning and functional approach which aims to overcome the technical character of technology brings us to the conceptual teachings of Marcel Duchamp, the form of the alienated and bewildered human in the machines of Francis Picabia, to the appropriation of elements of -what is now- a mass visual culture. This is a sort of "digipop" practice, but one which empties web pages of their contents, simplifies icons in minimalist terms, it becomes an arrangement of frames, relationships between signals and devices, chromatic compositions which are luminous like they are in a monitor. *As such, extending and taking to the extreme the consequences of this concept in an area of contemporary artistic research, the output represents to us the outcome of a conscious act of cultural and aesthetic re-composition around a series of historical necessities. That is to say, a process aimed at its own continuous re-definition, expressed in the effort to "pierce the indistinct contemporary noise", in a coherent and dense way, the fruit of the "untidy" excess of communication, both artistic and not. Already clearly marked by a new aesthetic, highly synthetic and distinctly planning base, "optimised".* A planning process which is clear to itself, a conceptual composition which freezes the emotional aspect in the regular geometry of the grid, seeking a classical essence. Marotta&Russo's work is based on the aesthetic of the net, celebrating the

compositional possibilities of the form, the principal perceptual and organisational element of contemporary seeing. Just like architects or composers Marotta & Russo seem to be aware that the thing which characterises construction is the setting of classical rhetoric and the clearness of the lines which outline and enclose form and rhythm. The sensation which comes from the works is that in the world of the info-aesthetic we can re-confirm a classical theory as an outcome of the way in which our mind thinks and organises sensory and perceptual data. This is a statement which is still problematical, and is part of the question of "that which is old and that which is new". *In other words, behind the so-called "new technologies" there is a conceptual, cultural and anthropological history dating back almost thirty years. Being aware of this is the first step to critically reasoning it out, abandoning the emphasis on the new (it is indeed non-critical), which characterises the "old" media (which are still "common sense" and the voice of God) compared to the "new"...* Bodies designed in three dimensions can re-ask age-old questions, they can break apart and move, opening and closing, question and allude to subjects and meanings which are different from their cybernetic nature, and re-connect to a universal human. However we must ask how these questions can be renewed and how to update the forms of possible answers. The challenge for Marotta & Russo is that of avoiding a decorative aspect derived from optical art, of sliding into a solely graphical construction of 3D bodies or re-proposing compositional solutions which have already been seen. Thus, using this design or styling only as a costume, with a playful and ironic spirit, it is possible to support a new proposal of the modern. The modern also presents itself as a fracture between us and the world, and we should thus ask in what way we should consider this tear in relation to information culture. Another theme might also concern the question of alienation, given that these grids also indicate mass media stereotypes, imposed logical structures and obsessive, repetitive geometric and graphic elements. Thus an artistic practice may include a critique of iconic obsession, without falling into an excessive faith in the planning capacity of the construction of a new formalised world. The risk is that of remaining tied to a vision which is too classic in the search for a more authentic and complete aesthetic vision. The grammar of the digital is the foundation, but the conceptions of the world and of the present are fleeting and at times they cross over, other times they seem to separate, but they must not be allowed to escape. The tension must be gambled and the game played to the end, but the two artists seem to be perfectly well aware of this. *Our research starts from concepts of knowledge of yourself and your own historic context, with the aim of always increasing the planning capacity to construct a strictly conceptual language, through the experience of extreme passage through our own historically defined time ("play all the games", as Rimbaud said).* Thus, perhaps, the art of these times will continue to call itself digital, but be practiced and experienced as art.

<sup>1</sup> The quotes come from the artist's web site [HYPERLINK www.avatarproject.it](http://HYPERLINK www.avatarproject.it).

