

# JULIETT

183



GIU 2017 - ISSN 11222050



POSTE ITALIANE SPA SPED.  
ABB. POST. 70% - DCB TRIESTE

€ 9,00

# Sommario

Anno XXXVII, n. 183, giugno - settembre 2017

## 34 | Il Futuro tra Nuove Tecnologie e Immaginario

*Luciano Marucci*

## 44 | Pratiche Curatoriali Innovative (IX)

*Luciano Marucci*

## 48 | Santiago Taccetti - Abnegazione e paternità

*Tancredi Di Francia*

## 52 | Nuovo Centro Golinelli - Tra Arti e Scienze

*Luciano Marucci*

## 54 | Fotocronaca 57. Biennale d'Arte di Venezia

*Luciano Marucci*

## 56 | Mirko Rajnar - Pittura di luce

*Roberto Vidali*

## 58 | Hirst vs Biennale - Il neumanesimo

*Roberto Vidali*

## 60 | Adam Pendleton - Black Dada

*Emanuela Zanon*

## 62 | Massimo Donà - Arte e filosofia

*Maria Cristina Strati*

## 64 | Carmengloria Morales - "Done by Fire"

*Ilona Barbuti*

## 66 | Henrik Håkansson - Osservare la Natura

*Valeria Ceregini*

## 68 | Il Sud Africa - È ancora Africa?

*Emanuele Magri*

## 70 | Sara Meyohas - Arte e finanza

*Giulia Bortoluzzi*

## 72 | Giorgio Fasol - "ArtOnTime"

*Emanuele Magri*

## 74 | Ncontemporay - da Londra anche a Milano

*Alessia Locatelli*

## 76 | Guwahati - Research Program

*Michela Lupieri*

## 78 | Lucia Flego - Humanely connected

*Elisabetta Bacci*

## 80 | Mariano Mazzelli - Requiem

*di Elisabetta Bacci*

## 82 | Maria Assunta Karini - Dolore e sofferenza

*Boris Brollo*

## 84 | Sergio Serra - Il gallo

*Liviano Papa*

## 85 | MLZ Art Dep - Marco Lorenzetti

*Sara Bidinost*

## 86 | Fernando Casasempere - Segni plastici

*Ch Schloss*

## PICS

## 71 | Piero Gilardi - "Vestito-Natura Anguria"

73 | Jose Dávila - "Join Effort"

75 | J.D.' Okhai Ojeikere - "Mkpuk Eba"

77 | Salvatore Arancio - "As Yet Untitled"

79 | Federica de Luca - "Silenzi fluttuanti"

81 | Rossella Biscotti - Three Performances

83 | Angela Bulloch - "Heavy Metal Stack of Six"

## RITRATTI

## 87 | Fil rouge - Steve McCurry

*Fabio Rinaldi*

## 93 | Antonio Fiorentino - Fotoritratto

*Luca Carrà*

## RUBRICHE

## 88 | Appuntamento fumetto & illustrazione - Mario

**Alberti**

*Alessio Curto*

## 89 | P.P. dedica il suo spazio a... - Piras & Sau

*Angelo Bianco*

## 90 | (H) o - del collage

*Angelo Bianco*

## 91 | Alanna Heiss - Alternative spaces

*Leda Cempellin*

## 92 | Arte e fede.... - con Padre Andrea Dall'Asta SI

*Serenella Dorigo*

## AGENDA

## 94 | Spray - Eventi d'arte contemporanea

*AAVV*

## COPERTINA

Anne Imhof "Faust", Padiglione Tedesco, 57. Esposizione Internazionale d'Arte - La Biennale di Venezia 2017, installazione sculturale dinamica, scenario fisso in vetro e metallo, team di performer, suoni, voci, cani (all'esterno), durata 5 ore circa.

Nell'immagine: due performer in azione (courtesy La Biennale di Venezia; ph Luciano Marucci)

