

# CODICE RIPETITIVO #1

PerformingMedia | Roma  
2009

OPENLAB COMPANY



# CODICE RIPETITIVO #1

PerformingMedia | Roma

2009

OPENLAB COMPANY

Concept & Design: Luca Ruzza | Interaction design: Bruno Capezuoli (Roma) | Processing: David Dalmazzo (Barcelona) | Sound: Ziv Jacob (Berlin)

In un ristretto spazio urbano, un cagnolino viene condotto al guinzaglio da una figura femminile di cui è visibile soltanto la parte inferiore della veste e i piedi. Si tratta della rappresentazione analitica delle fasi successive di spostamento di un corpo sullo stesso piano, attraverso la ripetizione delle parti in movimento, che, in questo caso, sono le zampe e la coda del cane, i piedi della donna e il guinzaglio che oscilla. Il dipinto dà inizio alle ricerche di Balla sul dinamismo derivate dalla sua adesione alle tematiche moderne del futurismo, che egli interpreta in maniera del tutto personale, pur seguendo alla lettera alcuni enunciati del manifesto tecnico della pittura futurista del 1910. La precisione nella redazione della moltiplicazione cinetica della forma evidenzia la sicura conoscenza della cronofotografia di Marey, di cui Balla aveva visto le immagini a Parigi all'Esposizione Universale del 1900 e forse ancora nel 1902 a Torino e certamente nell'aprile 1911 a Roma, in occasione di una mostra di fotografia scientifica.

Questo interesse per il codice ripetitivo dell'immagine procede naturalmente dalle affinità che già correvano, nell'opera dell'artista, tra pittura e visione fotografica della realtà, derivanti anche dalla passione per la fotografia coltivata dal padre di Balla. Il soggetto rappresentato e il taglio basso e orizzontale dell'immagine dallo sfondo piatto di varie tonalità di verde chiaro, conferiscono al dipinto un tono ironico e ludico. La visione reale e fotografica viene ricomposta attraverso la tecnica del monocromo e quella puntinistica delle linee di contorno delle due figure.

L'installazione "codice ripetitivo" ripropone il concetto dinamico di Balla registrando in tempo reale il passaggio degli spettatori nella zona tappeto, ed elaborando il passaggio in modo da creare tracce luminose in sync col movimento dei visitatori. Saranno gli stessi visitatori a creare continue figure dinamiche a seconda del loro movimento nello spazio. Un omaggio digitale a Balla, quindi, precursore di quell'interaction design ora attuato con le nuove tecnologie interattive.

Progetto\_Performing\_Media\_Point