## To Google

Sarah Cosulich Canarutto

The complex digital structures by Marotta&Russo might look fleeting and brittle, as is they were freeze-frames on the point of resuming movement. Just like the urban landscapes, which, in a metaphorical and physical way, they tend to reflect, they are sophisticated structures implying the possibility of the successive development of those already held in their essence within. Artists consider 'image' a poetic equation and, as such, in its rationalism the possibility of countless other changes is not ruled out. In these terms their work is contemporary because it is able to suggest representations reflecting the present not only from a visual standpoint, but also as logical and anthropological thoughts responding to world's changes. Subtracting the texts from web pages, dividing flows of information beneath them, adding the structures to the background, multiplying them in the final image: Marotta&Russo use maths in order to organise fragments of our age and to invent new icons. It is a type of poetry which, instead of arranging impulsively sounds and words, interlaces systematically sentences, actual states, real and everyday symbols initiating an unexpected visual language set on the synthesis of present. The power of a work of art is associated with its faculty of referring itself not only to the contemporary but also to a hypothetical future from which one can look backwards. The communication/exchange relationship is especially pointed out in To Google,

installed by Marotta&Russo at Villa Manin in 2004. In addition to being an interesting representation of the concept of painting and its current meaning, they initiated an enchanting interlacement of three time levels by introducing the digital landscape into the baroque niche. While architectonic ornaments recalled history, the naked web pages told about the present with the more analytical eyes of the future and suggested the future by the instinctual look of the present. The historical frame was at the same time outline, background, holder, TV and cage of reality. The homepage diagrams and all the structures transformed by Marotta&Russo as carrier elements of the images represent codified ready-made forms. They lose their semiotic function and assimilate into the more unexpected and less controlled language of art. The work appears in this process of transformation when symbol and form intersect and become indistinguishable, cancelling the borders between subject and object, two-dimensionality and three-dimensionality. "To Google" points up in particular the artists' attention focused on the concept of frame/holder/outline. The physical frame of the niche represents a module that repeats concentrically turning from edge to background and being reflected in turn in the web pages' outlines. The holder has another characteristic: it refers continually to an enigmatic content that in the artists' work seems always to be realized in the form of void space. The circularity of Marotta&Russo's language has value not only in terms of time and process, but also, as in many works, it becomes also an eloquent paradox. In the ObjectKit works, for example, the metamorphosis risks becoming almost complete, by turning the work of art into the potential means and iconographic matrix of which it is constituted. The shells of objects and gadgets are taken and rearranged as constituents of the new image. If it were used by the artists in a functional way on a base different from the classical one, the cycle would end in the starting point. As if Arman's tube colours should be used to paint another picture.

Marotta&Russo

## Under The Domain Name 2.0

The Web is an endless metropolis which continuously and turbulently mutates. There are both rich and poor neighbourhoods, attics and suburbs: you can find yourself passing from one to another - quickly - with the simple ease of a move. The telephone is no longer only "your own voice"...The phone network hosts and nourishes a new environment (Cyberspace) open and always available for redefinition, born to make people, nations and cultures meet or literally connect. There is no map of this world: there are only entranceways, links, structures and colours to define a physiognomy, a path, a chance of new communication among people.

The series is based on the idea of mapping, thematically and intentionally partially, the ephemeral and changeable "urban" structure represented by the World Wide Web. The selection of the home pages which constitute the individual works is made of sites present in the top ten of those most searched for on Google (the internationally famous search engine) during 2004, and in diverse worldwide locations: USA, Australia, Canada, France, Germany, Italy, Japan, The Netherlands, Spain, UK.

The web pages, stripped of logos, texts and images are freely used as modules to construct digital scenery - using the metaphor of urban landscapes - with the aim of making more clearly perceptible the new boundaries of conscience, technology and anthropology in which the whole western world moves.

February 2004

## ObjectKit 1.0

The series began with the need to investigate thought on the concept of planning, something we already partly dealt with in our previous series. The aim is to focus our research into revealing how much of planning and, precisely, of intentional and definitively, of profound and originally cultural there is in digital aesthetics. An aesthetics that, since the start of Information Technology, has been pointedly and necessarily neo-humanistic, bound as it was - and currently is - to communication. Both in the sense of the need to communicate itself, its own horizons of potentiality and application, making it accessible to its users, that is everyone, and also as declared elective horizon and work field for its potential to transform and change reality.

