

COSTANTINO CIERVO

COSTANTINO CIERVO

Deterritoriale, XLV Biennale di Venezia

La costruzione logica del mondo

«*Purus logicus est asinus*» (adagio scolastico)

La tecnologia ha sempre posto dei problemi agli artisti in cerca di facili soluzioni. Vi è alla base un'incapacità ad adattarsi ad una logica inappropriata o il tentativo di cercare scorciatoie alle cose da dire affidandole ad un medium nuovo, vera e propria panacea alla scarsità d'intenzioni. Lo sfacelo della computer art ne è un esempio. Qualche buona intenzione e molto pressapochismo. Lo stesso rifiuto della ragione strumentale deve comunque presupporre un'ampia e approfondita conoscenza delle regole del gioco. Altrimenti vincono sempre gli altri. La copy art va avanti a singhiozzi fuori dal giro dei grandi artisti (quelli che pensano da soli senza il critico-supporter), si sono fatte (e sfatte) anche mostre via fax e d'altra parte sempre di fotocopie si tratta. Molti video artisti sono rimasti intrappolati nell'incanto delle belle immagini e giocano alle belle statuine: chi si muove paga pegno. Il televisore che con lo zapping aspira giustamente ad un'interattività emancipatoria, viene ancora proposto come scatola magica, produce «cose» artistiche e non valori. L'elettronica non è un qualsiasi mezzo di espressione, con il nome di telematica ha innervato il pianeta: il pensiero scorre sulle autostrade neuroniche dei computer. Oggi come ieri il confronto dell'artista deve avvenire sul terreno della logica interna della macchina, non semplicemente su quello del suo uso diverso e liberato (ma da cosa?, se non se ne comprende l'origine). Se Tinguely con le sue macchine celeri e impossibili aveva svelato la finta innocenza del mondo meccanico arrivando a costruire delle macchine «programmate» per autodistruggersi, il mondo elettronico sta producendo innamoramenti non ricambiati. L'amour fou non si sposa con la conoscenza, i mutamenti che verranno, se verranno, da questa benedetta realtà virtuale, saranno visibili quando ci accorgeremo che la mancanza di errori è un difetto che dovremmo sempre avere. Non si tratta di cavalcare il più bieco umanesimo (la tecnologia è buona se ci consente di lavorare meno e meglio), ma di applicare il più che divulgato metodo di Popper (confutabilità ovvero verità di un'asserzione) ai fondamenti del pensiero che soggiace e rende possibile la realtà fattuale e virtuale dell'elettronica.

Il «grande lavoro» di Costantino Ciervo (intendo proprio great work anche in senso alchemico) consiste nel ripensare l'origine partendo da quella logica binaria cui dobbiamo molte comodità della vita moderna, ma anche tutte le delusioni. L'artista parte da un sapere techni-

co estremamente specifico: costruisce meticolosamente le proprie installazioni riflettendo su ogni particolare costruttivo finalizzato ad un discorso sulla tecnologia che è fra i più radicali in campo artistico. Pochi se ne saranno accorti, ma sul dualismo vero/falso, A oppure B, presenza/assenza, 0 1 (la numerazione binaria con cui si codificano i bytes) è stata edificata in Occidente una fortezza tecnologica che risale alla logica aristotelica. Il principio d'identità, quello di non contraddizione e, soprattutto, quello del tertium non datur, dopo un'adeguata simbolizzazione hanno costituito il linguaggio della logica a due valori che presiede allo sviluppo di tutte le macchine dagli automi di Vaucanson al celebre HAL (traslitterazione di IBM) che fu disattivato dal protagonista di «2001 Odissea nello spazio».

Un'installazione di Ciervo parte dai 64 valori che si ottengono dall'applicazione degli operatori logici (congiunzione, disgiunzione, implicazione, negazione, tautologia) ai valori di verità vero (V) e falso (F). Questi vengono visualizzati sul display in forma numerica, sostituiti rispettivamente dal numero 6 e dal numero 4, scindendo specularmente il numero di possibilità logiche. In sostanza le capacità operative della logica binaria sono interamente esplicitate. Ma lo scarto avviene quando uno spettatore si avvicina alla parete dei display attraversando un sensore che inverte i valori. Quello che accade è il sovvertimento di un ordine logico appena un elemento umano si avvicina, cerca di comprendere. Inoltre se la lettura avviene attraverso degli obiettivi fotografici posti dinanzi ai valori numerici, questi si capovolgono, generando altro scompenso. In questo modo il sapere legato all'esperienza diviene ancora una volta capace di mutare dei rapporti ritenuti incontrovertibili. Il fatto che Ciervo non si sia attardato sullo spettacolo dell'elettronica, ma abbia saputo penetrarne le ragioni ha condotto l'artista ad una critica radicale dello strumento con cui ha scelto di operare. Questa novità non è rifiuto della tecnologia in nome di valori eterni di libertà facilmente condivisibili da tutti, ma è negazione consapevole. Ha lo stile degli hackers, i sabotatori informatici sottili inventori di software, titillatori instancabili della tastiera. Medesima intenzione e intenzione presiede ad un lavoro recente in cui sedici televisori in gruppi di quattro trasmettono un'immagine sonorizzata che lo spettatore insegue cercando di comprendere la logica della distribuzione. Che non si tratti di una rassicurante trasmissione serale lo si capisce dal completo spiazzamento che coglie chi cerca di avvicinarsi ad una struttura visiva che viene paradossalmente violentata, involontariamente, dallo spettatore stesso. Il ribaltamento della logica, la sua prepotente inutilità a farci arrivare alla conoscenza della «cosa», si trasforma nell'impossibilità per lo spettatore di partecipare all'installa-