# Il Futuro tra Nuove Tecnologie e Immaginario

Connessione di idee

a cura di **Luciano Marucci**

Nel 1989 cadeva il Muro di Berlino e nasceva il World Wide Web: due avvenimenti storici che hanno cambiato il mondo. Lasciamo il primo alla politica e occupiamoci del secondo, maggiormente invasivo in senso geoculturale, che ci riguarda più da vicino per il carattere di questa rivista. Lo facciamo con un servizio incentrato sulle nuove tecnologie e sulle possibilità immaginative dei creativi rispetto al futuro, coinvolgendo artisti e personalità italiane e straniere di varie discipline in qualche modo legate all'argomento. Per certi versi si riallaccia a quello su "L'Arte della Sopravvivenza", iniziato nel 2010, relativo al rapporto opera d'arte-realtà sociale. L'indagine nasce dalla considerazione che l'arte è per eccellenza il territorio della creatività e della libera espressione; che specialmente quella partecipativa e propositiva può contribuire alla costruzione d'un mondo migliore. Obiettivo: esaminare, aggregare e divulgare i contributi degli interlocutori per cercare di capire le trasformazioni della realtà, nella consapevolezza che a volte avvengono senza la condivisione degli studiosi, seguendo dinamiche spontanee o decisioni calate dall'alto.

Per entrare nel tema ci limitiamo a richiamare alcune constatazioni piuttosto oggettive.

Il web è ormai di casa... ed è sufficiente un click di mouse per viaggiare nell'universo virtuale, quasi a costo zero, stando seduti. La vastità dei contenuti informativi e dei servizi offerti ha promosso la rivoluzione tecnologica prevista da Marshall McLuhan. Le connessioni di rete si vanno espandendo così rapidamente che non riusciamo ad afferrarne in tempo reale le mutazioni e, tanto meno, gli approdi finali. Il fenomeno internet interessa pure il sistema dell'arte, sia per le modalità formative dell'opera che per la sua trasmissione. Anche per trovare rimedi alla crisi generale in atto, stiamo assistendo a una forte accelerazione delle ricerche sulle tecnologie, sempre incentivate dai colossi industriali che attuano strategie di sfruttamento a livello internazionale per una maggiore integrazione del digitale nel quotidiano. Non a caso quelle più avanzate si propagano dai paesi conquistati dal consumismo. E le discussioni sull'impiego delle intelligenze artificiali crescono. Di fatto beneficiamo di strumenti utili in campo medico, nelle aziende, nell'ingegneristica, nell'architettura e nell'urbanistica, nel design, nei servizi domestici... Si pensi anche al supporto della *new technology* nelle esplorazioni cosmiche e nei droni militari; nei frenetici aggiornamenti della telefonia mobile. Oppure alle intrusioni degli hacker, alla robotica dalle sembianze più o meno umane nelle fabbriche e nelle nostre abitazioni, ai programmi per l'individuazione di nuovi *start up* capaci di lanciare idee futuribili e *app* innovativi. La complessità e l'ampiezza dei fenomeni in continua evoluzione non permettono di pianificare e stabilire regole, eppure lo esigerebbero le implicazioni sociali, etiche e politiche, nonché le alterazioni dei comportamenti individuali.

Il massiccio uso del web va incrementando la *New Aesthetic*. Bruce Sterling (autore di fantascienza) la giudica positivamente, giacché emerge da un contesto generativo che circola senza confini; mentre Greg Borenstein (designer di videogiochi) vede negli artefatti visivi ciò che gli oggetti digitali stessi producono. C'è chi guarda con favore l'espansione di una sensibilità diffusa e chi dice che l'estetica è ancora troppo umana e istituzionalizzata; che l'incontro

tra produzione creativa e processo tecnologico introduce parametri di fruizione diversi rispetto ai linguaggi tradizionali. Siamo nell'ambito di un'arte di tutti, non aristocratica, dall'iconografia spontanea e dall'immediatezza comunicativa, che andrebbe incoraggiata? Secondo noi, questi prodotti esteriori di gusto popolare, provenienti dalla società globalizzata, spesso incuriosiscono ma non stupiscono. Il dibattito indica che la questione è irrisolta, aperta ad analisi e ipotesi. Comunque è certo che le odierne tecnologie sono in grado di stimolare l'immaginario artistico e che esso riesce a farle progredire. È vero, il futuro non può essere inventato perché i fattori che influiscono sui cambiamenti della realtà sono tanti, tuttavia è possibile promuovere almeno la modernizzazione. Se ci fosse una maggiore collaborazione tra artisti e scienziati, si potrebbe sicuramente prefigurare un futuro più sostenibile.

