



A BEAUTIFUL DAY

Interno3

A BEAUTIFUL DAY

Interno3



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
*Ufficio Stampa e Produzione
Press Office and Production
Management*
Chiara Sartori
Web Master
Roberto Moro

A BEAUTIFUL DAY

Interno3
19 aprile - 25 maggio 2008
19 April - 25 May 2008

Mostra a cura di
Exhibition curated by
Riccardo Caldura

Catalogo a cura di
Edited by
Riccardo Caldura
Interno3

Testi di / Contributions by
Riccardo Caldura
Dario Giugliano
Enrico Glerean

Traduzioni in inglese di
English translations by
Chris Gilmour

*Fotografie delle installazioni/
Installations photographs*
Interno3
Andrea Morucchio

Progetto grafico di
Graphic design by
Giancarlo Dell'Antonia
Interno3

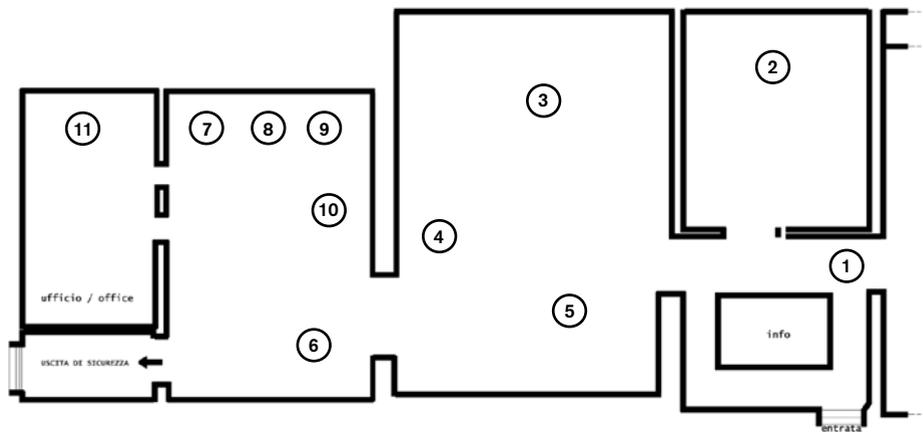
Stampato presso
Printed by
Grafiche Veneziane
Venezia

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



Mare Nostrum, Chetahàd, Beautiful Day, 2008
veduta dell'installazione / installation view, Galleria Contemporaneo 2008

Opere esposte / Exhibited works



Opere esposte / Exhibited works

- 1 Waiting for the sun, 2008
- 2 Blowbacks, 2007 / Sky Tape #7, 2005
- 3 Beautiful Day, 2008
- 4 Chetahād, 2008
- 5 Mare Nostrum, 2008
- 6 Sky tape #3, 2007
- 7 Pleasure Presence, 2007
- 8 Wake Up, 2007
- 9 Ghost Writer, 2007
- 10 We don't think different, 2007
- 11 Ride the lighting, 2006

Interno3: istruzioni per il (dis)uso

Riccardo Caldura

Il lavoro del sodalizio formato da Laura Riolfatto e Manuel Frara, si concentra principalmente sul linguaggio video: dal modo di comporre e scomporre le sequenze delle immagini, all'utilizzo delle distonie che sembrano essere generate dallo stesso mezzo tecnologico. Se la tecnologia, in particolare quella connessa alla produzione e alla elaborazione video e digitale dell'immagine, mira ad un continuo progresso nel miglioramento delle prestazioni, lavorare considerando invece il 'glitching' cioè il generarsi di malfunzionamenti dei dispositivi, significa collocarsi in una posizione critica rispetto alla tecnologia stessa. Interno3 considera quest'ultima un orizzonte imprescindibile per la pratica artistica contemporanea, sondandone però le incrinature, le distonie, l'errore che si genera casualmente, ciò che di non previsto si iscrive, 'contaminandolo', in un sistema che mira ad offrire prestazioni sempre più articolate e complesse. La ricerca di Interno3, con grande coerenza e fin dagli inizi della loro attività a metà degli anni '90, riesce a giocare su questo doppio registro: una notevole capacità tecnica di elaborazione dell'immagine basata però su ciò che, dell'immagine stessa, viene piuttosto considerato un disturbo. Come una sequenza di pochi passi sui gradini di una scala veneziana, ripetuta all'infinito (*Salta tu che salto anch'io*, 1997), o il salire e scendere, senza soluzione di continuità, da un autobus (*Oltre Passing*, 1999). Si tratta di lavori che evidenziano gli aspetti salienti di una originale direzione di ricerca, che ha pochi uguali in Italia. A questa direzione appartengono anche opere molto più recenti, esposte alla Digital and Video Art Fair (DiVA, New York) nel 2007 e che vengono per la prima volta mostrate nuovamente insieme alla Galleria Contemporaneo.

Se l'attenzione rivolta alla distonia funzionale costituisce, così come il ricorso reiterato all'uso del loop per evidenziare in micro sequenze l'incepparsi di azioni quotidiane oppure il malfunzionamento di oggetti di uso comune, il 'contenuto' su cui insiste l'elaborazione formale della loro ricerca, una cura non certo minore viene riservata nell'elaborare i modi di presentazione del 'contenente'. I dispositivi e le soluzioni espositive adottate oscillano fra il mostrare la macchina/opera nella sua componentistica di base - separando tutti gli elementi e, per così dire,

'denudandoli': cavi, minischermi, prese, casse acustiche; una sorta di collage dada tecnologico con un residuale funzionamento interno, con "un rumore segreto" – e le recentissime soluzioni mostrate appunto a DiVA, dell'all-in-one, dove invece le varie componenti sono racchiuse un unico oggetto 'finito': un lettore dotato di minischermo e amplificazione. I soggetti della ripresa video sono dei prodotti di design e/o tecnologici di qualche decennio fa che ripetono una micro sequenza funzionale: una macchina da scrivere della Olivetti sul cui tamburo continua a scorrere il medesimo foglio bianco (*Ghost Writer*); uno schermo da computer che mostra uno di primissimi movimenti grafici, cioè una traccia luminosa scende lungo la verticale, per poi deflagrare in una linea orizzontale (*We don't think different*); uno schermo televisivo Brionvega acceso, ma il cui unico segnale di funzionamento è l'onda luminosa che attraversa il monitor (*Pleasure Presence*); una sveglia di fabbricazione giapponese che si inceppa reiteratamente fra le 6.24 e le 6.25 (*Wake Up*). Il dispositivo elettronico odierno hi-tech (il 'contenente') mette in scena così una sorta di repertorio low-tech di oggetti dell'altro ieri (il 'contenuto'). Il punto di contatto è dato dalla elaborazione formale, dall'intersezione video che sfrutta il linguaggio del media, e il suo potenziale malfunzionamento, per mettere in scena delle azioni 'compiute' da quegli oggetti. Micro sequenza e micro animazione, ma glitching, reiterata e ossessiva. E sottolineata dalla presenza del suono emesso dagli oggetti nella loro azione (un esempio ne è il sibilo della sveglia in *Wake Up*, lieve quanto penetrante), che creando un disturbo sonoro analogo al disturbo visivo, restituisce una qualche paradossale 'vita' agli oggetti stessi. Still-life elettronici in cui le cose sono colte nel loro animarsi. O meglio nel loro trapasso dall'inanimato all'animato. E viceversa. Può sembrare paradossale, ma, per Interno3, sembra esservi un possibile punto di contatto fra tecnologia e 'natura'. L'animarsi (questo l'aspetto 'naturale') della prima è possibile scrutando non la sua efficienza, quanto piuttosto la sua inefficienza,



