

Università di Pisa – Facoltà di Lettere e Filosofia
Seminario di cultura digitale
A.A. 2011-2012

**NEW MEDIA ART:
per un Rinascimento digitale**



Livia-Prisca Barbafiera

matricola 411649
CdLM Letterature e Filologie europee
livia.pb23@gmail.com

I computer sono incredibilmente veloci, precisi e stupidi.
Gli uomini sono incredibilmente lenti, approssimativi e intelligenti.
Insieme sono una potenza che supera l'immaginazione.

Albert Einstein

L'arte contemporanea è come una console
di montaggio alternativa che turba le forme sociali,
le riorganizza e le inserisce in scenari originali.

Nicolas Bourriaud

In prima pagina:

Lillian Schwartz, *After Picasso*, 1986. Uso del Symbolics Computer System, capace di combinare le due con le tre dimensioni, accentuando così le qualità volumetriche dei soggetti.

Introduzione

“Digitalizzare”: rendere digitale, trascrivere valori analogici continui attraverso segnali discreti il cui uso permette la rappresentazione di dati come testo, immagini, suoni, video e simili in forma di numeri binari, in bit¹.

Nel vorticoso moto della contemporaneità virtuale, la relazione di condizionamento tra tecnologia e cultura trasferisce il concetto di identità di un soggetto all'interno di una più ampia fenomenologia: si assiste alla tipica frammentazione dell'epoca post-moderna del sé e alla dispersione in rete della corporeità.

Una nuova realtà va progressivamente intaccando le categorie di spazio e tempo spostando i nuovi punti di riferimento nell'era dell'interconnettività, dell'interrelazione e dell'interfaccia. Questa iperrealtà in cui la tecnologia contemporanea si rivela molto più vicina a una concezione di una natura fluida e continua, si focalizza sui linguaggi e sulle produzioni digitali attraverso la conservazione e la trasmissione del patrimonio culturale.

Per Marshall McLuhan² la comunicazione è il fondamento su cui si basano sia il pensiero e la conoscenza individuale, sia quella forma di pensiero e conoscenza collettiva che chiamiamo “cultura”. Ne consegue che la natura degli strumenti del comunicare diventa un fattore di trasformazione del pensiero e dunque della società.

La cultura perciò può essere intesa come una rete di relazioni e segni dentro cui si sviluppa la nostra esistenza. Qualsiasi interazione umana è una forma di comunicazione e ogni atteggiamento assunto da un individuo diventa immediatamente portatore di significato per gli altri.

La ricerca di nuovi modi per comunicare è una delle esigenze più sentite da parte della comunità attuale: per rendere fruibile un certo contenuto ad un sempre maggiore numero di utenti è necessario che il medium utilizzato sia dotato di una straordinaria

¹ Aldo Gabrielli, *Grande Dizionario Italiano*, Hoepli, Milano, 2010

² Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2008, pp. 90

capillarità e di un' immediatezza universale. Caratteristiche che possono sì essere collegate ad un sapere digitale ma che tuttavia non si può dire rifarsi unicamente alla conoscenza dell'ingegneria e dell'informatica: parlando di "cultura digitale" in ambito artistico è certo che la base gettata dal computer miri al giorno d'oggi ad una maggiore complessità di interazione tra l'ingegnere e l'artista.

Argomento di questa relazione è la *New Media Art*, nata dall'idea di vedere il computer come un'estensione fisica ed intellettuale nel processo di creazione dell'arte.



New Media... Art?

Il sociologo McLuhan ha definito "medium" un'estensione di noi stessi. Letteralmente un nuovo medium è ogni nuovo mezzo di comunicazione che la tecnologia ha offerto ai vari tipi di espressione, in questo caso all'espressione artistica: ciascun tipo medium è stato nuovo a suo tempo – basti pensare all'impatto evocativo che ha avuto la fotografia.

Il concetto di novità perciò è relativo: nel momento in cui un medium si afferma rivoluziona il messaggio che vuole inviare incidendo sulle forme di pensiero e sulle relazioni. Con l'avvento del digitale e dei media computerizzati sembra che le modifiche possibili non conoscano limiti: in ogni fase della comunicazione – dall'acquisizione alla distribuzione – l'esistenza dell'oggetto digitale è soggetta a variazioni di forma, favorendone così molteplici versioni.

Il computer è un mezzo estremamente versatile, dotato di possibilità espressive nuove e in sintonia con le forme della comunicazione contemporanea. Tuttavia ciò che più

dissuade dall'averne una totale fiducia in questo nuovo modo di comunicare sono i confini che si fanno sempre più labili tra quello che eravamo abituati a concepire come oggetto tangibile e finito e quello che ci si prospetta come "non-materiale".

Questa "cultura del distacco" si basa su una tecnologia in continua espansione che ha creato un'apertura nel rapporto arte-scienza con pochi precedenti.