A parte la Net Art, la prova più vistosa di integrazione con il medium digitale si ha nella videoarte di ultima generazione e nei film-installation interattivi e multimediali, ma gli algoritmi e le interconnessioni possono essere molti e sorprendenti. Naturalmente non mancano le critiche alla diffusione del digitale. I conservatori temono che l'uomo possa perdere centralità, che si accentui la separazione tra mondo fisico e realtà virtuale e ci sia la degenerazione antropologica; i progressisti, invece, hanno una fiducia incondizionata nella tecnologia vista come veicolo di accrescimento per l'homo sapiens e il suo habitat. Come al solito, la verità sta nel mezzo, perciò occorre convivere con gli eventuali mali e scansare preventivamente i rischi per la nostra salute e per quella del pianeta, anche se Erich Fromm riteneva che l'uomo, sebbene avverta di trovarsi sull'orlo dell'abisso, non riesce a evitarlo, perché si preoccupa più di Avere che di Essere. Conforta apprendere che le tecnologie, pur avendo alcune applicazioni inventive, non possono competere con la creatività umana; che l'automazione potrebbe addirittura portare lavoro.

A questo punto è legittimo ribadire che senza cultura e principi morali non c'è progresso; che senza stare al passo con la tecnologia ci sarebbe decadimento. Solo lo smisurato uso può arrecare danno pure alla scienza (alla base delle differenti tipologie di *device* non utopici) la quale, a sua volta, non dovrebbe prescindere totalmente dal sapere umanistico e dalla Storia da cui è derivata l'attuale civiltà. In definitiva la nostra iniziativa tende a creare un confronto di idee su tecnologie avanzate e immaginario; a proporre elementi per una più ampia riflessione e per ulteriori approfondimenti. Del resto in questa materia non possono esserci conclusioni in un senso o nell'altro ed è opportuno non certificare, perché ciò può indurre a credere in certezze inesistenti e a metterle in pratica. Per questo vengono ascoltate più voci che rappresentano il pensiero plurale. Alla maggior parte degli intervistati sono state rivolte le seguenti domande; ad altri anche quesiti riferiti alla loro specifica attività:

1. *Le nuove tecnologie possono stimolare l'immaginario e favorire l'invenzione artistica?*

2. *Gli operatori visuali più sensibili e intuitivi, che partecipano responsabilmente al divenire della realtà, possono far intravedere plausibili scenari futuri?*

Rosa Barba, artista

1. Vedo l'abbraccio tra i media più vecchi e lo sviluppo dei nuovi. Il che non è segno di revisionismo o di nostalgia reazionaria, al contrario si tratta di una congiunzione col passato, di una replica al passato, e di un'espansione delle opportunità. Come nel mio concetto di tempo, il rapporto tra i media analogici e digitali non segue una cronologia strettamente lineare in cui il digitale semplicemente soppianta l'analogico.

2. I luoghi, così come le loro narrazioni, hanno i propri principi su diversi livelli. È come ascoltare una voce da una piccola parte di una società che costantemente sta riformulando se stessa anche attraverso la richiesta all'osservatore di assumere di continuo una nuova posizione. Il cambiamento rappresenta la possibilità. Lo spettatore può attivare le lacune e sviluppare nuovi livelli di lettura delle questioni sociali o politiche.

**Nelle sue installazioni, che interagiscono con lo spazio dato, 'esibisce' sempre le apparecchiature, più o meno trasformate, come "presenze tecnologiche" che svelano il procedimento formativo dell'opera multimediale?**

Per me una macchina mette in scena un'attività: tu puoi vedere come una cosa porti a un'altra e tutto può essere esaminato. Quando invento una nuova macchina, scopro semplicemente un altro aspetto dell'espressione cinematografica separando un elemento o inventando quello che non c'era prima. (Traduzione dall'inglese di Kari Moum) 21 aprile 2017

Rosa Barba, "Stellar Populations" 2017, film 35mm, light box, motore, una veduta dell'installazione alla mostra personale presso la Secession di Vienna, 2017 (ph Oliver Ottenschläger © Rosa Barba)



Achille Bonito Oliva, critico d'arte, saggista, curatore

1. La tecnologia è una protesi che consente di esprimere le difficoltà dell'immaginario che si mette in movimento, di aiutare la sua rappresentazione. La tecnologia può incidere sull'economia del linguaggio, sul suo uso, sull'assemblaggio, sulla formulazione; però non incide sulla poesia.