Salta tu che salto anch'io,
making of, 1997



Salta tu che salto anch'io, due
canali video in sincrono / 2 synchro
channel video, loop, sound, 1997



Oltre Passing (video still), doppio segnale video in sincrono su un canale, / 2 synchro signal on 1 video channel, 40 min, BetaSp, 1999



Pleasure Presence, all-in-one with 7' tft lcd 16:9, modulo in legno, video a canale singolo / wood, , single channel video with Brionvega Tv (Zanuso&Sapper Design) loop, sound*, 18x22x20 cm, 2007
*part of sound by [pax~]

cioè quei margini di imprevedibilità, grazie ai quali può affiorare un segnale che non ci si attendeva più. La tecnologia di ieri, raccolta e restituita dalla tecnologia odierna, ha qualcosa del segnale emesso da qualche costellazione lontana, una residuale testimonianza di 'esistenza' di ciò che è 'passato'. Si pensi in questo senso alla serie di fotografie di cieli notturni, volutamente presentate come se fossero solo dei monocromi rettangolari completamente neri (*Chetahàd*, 2008). E che invece 'in realtà' lo spettatore, avvicinandosi, scopre, prestando la dovuta attenzione, come la loro apparente monocromia sia trapunta dal rado pulviscolo luminoso delle stelle, pulviscolo confondibile però con una possibile imperfezione della superficie della stampa fotografica. Così, analogamente, è dalla scomposizione dell'immagine in una sequenza di pixel – o forse si tratta solo di scariche elettriche sulla superficie dello schermo - che può essere restituito lo scatenarsi di un temporale estivo. Ci si sta riferendo in questo caso a uno degli ultimi lavori, *Beautiful Day*, che insieme a *Mare Nostrum*, può essere considerato una vera e propria video-scultura minimalista, composta da una grande cassa nera con schermo piatto estroflesso, che contiene un impianto audio ri-costruito, in grado di offrire una restituzione sonora a marcata valenza spaziale. Il lavoro di Interno3, complesso, stratificato e di grande coerenza formale, ha a che fare dunque anche con la nostra percezione e con lo spazio fisico. Registrare la realtà delle cose, destrutturare la presunta innocenza oggettiva del dispositivo di registrazione, per comporre poi un linguaggio che tiene insieme destrutturazione e nuovo inizio di un racconto possibile fatto di astrazione e fisicità. I grandi moduli mobili, casse acustiche dotate di ruote e staffa metallica, restituiscono con molta efficacia la tridimensionalità, la corporeità del suono al visitatore che si aggira nello spazio

espositivo. Perché anche quest'ultimo dispositivo - nel caso specifico, e in modo esemplare, neutro, bianco, privo di finestre e dunque di relazione con l'esterno: un white cube – deve essere rovesciato, e la sua astrazione dallo spazio della vita trasformata in un'avvolgente esperienza plurisensoriale.



Chetahàd, (serie) 6 fotografie stampate su Kodak Endura, frames 30x30cm ognuna / (series) 6 photo prints on Kodak Endura, frames 30x30cm (each), 2008 Galleria Contemporaneo 2008

Un bel giorno

Dario Giugliano

A beautiful day, ovvero una giornata piena di bellezza, dunque.

Ma che significa? Se analizzati, i termini in questione, il sostantivo "giorno", determinazione temporale, e l'attributo "bello", determinazione estetica, sono tutt'altro che immediatamente intelligibili, senza fare accenno all'altro attributo "pieno". Cosa significherebbe mai, infatti, un'espressione come "piena di bellezza"? La bellezza, ammesso pure che riuscissimo a comprenderne appieno il senso, potrebbe mai darsi come un contenuto, presente in maniera tale da colmare interamente un contenitore, quale che sia? Ciò che mancherebbe, allora, fin dall'inizio, dall'inizio di questa riflessione, sarebbe una determinazione spaziale. Eppure, non abbiamo altro a cui far riferimento, qui, e fin dall'inizio e se non riusciamo a notarlo, immediatamente, sarà perché a venire meno è proprio, e fin dall'inizio, un'idea di spazio come contenitore. Come se non bastasse, poi, a complicare ulteriormente le cose ci pensa Interno3, che tutto mostra fuorché qualcosa che possa farci procedere, anche solo per un accenno, verso una referenzialità letterale dell'enunciato di partenza, che dà il titolo alla mostra, appunto. Qui, il giorno, che si mostra, è tutto tranne che bello, almeno secondo quel senso comune che porta a vedere bello un giorno in cui il cielo è sereno, terso e il sole splende, facendo rifulgere il suo luore incontrastato. Di fatto, sembrerebbe che qui non ci sia niente di bello da vedere. Il che, poi, considerato il fatto che quello di cui si tratta, qui, concerne una mostra, allestita in una galleria d'arti visive o, come si diceva una volta, d'arti belle, equivale a dire che, stante il contesto, qui non ci sarebbe niente da vedere, se con l'espressione "vedere qualcosa" si vuole sottintendere una certa persistenza ovvero presenza di un oggetto, che preesisterebbe, con una sua consistenza, all'atto stesso della visione, di cui verrebbe a essere appunto oggetto.

Ma allora, cosa si mostrerebbe mai, qui?

Ricominciamo daccapo.

Una bella giornata, dunque, ovvero una giornata piena di bellezza. Sicuramente, qui ci si sta riferendo a qualcosa che, pur non cogliendone immediatamente il senso, di fatto va a costituirsi come struttura fondamentale di ogni nostro atto cosiddetto estetico, compreso, per

esempio, quello di giudicare bella una giornata. Difficilmente, però, riusciremo a cogliere il senso di questa struttura, se non si compirà lo sforzo di un'uscita dal luogo comune di voler a tutti i costi rintracciare un senso, appunto, come effetto ovvero causa di un atto comunicativo, evento espositivo compreso. Perché se l'arte è questione di comunicazione, lo sarà sempre secondo modi e tempi assolutamente diversi da quelli a cui siamo abituati a pensare quotidianamente, quando ci riferiamo a emittenti e riceventi di messaggi. Ovvero, diciamo meglio, l'arte non potrà mai essere comunicazione nel senso proprio che mai si darà la possibilità di una chiarificazione della prima a partire dalla seconda. Occorre, infatti, preliminarmente prendere le distanze dal concetto usuale, il che vale a dire usurato, di comunicazione come trasmissione di un senso significato, da un polo all'altro dell'evento comunicativo, per, riconsiderandone modi e tempi, vederne trasformata la linea genealogica. Ma per farlo occorrerà, a sua volta, ripensare quanto quello stesso concetto rende possibile e la pratica artistica risulta essere, alla lettera, un ottimo *metodo* per questo percorso che abbiamo deciso di intraprendere, percorrendo il quale, come sempre, non ci sposteremo di un passo.