La frattura dell'idea di creatività è data da ciò che Nicolas Bourriaud vede nel paradigma del remix e della postproduzione introdotto dai nuovi media: la chiave di lettura della creatività contemporanea sembra rispondere al caos proliferante della cultura globale dell'era dell'informazione caratterizzata dall'incremento di forme e materiali che non sono più primari³. I concetti di originalità e di creazione svaniscono lentamente selezionando oggetti culturali che sono inclusi in contesti avulsi da ciò che era stato definito "tradizionale".

Il messaggio artistico perciò è non è più solo veicolato dal tradizionale concetto di "arte" come prodotto del genio e del lavoro manuale ma anche da un complesso di nuovi media intangibili e rivoluzionari che costituiscono con i byte e gli impulsi elettromagnetici la New Media Art.

Su tre piloni⁴ poggia la New Media Art, comuni anche alle nuove espressioni comunicative:

1. multimedialità: i new media riqualificano ogni altro media preesistente digitalizzandoli e convogliandoli in unico "metamedium", ovvero il computer;
2. interattività: l'opera d'arte che utilizza i new media è naturalmente aperta e interattiva in quanto richiede la collaborazione attiva dell'utente;

³ Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia Books, Milano 2004, pp. 132

⁴ Domenico Quaranta, *Media, new media, postmedia*, Postmedia Books, Milano 2010, pp. 87-89

3. variabilità: la New Media Art è continuamente riconfigurabile perché gli strumenti che usa sono variabili e allo stesso codice possono corrispondere diverse interfacce.

Riciclare suoni, immagini e forme implica una navigazione continua tra i meandri della storia della cultura: nel mondo dei New Media è lo stesso atto di “navigare” che diviene soggetto della poetica artistica.

Lo spazio che si prospetta innanzi all’artista è fluido e senza profondità: nelle sue diverse declinazioni, le immagini elettroniche fondano un nuovo codice di rappresentazione sia che siano tratte dalla realtà, costruite o manipolate dai computer e proprio se create da questi ultimi evidenziano la seduttività e le contraddizioni dei nuovi mezzi di cui dispongono gli artisti per sviluppare ogni più piccola innovazione.



Ipotesi di arte

Anche se la comunità artistica ha da sempre esitato a considerare la “nuova forma” d’arte come rispettabile o accettabile, nei primi anni Sessanta molti artisti si dedicarono alla cosiddetta “arte tecnologica”.

In senso lato, la New Media Art è l’arte che si serve di ogni nuovo strumento creativo o espressivo messo a disposizione degli artisti. Con Lev Manovich⁵ il termine diviene specifico per quanto riguarda tutta l’arte computer-based. Sebbene sia difficile etichettare l’espressione “new media art”, è importante sottolineare che essa non ha un

⁵ Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002

significato tecnico ma è un'espressione totalizzante del mondo attuale che si identifica in questa molteplice manifestazione artistica.

La New Media Art è stata spesso criticata per non avere un solido fondamento teorico o, per meglio dire, "classico"; questo perché in parte le nuove forme sono così numerose che sfidano ogni classificazione tradizionale. Di seguito è apprezzabile quanto nell'ultimo secolo l'uso delle tecnologie abbia influenzato l'Arte a livello di significato:

