

# Universalmuseum Joanneum Comunicato stampa



Universalmuseum Joanneum  
Mariahilferstraße 4, 8020 Graz, Austria  
www.museum-joanneum.at

presse@museum-joanneum.at  
Telefono +43-664-2061723

## Sogni di robot

### Premessa

#### Richard Kriesche

\* 1940 a Vienna (A), vive a Graz

Richard Kriesche fece furore già nel 1986 con *Ein Weltmodell (Modello di mondo)*, l'opera mostrata al padiglione austriaco della Biennale di Venezia. Fino ad oggi, questo lavoro affascina per la sua chiarezza concettuale e l'espressività utopica. Due robot, che si alternano nell'esecuzione di sequenze danzanti, si accendono e si spengono a vicenda, facendosi icone della vita autogenerata. Mentre il primo robot dà prova di sé, l'altro è spento e sta immobile. Giunto alla fine della sua performance esso si china verso il suo gemello e lo accende prima di ritrarsi ed essere spento. L'opera diviene simbolo di una vita che si sviluppa senza l'intervento umano e fa riferimento ad un mondo interamente tecnologizzato. (KB)

#### *Ein Weltmodell, 1986*

Robot industriali con sistema di comando e tavolo  
Hess Art Collection, Berna

#### Christa Sommerer

\* 1964 a Ohlsdorf (A), vive a Linz

#### Laurent Mignonneau

\* 1964 ad Angoulême (F), vive a Linz

Il lavoro interattivo *Life Writer* instilla letteralmente in un oggetto d'uso quotidiano un alito di vita grazie al tocco umano. Una macchina da scrivere si fa interfaccia tra l'uomo e il computer e al momento dell'immissione manuale dei dati avvia un processo virtuale ed evolutivo che dalle singole lettere fa scaturire vita. Il testo così prodotto diviene un codice genetico vivente, una rappresentazione della vita stessa. Equiparando l'atto dello scrivere alla stessa creazione della vita, con le loro parole gli artisti creano un'opera d'arte infinita che visualizza l'interazione come momento decisivo della creazione. (KB)

#### *Life Writer, 2006*

Installazione interattiva con computer: macchina da scrivere, carta,  
proiettore, algoritmo genetico, tavolo e sedia  
Laurent Mignonneau & Christa Sommerer

### **Walter Pichler**

\* 1936 a Deutschnofen (A), vive tra Sankt Martin e Vienna

Walter Pichler è noto fin dagli anni Sessanta per i suoi lavori visionari, che di norma si collocano al confine tra arte e architettura. Tra le sue prime opere spicca quella intitolata "Casco TV", un oggetto plastico di forma e dimensioni bizzarre, che può essere interpretato come commento cinico all'allora dilagante medializzazione della società attraverso il nuovo mezzo televisivo. Come già illustrato dal sottotitolo, *Tragbares Wohnzimmer (salotto portatile)*, si tratta di una cuffia con ricezione TV integrata che assume le funzioni di salotto, una cabina chiusa ed insonorizzata che si fa apparecchiatura "abitabile", in grado di isolare lo spettatore dal mondo esterno e trasformarlo in un essere alla mercé del mezzo, privo d'identità, metà uomo e metà macchina. (MK)

#### ***Casco TV (salotto portatile), 1967***

Poliestere, vernice bianca, schermo televisivo integrato con spina TV  
Collezione Generali Foundation, Vienna

### **John Bock**

\* 1965 a Gribbohm (D), vive a Berlino

*Im Schatten der Made (All'ombra del verme)* è stato girato con diversi attori quale filmato narrativo per la mostra *Sogni di robot*. Nell'ambito di una narrazione lineare, John Bock presenta a grandi linee il triangolo che si viene a creare tra un prete, uno scienziato e la di lui moglie nel tentativo di dar vita e anima ad un androide. Le seguenti scene presentano tutte le tappe della vita e le sfaccettature del mondo emotivo: nascita, riproduzione e morte si associano ad euforia, paura, odio, avidità, amore, sensualità, sofferenza e violenza. Teatro del mondo di calderoniana memoria, per le sue scelte estetiche quest'opera ricorda pellicole di fantascienza come *Frankenstein* (1931), *Metropolis* (1927) e *Il gabinetto del dottor Caligari* (1920). Bock stesso assume le vesti del prete che come accessorio reca la croce, simbolo dell'incarnazione divina e di sanguinosi esorcismi. (KB, MHK)

