

## *Eau de jardin: una rilettura digitale delle Nimphéas di Monet*

Elvira D'Angelo

Gli interventi di ammodernamento e di ristrutturazione, di cui è stato oggetto per sei anni il Museo parigino dell'Orangerie, segnano un importante avvenimento storico-artistico, soprattutto perché con essi è stato restituito l'assetto originario al ciclo delle *Nymphéas* di Claude Monet, che ritorna a godere della luce naturale così come era stato concepito dall'artista. Il luogo destinato ad accogliere le *Nymphéas* viene strutturato da Monet come un vero e proprio ambiente naturale, che offre l'illusione di un tutto senza fine, di un'onda senza orizzonte e senza rive, così visibile nel ricorso ad una fenomenologia *ante litteram* virtuale, in cui la percezione dello spazio e del colore travalica la mera resa realistica.

La componente virtuale insita in tale linguaggio, che non è solo pittorico ma è anche relazionale, viene colta in *Eau de Jardin*, del 2004, di Cristha Sommerer e Laurent Mignonneau; due artisti che da diversi anni conducono una ricerca nel campo dell'arte digitale sull'interazione uomo/macchina, dal 1994 al 2004 prevalentemente in Giappone, presso l'ATR Advanced Telecommunications Research Lab a Kyoto e presso lo IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences a Gifu, e attualmente in Austria, presso l'Art's Department of Media dell'Università di Linz.

*Eau de Jardin*, è un'installazione interattiva per computer sviluppata per l'House-of Shiseido di Tokyo, essa, trae ispirazione proprio dalla produzione tarda del Monet di Giverny, incentrata sulla serie delle *Nymphéas*. Vi si ritrovano tutti i temi chiave e le peculiarità della ricerca artistica di Monet: il gusto per l'illimitato e l'aleatorio, la registrazione del tempo che passa, lo spazio in espansione, l'opera d'arte intesa come creazione non statica ma sempre in divenire, l'acqua come espressione della relatività dei rapporti che l'uomo instaura con l'ambiente circostante, e il



Particolare dell'interno di una delle sale ellittiche del Musée de l'Orangerie.



Particolare dell'interno di una delle sale delle *Nymphéas* con il grande lucernario ellittico, nella versione originale progettata da Claude Monet.



Cristha Sommerer & Laurent Mignonneau, *Eau de Jardin* (2004), installazione interattiva per computer. Particolare dello schermo; Tokyo, House-of-Shiseido.

variare dei riflessi come espressione della relatività dell'essere umano.

Il soggetto centrale di *Eau de jardin*, come nella maggior parte delle opere di Monet, è lo scorrere del tempo, connotato all'interno di una dimensione fortemente atemporale, che non significa rifiuto della realtà, ma al contrario espressione dell'universale nel contingente.

In *Eau de jardin* si ritrova anche il bisogno, fortemente sentito e perseguito da Monet, di stabilire un contatto intimo con la natura che similmente alle *Nymphéas* dell'Orangerie si configura, sia dal punto di vista ideologico che strutturale e fruitivo non come spettacolo da guardare a distanza, ma come *milieu* in cui immergersi letteralmente.

La pregnanza di tale concezione trova un riscontro nella definizione di *Eau de jardin* fornita dai due artisti, secondo la quale esso è un giardino "immersive" e "reflective".

L'effetto d'immersione e di comunione psichica e mentale con gli elementi della natura, di cui si fa portavoce il ciclo delle *Nymphéas*, diventa il nodo cruciale dell'installazione di Sommerer e Mignonneau, a cui affidare il senso dell'opera stessa, leggibile interamente nel meccanismo di interazione.

L'effetto d'immersione e di comunione con gli elementi della natura, viene ottenuto da Monet secondo due formule ben precise, l'una tesa a incorporare le rive del bacino e la loro fitta vegetazione, l'altra al contrario giocando sul vuoto e trattenendo solo la superficie dell'acqua e la sua punteggiatura di fiori e di riflessi; ed è quest'ultima formula, in cui prevale un'astrazione fenomenica delle forme da un contesto più ampio, ad essere scelta da Sommerer e Mignonneau per ricreare lo stesso effetto.

Se in Monet la natura è grembo materno, rifugio e ritiro in cui l'uomo moderno reciso dalle sue radici ritorna alle sue origini, in *Eau de Jardin* la natura non è solo il luogo della riscoperta delle proprie origini ma è anche luogo ludico e sociale, in cui giocando si riscoprono i rapporti tra gli esseri umani.

Tuttavia, tale aspetto, è funzionale ad un altro in cui la natura è chiamata a fare da catalizzatrice, in quanto capace di innescare un processo di trasformazione volto a mutare una concezione superficialmente tecnologica e strumentale del



Claude Monet, *Matin*, particolare;  
Parigi, Musée de l'Orangerie.



Claude Monet, *Soleil couchant*, particolare;  
Parigi, Musée de l'Orangerie.



Claude Monet, *Les Nuages*, particolare;  
Parigi, Musée de l'Orangerie.



*Eau de Jardin*, prospettiva frontale dell'installazione:  
la superficie dello schermo si estende orizzontalmente per una  
lunghezza di 12 metri e un'altezza di 3 metri.

medium digitale, indirizzando verso un suo uso idiomatico e creativo profondo in cui la componente umana affiora costantemente attraverso l'interazione con la macchina.

