

a cura di Julie Kogler

BLOOM La nuova fiera interdisciplinare

Neytiri, Tsu'tey e Jake Sully. Alla fine del 2009 l'apparizione delle figure fantasmagoriche di *Avatar* in 3D sui maxischermi di tutto il mondo ha cambiato per sempre il cinema. Le mitologiche creature generate nelle cucine di Hollywood mostrano i punti d'intersezione fra tecnologie digitali computerizzate ed espedienti artistici tradizionali. Il designer di *film characters* Jordu Schell ha apportato un'annova ventata all'epos filmico, plasmando nella prima fase produttiva busti e sculture in argilla dei famosi personaggi (del mondo) Pandora, che poi sono stati riversati nel linguaggio virtuale dei processori d'ultima generazione. Con ingegno inventivo ha lanciato un ponte tra il software e un'elevata sfera artistica che conferma l'aforisma baudelairiano secondo cui solo nell'arte il bizzarro è bello.

Si assiste alla comparsa di forme espressive inedite, connubi tra l'arte nel senso della *tekné* e programmi *software*, *videogame*, animazione, *screen design* ma anche *sound design*, moda e architettura digitale. Queste estrinsecazioni partoriscono costantemente nuove figure professionali nei più svariati settori che si adattano volta per volta ai progressi inarrestabili delle tecnologie e della comunicazione mediale: seguendo le orme di McLuhan, nello stesso modo in cui l'avanzamento dei mezzi tecnologici determina i caratteri strutturali della comunicazione e implica effetti pervasivi dell'immaginario collettivo così esso comporta la costituzione di nuovi ambiti lavorativi.

Ciò che avviene a livello tecnologico trova poi anche un riscontro nel campo artistico. Le menti creative ultratemporanee sanno cavalcare la tigre avventurandosi nei giovani universi del *cross over* in cui discipline, ambiti e idee s'incrociano. Se è vero che la computerizzazione della vita (lavorativa) ha razionalizzato i posti di lavoro, è vero altresì che il continuo rinnovarsi di tecniche e tecnologie ne hanno prodotti altri, spesso per un *personale/target* altamente specializzato e attualizzato alle ultime tendenze. Neonati settori e mestieri richiedono una piattaforma di presentazione e scambio per le proprie ricerche e per la divulgazione delle loro conquiste. Ciò che viene lanciato oggi sul mercato si rivela come inquadratura istantanea che sarà poi surclassata da una





zioni artistiche permeabili, che necessitano il confronto con altre forme espressive in una costante contaminazione creativa dove i protagonisti si muovono con *nonchalance* sulla soglia tra arte e design, tecnologie del computer e intrattenimento virtuale rispettando un ciclo di rinnovamento tecnico e tecnologico sempre più breve.

Ormai godono di un crescente successo artisti che disegnano collezioni di accessori per case di moda di lusso, tatuatori che si dividono tra il lavoro con l'ago ed esposizioni in gallerie d'arte, o disegnatori che trasformano le opere in preziosi piatti di porcellana un tempo pensati demodé, architetti che progettano costruzioni in audaci simulazioni spaziali, scultori che adoperano macchine cnc che tagliano, via computer, qualsiasi materiale o persino pittori che lasciano da parte pennelli e colori acrilici per impiegare una pittura digitale.

Tutte queste realtà affrontano temi legati alla globalizzazione, all'urbanizzazione e all'evoluzione tecnologica delle nostre società viaggiando all'interno di un ampio network. Le interrelazioni tra agenzie pubblicitarie, gallerie, designer e artisti originano effetti di sinergia indispensabile per rafforzare il binomio creatività e industria. In passato grandi metropoli hanno testimoniato che, laddove si sono insediati artisti e creativi agevolati da buone condizioni economiche e logistiche (e standard di vita), si è prodotto economia rendendo un quartiere più *trendy* e ambito. La gentrificazione di solito risulta da un costruttivo raduno di ideatori e creativi con produttori e finanziatori. La nuova fiera Bloom ha l'obiettivo d'incentivare l'interazione tra ambiti e persone favorendo rapporti professionali che producono economia. L'anello di congiunzione rimane pur sempre l'arte.

L'azzeccato *zeitgeist* del concetto Bloom si è manifestato attraverso il grande interesse e nelle numerose partecipazioni di gallerie e società estere. L'occasione eccezionale per i talenti italiani di riversarsi in questo mondo Bloom è stata accolta con entusiasmo, tra le altre, dalla The Don Gallery di Milano, dall'artista genovese Morof, dalla Fabbrica Fluxus Art Gallery di Bari e dal collettivo Temporary Black Space di Bergamo. Qui è consentito anche alle realtà giovani di esserci e di partecipare, proiettandosi verso un futuro in cui, forse, proprio la maestria italiana assumerà la propria guida tra l'arte e le nuove espressioni.



Yasha Young, direttore della fiera Bloom

versione più raffinata e sorprendente all'edizione successiva.

I rampolli di questo albero evolutivo sono in piena fioritura - *bloom* nell'idioma anglosassone. Ed è questo termine che ha dato il titolo alla prima fiera interdisciplinare Bloom - *The creative art industries show* (www.bloom.de) inserita all'interno della vivace fiera del contemporaneo Art

21, dove diverse discipline non strettamente legate tra di loro, ma pur contingenti, si sono incontrate nello spazio ufficiale della Staatenhaus, al Parco del Reno a Colonia, finora riservato alle belle arti nell'accezione convenzionale.

Bloom, ideata dalla gallerista internazionale Yasha Young e dai direttori della fiera Art 21, offre un forum per manifesta-