#### ***Im Schatten der Made, 2010***

Video (PAL), 74 min 10 s

DVD, proiettore e casse

Courtesy Klosterfelde, Berlino / Anton Kern, New York

### **Jokob Scheid/Wolfgang von Kempelen**

\* 1734 a Bratislava, † 1804 a Alservorstadt, Vienna

Il cavaliere Johann Wolfgang von Kempelen de Pázmánd è considerato l'inventore della macchina parlante. La sua fama, tuttavia, deriva in particolare dall'invenzione del Turco degli scacchi, in realtà più un'attrazione che un vero automa, che invitava a giocare a scacchi. Un mantice per polmone, una cannula d'avorio in luogo delle corde vocali ed un imbuto di gomma a mo' di bocca formano la macchina parlante che, a seconda di come viene coperta, è in grado di produrre suoni diversi. Nella storia della scienza, la prima costruzione funzionante per riprodurre artificialmente la voce umana rappresenta una tappa significativa. (MHK)

Jakob Scheid

#### ***Macchina parlante di Wolfgang von Kempelen***

Prototipo per una ricostruzione

2001 / Progetto attorno al 1790

Plexiglas, pannello in fibra di legno, silicone, nylon, lametta di rasoio, ottone, spillo metallico, cotone gommato e molla metallica  
Università di arti applicate, Vienna

### **Nam June Paik**

\* 1932 a Seoul (ROK), † 2006 a Miami

Nam June Paik è uno dei pionieri tanto dell'arte video quanto dell'impiego dei mezzi tecnologici nelle arti figurative. *Andy Warhol Robot* fa parte di un gruppo di lavori risalenti agli anni Ottanta e Novanta in cui l'artista dava vita a sculture di grandi dimensioni, disponendo insieme schermi video ed altri elementi. I robot di Paik mostrano una faccia ironica della tecnologia. Pur se costituiti di monitor essi hanno comunque sembianze umanoidi e con il loro simpatico aspetto evocano una vicinanza emotiva all'osservatore. E così l'*Andy Warhol Robot* si presenta come il simpatico ritratto robot di un amico artista, i cui lavori *Campbell's Tomato Soup Can* e *Brillo Box* sono già avanzati a moderne icone della storia dell'arte e qui trovano un riferimento assolutamente vistoso sotto forma di immagini mediali fisse e di oggetti reali. Ma al di là di tutta questa simpatia ben presto si fa largo un certo senso di disagio ed è proprio questa tecnologizzazione della star che risveglia un sentimento di insicurezza nell'osservatore. (AP)

#### ***Andy Warhol Robot, 1994***

Mixed media: nove schermi a colori, nove vecchi alloggiamenti di televisori, Brillo Box originale di Andy Warhol sotto plexiglass, sette scatole di zuppa di pomodori Campbell's Tomato Soup, cinque videocamere da 8 mm, dieci macchine fotografiche Polaroid, parti di un proiettore di pellicole da 35 mm, pellicola da 35 mm, braccio per lampada, due supporti su ruote, due lettori di videodischi, 34 videoclip su due videodischi e pagine incollate del catalogo della mostra di Stoccolma  
Kunstmuseum, Wolfsburg

### **Thomas Baumann**

\* 1967 a Salisburgo (A), vive a Vienna

Thomas Baumann propone l'*Antirobot*. In un apposito Blog l'artista aveva avviato una discussione su cosa potesse costituire l'antitesi al robot già mesi prima dell'inizio della mostra: un essere umano nullafacente? Un essere dotato di autodeterminazione? O forse addirittura Dio? A caratteri genuini e naturali, Baumann oppone un'estetica fredda mossa meccanicamente. Il "Discorso sull'astrazione" è un sacco rosa apparentemente ripiegato su sé stesso, che modifica il suo aspetto esteriore, si stiracchia e si allunga e silenziosamente cambia forma. Il mobile che si estende nello spazio mostra un delicato gioco d'amore ridotto ai suoi termini elementari. Catene apparentemente infinite corrono lungo pietre, scivolano via senza attriti, operose e perfettamente condotte da mano invisibile, come una fila di formiche che passano la vita ordinate come soldati. Il mondo dell'Antirobot è più avanzato rispetto a quello del robot? Quale dei due è maggiormente vincolato alle proprie istruzioni?