Vediamo. Siamo all'interno di un contesto a funzione artistica. Si tratta di una mostra d'arte visiva, che, per definizione, deve mostrare oggetti belli da vedere. Che vuol dire? Che questi oggetti potranno essere ritenuti belli da qualcuno degli astanti? Da tutti? No, ovviamente. Come ci fa notare Kant, nella terza *Critica*, un oggetto non potrà mai essere ritenuto bello da qualcuno (che potrà solo riconoscerlo tale), perché la sua bellezza non potrà mai essere in discussione – e proprio perché assolutamente tutti potranno in qualsiasi momento discuterne –, no, un oggetto o è bello o non lo è e non di certo per delle sue caratteristiche, perché è ovvio che, se in un giudizio (estetico) di gusto puro mai un soggetto giudicante potrà esserlo a partire da una propria sensazione di piacevolezza verso l'oggetto stesso, allora quelle stesse caratteristiche dovranno necessariamente essere fuori gioco, e fin dall'inizio, in una simile tipologia di giudizi. La prova è semplice: possiamo dire, di qualcosa, che è bello, ma che non ci piace; quindi, è evidente che un simile tipo di giudizi (di tipo puro: il tale oggetto è bello) non potrà essere emesso che in assenza di sensazioni piacevoli o meno, ché di fatto possono intervenire solo in altro momento, in cui, appunto, nel concentrarsi sulle caratteristiche del medesimo oggetto (ma sarà il medesimo?), si perviene alla formulazione di altro tipo di

giudizi estetici, riguardanti certo la piacevolezza o meno di un oggetto. Ora, se un oggetto potrà essere riconosciuto da me bello e non piacermi, ciò significa, evidentemente, che questo stesso oggetto (ma, insisto, sarà ancora lo stesso?), la sua stessa esistenza, consistenza, presenza non potrà che essere per me assolutamente irrilevante.

Nessuno, quindi, a rigore, potrà ritenere degli oggetti belli o meno, ma solo riconoscerli tali, nel riflettere il loro mostrarsi, riconoscendo, insieme, una «comunicabilità soggettiva universale del (modo di) rappresentazione – *subjective allgemeine Mittheilbarkeit der Vorstellung(sart)*» (§ 9). La comunicabilità soggettiva universale ovvero la possibilità della stessa sarebbe quanto, secondo Kant, sta alla base di ogni giudizio (estetico) di gusto puro. Questa è la notoria tesi a cui perviene la terza *Critica* kantiana, fin dalle sue prime vertiginose battute speculative, tesi che fa, come è altrettanto noto, dell'arte una pura questione di comunicazione, o, meglio, di comunicabilità, di possibilità di una comunicazione universale, che, in fondo, è cosa ben diversa dalla comunicazione, comunemente detta. Quella, infatti, rispetto a questa, parte necessariamente da un'esigenza, quella di un consenso (*Einstimmung*). Come si potrebbe, infatti, mai giudicare bello qualcosa se non riferendosi alla possibilità di un idem sentire diffuso, universale? Perché mai emettere un giudizio, altrimenti? Se lo emetto vorrà dire che parto dall'idea che altri (qualunque altro) possa sentire quanto io stesso sento, così comprendendomi. Invero, siamo entrambi a essere compresi, in qualcosa di più grosso di noi: una comunità giudicante, di cui ci si sente parte, assieme a tutti gli altri (a qualunque altro), da cui si esige lo stesso atteggiamento, ovvero riconoscimento – e così, si finisce per riconoscere, a sua volta, quanto si va, contemporaneamente, a negare, a ognuno: la capacità ovvero possibilità di giudizio: tutti giudicheranno come me, poiché tutti sono in grado, come me, di vedere quanto io stesso vedo, riflettendo l'oggetto, altrimenti vorrà dire che non sono liberi, cioè non sono uomini, come me.

La fuga, allo stesso tempo, centrifuga e centripeta, da e verso un soffocante umanismo, non può che rappresentare uno dei punti limite di questa vertiginosa azione speculativa.

Con essa viene a esserci consegnata la strategia di un'analisi concettuale implacabile del senso dell'arte della modernità, di un'estetica ancora tutta da scrivere e da pensare nei suoi punti di non ritorno. E non se ne vuole fare, qui, una questione banalmente diacronica. I punti sono di non ritorno perché a saltare è proprio una idea di periodizzazione come

composizione e sistemazione di forze vettoriali. I punti o gli elementi di forza, qui, vanno in tutti i sensi, come nello zodiaco del tempio di Hathor a Dendera o in un moderno atlante di costellazioni, dove, esattamente come qui, non c'è niente da vedere, perché tutto ciò che si vede è nient'altro che un'immagine della possibilità stessa di vedere, di sentire, di parlare. Certo, è difficile per noi immaginare un simile punto di arrivo, che poi è nient'altro che un punto di partenza, un punto da cui partire per riconsiderare all'infinito tutto ciò che rientra nell'ambito delle possibilità. Certo, è difficile per noi pensare che prima di quelle immagini non ci sia stato nulla, nulla di tutto quello che vediamo, sentiamo, di tutto quello di cui possiamo parlare. Un bel giorno, all'improvviso, tutto è cominciato, così.

Eco

Enrico Glerean

Circa 2500 anni fa, Pitagora era convinto che il miglior modo di far ascoltare una sua lezione era quello di celarsi ai discepoli dietro ad una tenda, cosicché non fossero distratti dalla sua presenza. Concentrarsi esclusivamente sull'ascolto della lezione era la cosa più importante.

Pitagora chiamò questo modo di insegnamento *Acusmatico* in cui il suono (la voce) era separato dalla sorgente (Pitagora). Per altri 2400 anni l'*ascolto acusmatico* non è stato in realtà effettivamente possibile: se si voleva sentire il suono del mare o di un fiume o di un violoncello, si doveva essere nello stesso luogo della sorgente sonora.

Con l'invenzione del fonografo e dei primi apparati di registrazione, il suono poteva essere finalmente separato dalla sua origine. Pierre Schaeffer, il padre della *musique concrète*, fu tra i primi sperimentatori di registrazioni di "suoni concreti" riprodotti in contesti totalmente disgiunti dalla sorgente originaria. Come per gli studenti di Pitagora era possibile dedicarsi esclusivamente all'ascolto della lezione, così ora - grazie alle tecnologie audio - l'ascoltatore può concentrarsi sul suono puro, dimenticandone l'origine. Chiaramente l'ascolto acusmatico si presenta come una nuova sfida per la percezione dei suoni: come poter annullare le memorie suscitate da un suono a noi familiare?

Come potersi concentrare sulle caratteristiche esclusive del suono, dimenticando i significati ed il simbolismo associato ad esso?

Le apparecchiature a disposizione di Schaeffer, per quei tempi, erano all'avanguardia ma la qualità del suono riprodotto era comunque diversa dal suono originale. Potevamo cioè, facilmente dire: "questa è una registrazione su nastro magnetico, di un treno che sta passando davanti a me"; ma non: "questo è un treno che sta passando davanti a me".