**Il dialogo tra l'arte partecipativa e la scienza può dare un apporto più significativo al progresso del mondo reale?**

Io penso subito a Leonardo da Vinci, al suo ruolo di artista totale. In fondo, oltre che un grande pittore, era anche un grande inventore. Quindi ecco il suo rapporto con la scienza, ecco che lo spirito analitico si interseca e si indirizza con lo spirito sintetico e con quello della creazione. Io credo che siano tutti elementi che, sistemati in relazione tra loro, sviluppano sicuramente dei nuovi e imprevedibili risultati. **L'intuizione artistica da sola ha un ruolo marginale rispetto alla ricerca scientifica?**

"Chi cerca, trova". Picasso diceva: "Io non cerco, trovo". Il che implica una sensibile, continua e costante attenzione per sognare. Quindi la ricerca comporta questo tipo di accorgimento, di profonda attenzione per le cose. Nello stesso tempo l'intuizione è la benzina che fa camminare la macchina creativa. È quella forza di coazione a ripetere la formula magica, dionisiaca, ossessiva, erotica che accresce la possibilità di creare movimento. L'arte che cos'è? La ricerca di un altrove che si nutre di speranze, di studi, di analisi e di sintesi. Dunque l'intuizione da sola produce ancora la definizione crociana dell'arte pura, mentre io ritengo che la contaminazione con la conoscenza, la tecnica, la tecnologia, le scienze umane, con l'"anemone" di cui tanto si parla, possa dare completezza all'intuizione artistica.

2. Da una parte sì, perché l'arte ha la capacità quasi profetica di far prospettare il futuro; mentre la critica progetta il passato.

**L'arte autoreferenziale, che rimane distante dal presente, contribuisce soltanto all'evoluzione culturale attraverso l'estetica?**

L'arte è costantemente separata dalle cose. L'arte vive su una soglia. L'arte, anche quando si sviluppa attraverso le avanguardie storiche, tenta una generosa commistione con la vita. In effetti lo fa per sviluppare nuovi linguaggi, ma il risultato – come dicevo – è sempre la ricerca di un altrove, di un luogo altro, di un'utopia positiva. "Utopia", parola che deriva dal greco *oû tópos*, non luogo. Quindi, a mio avviso, il lapsus dell'artista, se dobbiamo definirlo tale, è quello di cercare un approdo per celare il luogo da cui proviene.

**AmMESSO che il terreno di coltura del futuro sia nell'attualità, dov'è il presente più fertile per far crescere il germe da cui si sviluppa l'avvenire?**

Ma noi stiamo vivendo un eterno presente, il tempo della postmodernità, dove in qualche modo il tempo finalmente viene riconosciuto nella struttura del suo movimento che è quello circolare.

17 marzo 2017

Paolo Crepet, psicologo, psichiatra, scrittore

1. Sì. Dipende, naturalmente...

**Dal punto di vista psicoanalitico un uso non creativo ed eccessivo del web, specie nei giovani, può favorire o depotenziare le facoltà fantastiche?**

Secondo me, depotenzia. Penso sia un problema di adeguamento della testa che non c'è più. Quando uno delega alla macchina, può diventare un problema. Dipende dall'uso che se ne fa: quale, per quante ore, in che contesto. Se è continuato, come accade spesso nei ragazzi, non va bene.

**Praticare ossessivamente la realtà virtuale può provocare alienazione o addirittura l'involuzione della natura umana?**

... "Involuzione" non lo so. Non ci sono ancora tanti studi al riguardo, non si può dire.

2. Non li ho visti, ma sono qua che aspetto...

**Certe ipotesi di futuro possono essere già individuate nel presente?**

In generale direi di sì. Il problema è che non sempre è così; non ci sono delle regole fisse: sì no, sì no. Sono cose molto difficili da valutare.

**Ovviamente non possono esserci accadimenti attendibili...**

Chiaramente no.

**Insomma: il futuro è qui e non è qui.**

Esatto!

15 marzo 2017

Roberto Cuoghi, artista

1. Tutto può essere stimolante, anche la deprivazione, perché l'effetto del 'nuovo' risente comunque del cosiddetto fenomeno di assuefazione.

2. Se ho capito chi sono gli operatori visuali, credo possano partecipare responsabilmente solo come dei confinati, ma è un augurio. Gli

scenari sono decisi dal mercato, gli operatori sono decisi dal mercato, le rivoluzioni sono decise dal mercato, ogni decisione corrisponde ai criteri di mercato e ogni desiderio è un plausibile scenario che solo il mercato saprebbe realizzare. Gli scenari poi mi sembrano uno solo, la crescita, e anche la decrescita consapevole ha la funzione di fare spazio per continuare l'accumulo infinito.