Thus the digital technology - more than the analogical one that preceded it - , creating and operating in a completely

new space (the cyberspace), has immediately started to question and, at the same time, to solve – due to its exact nature as opposed to the spatial reality - continuous problems of taxonomy, ergonomics, standardization and production optimization. This huge effort of a conscious cultural and linguistic synthesis is recognizable in all the complex, structured and conceptually new elements that compose the graphic interfaces of software, control panels, displays, videogames, of packaging and hardware and, generally, of all the “made up” (or rather, digitally designed through data processing technologies, that is culturally mediated) reality that, by now for a long time, surrounds us. These are elements of a very complex and global language, able to generate and make usable “digital” products that imply and hint at man - with his own perceptive logics - as the centre of this horizon, the protagonist and main purpose of this attempt- bound to a declared digital neo-humanism.

From this premise, we started to work on the definition of a series of “kits” made up of digital “objects”, or rather, of primary elements coming from the complex linguistic agglomerate created and made necessary by Information Technology. The parts were put together again and reassembled in ObjectKit paying attention to maintain their condition of total receptiveness to every possible direction of meaning – releasing them, in this way, from any precise and given use function and focussing – to clearly reveal their actual visual and cultural peculiarity.

April 2006

#### Timeline

The video is intended as an enquiry on the contemporary, urban perception of time. In addition it is also a reflection on the contemporary temporal perception of the city. A research and a reflection on time as it has become totally anthropocentric, firmly characterized, in its perception, by a technical and design tension, aimed to its functional control. Time, therefore, completely reworked in terms of continuous and dynamic exchange between signs and ideas, goods and structures, networks and roads. This piece, then, wishes to examine a current anthropological and psychological dimension where time - in exceeding both measurement and nature - shapes and delineates the coordinates of the existential rhythm of contemporary urban lifestyle. Internally contorted by the loops of neon signs; strictly delimited by the broken line of the traffic lights timing processes, hypnotically extended over the incessant movement of road lights, and innervated by communication networks.

The video is intended to restore the human meaning to this dynamic, cyclic and expanded perception. Images and sounds in the work are a re-interpretation of that pragmatic and functional logic peculiar to editing software for music and video. These are software, the interfaces of which are based on the timeline, or in other words on a graphic representation of the passing of time as a conceptual and unbroken line on which video and sound sequences are arranged. On this the cursor - relentless data interpreter and protagonist - scrolls.

November 2006

#### Outline

The research at the root of Outline corresponds with the ambivalence of the English word, whose meaning connects and overlaps the concepts of “geometric profile” and “logical diagram”. Our project goal lies exactly in the will to delineate the profiles of a contemporary logical diagram, in relation to the concept of the city, understood as an anthropological space and the precise and emblematic expression of a civilization.

A contemporary city and, therefore, - at all latitudes - almost completely “engineered”, provided with obvious urban structures, and simultaneously universally pervaded by invisible cabled infrastructures and powerful telecommunication networks. A city, thus, which pulses also in the vast reality of a new important urban dimension: dematerialized, with rivers of information flowing, redefining its outlines in constant correlation with the world.

Outline deals with the theme of the city with the intention of making evident this new dialectic relationship between its physical level and its technological projection, using an aesthetic interpretation of the logical and structural links which connect them. From a conceptual point of view, our intention is to work in close relation with the physical and architectural space; to discover again, from a contemporary perspective and with digital technology, the social and symbolic values of the wall-space.

November 2006

#### Stefano Marotta

1971 nato a/born in La Chaux de Fonds, Switzerland

#### Roberto Russo

1969 nato a/born in Udine, Italy

#### Mostre Personali/Solo Exhibitions (Selezione/Selection)

2006 Galleria Contemporaneo, Mestre (Ve)  
*Object Oriented*, Sergio Tossi Arte Contemporanea, Firenze

2005 *ObjectKit*, Andrea Arte Contemporanea, Vicenza  
2004 *Pattern*, Stop Sistemacreativo, Roma  
*Under the Domain Name*, Teatro S.Giorgio, Udine  
*Avatar Project*, 3g Arte Contemporanea, Udine