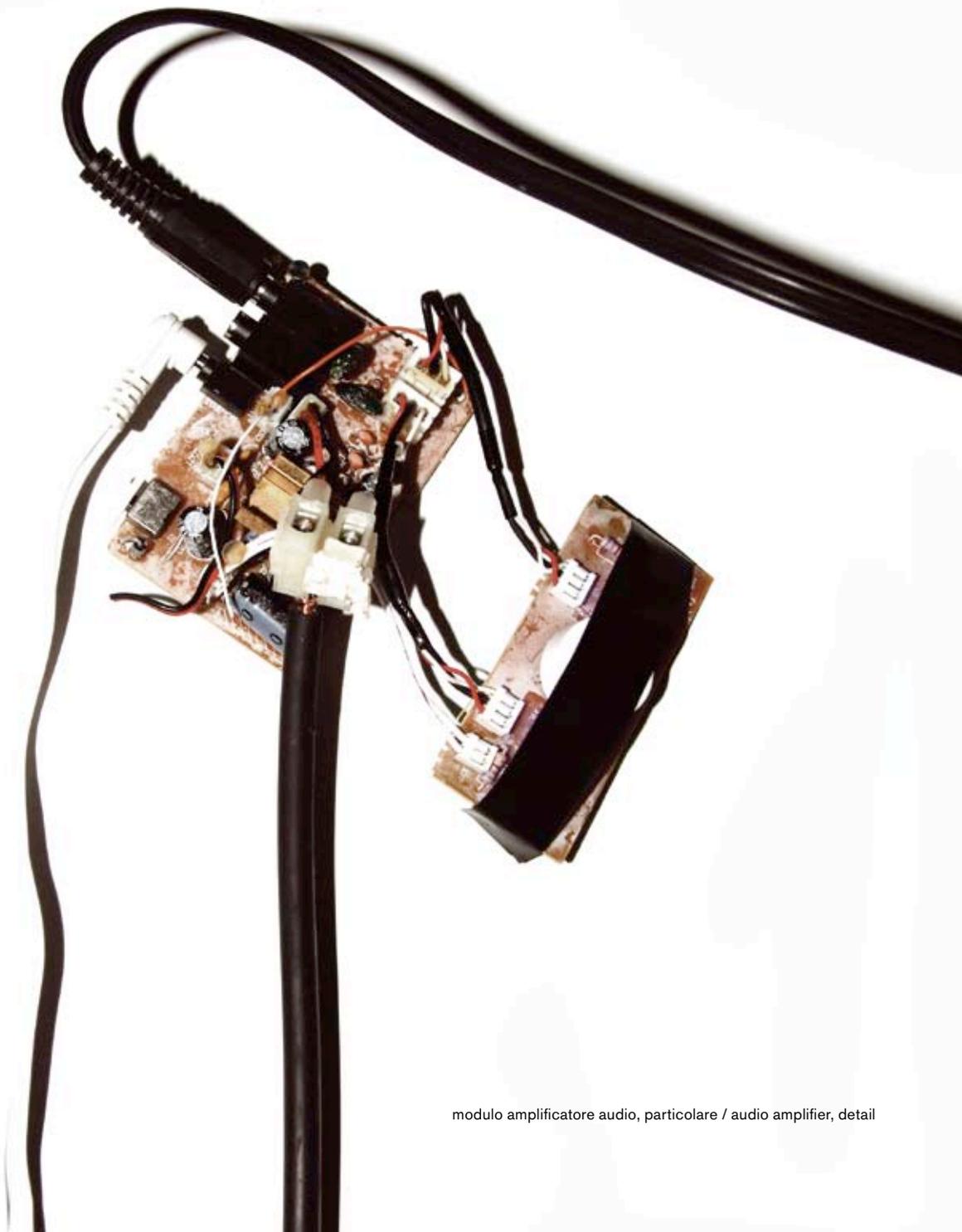
La presenza del *medium* era quindi un tutt'uno con il suono registrato e l'esperienza percettiva implicava tutta una serie di connotazioni estetiche associate al *medium* e non solo al messaggio (il suono puro), introducendo un ulteriore sforzo cognitivo: "sto ascoltando una registrazione di un treno"; e quindi: "mi ricordo di come suona in realtà un treno". Le memorie (non-aurali) associate a quel suono vengono stimulate, in base alle memorie stimulate ed in base alle differenze tra

il suono ascoltato e il suono ricordato (ovvero in base al riconoscimento degli artefatti introdotti dal *medium*) inizio a concentrarmi su quello che *potrebbe* essere il suono puro. Inutile dire che le tecnologie sono cambiate dai tempi di Schaeffer e grazie alle registrazioni binaurali - in cui i microfoni simulano l'apparato uditivo umano - siamo in grado di catturare e riprodurre un suono, percependolo esattamente come se fossimo in presenza della sorgente. Il *medium* è finalmente sparito ma le sensazioni non-aurali suscitate sono ancora più forti ed è ancora più difficile dissociare il suono dall'idea della sua sorgente e dalle memorie associate ad esso.

Questa serie di lavori di Interno3 si presenta inizialmente come una sorta di esperimento di ascolto acusmatico: i suoni di fenomeni naturali - a noi tutti familiari - sono registrati con le più recenti tecnologie e vengono quindi riprodotti utilizzando delle casse di risonanza che simulano un ipotetico ambiente in cui questi suoni potrebbero essere percepiti nella realtà. E' un ambiente illusorio. Ci ritroviamo immersi nello spazio acustico (*soundscape*) di un impetuoso temporale o del quieto moto ondoso registrato in prossimità di una riva, di una "loro" calle veneziana. Ma questo non è un esperimento di percezione sonora: se il suono risonante ci colpisce inizialmente, sono le memorie associate ai suoni che immediatamente emergono da questo ambiente acustico. La presenza delle immagini accostate a questi suoni diventa una sorta di simulazione dei nostri processi mentali e non una semplice visualizzazione del fenomeno in sé. Percepriamo il suono e non riusciamo a resistere alle immagini che esso genera nella nostra mente, non riusciamo a separare il suono dai ricordi, non riusciamo a dimenticare i suoni associati alle immagini che vediamo.

Se l'esperienza di "A Beautiful Day" è possibile ad occhi chiusi, al tempo stesso le immagini scaturiscono il processo inverso: ma la forza delle immagini è di poter evocare non solo i suoni ad esse collegate, ma anche una musica, un ricordo di una melodia, una colonna sonora che risuona nella mente dello spettatore.

Il progetto espositivo, questa mostra, è vissuta come un'unica esperienza che riesce a dissociarsi dai ricordi personali di immagini, suoni o musiche: la sovrapposizione di tutti i suoni delle opere esposte genera un nuovo suono, un suono che non esiste in natura, un suono che nessuno ha mai ascoltato prima d'ora, un nuovo suono da associare a tutti i ricordi e sensazioni liberati dalle singole opere. Un suono che rende indelebile questo momento in questa "bella giornata".



modulo amplificatore audio, particolare / audio amplifier, detail



Chetahàd, 2008 particolare / detail



Chetahàd, 2008 serie / series, particolare / detail
Galleria Contemporaneo 2008



Sky Tape #7 (video still), video minidv trasferito su dvd / minidv tape on dvd, 16:9, loop, sound*, 2005
*part of sound by egØ