**Per dare alle ideazioni l'originale plasticità che caratterizza certe tue opere usi particolari procedimenti tecnici?**

Alla Biennale di Venezia partecipo con un progetto che potrebbe essere una nuova tecnica di modellazione della materia, ma l'esito è ancora incerto. Il presupposto è la concezione escatologica, cioè riprodurre il percorso di Colpa, Redenzione e Salvezza. Si tratta di materia organica che degrada; dunque, prima di chiamarla 'scultura', occorre saper fermare il processo. Questo stop potrebbe comprendere diverse fasi di essiccazione, anche a bassa pressione, infiltrazioni forzate e la liofilizzazione, ma siamo costretti a continuare tutte queste fasi a Venezia e il rischio è di non cancellare la Colpa.

25 marzo 2017



Roberto Cuoghi, "Documentazione dell'Imitazione di Cristo" 2017 (courtesy l'Artista; ph Alessandra Sofia)

**Gillo Dorfles, critico d'arte, saggista, pittore**

2. Indubbiamente la fantasia è sempre stata creativa. Gli artisti praticano una elaborazione fantastica della realtà indispensabile per la realizzazione delle opere...

**In fondo l'operatore visuale, civilmente impegnato, può essere inventivo non solo in senso linguistico. Sia pure a lungo termine, può contribuire alla costruzione del mondo stimolando la presa di coscienza della realtà esterna.**

Direi che ciò è fondamentale per la trasformazione della società. In molte opere emerge la volontà di collaborare ai cambiamenti, ma spesso non riescono a raggiungere l'equilibrio voluto.

19 luglio 2016

**Marcus du Sautoy, matematico, docente alla Oxford University**

1. Penso che ci sentiamo piuttosto minacciati dalla possibilità che le

nuove tecnologie violino il regno dell'immaginazione, della creatività e dell'arte. Questi sono aspetti che consideriamo espressioni tipiche degli esseri umani, aspetti che ci fanno distinguere dalle macchine. Molti credono che un programma di computer non possa essere veramente creativo, più del suo programmatore; che non si possa estrarre da esso più di ciò che vi si inserisce. Ma qualcosa sta cambiando. L'avvento di *machine learning* sta modificando le regole del gioco. Attraverso l'interazione con enormi quantità di dati il programma può evolvere, adattarsi e iniziare a fare cose che il programmatore non ha mai ipotizzato. Il mio esempio preferito è quello dell'improvvisatore *AI jazz* che ha prodotto il fraseggio di un sassofonista ed è stato in grado di improvvisare, in tempo reale, con altri musicisti, i quali hanno creduto che il programma fosse umano. Esso ha superato il *Test Turing* musicale. Per giunta il sassofonista si è riconosciuto nella musica, ma ha iniziato a sentire cose nuove che erano nascoste dentro il suo repertorio e che non aveva mai suonato. L'algoritmo gli stava mostrando nuovi modi di essere creativo.

2. Credo che questa sia la vera ragione per la quale arte e scienza devono lavorare insieme. Le invenzioni di oggi sono le possibilità di domani.

**A giudicare dalle varie performance dimostrative da te tenute nelle diverse Maratone della Serpentine Gallery di Londra sembrerebbe che la matematica, alleata alla scienza e quindi alla tecnologia, al di là delle sue leggi razionali da rispettare, possa essere anche creativa, espressiva ed emozionante.**

Le persone non si rendono conto che lavorare con la matematica e la scienza richiede molta creatività, tanti salti verso l'ignoto. L'attingere all'intuizione ci dirige nella giusta direzione. Un accresciuto senso estetico è utile nel guidarci a fare matematica. Il grande matematico Weierstrass una volta ha detto: "Un matematico che non ha in sé qualche caratteristica di un poeta, non sarà mai un vero matematico". Questo è il motivo per cui è così importante che le arti creative rimangano una parte fondamentale del curriculum di formazione. Se ci limitiamo a focalizzare sulle materie cosiddette STEM [Science, Technology, Engineering, Mathematics], resteremo fuori. Abbiamo bisogno di STEAM [Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics]. Il mio lavoro con gli artisti creativi mi ha aiutato a indirizzare il lavoro di matematico. Un artista che pone una nuova domanda può spesso farmi decollare in una nuova direzione che da solo non avrei mai preso in considerazione. (Traduzione dall'inglese di Kari Moum)

6 aprile 2017

**Massimiliano Gioni, critico d'arte e curatore, direttore artistico del New Museum of Contemporary Art di New York e della Fondazione Trussardi di Milano**