Un progetto a latere di Thomas Baumann, che può essere ammirato alla Landeszeughaus in parallelo con la mostra *Sogni di robot*, gioca con gli ambienti dell'arsenale organizzato, ma ormai scevro della propria funzione. (MHK)

#### ***Antirobot, 2010***

Installazione composta da più parti: mobile, fotografia, alluminio, carbone, pietre  
In collaborazione con  
Josef Nermuth  
Courtesy Nicolas Krupp, Basilea Krobath, Vienna

### **François Roche**

\* 1961 a Parigi (F), vive a Parigi

#### **Stéphanie Lavaux**

\* 1699 a La Réunion (F), vive a Parigi

#### **Stephan Henrich**

\* 1978 a Würzburg (D), vive a Stoccarda

*Une architecture des humeurs* dello studio di architettura francese R&Sie(n) ricorda un laboratorio di ricerche cliniche. L'installazione bianco candido suggerisce l'idea di macchinari high tech in grado di realizzare costruzioni meccaniche di precisione. Tra finzione e pratica vengono generate forme all'inizio viscoso che si trasformano in sagome cristalline. Il laboratorio di ricerca sembra privo della presenza umana; seguendo indicazioni automatizzate esso sviluppa strutture biomorfe con le quali François Roche e Stéphanie Lavaux danno vita a interi paesaggi architettonici. I robot calcolano, strutturano, analizzano, costruiscono, rendono possibile la crescita. Simili ad insetti, questi esseri risultano contemporaneamente prodotto e ideatori di questo processo, presentandosi allo stesso tempo come macchina e forma vivente. (MHK)

R&Sie(n) con Stephan Henrich

#### ***Une architecture des humeurs, 2010***

Modelli di stampa 3D, Video of process, 30'  
Collezione François Roche, Commande et Production  
«Le Laboratoire de Paris»

### **Yan Duyvendak**

\* 1965 in Olanda, vive a Ginevra

Nelle sue performance di critica mediale, Yan Duyvendak usa gli strumenti della distruzione ironica, della scomposizione, dell'estraniamento e dell'iperbole. Realizzata in un rifugio antiaereo con stretti passaggi, l'opera dal titolo *Game Over* si fa beffe di un videogioco di morte in cui Duyvendak prende il posto del protagonista comandato dal joystick. Le sue possibilità di movimento sono meccanicistiche e precise, limitate e ripetitive. I compiti cui deve assolvere nel corso della propria missione sembrano metterlo in crisi. Resta un senso misto di compassione per la marionetta umana prigioniera del labirinto e d'irritazione per l'assurdità della situazione. Quanto riusciamo a differenziare tra realtà effettiva e virtuale? (RW, MHK)

#### ***Game Over, 2004***

Video, DVD, 5' 54"  
Courtesy videoart.ch

### **Maria**

1927/1988

*Maria* (qui nella riproduzione del Deutsches Filminstitut di Francoforte) è la protagonista di *Metropolis*, classico del cinema muto diretto da Fritz Lang, e la prima figura di robot della storia del cinema in assoluto. Essa ha fatto da fonte d'ispirazione alle vicende e ai personaggi di altri robot, da *Star Wars* a *I, Robot*. Nell'utopica città del futuro Metropolis, la società è rigidamente divisa in due classi. In tale contesto si sviluppa la storia d'amore tra l'operaia Maria e Freder, il figlio del dittatore di Metropolis. La popolarità di Maria nella città di sotto e nel cuore di Freder portano alla costruzione di un robot manipolatore e distruttore, cui vengono date le sembianze della giovane operaia. Alla fine prevale l'umanità e il robot viene bruciato tra i rottami.