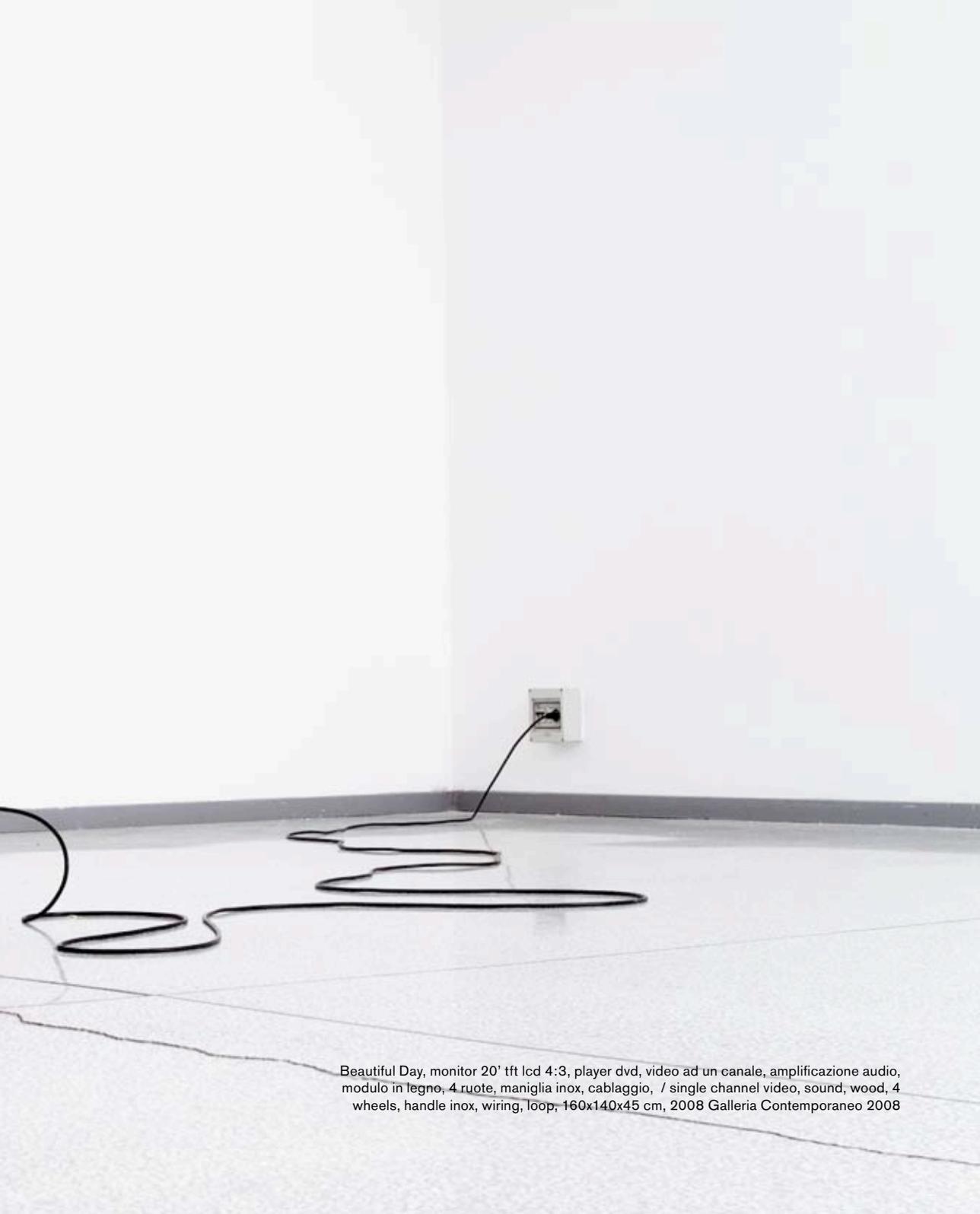


Beautiful Day, 2008 particolare / detail



Mare Nostrum, 2008 particolare / detail





Beautiful Day, monitor 20" tft lcd 4:3, player dvd, video ad un canale, amplificazione audio, modulo in legno, 4 ruote, maniglia inox, cablaggio, / single channel video, sound, wood, 4 wheels, handle inox, wiring, loop, 160x140x45 cm, 2008 Galleria Contemporaneo 2008



Beautiful Day (video still), video dvcam trasferito su dvd / dvcam tape on dvd, 4:3, loop, sound, 2008



Mare Nostrum (video still), video dvcam trasferito su dvd / dvcam tape on dvd, 4:3, loop, sound, 2008





Mare Nostrum, monitor 19' tft lcd 4:3, player dvd, video ad un canale, amplificazione audio, modulo in legno, 4 ruote, maniglia inox, cablaggio, / single channel video, sound, wood, 4 wheels, handle inox, wiring, loop, 100x140x45 cm, 2008
Galleria Contemporaneo 2008



Sky Tape #3, Pleasure Presence, Wake Up, Ghost Writer, We don't think different, 2007
veduta dell'installazione / installation view, Galleria Contemporaneo 2008