#### Mostre Collettive/Group Exhibitions (Selezione/Selection)

2006 *Anima Digitale*, Fortezza da Basso, Firenze  
*Rubik3*, Galleria Studio G7, Bologna  
*L'ultima domanda*, Galleria Refresh Project, Seregno (Mi)  
*Townloading*, Sergio Tossi Arte Contemporanea, Firenze

2005 *Caveau*, Andrea Arte Contemporanea, Vicenza  
*Maravee*, Villa Otello-Savorgnan, Rivignano, (Ud)  
*Regionevolmente*, Vitarte, Viterbo

2004 *Q13 Building*, Galleria Contemporaneo, Mestre (Ve)  
*Arte Supercritica*, Parco Foundation, Casier (Tv)  
*Every/Body*, Villa Manin Centro d'Arte Contemporanea, Passariano (Ud)  
*Vernice - Sentieri della Giovane Pittura Italiana*, Villa Manin Centro d'Arte Contemporanea, Passariano (Ud)

*Peam 2004*, Pescara Electronic Artists Meeting, Pescara  
2003 *The Classic II Exhibition - Electrohype-ROM*, Malmö, Sweden  
*Videopolis 2003 - La città plurale*, Cinema Torresino, Padova  
*Biennale Adriatica Arti Nuove*, San Benedetto del Tronto (Ap)

2002 *Limbo*, 3g Arte Contemporanea, Udine  
*Actual Positions of Italian Net Art*, www.javamuseum.org  
*Tra reale e virtuale*, 3g Arte Contemporanea, Udine

2001 *N.Q.C. Nuovo Quadro Contemporaneo*, Palazzo Cedir, Reggio Calabria  
*Pnudgots*, Obalne Galerije, Pirano (Slo)  
*Dig.it.alia*, Barone Arte Contemporanea, Reggio Calabria

#### Autori/Authors

**Riccardo Caldura**, docente di Fenomenologia delle Arti Contemporanee all'Accademia di Belle Arti di Venezia, è autore di numerosi saggi di teoria dell'arte, estetica e fenomenologia delle arti. Dal 1996 è curatore di progetti d'arte contemporanea per il Comune di Venezia.

**Riccardo Caldura**, Professor of Phenomenology of Contemporary Arts at the Academy of Fine Arts in Venice, is author of several publications on aesthetics, arts theory and arts phenomenology. Since 1996 he is curator of contemporary arts projects for the City of Venice.

**Stefano Coletto** è professore di Storia dell'Arte per la Scuola secondaria di secondo grado. Opera come curatore indipendente nell'ambito dell'arte contemporanea. Da tre anni lavora come curatore presso la Fondazione Bevilacqua La Masa di Venezia, per cui ha ideato e coordinato il progetto *Tomorrow Now. Pratiche artistiche contemporanee nella cultura digitale*. Svolge il ruolo di assistente per i Laboratori di Arte Visiva presso la Facoltà di Arti e Design dell'Università IUAV di Venezia.

**Stefano Coletto** is professor of Art History at the secondary school. He is a visual contemporary art independent curator and, since the last three years, has been working as curator at the Fondazione Bevilacqua La Masa in Venice, where he conceived and currently coordinates the project *Tomorrow Now. Pratiche artistiche contemporanee nella cultura digitale*. He is also assistant for the Visual Arts Lectures and Workshops at the Faculty of Arts and Design of the IUAV University in Venice.

**Sarah Cosulich Canarutto** dal 2004 è curatrice presso il Centro d'Arte Contemporanea di Villa Manin (UD). Dopo varie esperienze internazionali, è stata assistente curatrice di Francesco Bonami per la 50<sup>a</sup> Edizione della Biennale d'Arti Visive di Venezia. Collabora anche con riviste d'arte contemporanea e con alcuni istituti universitari in Italia ed all'estero.

**Sarah Cosulich Canarutto** is curator at the Villa Manin, Centre for Contemporary Arts (Udine) since the 2004. After various international work experiences, she was assistant curator of Francesco Bonami for the 50th Venice Biennale of Visual Arts. She also collaborates with contemporary art magazines and both international and Italian universities.



