

OLTRE LA VISIONE

[Corso: STORIA E TEORIA DEI NUOVI MEDIA - ABPC66]

Accademia Liguistica di belle arti di Genova - A.A. 2021/2022

- a cura di Francesco Bernardelli

Cosa attrae il nostro occhio nelle immagini elettroniche? Cos'è che le rende così magnetiche?

Se già da molto tempo, nella maggior parte delle occasioni - mostre d'arte, esposizioni scientifiche, ma anche nelle più varie circostanze spettacolari (teatro/concerti/fiere/expo) - il visitatore facilmente tende ad incuriosirsi di (e soprattutto ad apprezzare) la presenza di un'elettronica che proprio nelle molteplici forme del video ridefinisce usi, applicazioni e possibilità, sempre più al tempo attuale la videotecnologia sembra raggiungere le capacità e dimensioni di una presenza che si è fatta "ambientale" - quasi consustanziale all'osservatore/fruitori. L'esperienza multisensoriale, immersiva, nasce dal continuo sovrapporsi di stimoli visivi in primis, ma anche fonici e più in generale subliminali, che riescono a sollecitare gli osservatori. La frequenza con cui il nostro sistema nervoso è stimolato fa sì che siano privilegiati quei percorsi di comunicazione che maggiormente sono frequentati e reiteratamente stimolati.

Ora più che mai, il mezzo (ovvero il dispositivo) che risulta essere il tramite principale nella percezione continua delle immagini, non può essere soltanto più considerato la macchina, quanto il nostro occhio, e tutto l'insieme l'apparato neuro-recettivo. Non più interessato ad osservare semplici monitor o schermi televisivi (in musei, gallerie, etc...), il pubblico odierno si è rapidamente adeguato alle occasioni in cui le nuove tecnologie della visione (e della sollecitazione sonora) risultano integrate in qualcosa che risulta essere non soltanto una sorta di dimensione ingrandita, su scala più vasta, ma verso forme e formati che optano per più ambiziosi *environments* (ambienti). Se già installazioni di dimensioni scultoree o degne della "grande pittura" caratterizzavano le video-installazioni che dalla metà degli anni '90 hanno conquistato le scene internazionali (basti solo pensare a Bill Viola, Gary Hill o la generazione di Stan Douglas e Doug Aitken), dopo il 2000 molte ulteriori possibilità sono andate emergendo.

Lo sviluppo di molteplici forme medialità d'arte immersiva e interattiva (dagli ambienti multimedia digitali odierni ai casi di arte dei network - manifestazioni quali la Net art, software art, le installazioni digitali e in VR - realtà virtuale) hanno operato scelte che hanno condotto ad un campo operativo che ha esteso ciò che era Net art per diventare una *networked art*.

Le grandi svolte avvenute nei nuovi media hanno reso l'arte basata su un uso consapevole della tecnologia un territorio pronto ad aprirsi nell'esplorazione, scoperta e sperimentazione di quali possano essere i limiti ma anche i nuovi scenari derivati dall'interazione fra reale e virtuale, in tutte le crescenti forme e manifestazioni multisensoriali.

La maggior parte delle pratiche artistiche odierne che operano e lavorano con il medium digitale hanno optato per modalità decisamente "ibride", caratterizzate da un

continuo sconfinamento. Alcuni di tali artisti sviluppano progetti online ma che spesso implicano anche forme d'arte che si materializzano in veri e propri oggetti, installazioni, sculture (e perfino pittura)-tutti manifestamente influenzati dall'uso di elementi della Rete (il Net) o dai suoi "linguaggi" - qualche cosa che in anni recenti si è cercato di descrivere con il termine (spesso alquanto ambiguo) di "arte post internet".

Seppure il termine non renda veramente giustizia alla ricchezza e complessità delle soluzioni affrontate, nondimeno riesce a captare una condizione, una realtà oggettiva dove oramai si manifesta costantemente la fusione di "materiale" e "immateriale". Nel nuovo orizzonte delle tecnologie digitali in arte, sempre più chiaramente è possibile riscontrare nuove forme di materialità che si confrontano con il nostro ambiente fisico a partire dalle sempre più espansive tecnologie digitali.

In tempi recenti David Joselit (In *Feedback: Television Against Democracy*) ha sviluppato l'idea che tutti beni, commerciali e/o voluttuari, comprese le opere d'arte, si possano considerare come tali in rapporto a *networks*, compresi quei media network quali la TV e Internet. L'ambito di riferimento entro il quale valutare e considerare le opere d'arte - in una forma di economia più ampia - non è più soltanto lo spazio fisico delle istituzioni artistiche tradizionali (musei, gallerie etc), quanto piuttosto il network di flussi costantemente interrelati, connessi, attraverso i quali tali beni reali (e il "capitale" che rappresentano) prendono forma, esistono e si diffondono. Joselit arriva a dire che l'arte non può più essere considerata ancora come un oggetto statico da contemplare (solo e soltanto in alcuni specifici contesti), ma è diventata oramai un oggetto "transitivo", che mette continuamente in relazione molteplici scenari di oggetti e soggetti - tutti ugualmente da seguire... In una consimile accezione del Network, le opere d'arte che sono in grado di creare tracce, percorsi "virali", sono capaci di generare un effetto di "feedback" (fra loro e il contesto attraversato - il network) che può funzionare sia da amplificazione che da rumore (noise), arrivando anche a interrompere il proprio flusso (quali beni di consumo o merci) e rivelando invece il terreno lo "spazio" attraverso cui esse circolano.

Essenziale risulta così oggi potere studiare e analizzare quelle pratiche artistiche (così come rilevabili in molta Media art sviluppatasi negli anni), superando i punti di vista strettamente teorici per connettere le varie teorie mediali, nella loro portata politica, per arrivare a valutare - storicamente e criticamente - le molteplici relazioni e connessioni esistenti fra arte, economia e società.

Punti di riferimento + Bibliografia

Il movimento nelle arti - definizione, storia ed evoluzione
Dispositivi, tecniche e tecnologia nell'arte del XX secolo
L'animazione: Cinema, video e realtà virtuale
Video environment & ambienti narrativi
L'avvento del Digitale
Tecnologie digitali e medialità
Corpo, presenza e identità nella rete

Giorgio Agamben, Che cos'è il contemporaneo
nottetempo, Milano, 2008

G.Agamben, Che cos'è un dispositivo
nottetempo, Milano, 2006

Fulvio Carmagnola, Dispositivo. Da Foucault al *gadget*
Mimesis, Milano-Udine, 2015

Valentina Valentini, La condizione postmediale del video
[saggio contenuto in: Aa.Vv., I percorsi dell'immaginazione : studi in onore di Pietro
Montani (2016)]

Pietro Montani, L'immaginazione intermediale : perlustrare, rfigurare, testimoniare il
mondo visibile
Roma-Bari, Laterza, 2010

Jean-Michel Besnier, L'uomo semplificato
Milano, Vita & Pensiero, 2013

Byung-Chul Han, Nello sciame : visioni del digitale
Roma, Nottetempo, 2015

Durante le lezioni verranno condivisi una serie di articoli ed estratti (predisposti dal
docente).
Saranno inoltre consigliati titoli di film e opere video (e online) da visionare.