1. Gran parte della storia dell'arte del Novecento e dei primi anni di questo secolo può essere raccontata come il dialogo, e perfino lo scontro, tra arte e tecnologia: dai futuristi alle visioni simultanee e cinematografiche dei cubisti, passando per le macchine celibi di dadaisti e surrealisti che ritornano nei congegni di Tinguely. E poi l'indagine sulla tecnologia dell'Independent Group o quella – magari meno sistematica – della Pop Art, e contemporaneamente i vari piccoli e grandi gruppi di Arte cinetica, programmata, optical e così via. L'elenco potrebbe continuare fino ad arrivare a oggi e alle varie discussioni sulla cosiddetta arte "post-internet". Mi è stata sempre a cuore un'idea di Umberto Eco – se non sbaglio espressa in *Opera aperta* o nei primi suoi testi sull'arte programmata – secondo il quale l'arte è proprio il campo in cui l'umanità si esercita ad affrontare i cambiamenti percettivi – ma anche sociologici e culturali – imposti dalle nuove tecnologie. L'arte è la palestra in cui impariamo a superarne lo shock. Al contempo è un'idea assai eccitante e quanto mai deprimente, perché suggerisce che la tecnologia ha il potere di asservire ogni aspetto della cultura umana, ma anche che l'arte possa sempre trovare nuovi antidoti contro questo asservimento.



Stan VanDerBeek, "Movie-Drome" 1963–66/2012, veduta dell'installazione nella mostra "Ghosts in the Machine" 2012, a cura di Massimiliano Gioni, New Museum di New York (courtesy the Estate of Stan VanDerBeek e New Museum; ph Benoit Pailley)

2. Cosa diceva Benjamin? Ogni epoca sogna la successiva e sognando urge il risveglio (o qualcosa del genere..., dovrei controllare su Google...). In realtà, più che pensare che l'arte o l'artista possano svelarci scenari futuri, credo che si possa guardare all'arte come al luogo in cui si creino e smantellino i miti che avvolgono la tecnologia nel nostro presente. L'arte non serve tanto a spiegare il futuro (ammesso che davvero serva a qualcosa), ma ci può aiutare a capire e a diffidare dell'ideologie che sostengono certe visioni della tecnologia e del futuro. Pensa – per citare esempi quasi ovvi – al lavoro di artisti come Pierre Huyghe, Philippe Parreno, Pipilotti Rist, Anri Sala o Tacita Dean, che stanno tutti cercando di trovare nuove possibilità e nuovi spazi per confrontarsi con lo spettacolo dei media e della società dell'immagine, senza cadere nell'asservimento e nell'alienazione che le tecnologie della società dello spettacolo impongono sui soggetti.

**In qualche misura hai trattato questi temi nella tua attività critica ed espositiva?**

Credo che una delle mostre in cui più esplicitamente ho affrontato questi temi sia stata, nel 2012, *Ghosts in the Machine* al New Museum che, oltre a presentare le opere di vari artisti contemporanei come Henrik Olesen, Mark Leckey, Philippe Parreno, Seth Price – interessati alla relazione tra tecnologia, percezione e conoscenza – cercava soprattutto di raccontare come varie avanguardie nel corso del Novecento, e soprattutto nel secondo dopoguerra, avessero immaginato un futuro che non si è mai avverato. Concentrandosi in particolare sui fenomeni dell'Op Art, dell'Arte cinetica e programmata, sulla "nouvelle tendance" e altri movimenti ormai purtroppo pressoché dimenticati, la mostra presentava il lavoro di artisti mossi da idee radicali ma che, per alcuni versi, erano rimaste lettera morta, forse proprio a causa della loro ambizione e radicalità. In un certo senso *Ghosts in the Machine* rintracciava la preistoria della cultura digitale dimostrando anche come certe preoccupazioni, che oggi associamo a Internet, in realtà fossero discusse da anni. La mostra era un'archeologia di vari futuri mai avveratisi e pertanto mostrava l'opera di molti artisti che erano stati così entusiasti delle sorti del progresso tecnologico e del futuro da apparire quasi naïf e commoventi nella propria sincerità. In realtà molte di queste idee e preoccupazioni sono confluite anche nella "mia" Biennale di Venezia del 2013 in cui, seguendo le avventure epistemologiche ed esistenziali

di vari individui, volevo anche mostrare come l'ossessione tutta contemporanea per l'informazione e la conoscenza – l'onniscienza di cui Internet è metafora – avesse radici assai più profonde e perfino antiche. In sostanza sono sempre stato incuriosito dalle metafore e dai miti della tecnologia, più che dalla tecnologia stessa.

