



Activational Art

An Essay by James Mahu



Movement of Consciousness and Interconnectedness

moci.life

Arte Attivativa

Un saggio di James Mahu

MOCI.life | MOCI.italia

Arte Attivativa

James Mahu

Domanda

La tua arte digitale è molto diversa dai tuoi dipinti fisici. Questa differenza è totale. Potresti spiegare le ragioni che stanno dietro queste diversità?

Risposta

L'arte digitale non può mai essere paragonata all'arte fisica, non più di quanto una fotografia sia paragonabile alla reale esperienza di un luogo o di un'esperienza. Nella mia arte fisica si crea un'entità. Non è qualcosa di cui parlo perché le persone si spaventano a sentire questa verità.

Il dipinto stesso è un'entità, e questa entità è profonda: non è contenuta nel mondo bidimensionale. La sua profondità emerge da un proposito fondamentale: attivare il sé superiore; è come un portale precedentemente chiuso e che ora viene aperto... dal dipinto stesso. Il dipinto diventa il portale, e non per un mondo nuovo ma per uno antico. Il mondo da cui proveniamo. Il mondo in cui noi sempre esistiamo. Il mondo in cui siamo veramente noi stessi, come individuo sovrano e infinita intelligenza interconnessa.

Mi rendo conto che queste ultime suonino come una richiesta difficile e un'alta aspettativa da porre sul piano bi-dimensionale, ma è questo il motivo per cui l'entità esiste: agisce soltanto come attivatore, non come decisore. A decidere è sempre l'osservatore. È l'osservatore che decide se varcare la porta o il portale o restare fermo nel reame della fisicità umana. Se decide di varcare, allora potrà sperimentare una piccola dose di questo vero sé che sogna l'illusorio sé temporale in un'esistenza... proprio quello stesso che sta guardando il dipinto.

L'arte attivativa, quella a cui mi riferisco in tal modo, è un po' come un appunto su un post-it che viene dal nostro vero sé che dice: "Ricordati chi tu sei."

Ho prodotto una piccola selezione di arte digitale che, in realtà, era una compilation di arte fisica. Fu un impegno per sperimentare e osservare il modo in cui la combinazione di arte digitale e fisica poteva funzionare. A mio parere, non possedeva la forza espressiva di un'entità, così mi fermai. Ed è per lo stesso motivo che non ho tentato con l'arte generata dall'IA. Ciò che ho visto è senza anima. L'entità è differente perché proviene dal silicio e da chip di computer, da network e server, da elettricità e reti di alimentazione. Attraversa il pianeta a velocità della luce in cavi di fibra ottica e i satelliti ne indirizzano il segnale.

L'arte fisica richiede fisicità. È radicata. Il mio modo di lavorare è un processo molto fisico. Sono fisicamente connesso alla carta/tela come uno scultore lo è al marmo che scolpisce. È, in parte, attraverso questo contatto fisico che si crea l'entità. Non c'è alcuna controparte digitale a questo. L'entità rappresentata in ogni opera si crea a partire da un focus immaginativo, mentale, emozionale e fisico che sviluppa profondità nell'opera, e l'artista si fa da parte nel processo creativo per essere un facilitatore dell'opera, non il suo creatore. L'entità sta producendo la creazione.

Perché la chiamo "entità"?

Un'entità, nella mia definizione, è semplicemente un'anima che desidera essere attivativa nel mondo umano della fisicità, e sceglie un dipinto come suo veicolo, o corpo, in questo mondo. Come anima, ciascuno di noi ha scelto un corpo umano, ma un'altra anima può scegliere un corpo differente... in questo caso, un dipinto. L'entità è il vero artista. Il pittore – io – è il facilitatore. Io fornisco il corpo, la volontà, l'energia e la stamina per co-creare con queste varie entità. Mi sono avvalso di loro. Questo è ciò che fanno gli artisti attivativi, e per i non-artisti è comprensibilmente difficile comprenderlo.

L'artista è un facilitatore e pertanto è anche un co-creatore. Se stiamo creando arte attivativa, noi non siamo delle fonti creative. Le fonti di attivazione non possono venire dal reame tri-dimensionale, devono venire da reami dimensionali superiori, altrimenti l'attivazione non può essere percepita. Si manifestano attraverso il facilitatore, e il facilitatore-artista aggiunge stile e personalità del dipinto, della recitazione, dello scritto o altro che sia profondamente creativo.