zione senza ridefinire il proprio ruolo. L'interattività diventa ricerca di solidarietà, il punto di vista (e di udito) si moltiplica in una collaborazione tra gli spettatori che possono cercare insieme di affrontare e risolvere il problema. La logica a due valori tende a liberarsi nella modalità.

Costantino Ciervo nella sua ricerca si muove su di una duplice operatività: provoca l'interazione (e chi se non Duchamp l'aveva richiesto) e nello stesso tempo presuppone una traduzione. Il linguaggio deve slittare, completarsi in una perdita parziale di significato, per comunicarsi. Vi è sempre un medium che filtra, traduce, tradisce. Obiettivi, sensori, monitor come anche in «Udito» (1992) aprono alle inevitabili insidie del sociale. La ricerca dei fondamenti della logica porta ai paradossi della comunicazione, il fare negato cerca complicità tra i media e gli osservatori. Proprio in «Udito» l'artista ha affrontato il disordine del rumore, questa fastidiosa somma di suoni, che non reca riconoscibilità di forme. Difficile dire a cosa corrisponde, impossibile valutarne la pericolosità. Il metallico e fastidioso tintinnio di una spirale che vibra non può essere colto dall'osservatore che cerca la fonte del rumore. Soltanto un altro osservatore può leggere l'esperienza e tradurla a colui che innesca il meccanismo della visione. O si ascolta o si guarda, l'individuo soggiace impotente alle astuzie dell'arte coadiuvata dalla tecnologia.

Lo sappiamo dai tempi di McLuhan che l'orecchio non favorisce nessun punto di vista. «Il suono forma intorno a noi una tela senza cucitura... Mentre lo spazio visivo è una continuità di tipo uniforme e connesso, il mondo uditivo è un mondo di rapporti simultanei». È il tradimento della traduzione da un medium all'altro che fornisce il valore dell'opera, non il suo messaggio. La specificità del codice sensoriale definito dall'occorrenza, viene amplificato dal controllo intersoggettivo che è il solo modo possibile per riunificare l'esperienza. La grossolanità fisicamente fastidiosa di un rumore attiva la trasmissione di una verità parziale (cosa e dove?) letta e riportata dalla telecamera. Un segnale attira un codice che organizza un messaggio: questo resta in attesa di un osservatore, anche lui portatore di un codice. Ha scritto Roman Jakobson: «Le lingue differiscono essenzialmente per ciò che devono esprimere, non per ciò che possono esprimere». Ma l'arte costruisce la propria libertà sui doveri altrui. Il poter conoscere le regole senza doverle osservare pone le scelte artistiche in rapporto ad ogni sapere organizzato, quale critica, esplicita o implicita, di tale sistema.

Aveva ragione Nietzsche che nella «Nascita della tragedia» scrisse: «Il problema della scienza non può essere compreso sul terreno della scienza... La scienza va vista nell'ottica dell'artista». «Nelle stesse aspettative di Wiener e Ashby sulla cibernetica in quanto «scienza del controllo o della comunicazione negli animali e nelle macchine» qualcosa non è accaduto. Certamente l'uo-

mo non è una macchina, ma questa che cos'è? Ridotta alla sua logica ci siamo accorti che funziona come le è stato chiesto di funzionare e cioè su quella logica che ha consentito all'uomo di edificare sillogismi e cattedrali. Se ciò è molto o poco, ciascuno potrà giudicare, ma è certo che il gioco dell'arte riserva ancora e sempre sorprese a chi se le aspetta.