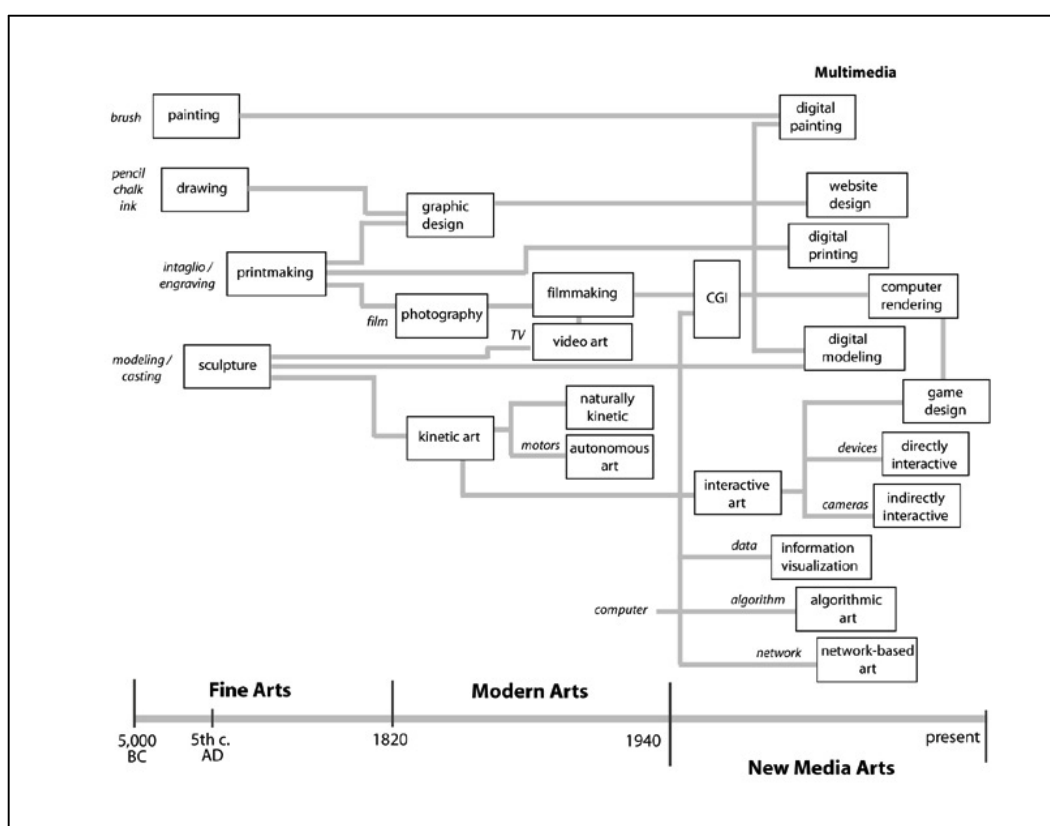


Immagine tratta da <http://www.rchoetzlein.com>, "What is New Media Art?", Rama Choetzlein, 2009

Il vasto numero di modi in cui l'espressione si può sviluppare è uno dei punti di forza della New Media Art: dall'immagine digitale alla software art, incrociando la network-based art.

L'obiettivo dell'artista è mutato nel corso del tempo, passando da una perfetta imitazione della natura al completo frammentarsi dei punti di riferimento in cerca della

sorpresa. L'arte è un mondo legato alle idee ma se si vuole collegarlo a questa nuova corrente, deve essere tuttavia organizzato dalla tecnica computerizzata. Le relazioni tra i vari componenti sono leggibili in termini di esplorazione e sperimentazione in cerca di nuovi possibili rapporti con la macchina. La tecnica in sé è perciò il punto di partenza per fornire una base alla New Media Art.

Gli artisti del digitale tentano di trovare una forma che si adatti al continuo mutamento della “non-materia” nel nuovo scenario artistico elettronico. Secondo Mark Tribe e Reena Jana⁶ l'opera d'arte mediatica contemporanea riflette sul tema della collaborazione, dell'identità, della telepresenza (presa di distanza) e dell'attivismo solidale. Ritorna la già citata “cultura del distacco” in cui Internet allo stesso tempo unisce e divide, tanto da far pensare che la New Media Art sia più un fenomeno sociale e culturale, legato al momento attuale, piuttosto che Arte.

Tuttavia il cordone ombelicale della Storia dell'Arte non è mai stato del tutto reciso: se una delle nuove parole chiavi della New Media Art è “interattività” e la conseguente non-passività dello spettatore, negli anni Cinquanta vi sono stati predecessori di questa ansiosa esigenza di “uscire dal quadro” quali Lucio Fontana, Marcel Duchamp o il gruppo giapponese Gutai, i quali esaltarono sia la terza dimensione⁷ che l'idea sciolta dalla mera fisicità⁸; un significativo mutamento dell'arte e della comunicazione al pari della scoperta della prospettiva nel Quattrocento o delle avanguardie novecentesche.

Il pericolo di sviluppare una tendenza puramente decorativa si può verificare se il potenziale delle macchine è sopravvalutato. Il primato di linguaggio universale detenuto dall'arte corre il rischio di essere perduto se il dialogo auspicato tra le diverse competenze fosse interrotto: si tenga presente che con l'uso computer si ottengono fusioni armoniche tali da creare una fucina in cui è possibile risanare la ferita tra società, arte e scienza.

⁶ Mark Tribe, Reena Jana, *New Media Art*, Taschen 2006

⁷ soprattutto riguardo a Lucio Fontana, ci si riferisce a quello che è stato chiamato *Movimento Spazialista* o *Spazialismo* in cui i pittori non avevano come priorità il colorare o dipingere la tela, ma creare su di essa delle costruzioni che mostrassero agli occhi del passante come, anche in campo puramente pittorico, esista la tridimensionalità.

⁸ con particolare riferimento a Marcel Duchamp il quale ha più volte manifestato l'interesse per “le idee, non soltanto i prodotti visivi” dato che desiderava “riportare la pittura al servizio della mente”.

L'intenzione dell'uomo è ciò che coadiuva il tutto e senza di essa anche la più avanzata delle tecnologie risulterebbe sterile.



New Media Artist: Lillian Schwartz

Cifra personalissima della New Media Art è senza dubbio l'artista americana Lillian Schwartz.

