62o Annale / **New Fundamental Tendencies**

Sala della Dieta Istriana; Mala galerija, Parenzo, 2022

14/07 – 18/09/2022

**Autore del progetto**: Marinko Sudac

**Curatrice:** Dorotea Fotivec Očić

**Testi:** Ješa Denegri, Feđa Vukić

**Collaborazione:** Institut za istraživanje avangarde (Istituto per la ricerca d'avanguardia)

**Artisti:** Autopsia, Jon Bress Thogmartin, Radomir Damnjanović Damnjan, Herbert W. Franke, Myron W. Krueger, Lucia di Luciano, Franco di Vito, Nato Frascà, Edwin Mieczkowski, Frieder Nake, Lev Nussberg, Giovanni Pizzo, Jorrit Tornquist

**Apertura della mostra**: 14/07/2022, ore 21:00, Sala della Dieta Istriana

**Conferenza in occasione dell'apertura: Frieder Nake**, uno dei pionieri del computer art, professore presso l'Università di Brema, Sala della Dieta Istraiana

**afterparty DJ Marco Grabber&DJ Dobrila**

**Prima mostra contestuale di NFT in Croazia**

L'Istituto per la ricerca d'avanguardia e l'autore del progetto Marinko Sudac, riferendosi a uno dei fenomeni più significativi dell'arte europea del dopoguerra, il movimento Nuova tendenza [New Tendencies] (Zagabria, 1961 - 1973), e una serie di cinque mostre derivanti dal movimento, guardano al contesto della creazione all'interno di gruppi artistici, nel periodo successivo alla seconda guerra mondiale, che operavano all'interno di diversi stili artistici: dall'arte programmata alla cibernetica, al computer, agli algoritmi, all'arte digitale e altri. La mostra rappresenta un’occasione di dialogo sull'arte di oggi, quella che si crea all'interno della realtà tecnologica in rapido mutamento e nei nuovi sistemi di valutazione.

Il cambio di paradigma da artista solista a gruppo di artisti è particolarmente visibile durante la fine degli anni '50 e '60. L'azione congiunta, in alcuni casi anche nell'ambito di manifesti, si svolge in un periodo di progressi significativi nella scienza e nelle circostanze sociali. L'azione collettiva, come sostiene G. C. Argan, è diventata poi "necessaria in tutti i campi della ricerca: nell'urbanistica e nella scienza, così come nell'industria, quindi perché la ricerca di gruppo non dovrebbe essere possibile anche nell'arte?" Un esempio lo troviamo nei lavori del **Gruppo Uno** (presentato dal lavoro di un membro del gruppo **Nate Frascà**). L'Arte programmata, come l’ha definita Umberto Eco nel 1962, nasce dallo sviluppo sistematico di leggi numeriche/matematiche rigorosamente definite.

Le immagini cessano di essere singole opere d'arte, diventano unità in serie come conseguenza del processo analitico. Uno dei rappresentanti di quest'arte è la coppia artistica **Lucia di Luciano** e **Giovanni Pizzo**, che espose anche alla mostra *Nova tendencija 3 (Nuova Tendenza* *3)* nel 1965. La loro attività si svolse all'interno di due gruppi artistici - Gruppo 63 (con Francesco Guerriri e Liu Drei) e Operativo R (con **Franco di Vito** e Carlo Carchietti).

Il **Gruppo Austria**, è presentato alla mostra dal membro **Jorrit Tornquist**, un teorico del colore, che basa le sue opere su esperimenti accurati con il colore, la densità e la chiarezza, e sull'analisi degli effetti complementari.

A metà degli anni '60 apparve anche la computer art, creata e supportata da nuove conquiste tecniche e processi di programmazione. I creatori di queste opere sono raramente artisti accademici, sono spesso scienziati, programmatori, appassionati di computer. Realizzano opere, grafiche realizzate al computer, film e composizioni computerizzate; si creano dispositivi e ambienti cibernetici, macchine che creano "arte". Tra i pionieri di quest'arte ci sono **Myron W. Krueger**, il padre della realtà artificiale e **Frieder Nake**, uno dei fondatori dell'arte digitale (algoritmica). Questi sono solo alcuni che, attraverso il loro lavoro e l’attività teorica, hanno creato le basi per le più recenti forme di arte digitale come gli NFT (*non-fungible token;* token insostituibile; un file digitale crittografato univoco che include tutte le informazioni rilevanti sul contenuto che rappresenta, ed è identificabile attraverso un codice unico). Uno dei pionieri di quest'arte, **Herbert W. Franke**, ha creato la fotografia generativa, ha lavorato con computer analogici e arte digitale e recentemente ha convertito la sua serie di lavori *Math Art* (1980-1995) negli NFT.