Non c'è vuoto, pausa, discrezione fra soggetto e oggetto. Il ventre del computer ci assomiglia. Ma chi paragonava il cervello umano ad una macchina di Turing può continuare a divertirsi con la televisione. Pensare con l'arte resta molto più interessante e, forse anche più istruttivo.

valerio dehò

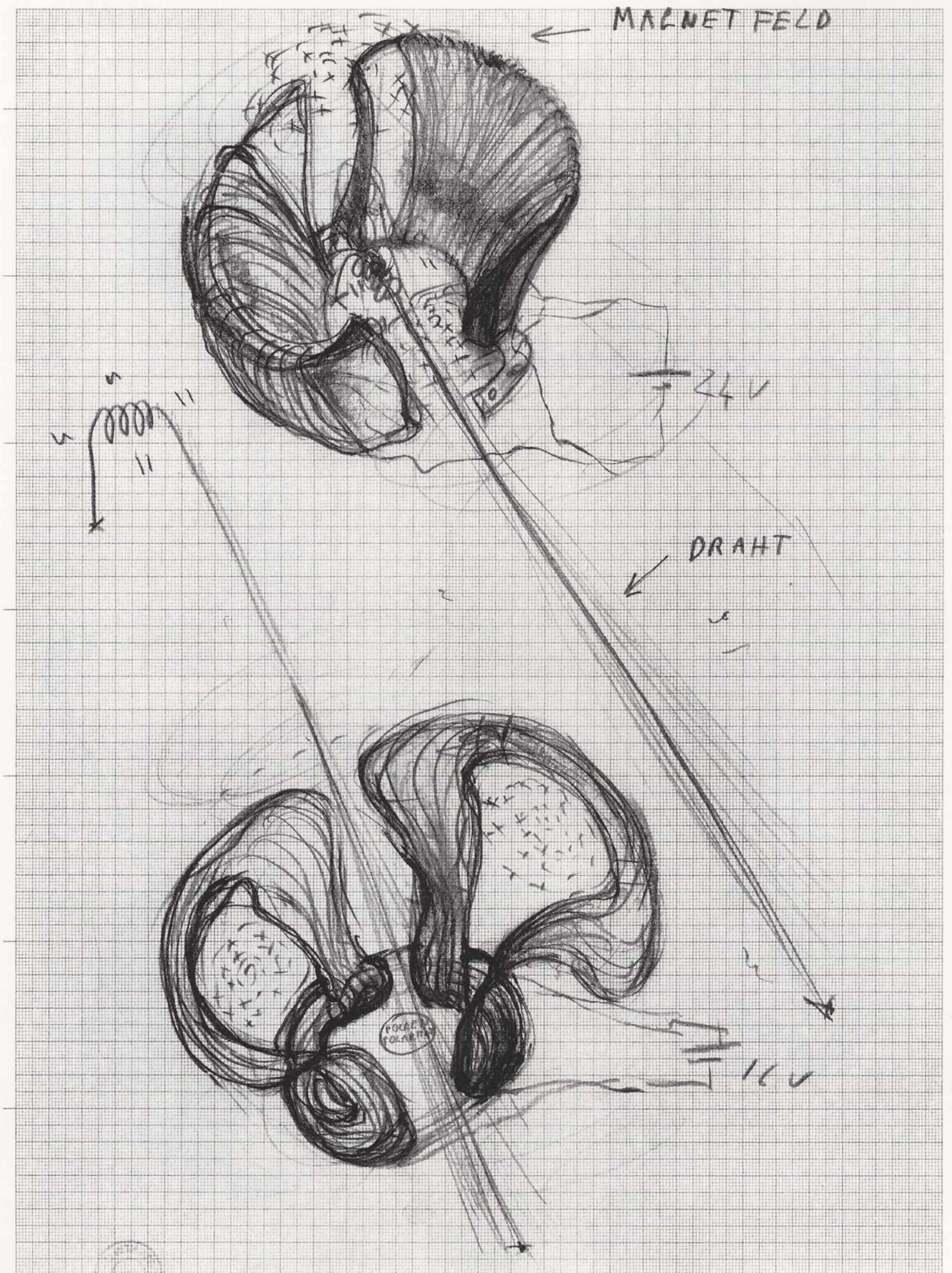


Fig. 1

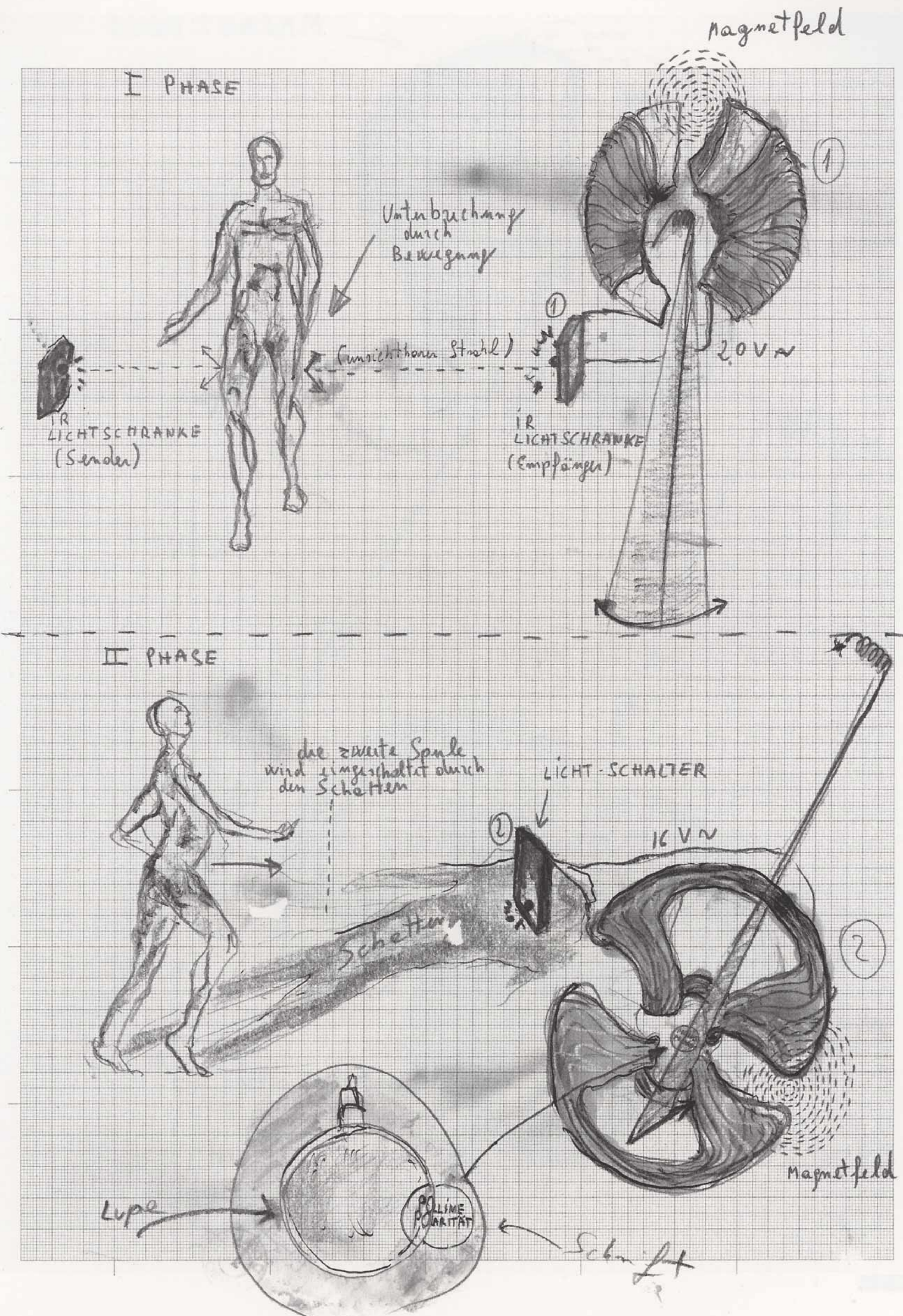


Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4

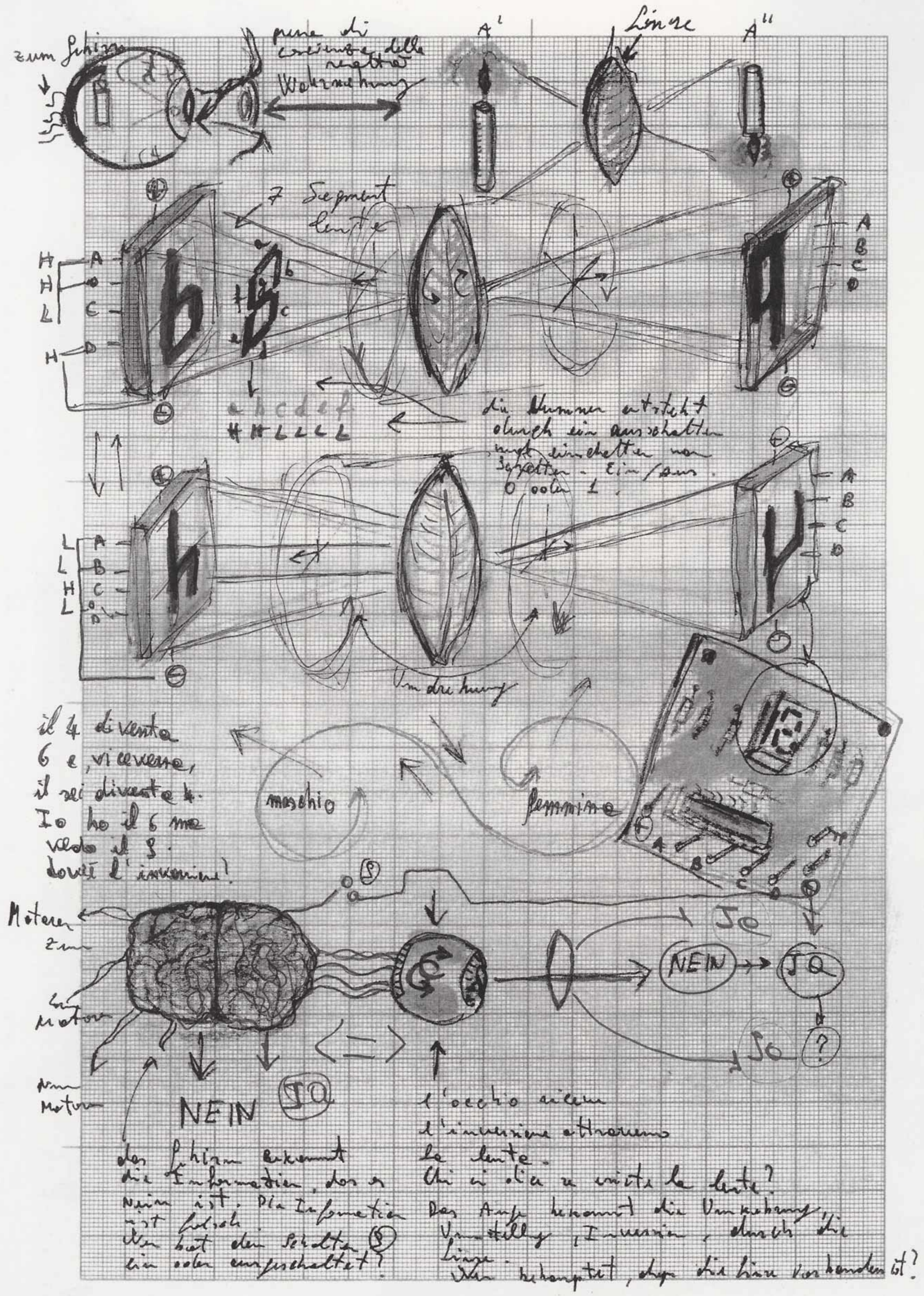


Fig. 5

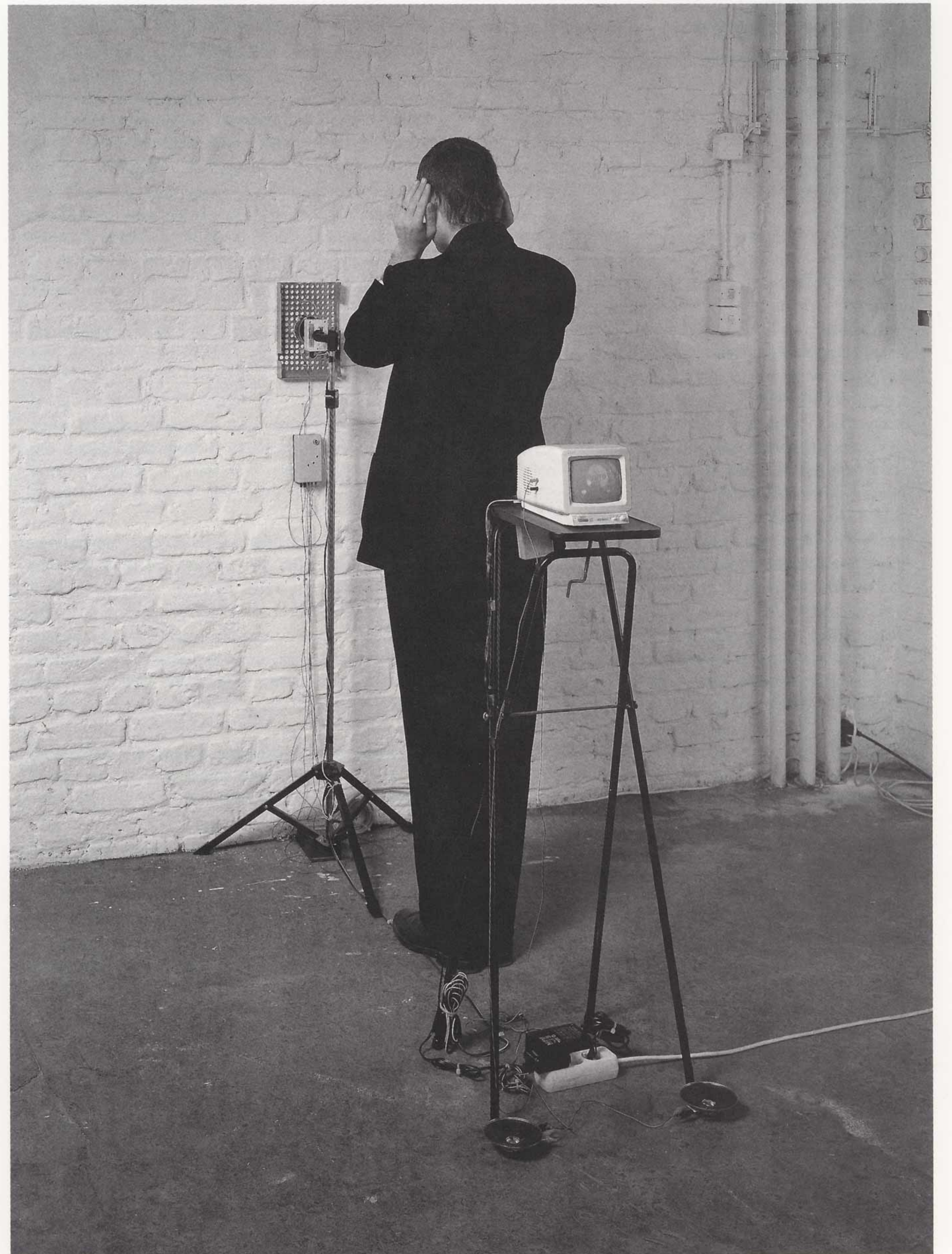


Fig. 6

«Senza titolo», «Vivisection»: l'opera come sistema di allarme

«Senza titolo» (fig. 3 e fig. 4). Il lavoro riproduce i 64 valori di verità della logica formale ottenuti dalla combinazione dei valori vero/falso (0 e 1) delle frasi logiche A e B. Nell'installazione i leds luminosi mostrano due numeri: il 6 e il 4. Il 6 sostituisce lo 0 e il 4 l'1, o viceversa (nella logica è possibile costruire qualsiasi sistema partendo da due elementi differenti; che siano numeri, lettere o simboli è la stessa cosa). Attraverso degli obiettivi