Pittrice conosciuta per il suo lavoro pionieristico riguardo l'utilizzo innovativo del computer nell'arte e personaggio di rilievo nella scena underground newyorkese, ha nutrito quello che poi sarebbe diventato il simbolo della New Media Art: il felice binomio ingegnere-artista. Ha collaborato spesso con un famoso grafico, poi definito "media guru" negli anni Sessanta, Ken Knowlton, il quale asseriva che "è possibile sperimentare nuove forme visive: il computer permette di esplorare alcuni nuovi aspetti della percezione umana".

Segnato da una forte ondata di sperimentazione linguistica ed estetica, quel periodo fu il principio dell'interazione uomo-macchina percorrendo sia la strada dell'innovazione tecnologica sia quella della ricerca culturale.

La Schwartz è stata una delle prime a sperimentare in campo artistico gli effetti del computer: a lei si deve la realizzazione di uno dei primi video musicali rock dove grazie alla collaborazione di musicisti e informatici si hanno arte, musica e tecnologia amalgamate per la prima volta nello stesso prodotto.

Il suo lavoro non è stato solo a livello sperimentale ma inoltre ha contribuito alla filosofia dell'arte: notevole è lo studio delle opere di artisti come Picasso e Matisse dei quali

ha investigato il processo creativo. I suoi studi si concentrano soprattutto sul Rinascimento italiano e sugli affreschi; ne sono esempio la ricostruzione tridimensionale del *Refettorio di Santa Maria delle Grazie* per studiare la costruzione prospettica dell'*Ultima Cena* di Leonardo, e più recentemente, un modello dell'inclinazione della *Torre di Pisa* per aiutare la conservazione cercando di comprenderne la struttura, lavoro che si è dimostrato di valore inestimabile per gli storici d'arte ed i restauratori.

Sostenitrice del computer e del suo potenziale l'artista afferma che con tale mezzo si possono esporre, nelle sue parti costituenti, immagini che possiedono simultaneamente un certo numero di dimensioni ed è perciò necessario smontarle: per la Schwartz gli artisti devono esprimere il proprio carattere creativo con la tecnologia della loro era per trovare il proprio livello storico ed individuale.

Un altro contributo prezioso risale al 2007 quando insieme ad altri due studiosi, Renzo Manetti e Alessandro Vezzosi, pubblica *Monna Lisa. Il volto nascosto di Leonardo* dove espone una sua tesi risalente al 1987: la Schwartz dimostrò che i lineamenti del volto di Monna Lisa e quelli dell'autoritratto di Leonardo erano al computer perfettamente sovrapponibili. Solo dopo vent'anni la sua scoperta è stata riconosciuta in una pubblicazione.



Lillian Schwartz, *Mona/Leo*, 1987

Si desume che lo studio degli elementi strutturali giocano un ruolo fondamentale nel lavoro di questa artista che abbraccia con grande passione ciò che una serie di bit può offrire all'arte.



Conclusioni

La praticità ed il risparmio che la digitalizzazione ci offre ogni giorno di più costituisce senza dubbio una grande svolta nel vivere quotidiano.

Si deve altresì ricordare che dietro ad ogni computer c'è un essere umano con una precisa intenzione e non l'ennesima macchina che decide quale prodotto culturale inviare nell'etere.

L'uso che si fa della tecnologia non deve subire "abusi": questo grande potenziale che può servire degnamente l'uomo come mezzo di creazione artistica e trasmissione di idee, va utilizzato nella maniera più efficace per permettere a tutti di apprezzare un determinato prodotto ma... *cum grano salis*.

Purtroppo in questa "società liquida", a detta di Bauman, alla base c'è lo smantellamento delle sicurezze, tutte quelle che per secoli si sono erse come fondamento pensiero umano.

Forse è impensabile che si ritorni ad un'arte pura come quella di Caravaggio o di Michelangelo perché ogni epoca ha il suo linguaggio artistico e visivo: questa in cui viviamo è l'epoca dei computer, degli ologrammi, del tangibile-non-tangibile perciò è giusto che si sperimentino nuove tecniche di rappresentazione.

Tuttavia ciò di cui si dovrebbe tenere conto è la necessità di un costante dialogo tra i due poli per stabilire un equilibrio in cui la fantasia umana sia aiutata e non manipolata dall'accuratezza delle macchine.

Bibliografia

Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia Books, Milano 2004

Nicolas Bourriaud, *Estetica relazionale*, Postmedia Books, Milano 2010

Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002

Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2008

Domenico Quaranta, *Media, new media, postmedia*, Postmedia Books, Milano 2010

Lillian F. Schwartz, *Digital Art & Art Analysis*, <http://lillian.com/>

Mark Tribe, Reena Jana, *New Media Art*, Taschen 2006