Lo sviluppo della tecnologia offre agli artisti nuove idee sul futuro - come essa può apparire nella sua versione utopica o distopica. In questo segmento, gli artisti creano tra ansia, speranza e desiderio. Alla mostra *Nuova tendenza 3*, in piena Guerra Fredda tra USA e URSS, espongono il gruppo sovietico **Dviženie** (qui rappresentato dai progetti futuristici di **Lev Nussberg**) e il gruppo americano **Anonima** (qui rappresentato dall'artista **Edwin Mieczkowski**)

Attivi dalla fine degli anni '60 ad oggi, gli artisti riuniti attorno al gruppo internazionale con sede in America, **l'Art Research Center** con il leader Michael T. Stephens, operano tra scienza, matematica e arte. Stephens ritiene che: "Gli artisti possono e devono essere degli sperimentatori e un “sistema di allerta precoce” per il futuro del mondo, mantenendo le loro funzioni estetiche, ma allo stesso tempo formando un tutt'uno con i bisogni del loro ambiente sociale". Un membro del gruppo è **Jon Bress Thogmartin**, anche oggi attivo nel campo dell'arte digitale, che qui espone anche creazioni in formato NFT.

Nel mondo altamente globalizzato e digitale di oggi, l'arte sta esplorando anche le sue possibilità e i suoi limiti. In questo contesto di interrogazione e commento riguardo la creatività odierna all'interno della realtà tecnologica in rapido mutamento, sono nate anche le opere del gruppo **Autopsia**, un progetto artistico spersonalizzato che, insieme alla musica industriale, basa la sua creazione su un campione, l'unità di base del post- materiale di produzione. Uno dei rappresentanti della Nova umjetnička praksa (Nuova pratica artistica) jugoslava, **Radomir Damnjanović Damnjan**, con i suoi "dipinti tridimensionali" esplora i confini e i collegamenti tra arte oggetto e non oggetto attraverso gli NFT.

La mostra *New Fundamental Tendencies* mette in luce il contesto specifico all'interno del quale gruppi di artisti hanno creato arte con l'ausilio di procedure operative e nuove tecnologie, che arrivano come eredità del futurismo e del costruttivismo come movimenti pionieri della prima metà del secolo, dove il loro successori nel dopoguerra continuano l'ideale dell'unione di arte e scienza contemporanea, l'uso delle nuove tecnologie, compresi i computer, ai fini del design artistico - come indicato da Ješa Denegri.

Dall'arte programmata, agli NFT (*non-fungible token*), molto è cambiato nel panorama sociale e tecnologico. Ciò che li collega è una serie iniziata con immagini matematiche programmate in serie che hanno aperto la strada all'arte generata dal computer e ai creatori al di fuori del mondo artistico. Ciò ha portato a una creazione completamente democratica di contenuti su Internet. La *blockchain* è davvero una piattaforma artistica democratica? È possibile che si sviluppi un vero e proprio lignaggio artistico all'interno del sistema altamente regolamentato dal mercato della creazione di arte digitale, che continuerà le tendenze fondamentali iniziate negli anni '60?

Feđa Vukić, uno degli autori dei testi nel prossimo catalogo della mostra, giustamente chiede: "La tendenza contemporanea della tokenizzazione (NFT*-non-fungible token)* delle immagini è un nuovo strumento per la trascendenza umana del naturale o un percorso verso un nuovo livello simbolico dell'idea di libertà all'interno di una realtà tecnologica? O forse, è la via della democrazia diretta, digitale, che Beer ha esperimentato a livello tecnico nei primi anni Settanta nel progetto *Cybersin* per il governo di Salvador Allende (Medina, 2011). Sono queste le nuove tendenze fondamentali dell'informatica, dell'estetica e del genere umano in generale?"