Dal punto di vista fruitivo e strutturale, l'installazione presenta alcune delle caratteristiche più salienti delle due sale ovali dell'Orangerie, in cui gli otto pannelli, di notevoli dimensioni, delle *Nymphéas* di Monet, si dispiegano sulle pareti inusitatamente convesse, seguendo un andamento orizzontale quasi ininterrotto, come un fregio panoramico che avvolge lo spettatore.

Come nel caso delle *Nymphéas*, la sala che ospita l'installazione è parte integrante dell'opera d'arte. La sua forma stretta e lunga, coperta da un grande lucernario, è una variante di quella ellittica delle sale dell'Orangerie, di cui viene mantenuto l'orientamento allineato su un grande asse longitudinale; l'installazione si sviluppa seguendo tale asse. Esso, termina nella parete conclusiva della sala, la quale è interamente rivestita da uno schermo digitale tripartito di forma convessa.

Il giardino acquatico virtuale viene generato, all'interno di tale schermo, sotto forma di 'realtà virtuale' informatica, la quale è strutturata sul modello della realtà fisica. Ciò significa che all'interno dello 'spazio virtuale' possono essere istituite relazioni di carattere pragmatico, analoghe a quelle che vengono istituite abitualmente all'interno di uno spazio reale.

L'immagine di base sintetizzata sullo schermo è quella di una superficie d'acqua osservata dall'alto, sulla quale alcune piante acquatiche galleggiando si riflettono.

La luminosità e la trasparenza che iconograficamente connotano tale 'immagine', creano un imprevedibile effetto di sfondamento della parete/schermo, suggerito da un ingannevole stagliarsi delle piante su molteplici piani prospettici, determinati da un fittizio punto di fuga centrale che si allontana a dismisura, creando l'illusione di un orizzonte infinito e inafferrabile: ulteriore e significativa similitudine con l'analogo sentimento d'infinito adombrato nella struttura ellittica delle sale delle *Nymphéas*.

Tale visione, in cui le piante appaiono totalmente, e a profondità diverse, immerse



*Eau de Jardin*, particolare di un momento in cui i visitatori interagiscono con l'installazione.



*Eau de Jardin*, particolare dell'immagine sintetizzata sullo schermo, costituita dallo specchio d'acqua in cui le piante galleggiano e si riflettono.



*Eau de Jardin*, particolare in cui risulta visibile l'incremento della scena sullo schermo e lo stratificarsi dei piani prospettici.

nell'acqua, coesiste in parallelo a quella che le vede galleggiare e riflettersi sulla superficie d'acqua.

Durante il processo di interazione che si innesca tra i visitatori e la macchina, l'*immagine* di base viene modificata, sviluppandosi in maniera imprevedibile e strettamente dipendente dalle azioni dei visitatori.

Anche in questo caso si tratta di immagini sintetizzate dalla realtà, ma in un rapporto più stretto con essa, essendo prodotte dal tocco e dallo strofinio esercitato dai visitatori sulle foglie e sugli steli delle piante acquatiche 'reali', presenti all'interno della sala.

Le piante acquatiche, sono allocate a circa 6 metri di distanza dallo schermo e in posizione ad esso parallela, all'interno di otto anfore di forma classicheggiante, il cui vetro trasparente lascia visibili le radici della delicata vegetazione.

Sospese dalla quota del pavimento ad un'altezza di circa 90 cm, si ha l'illusione che le anfore non posseggano alcuna consistenza fisica e che le piante custodite in esse fluttuino nell'aria, bacino virtuale in cui esse galleggiano: rievocazione onirica del laghetto di Giverny.

La presenza delle dita dei visitatori sulle foglie e sugli steli delle piante viene rilevata attraverso un sistema di fotocellule e trasmessa alle apparecchiature digitali (nascoste all'interno di una struttura a forma di basso parallelepipedo, situata a pochi centimetri dal soffitto), che ne elaborano i segnali, restituendoli in tempo reale sotto forma di eventi visivi interattivi.

Tutte le azioni compiute sulle piante sono tradotte ed interpretate, dando luogo ad uno scenario costantemente in movimento e in rinnovamento.

La concezione del "sintetico", in *Eau de Jardin* è estremamente innovativa: il lago virtuale visualizzato sullo schermo è inteso da Sommerer e Mignonneau come specchio di una realtà sintetica generale, in cui sono presenti tre elementi fondamentali: "Reality" – "Virtuality" – "Reflection".

Essi, si articolano da processo di coniugazione di opposti a proiezione virtuale di tre livelli di coscienza perfettamente interscambiabili, che tuttavia mantengono intatta la propria area fenomenica.

Anche nelle *Nymphéas* di Monet è possibile

rintracciare una coesistenza di più livelli di virtualità. Essi sono generati dalla particolare tecnica pittorica “étonnante peinture, sans dessin et sans bords”, come la definì il critico d’arte Louis Gillet all’epoca della prima apertura al pubblico delle sale dell’Orangerie, in cui le forme sovrapponendosi appaiono fluide. Forme sotto ogni aspetto nuove, configurabili all’interno di una estetica rinnovata in cui esse assumono una concretezza e una vita propria: una subrealtà analogica che data la forte caratterizzazione fa indietreggiare la realtà fisica contingente in favore di un’emergente virtualità dai livelli molteplici.