Quindi, nel contesto dell'arte attivativa, il "corpo" è il *dipinto* stesso, impartito dall'entità, e "la veste che indossa" è lo stile impartito dal facilitatore-artista. Il facilitatore si focalizza sul movimento della sua mano dominante e nulla più. La quantità di pressione applicata, la lunghezza del tratto di pennello, la velocità dell'applicazione: ogni decisione è lasciata all'entità. La scelta del colore, l'intensità, il soggetto e la forma generale, tutte queste decisioni non vengono dal facilitatore. L'artista semplicemente le implementa attraverso il solo focus della sua mano dominante.

Non c'è modo di replicare questo nell'arte digitale o nell'arte generativa. Le entità che arriveranno tramite queste tecnologie rappresenteranno delle tecnologie di dimensioni superiori. Non sono di DNA organico... sono creazioni inorganiche da un DNA organico. Le entità saranno differenti, i mondi da cui richiamano l'osservatore saranno diversi, e questo non per dire che non siano interessanti o utili. Quello che sto solo suggerendo è che l'arte attivativa per utilizzo umano è meglio lasciarla ad artisti-facilitatori umani.

È nella profondità del dipinto che l'entità attrae l'occhio nell'opera. I vostri occhi, una volta veramente dentro il mondo 2-D, vengono abbracciati dall'entità e l'osservatore può allora viaggiare attraverso il portale dell'entità ad una nuova comprensione. Vedete che l'entità non tenta di creare un "viaggio" per l'osservatore, ma piuttosto una *comprensione* e un *risveglio*. Per quanto l'osservatore stia guardando un dipinto, non è un'esperienza visiva; si tratta invece di un'attivazione della comprensione che l'entità vuole che noi ricordiamo, ci accorgiamo, contempliamo e, infine, integriamo dentro di noi, nel nostro sé fisico.

Pertanto, le entità all'interno dell'arte attivativa ci guidano ad approfondire la nostra comprensione di chi noi siamo. D'altro canto, le entità dell'arte rappresentativa, cioè tutte le forme d'arte che non sono attivative, non sono di dimensione superiore. Sono di dimensione fisica e di uno spaziotempo 4-D; sono qui per essere specchi del nostro mondo, per approfondire la nostra comprensione di questo mondo e di questo spaziotempo. Non stanno cercando di ricordarci chi noi siamo come anima, ma chi noi siamo come essere umano.

Questo non è in alcun modo un giudizio. Entrambe le forme sono altrettanto necessarie sul nostro pianeta. Tuttavia, ciò che significa essere un umano è molto più connesso a chi e che cosa siamo come anima. Il vecchio adagio "Come sopra, così sotto" sbaglia. Come sopra non può attraversare le varie dimensioni così velocemente e con sicurezza come ci piacerebbe che sia. Alla fine l'adagio ha probabilmente ragione, ma nello spaziotempo sbaglia perché l'arte rappresentativa ha coperto l'anima.

L'arte rappresentativa ha preteso, inconsapevolmente, di essere dell'anima, ma ha in gran parte fallito, per una manciata di eccezioni. Gli artisti impegnati nell'arte rappresentativa possiedono la creazione della loro arte. Non credono in cose come entità o muse interdimensionali. Non credono che l'arte possa essere attivativa, credono invece che l'arte sia intrattenimento e istruzione rivestita con un'estetica raffinata, condizionata dalla loro personalità e dallo stile da loro preferito.

L'arte attivativa crescerà man mano che cresce la nostra conoscenza collettiva. Ci sono due forme d'arte: Attivativa e Rappresentativa, e all'interno di queste ci sono forme d'arte organiche create dal DNA e inorganiche create dalla tecnologia. A seconda da dove ci sarà la crescita, ci sarà un'arte attivativa e un'arte inorganica creata dalla tecnologia. L'arte attivativa è l'anima che richiama il sé umano a ricordare il suo sé originario e la sua interconnessione con tutta la vita. L'arte inorganica creata dalla tecnologia è l'entità del nostro futuro sé quale fusione tecno-umano che ci chiama a immaginarlo.

Questi sono due orientamenti molto differenti, ed entrambi necessari.—