fotografici i numeri 6 e 4 vengono visti capovolti: il 6 si vede come 9 e il quattro assume la forma astratta di una sedia. Quando l'osservatore si avvicina al lavoro, un sensore fa scattare un interruttore aperto/chiuso che inverte tutti i 64 valori numerici contemporaneamente, il 6 diventa 4 e viceversa. Il cambiamento dei valori è accompagnato da un segnale acustico. Nel complesso abbiamo un doppio capovolgimento dei valori, uno di tipo elettronico, l'altro di tipo ottico. Infatti mentre il sensore trasforma tutti i 6 in 4, gli obiettivi capovolgeranno a loro volta il 6 in 9 e i 4 nel simbolo astratto della sedia. Il risultato è un disorientamento dovuto a una perdita dell'esperienza nel processo di cambiamento dei numeri, tanto più che per l'osservatore è impossibile avere una visione sinottica dei mutamenti dell'installazione.

«Vivisection» (fig. 6). Il lavoro è composto da 16 televisori portatili, da un trasmettitore, da altoparlanti posti su parete e tenuti da pinzette con lente di ingrandimento, da un sensore a onde (radar). I televisori sono installati a croce, a gruppi di quattro, avvicinati in modo da ritagliare uno spazio interno ed uno spazio esterno. Sono inoltre orientati in modo da formare due serie; la serie A con gli schermi rivolti verso l'esterno, la serie B con gli schermi rivolti verso l'interno. Il trasmettitore manda in video circa mille parole in inglese prese con una certa casualità dal vocabolario. L'immagine delle scritte è accompagnata dalla loro lettura effettuata dalla voce di un'artista americana, amica di Ciervo, Andrea Scrima. La voce non ha accenti nazionali. Il trasmettitore invia allo stesso tempo due combinazioni di parole uguali di cui una completamente disturbata sia nell'immagine che nel suono in virtù dell'uso di un videoregistratore difettoso.

L'installazione funziona in due fasi. Nella prima fase i televisori A ricevono e mostrano le parole del vocabolario. Queste parole cambiano circa ogni 3 sec. La voce si sente lontana dal video, proveniente dagli altoparlanti fissati alle pareti. I televisori B ricevono solo pa-

role disturbate, illeggibili, come anche la voce che in questo caso esce dai televisori stessi. I televisori quindi ricevono solo disturbi sia nell'immagine che nel suono. Nella seconda fase i ruoli si invertono, i televisori A ricevono solo i disturbi mentre i televisori B trasmettono immagini e suoni correttamente. L'effetto finale è quello di un incrociarsi di parole leggibili e illeggibili, di suoni decifrabili ed indecifrabili. Il capovolgimento delle fasi è causato dall'osservatore stesso che viene individuato dal radar/sensore posto al soffitto e diretto al centro dell'installazione. Il cambiamento di fase si verifica solo quando l'osservatore si muove al centro dell'installazione.

«Senza titolo» e «Vivisection» sono delle macchine sapientemente congegnate che rivelano una notevole competenza tecnica da parte dell'artista, esse però non sono destinate a nessuna finalità pratica. Non sono altro che delle meta-macchine, dei meta-congegni ed attongono ad una sfera che non è affatto specialistica, ma appunto metalinguistica ed estetica, costituendo una riflessione attorno alla tecnologia e all'impatto di questa sulla realtà.