25 marzo 2017

**Hou Hanru, direttore del Museo MAXXI di Roma**

1. 2. È naturale che la tecnologia influenzi la produzione artistica non solo in termini di tecnologia intesa come strumento, come nuova piattaforma, ma anche come un elemento capace di modificare la realtà, specialmente oggi che tanti cambiamenti politici e socio-economici sono dovuti alla tecnologia: pensiamo alla produzione culturale, al rapporto tra individuo e società, e soprattutto a quello che oggi è uno dei temi caldi, ossia la definizione di *verità*. Le nuove tecnologie hanno cambiato in modo radicale il nostro approccio ai fatti e possiamo costatarne le conseguenze soprattutto dal punto di vista politico, se pensiamo alle ultime elezioni negli Stati Uniti e in Europa. Tutto ciò ha aperto agli artisti un campo nuovo di azione, quello della mobilitazione politica e dei progetti sociali nell'ambito della creazione artistica.

9 marzo 2017

**William Kentridge, artista**

2. È una domanda molto difficile da rispondere. Non credo di avere un punto di vista su questo. Perché una nuova prospettiva per il futuro dell'umanità è un compito arduo. Il nostro lavoro è molto, molto più modesto ed ha a che fare con la comprensione del modo in cui interagiamo con il mondo, in cui costruiamo un significato nel mondo, come costruiamo il mondo che ci circonda. È qualcosa che gli artisti fanno e dimostrano, ma non vorrei dire che riescano a "prefigurare" il futuro dell'umanità.

**Per realizzare eventi propositivi è indispensabile disporre di una produzione artistica inedita o innovativa?**

No, non la penso così. Credo che a volte possiamo avere l'innovazione tecnologica per sé stessa. Il mondo dell'arte cerca di mantenere il passo con le rivoluzioni digitali, ma stiamo ancora aspettando che una grande opera venga realizzata con l'uso della realtà virtuale. Vi è la possibilità che l'arte oggi venga fatta dai *games designers* e da altre persone le quali non avrebbero mai pensato a sé stessi come artisti, ma il loro lavoro potrebbe essere esposto nei musei al pari delle opere degli artisti.

(Traduzione dall'inglese di Kari Moum)

14 luglio 2016

**Jannis Kounellis, artista (†)**

2. Bisogna vedere che cosa vuol dire *Les Demoiselles d'Avignon* nel contesto culturale generale. Alla sua epoca il quadro è stato il tentativo di rivoluzionare la realtà, la prerogativa del fare arte in Occidente. **Sostieni che l'artista può essere inventivo in senso linguistico, ma anche reale?**

I quadri fanno parte della realtà, compresa la *Gioconda*. Masaccio fa un disegno rivoluzionario e ridisegna il protagonismo dell'uomo, quindi, per quelli che osservano, incide sulla realtà.

**In fondo l'operatore visuale civilmente impegnato, in una certa misura e a lungo termine, può contribuire alla trasformazione del mondo stimolando la presa di coscienza della realtà esterna. Non credi?**

Il futuro è questa visione. Ripeto: il Rinascimento non è una nascita, è una ri-nascita.

16 luglio 2016

**Andrea Lissoni**, *Senior Curator, International Art (Film), Tate Modern di Londra*

**1.** Direi di sì. Come ogni tipo di trasformazione nel paesaggio, le tecnologie possono sia “stimolare l’immaginario” sia favorire la gestione di dispositivi complessi, luminosi, sonori, audiovisivi in generale.

**Se la tecnologia si evolve in continuazione in rapporto alle scoperte scientifiche e il processo di sperimentazione per l’esplorazione virtuale non ha limiti, c’è pericolo che la naturale creatività indotta dalla realtà fisica possa indebolirsi?**

No, al contrario, questo è un momento formidabile di aperture e sperimentazione che non si può fare a meno di attraversare senza la visionarietà degli artisti.

**A lungo andare il web può modificare anche la percezione del mondo materiale?**

Senza dubbio lo ha già fatto.

**2.** Inevitabilmente sì, come sempre è accaduto. È questo che distingue un artista visionario da un documentatore/commentatore. Harun Farocki in questo senso ha tracciato una linea imprescindibile.