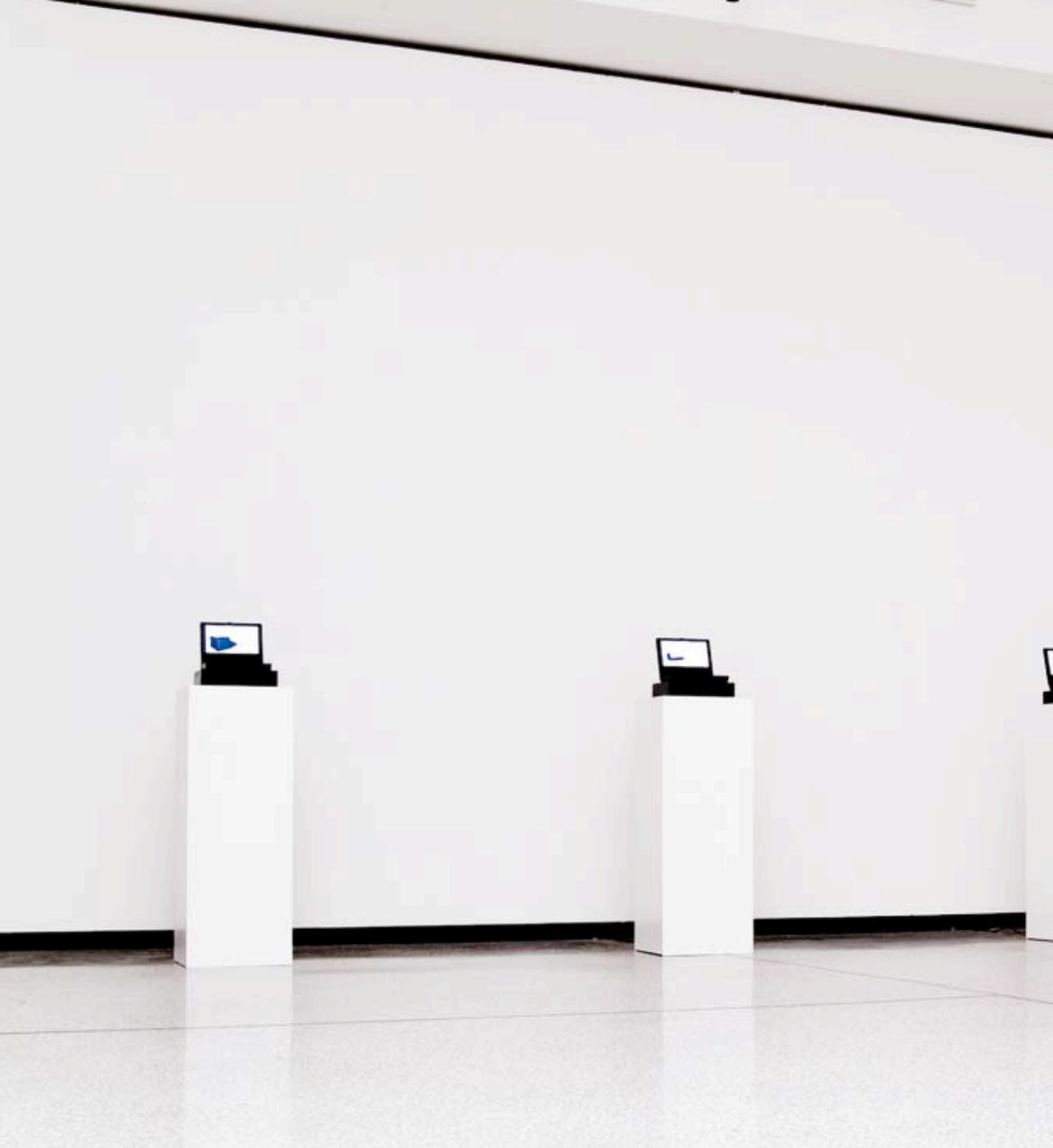


Sky Tape #3, 2007 particolare / detail



Sky Tape #3, monitor 7' tft lcd 16:9, player dvd, moduli in legno,
cablaggio, video ad un canale / wiring, wood, single channel video, loop,
sound*, 65x75x50 cm, 2007 Galleria Contemporaneo 2008
*part of sound by egØ





Pleasure Presence, Wake Up, Ghost Writer, We don't think different, 2007
veduta dell'installazione / installation view, Galleria Contemporaneo 2008





Ride the lighting, all-in-one with 7' tft lcd 16:9 (rotate 90°),
dimensioni variabili, video a canale singolo, senza sonoro /
variable dimension, single channel video, loop, silent, 2006



Ghost Writer, all-in-one with 7" tft lcd 16:9, modulo in legno, video a canale singolo / wood, single channel video, loop, sound, 18x22x20 cm, 2007



We don't think different , all-in-one with 7' tft lcd 16:9, modulo in legno, video a canale singolo / wood, single channel video, loop, sound, 18x22x20 cm, 2007



Wake Up , all-in-one with 7' tft lcd 16:9, modulo in legno, video a canale singolo / wood, single channel video, loop, sound, 18x22x20 cm, 2007



Blowbacks (video still), video dvcam trasferito su dvd / dvcam tape on dvd, 16:9, loop, sound, 2007

Interno3: instructions for (dis) use

Riccardo Caldura

The work of the artistic partnership of Laura Riolfatto and Manuel Frara, primarily investigates the language of video, from the methods of connecting and separating sequences of images, to the uses of the discord which is generated through this technology. Technology in general, and in particular that connected to video and digital image production and manipulation, is constantly improving, offering ever-higher quality. In relation to this, the artists place themselves in a critical position through their choice to work with “glitches”, that is, not the normal functioning of technology, but rather the creation of malfunctions. As such, whilst technology is seen to be an essential element also for contemporary artistic practice, they choose to probe the cracks, the discords and the accidental errors, the unforeseen elements which “contaminate” and are recorded in a system whose very *raison d'être* is based on its capacity for ever more complex and articulated performance. Right from the start of their artistic research in the mid 1990's, and with great coherence throughout, Interno3's work plays with this dual aspect: remarkable technical skill in terms of the elaboration of the images, but based on that which is normally considered to be an interference to the images themselves. An example of this is the sequence of a few steps being taken on a Venetian staircase, repeated endlessly (*Salta tu che salto anch'io*, 1997), or endlessly climbing on and off a bus (*Oltre Passing*, 1999). In these works we can see the key aspects of the original direction the artists have taken in their research, an aspect which has few equals in Italy. The same originality is clearly seen in much more recent works, shown in New York in 2007 at DiVA (Digital and Video Art Fair) and now shown for the first time at the Galleria Contemporaneo. The content of their research is centred on their interest in functional discord and the repeated use of loops and micro-sequences to highlight the jamming of daily actions or the malfunctioning of everyday objects. No less attention is paid to the elaboration of the objects used to display the content. The devices and the exhibiting solutions adopted range from showing the component parts of the machine/artwork- separating all the elements, stripping it bare: cables, mini-screens, sockets and loudspeakers arranged in a Dada-like collage of technology with a residual internal functioning, a “secret sound”- to the use of the idea of “all-in-one”, as seen at DiVA- bringing together all the components in a single, highly “finished” object: a DVD player with a mini-screen and amplification. The subjects of the videos are pieces of technology or design from the recent past which repeat a functional micro-sequence: the same sheet of paper runs through the barrel of an Olivetti typewriter (*Ghost Writer*); a computer screen shows the very first graphic movements- that is a luminous trail which descends in a vertical line before exploding in a horizontal line (*We don't think different*); a Brionvega television which is switched on, but the only thing we see on the screen is a luminous wave which crosses the monitor (*Pleasure Presence*); a Japanese alarm clock which repeatedly gets stuck between 6.24 and 6.25 (*Wake Up*). Modern hi-tech electronic equipment (the container) thus presents a kind of low-tech repertoire of retro objects (the content). The contact point comes from the formal elaboration, the video intersection which makes use of media language and its potential discordant aspects, to show the actions “undertaken” by the objects. Micro sequences and micro animations, but none the less repeated and obsessive glitches. This is underlined by the presence of the sound the objects are making (for example the repeated hiss of the alarm clock in *Wake Up*, which is as subtle as it is piercing), which creates an acoustic disturbance similar to the visual disturbance and gives the objects back a kind of paradoxical “life”. Electronic still-lives where the objects are captured in the moment they become animate, or rather in the moment when they pass from inanimate to animate and vice-versa. It might seem paradoxical, but for Interno3 there is evidently a possible point of contact between technology and “nature”. This becoming animate, this “natural aspect”, of technology, is possible by observing not the efficiency of technology but rather its inefficiency. It is these unforeseeable margins which can give birth to unexpected signals. This use of modern technology to collect and give us back the technology from the past brings to mind a signal sent from a distant constellation, a residual testimony to the “existence” of that which is “past”. This reminds us of the series of photographs of the night skies, which at first glance seemed to be simply monochrome rectangles, entirely black (*Chetahàd*, 2008). In actual fact, when the viewer drew close to the work and gave it the necessary attention, the seemingly monochrome pictures revealed themselves to be filled with the powdery

luminosity of the stars, although this could also seem to be some imperfection in the surface of the photographic paper. In the same way, the breaking apart of the image into a sequence of pixels- or perhaps it is just some form of electrical discharge across the surface of the screen- can bring us the explosion of a summer thunderstorm. This is one of the latest works, *Beautiful Day*, which together with *Mare Nostrum*, can be considered to be a genuine minimalist video-sculpture. It is made up of a large black box with a protruding flat screen and a re-constructed sound system which produces audio with a powerful spatial quality. Interno3's work is complex, multi-layered and has a great formal coherence, but with this we see that it is also concerned with our perception of physical space. They are recording the reality of things, deconstructing the presumed objective innocence of recording technology in order to compose a language which holds together both the deconstruction and the new beginning of a form of narration made up of abstraction and physicality. The large mobile modules, speaker cases with wheels and metal handle, are a highly effective means of bringing back the three-dimensional nature and the physicality of sound to the viewer moving through the exhibiting space. Even this last device- in this specific case it is a perfect example of a white cube: neutral, white, without windows and thus with no relationship with the exterior- must be overturned and its abstraction of the living space transformed into an all-embracing, multi-sensory experience.