Come afferma Heidegger, l'essenza della tecnica non è nulla di tecnologico e il confronto decisivo con essa può avvenire in un ambito affine ed insieme completamente diverso da quello della tecnica, l'arte. È l'arte che può indicare la sua natura enigmatica, il suo carattere soggettivo ed impositivo, il suo ambiguo rapporto con la realtà il suo costruire il reale come effetto dei mezzi e delle procedure di indagine e delle condizioni del loro uso.

Gli elementi che contribuiscono a formare le strutture dei lavori di Costantino Ciervo provengono in gran parte dall'elettrotecnica e dall'elettronica: leds luminosi, televisori, videoregistratori, altoparlanti, sensori, radar, platine di assemblaggio, o dall'ottica: obiettivi, lenti. Queste installazioni, che funzionano in base alla logica binaria vero/falso, sì/no, 0/1, si presentano come dei sistemi complessi capaci di interagire con qualsiasi entità attraverso il raggio di intercettazione dei loro sensori, emettendo dei suoni e modificando automaticamente il loro stato. In questo sono molto simili ai sistemi di allarme che presidiano ormai non solo i sancta sanctorum dei poteri militari, politici ed economici, ma sono presenti anche nella quotidianità delle masse come antifurti, segnalatori di fughe di gas, ecc.

Insicurezza, instabilità, pericolo: un'allerta perpetuo che si traduce in una universale irritabilità. Ad un'aspettativa sempre più intensa di un'offesa fa riscontro una sempre più intensa mobilitazione alla difesa.

È evidente come a tutte le scale, da quella planetaria a quella dell'individuo, vige il movimento dell'occultamento e della protezione, dalla salvaguardia dei mec-