Il costosissimo film, il cui debutto nel 1927 fu un fiasco, è passato alla leggenda per l'espressionismo del set, per gli accorgimenti e gli effetti speciali e per l'impiego del passo uno. (KB,MHK)

#### ***Maria, 1927|1988***

Replica della figura di robot tratta da *Metropolis* di Fritz Lang  
Fibra di vetro, argento  
Deutsches Filmmuseum - DIF, Francoforte sul Meno

### **Niki Passath**

\* 1977 a Graz (A), vive a Vienna

*Zoe* si basa sull'idea che le macchine, in quanto calcolatori programmati, manchino sia di intelligenza che di sentimenti. Tuttavia, esse manifestano comportamenti che possono generare emozioni. Robot che ricordano ragni zoppi, insetti o tartarughe sono in grado di reagire al pubblico. Se ci si avvicina, essi si formano in uno sciame e puntano l'osservatore. Di tanto in tanto ce n'è uno che va in tilt, che rompe la dinamica di gruppo, che non si conforma, che adotta un comportamento trasgressivo. Anche fra gli umani i movimenti sociali di massa funzionano in maniera simile, con il risucchio del gruppo. E sono proprio queste strutture sociali ad interessare Niki Passath, che qui ce le presenta sotto forma di *Zoe*, automi senza emozioni ad alimentazione elettrica simbolo di una vita animata, ma non soltanto umana. (MHK)

Tutti i giorni alle ore 15 gli esseri dell'installazione vengono liberati per una passeggiata. In tale circostanza essi esplorano l'ambiente, si organizzano fra loro e guidano o vengono guidati.

### ***Zoe, 2010***

Dieci robot (dimensioni 15 × 30 × 15 cm ciascuno), controlli e pedana e altri 5 robot in sala (15 x 30 x 15cm)  
Niki Passath

### **Jon Kessler**

\* 1957 a Yonkers (USA), vive a New York

*The Prison 2010* è un'installazione che si rivolge a tutti i sensi e simboleggia il significato dell'Internet e dei dispositivi cellulari per la nostra vita, analizzando contemporaneamente il ruolo dell'osservatore dell'installazione. "L'ispirazione per quest'opera mi è venuta durante un viaggio in metropolitana a New York, non molto tempo fa, quando mi sono reso conto che almeno la metà dei passeggeri stava parlando al telefonino, inviando SMS, giocando a qualche videogioco o era comunque immersa in altro modo nel mondo dei propri dispositivi cellulari collegati a rete. Il fatto mi ha ricordato che i confini tra dentro e fuori, sfera privata e pubblica, inclusione ed esclusione non si possono più rappresentare fisicamente, ma sono nel frattempo divenuti permeabili e spazialmente svincolati. Sebbene l'idea fondamentale alla base di *The Prison* metta in primo piano il ruolo delle tecnologie di rete e la nostra dipendenza da esse, l'installazione è sotto molti punti di vista anche un omaggio all'esperienza immediata con l'osservatore e il suo impegno nel decifrare uno spettacolo che viene generato in tempo reale." (Jon Kessler)

### ***The Prison, 2010***

Installazione, mixed media  
Courtesy of the Artist

### **Kirsty Boyle**

\* 1975 a Tamworth (AUS), vive a Zurigo

L'australiana Kirsty Boyle si occupa della figura del robot nelle varie culture con approcci molto diversi, mettendo in discussione ed in relazione fra loro i concetti apparentemente chiari di artificialità e naturalità. Particolare interesse risveglia in lei il Karakuri, la tradizione delle bambole meccaniche giapponesi, che già nel XVIII e XIX secolo facevano da intrattenimento durante la cerimonia del tè e fino ad oggi trovano ancora impiego nel teatro tradizionale. In *Tree Ceremony* vi è una bambola robot - realizzata attenendosi rigorosamente alle regole della tradizione giapponese e pertanto *animata* - che fa da maestra di cerimonie: in piedi su di un Tatami ed accompagnata da suoni scintoistici, essa comunica con gesti molto espressivi con un albero, che sembra voler proteggere e spiegare. Colpiscono i delicati tratti del volto dalla fisionomia giapponese, di fattura decisamente toccante. In determinati momenti, tuttavia, essi rivelano l'artificio dietro la loro costruzione e la loro provenienza, facendo trasparire la struttura della marionetta. (KB, MHK)