One (Beautiful) Day

Dario Giugliano

A beautiful day, that is to say a day full of beauty.

But what does this mean? If we analyse the phrase, we must consider that the temporal description present in the noun "day" and the aesthetic determination of the adjective "beautiful" are far from being immediately intelligible, and that is without even considering the other attribute – "full". What on earth is the meaning of an expression such as "full of beauty"? Even if we were able to begin to grasp the meaning of "beauty", could it ever be considered as a form of content, something which was present in such a way as to completely fill some type of container? As such, the element which has been missing since the start of this consideration must be a spatial definition. However, we don't have anything else to refer to, here, and since the start, and if we have been unable to notice it immediately it must be that what is missing, and has been missing right from the very start, is a conception of space as a container. As if that was not enough, Interno3 themselves complicate matters even further. With the title of the show they don't even give us a hint, indeed they show us everything but that which might allow us to move towards uncovering a literal reference of the declared starting point which is this very title. Here the day which is shown is anything but beautiful, at least in the commonly accepted meaning which makes us think of a beautiful day as one where the skies are calm and clear and the sun shines, radiating its splendour uncontested. Here, instead, it seems that there is nothing beautiful to see. If we consider that the matter at hand is an exhibition in a gallery of visual arts, or as we used to say of "fine arts", this means that, this being the context, there would be nothing to see here, if with the expression "see something" we intend to mean a certain persistence, or rather presence, of an object which would pre-exist, with its own consistency to the act of vision itself, of which it would become the object.

But then what on earth would be on show here?

Let's start again from the beginning

A beautiful day then, that is to say a day full of beauty. Without a doubt, this is a reference to something, which whilst it does not immediately grasp the meaning, constitutes itself as a fundamental structure of all our so-called aesthetic acts, including, for example, that of judging a day to be beautiful. However it would be difficult for us to grasp the meaning of this structure if we do not make the effort to leave our typical ways of thinking and indeed seek to trace out a meaning as an effect, or rather the cause, of an act of communication, including an exhibiting situation. Whilst art is a question of communication, it must always be so in ways, and at times, which are completely different to those which we are used to considering in our daily lives when we talk about transmitters and receivers of messages. Or rather, to rephrase, art can never be communication in a true sense because there can never

be the possibility of a clarification of art through communication. As a first thing, we must distance ourselves from the conventional – that is to say worn out – concept of communication as the transmission of an intelligible meaning from one place to another by the communicative event, reconsidering ways and times in order to see its genealogical line transformed. However in order to do this we must, in turn, re-think the very concept which makes it possible. Artistic practice proves to be an excellent *method* for the path we have chosen to take, a path which, as ever, we will travel without ever taking a step.

Let's see. We are in a context with an artistic function. This is an exhibition of visual arts, which must, by definition, exhibit objects which are beautiful to see. What does this mean? That these objects can be held to be beautiful by one of the visitors? By everyone? Obviously not. As Kant points out in his third *Critique*, an object cannot be held to be beautiful by someone (who can only recognise it as such), because its beauty can never be questioned and indeed because absolutely everyone can question it at any time. Indeed, an object is certainly beautiful or not beautiful not according to its characteristics, because it is clear that, in a (aesthetic) judgement based purely on taste, the adjudicating subject can never rightfully be so from their own mere sensation of pleasure felt towards the object itself. It is therefore clear that these very characteristics must necessarily be excluded from the very start in such judgements. The proof is simple: we can say that something is beautiful, but that we don't like it, thus it is obvious that such a judgement (a pure judgement: this object is beautiful) cannot be made except in the absence of sensations which are pleasurable or not, which can only operate in another occasion where, in concentrating on the characteristics of the same object (but is it the same?), one reaches the formulation of another type of aesthetic judgement which certainly relates to the pleasing or non-pleasing aspect of the object. Now, if I can hold that an object is beautiful and yet not like it, this evidently means that this same object (but again, is it really the same?), its very existence, consistency and presence can only be completely irrelevant to me. As such, in a strict sense, no one can hold that an object is beautiful or not, but can only recognise it as such and in reflecting their appearance, recognise, together, a "universal subjective communicability of (the way of) representation – *subjective allgemeine Mittheilbarkeit der Vorstellung(sart)*" (§ 9). The universal subjective communicability, or rather the possibility of such, should, according to Kant, be at the base of every (aesthetic) judgement based purely on taste. This is the famous thesis reached in Kant's third *Critique*, which from its vertiginous speculative opening lines, as is just as well known, makes art into a simple question of communication, or rather of communicability, of the possibility of universal communication, which is in the end very different from communication as it is commonly understood. Indeed that, in respect to this, necessarily starts from a need, that of a consensus (*Einstimmung*). Indeed, how could one ever judge something to be beautiful without referring to the possibility of an same, widespread, universal sentiment? Why else would you ever make such a judgement? If I make such a statement it means that I am starting from the idea that others (anyone else) could feel the same as I do, thus understanding me. In actual fact, we are both being understood, in something which is larger than ourselves: an adjudicating community, which we feel ourselves to be part of, together with all the others (anyone else) of whom we expect the same attitude, or rather recognition- and as such, in turn, we end up realising how much we negate of each one at the same time: the capacity, or rather the possibility of judgement. All make judgements like I do, because they are all capable, like me, of seeing the same things that I myself see, reflecting the object. Otherwise it means that they are not free, that is they are not men, like me. The trajectory, which is at the same time centrifugal and centripetal, from and towards a suffocating humanism, can only represent one of the limits of this vertiginous speculative thinking. This also presents us with a strategy for an implacable conceptual analysis of the meaning of the art of modernity, of an aesthetic which has still to be elaborated and thought about in its points of no-return. And here we do not wish to make it into a banally diachronic question. These points are points of no return precisely because they overturn the idea of division into periods as a composition and organisation of vectorial forces. Here, the strong elements or points thus go in all directions, like the zodiac in the temple of Hathor in Dendera or in a modern atlas of the constellations, where, exactly as it is here, there is nothing to see, because all that there is to see is nothing but an image of the very possibility of seeing, feeling and talking. Without a doubt it is difficult for us to imagine such a final

destination, which is in actual fact nothing but a starting point, a point from which to start to eternally reconsider all that which is part of possibility. Without a doubt it is difficult for us to think that before those images there was nothing, nothing of that which we see, feel, of all that about which we can speak. One (beautiful) day, that is how it all suddenly began.