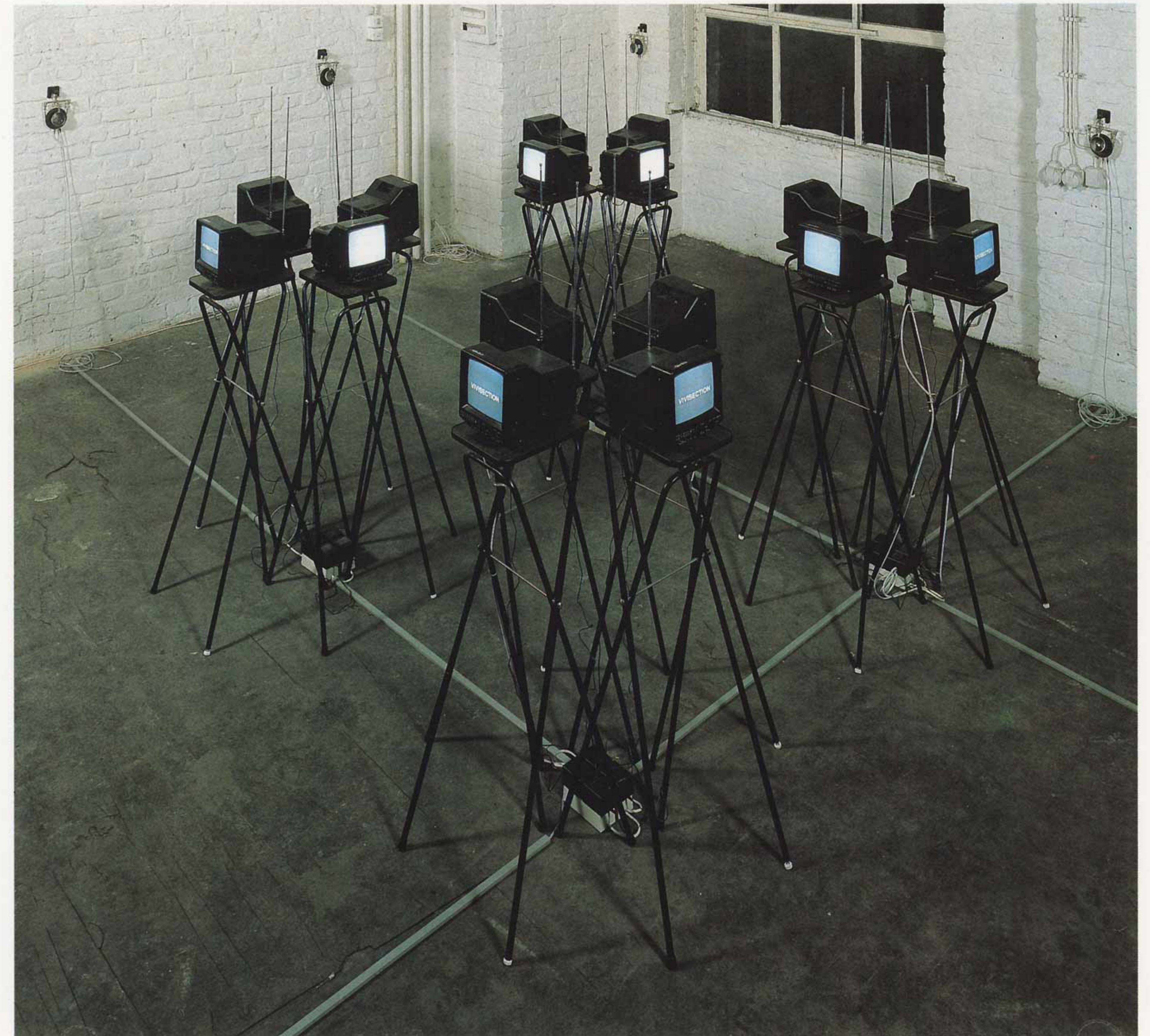


Fig. 7

canismi del controllo sociale alla difesa dei sistemi informatici con le relative barriere e passwords. La stessa logica organizza la casta specialistica e professionale degli scienziati, la cui separatezza fa sì che Feyera-bend instauri una provocatoria analogia con il crimine organizzato.

Se si era ipotizzata la protezione per un intero continente, lo Scudo stellare regaliano, anche la persona che vive nella metropoli postmoderna si trova psicolo-

gicamente e materialmente a dover moltiplicare le antenne, affinare i sensori.

Nella prospettiva della bionica la macchina tende quanto più può ad imitare il sistema nervoso umano e da parte sua l'uomo tende ad assimilare le procedure meccaniche nel suo apparato fisico e sensoriale.

Il lavoro di Costantino Ciervo prende atto di queste realtà e le mette in opera.

Costantino Ciervo

Nasce a Napoli nel 1961. Studi di Elettronica e Filosofia. È attivo come artista dal 1982. Vive e lavora ad Alte Montecchio Maggiore (VI), Piazza S. Paolo 10, tel. 0444 490226 e a Berlino 61, Zossenerstrasse 17, tel. 0049 30 6931291

Principali mostre personali e collettive dal 1984

1984 Sala del Chiostro della Basilica della Madonna dell'Arco, Napoli.

1986 Die Etage, Berlin.

1988 Galerie Vorstadt, Basel.

1991 Installationen, Fürbringer Neun, Berlin, a cura di Jens Pepper.

1992 Rosa, rosae, Fürbringer Neun, Berlin, a cura di Jens Pepper.

Domestic art, Pettineo (ME), a cura di Antonio Presti;

Bandbreite, a cura del B.B.K., Berlin;

Uno per Uno, Castelfranco Veneto (TV), a Cura di T. Santi, B. Brollo e R. Chiessi.

1993 Studio venticinque, Milano.

«Deterritoriale» XLV Biennale di Venezia

BIBLIOGRAFIA

Jens Pepper: Catalogo della mostra alla galleria Fürbringer Neun, Berlino

Jens Pepper: «Spree Florenz», Neue Bildende Kunst '6/92

Valerio Dehó: Catalogo della mostra «1x1», Magazzini Marchetti, Castelfranco Veneto, 1992

Tiziano Santi: Juliet art magazine, aprile-maggio 1993

Indice delle illustrazioni

Fig. 1

Disegno 1992, tecnica mista su carta millimetrata

Fig. 2

Disegno 1992, tecnica mista su carta millimetrata

Fig. 3

Polline, polarità, 1992

Due platine di assemblaggio, due avvolgimenti di rame, un filo di ferro, una microscritta, una lente di ingrandimento, un sensore a raggio invisibile, un sensore a luce, un trasformatore. 175-25-20 cm.

Fig. 4

Senza titolo, 1992

Sessantaquattro platine di assemblaggio, sessantaquattro led luminosi, sessantaquattro obiettivi, un alimentatore di corrente, sensori, fili, pinzette. 650-250-150 cm.

Fig. 5

Disegno 1993, tecnica mista su carta millimetrata

Fig. 6

Udito, 1992

Una platina di assemblaggio, un avvolgimento di rame, una microscritta, una microcamera con microfono, una lente di ingrandimento, un monitor, due piedistalli, un sensore, un trasformatore, fili. 160-200-30 cm.

Fig. 7

Vivisection, 1993

Sedici televisori portatili, 16 piedistalli per diaproiettori, un trasmettitore, due videoregistratori, sensori ad onde (Radar), altoparlanti, pinzette con lente di ingrandimento. 700-700-150 cm.

FINITO DI STAMPARE MAGGIO 1993 IN 1000 ESEMPLARI



ADRIANO PARISE

37030 COLOGNOLA AI COLLI (VR)

Tel. (045) 7650373-7650629 - Fax (045) 6150544