#### ***Tree Ceremony, 2010***

Installazione composta da più parti: robot (parti elettroniche, legno di tiglio, noce, tessuto), albero di bambù con computer, bonsai con sensori, materassino tatami, altoparlanti, netbook e microcontroller

Sound Design: Iris Rennert

Technical Assistance: Urs Gaudenz

Assistant: Effi Tanner

Presented by The Australian Network for Art and Technology and the AI Lab, University of Zurich in association with the Australian Government through the Australia, Council for the Arts, its arts funding and advisory body.

Courtesy of the Artist

### **Ed Kienholz**

\* 1927 a Fairfield (USA), † 1994 a Hope

#### **Nancy Reddin Kienholz**

\* 1943 a Los Angeles (USA), vive a Hope, Houston e Berlino

Noto per i suoi lavori concettuali e di assemblage, a partire dal 1972 Ed Kienholz collaborò con la moglie Nancy, che diede un apporto fondamentale alla realizzazione delle sue installazioni di ferraglia e materiali di scarto. *The Same Old Shoe* (1984) prende un bauletto da viaggio e ne fa un monitor. Dal suo interno fuoriesce una scarpa vera. Non v'è probabilmente linguaggio più diretto e immediato per rappresentare la medializzazione della quotidianità. L'estetica dell'oggetto trovato, la macchina riproduttrice di immagini divenuta inutile, mostra umane tracce di caducità. (AP, MHK)

#### ***The Same Old Shoe, 1984***

Bauletto, maniglia metallica, manopole metalliche, luci in serie

antenna e scarpa di legno

27 x 42 x 23 cm

Galleria Klaus Benden, Colonia

### **Jessica Field**

\* 1978 a Pickering (CDN), vive a Oshawa

*SICB* consiste in una scena teatrale recitata da robot, i cui protagonisti Clara ed Alan si fanno portavoce di visioni del mondo differenti, che si comunicano l'un l'altra. Due automi traducono i dialoghi per gli spettatori, che ad un certo punto si rendono conto di essere essi stessi l'oggetto della conversazione. Come in una sequenza infinita qui la macchina interpreta l'uomo e l'uomo la macchina. Dotati di percezione sensoriale e capacità di reagire ed interagire, Clara e Alan sono programmati per osservare l'ambiente circostante, e i risultati delle loro analisi si riflettono nei loro differenti *stati d'umore*. Per mezzo di questi cambiamenti d'umore, che vanno dalla fiducia in sé stessi e dall'arroganza all'irritazione e perfino alla paranoia, Field gioca con la dipendenza dell'esistenza sociale dell'uomo da fattori esterni come anche con i nostri preconcetti rispetto ad un mondo che, di fatto, è imprevedibile. (MK)

#### ***Semiotic Investigation into Cybernetic Behaviour (SICB), 2004***

Installazione robotica di quattro automi cibernetici: metallo, plastica, sensori di movimento, computer, due pannelli dati e software programmato dall'artista

152 x 430 x 610 cm

Collezione dell'artista

### **Stelarc**

\* 1946 a Limassol (CY), vive a West Melton Victoria

Stelarc si occupa del rapporto uomo-macchina da più di 30 anni ormai. Con le sue performance e i suoi cortometraggi su protesi meccaniche che si fanno espansione del suo corpo nelle più svariate forme, egli analizza concetti e legami tra uomo e macchina. Spesso va addirittura a sondare i limiti fisici del proprio corpo. *Third Hand* non è una normale protesi fatta per sopperire alla mancanza di un arto. Stelarc pensa più che altro ad un ampliamento delle funzioni corporee classiche grazie alle possibilità offerte dalla tecnologia. Comandata attraverso la muscolatura della gamba, la terza mano amplia il raggio d'azione dell'artista, che diventa un cyborg, un ibrido uomo-macchina, anticipando contemporaneamente i moderni sviluppi ed esperimenti della tecnologia medica.