Echo

Enrico Glerean

Almost 2500 years ago, Pythagoras believed that the best way to follow his lectures was to hide himself behind a screen, so that the students were not distracted by his appearance. Focusing on the topic of the lecture was the most important thing. Pythagoras called this process *Acousmatic* teaching, where the sound (his voice) was separated from the source (Pythagoras). For almost other 2400 years *acousmatic listening* was not actually possible: if you wanted to hear the sound of the sea, or of a river, or of a cello, you should have been in the same location of the sound source. With the invention of the phonograph and of the first recording devices, sound was finally separated from its source. Pierre Schaeffer, the father of *musique concrète*, was one of the first artists to use recordings of "concrete sounds" played in contexts totally dissociated from the original source. As Pythagoras's students were able to exclusively focus on the listening of the lecture, now - thanks to audio technology - the listener can focus on the pure sound, forgetting its origin. Acousmatic listening though is a challenge for sound perception: how could we deny the memories evoked by a familiar sound? How could we focus on the aural characteristics of the sound, forgetting the meanings and the symbolism associated to it? Audio devices during Schaeffer's times still suffered from quality issues. We could easily tell "this is a tape recording of a train passing by" rather than "this is a train passing by". The presence of the *medium* was embedded in the recorded sound and the perceptive experience implied a series of aesthetic connotations related to the *medium* and to the message (the pure sound) introducing a new cognitive effort: "I am listening to the tape recording of a train" hence "I am remembering how a train sounds in real life". Non-aural memories related to that sound are evoked and the differences between the perceived sound and the remembered sound (i.e. the recognition of the artifacts introduced by the *medium*) makes us finally focus on what *could* be the pure sound. Useless to say that technologies have evolved since Schaeffer and thanks to binaural recordings - where microphones are simulating the human hearing apparatus - we are able to capture and reproduce a sound, perceiving it as if the source is in front of us. The *medium* is finally gone but the evoked non-aural emotions are even stronger and it is even more difficult to separate the sound from the idea of its source.

This series of work by Interno3 is at first glance like a sort of acousmatic listening experiment: sounds of natural phenomena - very familiar to us all - are recorded with the most recent technologies and reproduced with resonating chambers that are simulating the ideal environment where these sounds could be perceived in real life. It is an illusory environment. We are immersed in the soundscape of a thunderstorm or by the waters of a small street in Venice. But this is not an experiment of sound perception: if the resonating sound is striking us at first, memories immediately arise from this acoustic environment. The images with the sounds become a simulation of our mental processes and not a mere visualization of the phenomena itself. We perceive the sound and we cannot resist to the evoked images, we cannot separate sounds from the images. If it is possible to experience "A Beautiful Day" with eyes closed, at the same time the images instantiate an inverse process: the power of images is not only to evoke sounds linked to them but also music, memories of melodies, a soundtrack that resonates in the mind of the participant.

Finally the exhibition is then felt as a whole experience that moves away from personal memories of images, sounds and music: the overlapping of all sounds in the space generates a new sound that does not exist in real life, a sound that nobody has ever heard before, a new sound to be associated to all the memories and feelings evoked by the individual artworks. A sound that makes this moment unforgettable in this "beautiful day".

Interno3

- 1973** Laura Riolfatto nasce/was born in Padova, Italy
1972 Manuel Frara nasce/was born in Treviso, Italy
Vivono e lavorano a Venezia/They live and work in Venice

Mostre Personali/Solo Exhibitions (selezione/selection)

- 2008** *A Beautiful Day*, Galleria Contemporaneo, Mestre, Venezia
2007 *Blowbacks*, DiVA, New York (US)
2004 *Twins Video*, Galleria Andrea Pronto, Treviso
2003 *Luca. Armovita. Istruzioni per le possibilità*, Villa Freya Stark, Asolo, Treviso

Mostre Collettive / Group Exhibitions (selezione/selection)

- 2006** *Espace Vivant*, nt art gallery, Bologna
Directors Lounge 06 (screening), Berlino (D)
Pandemic Night (screening), Milano
Bigscreen Italia (screening), Kunming (CN)
Torture Garden, Spac, Buttrio, Udine
Architetture Urbane (live media), Padova
2005 *Art Stays*, Mihelic Gallery, Ptuj (SLO)
Collective Intelligence (screening), PGR_ART
Wolna Pracownia, Kolonia Artystów (POL)
2004 *Italia & Cile*, Istituto Italo Cileno, Roma
Petrologiche, Galleria A+A, Venezia
Matineè, Galleria Ninapi, Ravenna
2003 *Perspective*, Galleria El Aleph, Roma
I care because you do, Galleria Contemporaneo, Mestre, Venezia
Cronastorie, Metro of Santiago, Chile (RCH)
2002 *85° Collettiva*, Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia
Doppiavù, Palazzo delle Papesse, Siena
2001 *TerraFerma*, Centro Culturale Candiani, Venezia
MenoTrenta, Museo di Savigliano, Cuneo
Dutch tile, Biagiotti Arte Contemporanea, Firenze
Regardez Marseille, Artna Galerie, Marseille (F)
2000 *On the Rocks*, Palazzo Frisacco, Tolmezzo, Udine
84° Collettiva, Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia
1999 *Biennale dei giovani artisti dell'Europa e del Mediterraneo*, Roma
83° Collettiva, Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia

Autori/Authors

Riccardo Caldura è docente di Fenomenologia delle Arti Contemporanee all'Accademia di Belle Arti di Venezia. Dal 1996 è curatore di progetti d'arte contemporanea per il Comune di Venezia.

Riccardo Caldura is Professor of Phenomenology of Contemporary Visual Arts at the Academy of Fine Arts in Venice. Since 1996 he is curator of contemporary art projects for the City of Venice.

Dario Giugliano attualmente è titolare della cattedra di estetica presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. Ha, tra l'altro, pubblicato in volume: *Derrida-Saussure. Segno & differenza*, Bulzoni 1994; *Smarrendo la strada per casa. Studio sull'idiotismo*, Bulzoni 1997; *Lo sbando accademico. La situazione dell'alta formazione artistica in Italia*, E.S.I. 2001; *Il discorso sospeso – sul corpo dell'arte*, Vallecchi 2003. Suoi recenti saggi sono apparsi su riviste di filosofia italiane e straniere, tra cui: "aut aut", "Estetica", "Millepiani", "Rue Descartes".

Dario Giugliano is currently Professor of Aesthetics at the Fine Arts Academy in Naples. Among his other publications, we would like to remember: *Derrida-Saussure. Segno & differenza*, Bulzoni 1994; *Smarrendo la strada per casa. Studio sull'idiotismo*, Bulzoni 1997; *Lo sbando accademico. La situazione dell'alta formazione artistica in Italia*, E.S.I. 2001; *Il discorso sospeso – sul corpo dell'arte*, Vallecchi 2003. He recently contributed with scientific essays to both Italian and international philosophy reviews, such as: "aut aut", "Estetica", "Millepiani", "Rue Descartes".

Enrico Glerean è musicista, sound artista, programmatore software, insegnante ed assistente di ricerca in processi cognitivi della musica (University of Jyväskylä, Finlandia). La sua ricerca artistica si basa sulle parole chiave Codice e Memoria: gli spazi sono usati per controllare i parametri del suono, i processi mentali sono usati per generare video, le immagini sono trasformate in suoni. La sua ricerca scientifica è focalizzata sulle neuroscienze della musica e indaga i processi neurali che avvengono durante l'ascolto, dalla percezione del suono alle emozioni evocate.

Enrico Glerean is a musician, sound artist, software developer, lecturer and research assistant in cognitive processes of music (University of Jyväskylä, Finland). His artistic research is based on two keywords, Coding and Memory: spaces are used to control audio parameters, mental processes are used to generate videos, images are translated into sounds. His scientific research deals with neurosciences of music, investigating neural processes that occur during music listening, from sound perception to evoked emotions.