#### ***Third Hand, Tokyo, Yokohama, Nagoya, 1980***

Acciaio inossidabile, alluminio, acrilico, due micromotori Copal, parti elettroniche ed elettrodi

25 x 40 x 15 cm

Stelarc

### **Virgil Widrich**

\* 1967 a Salisburgo (A), vive a Vienna

Austriaco, artista multimediale e regista, Virgil Widrich è noto per i suoi montaggi concettuali d'alta precisione, che gli hanno già valso numerosi riconoscimenti e addirittura una nomination all'Oscar. In collaborazione con il critico cinematografico e giornalista Joachim Schätz, per la mostra *Sogni di robot* egli presenta una selezione delle più importanti scene di film fantascientifici della storia del cinema, montate in maniera surreale per dar vita ad una straordinaria epopea sull'immagine del robot. In questo contesto, il lavoro è contemporaneamente riferimento storico come anche prodotto cinematografico, la cui convincente autonomia deriva dalla precisione e dall'espressività delle sequenze. (KB)

#### ***make / real*, 2010**

Collage cinematografico, DVD, 5'  
Virgil Widrich Film- und Multimediaproduktions GmbH

### **Sibylle Hauert**

\* 1966 a Basilea (CH), vive a Basilea

### **Daniel Reichmuth**

\* 1964 a San Gallo (CH), vive a Basilea

Nella sala sono posizionati tre supporti su cui poggiano curiose cuffie futuristiche dalle dimensioni esagerate, che non passano inosservate e sembrano promettere un'esperienza uditiva fuori del comune. Pare, addirittura, che si animino di vita: si muovono, avvertono la presenza umana e si rivolgono ad essa. *V.O.C.A.L.* è concepito come interazione linguistica tra uomo e macchina, coinvolge il visitatore in un discorso e vuole sapere le differenze fondamentali tra uomo e macchina. Questo gioco di domande e risposte ruota intorno a concetti filosofici quali la coscienza, il sé, la conoscenza, il pensiero e i sentimenti e mette in dubbio la concezione convenzionale della cosiddetta macchina *senz'anima*. Partendo dall'idea che il robot umanoide sia già cosa superata e che il futuro sarà tutto all'insegna delle reti informatiche e dei sistemi di comunicazione immateriali, *V.O.C.A.L.* viene a simboleggiare questi nuovi tipi di comunicazione. (MK, KB)

#### ***V.O.C.A.L.*, 2010**

Installazione interattiva  
ca. 250 × 600 × 600 cm  
In collaborazione con Volker  
Böhm (software), Suzanne Zahnd (testo), Michael Egger  
(tecnologia), David Johnson (traduzione), Jan Voellmy (grafica)  
Con il gentile sostegno di: Kunstcredit Basel-Stadt, Sitemapping /  
Mediaprojects Ministero federale della cultura  
Courtesy of the Artists

**Luc Mattenberger**

\* 1980 a Ginevra (CH), vive a Ginevra

*Booby Trap* è un bombardiere kamikaze. Volendo assestare un colpo mortale, è possibile utilizzare il serbatoio ausiliario di un caccia Northrop F-5-Tiger dell'aeronautica svizzera come un acquascooter con propulsione a idrogetto. Minacciosa e fredda, la sagoma tecnoide è puntata sui visitatori entranti. Gli usi militari richiedono lo sviluppo della robotica per poter mandare in campo soldati tecnologici teleguidati senza timore di perdite. Eppure: le bombe vengono comandate da persone umane che, da dietro le quinte, riescono sempre più a fungere da motori di attacchi bellicosi. Come cambia il significato del concetto di *perdita* in tempi dominati dalla presenza di macchine da guerra d'alta tecnologia, senza sentimenti né identità? (MHK)

***Booby Trap, 2010***

Alluminio, serbatoio di benzina di un F5-Tiger, motore a due tempi e turbina

80 × 550 × 120 cm

Collezione dell'artista