**L’opera d’arte che oltrepassa il presente potrebbe divenire meno soggetta al fenomeno dell’obsolescenza?**

Questa è una domanda complessa ma molto interessante. Una componente di obsolescenza legata alla tecnica c’è e sarà sempre inevitabile. Ma le opere più radicali incorporano la loro stessa obsolescenza diventando invisibili o eternamente rinnovabili; penso in particolare alle opere di Philippe Parreno.

15 marzo 2017

Philippe Parreno, “Anywhen” 2016, veduta dell’installazione biodinamica alla Turbine Hall della Tate Modern di Londra, a cura di Andrea Lissoni (courtesy l’Artista e Tate Modern; ph Luciano Marucci)



**Gian Ruggero Manzoni**, *poeta, narratore, teorico d’arte, pittore*

**1.** Nell’oggi non so fino a che punto, senza gli adeguati strumenti, si possa competere, a livello artistico, con il sapere che ci giunge dal mondo della Scienza. Indubbiamente il computer, già mezzo obsoleto, ha dato il via, ad esempio, all’Arte Digitale, o serve ai neo-Cinefici per dare forme nuove alle loro opere, ma comunque vedo l’arte, come poi la filosofia, sempre un passo, se non due o tre, indietro a ciò che appunto, in campo puramente scientifico, la contemporaneità ci propone. Infine noi, semplicemente, si ragiona ancora basandoci

sulle tre dimensioni quando ne esiste già una quarta, che non percepiamo, e probabilmente una quinta, derivata dalle Teorie dei Quanti e delle Stringhe. Poi si parla di Multiverso, quell’ipotesi che postula l’esistenza di universi paralleli al nostro. Quindi come elaborare artisticamente tutto ciò se, come inizio, non hai già a disposizione sofisticati e costosissimi strumenti di ordine tecnologico, o, meglio, sempre se gli stessi già dovessero esistere e l’artista fosse in grado di usarli?

**2.** Ciò si è sempre tentato, in ambito artistico o letterario. Si pensi alla fantascienza in genere, oppure a Leonardo da Vinci, o alle più recenti esperienze legate al Cyborg. Indubbiamente il creativo tenta di immaginare il futuro, ma, lo ripeto, ogni forma di espressione o di ragionamento umano, oggi, deve fare i conti con la Scienza e con quelle continue accelerazioni, quindi o rientri nell’équipe di Rubbia, ed è un esempio, oppure prima di poter dare visione a un possibile domani, già, da Ginevra, hanno comunicato che esiste il Neutrino, poi il Bosone di Higgs, e che stanno lavorando alla ricerca nonché definizione della fantomatica Particella XY. Inutile, si è sempre un passo indietro.

8 marzo 2017

**Alessandro Mendini**, *architetto, designer, artista, scrittore*

**1.** Certo, le nuove tecnologie contengono assieme il diavolo e l’acqua santa.

**2.** Sono tanti gli operatori visuali sensibili al futuro. Ma oggi l’intuizione del futuro è una ricerca molto difficile.

20 gennaio 2017

**Hans Ulrich Obrist**, *critico d’arte e curatore, direttore artistico delle Serpentine Galleries di Londra*

**È possibile intravedere scenari futuri attraverso l’attività creativa degli operatori visuali civilmente impegnati o di altri che praticano discipline diverse come quelli che intervengono a *Miracle Marathon* da te curata?**

Ho sempre creduto che, come curatori, non possiamo prevedere il futuro dell’arte, ma solo interagire con gli artisti che hanno le antenne sensibili per farlo prima di altri. Come sai, ho scritto anche un libro, *The future will be...*, chiedendo a un centinaio di artisti come vedono il futuro. A proposito di futuro, possiamo parlare anche di estremo presente. Con Douglas Coupland e Shumon Basar ho scritto il libro *The age of Earthquakes. A Guide to the Extreme Present* [Penguin editore] e penso che in tutto questo processo siamo stati ispirati dalla poetessa Etel Adnan, che a 91 anni ci fa davvero tanto coraggio. Etel è libanese e l’estate scorsa abbiamo allestito una sua mostra alla Serpentine. Ha scritto un bellissimo testo. Te lo faccio cercare... [nel frattempo, per proseguire il dialogo, di-segna su foglio A4 una delle sue tipiche partiture]. Su Instagram puoi trovare tanti scritti di artisti. Io ho fondato il movimento contro la dispersione della scrittura a mano e ogni giorno faccio inserire in Internet nuovi post-it autografi.

**1.** Alla Serpentine ora abbiamo un curatore digitale, James Bridle, e ieri ha presentato il suo *Cloud Index*, la terza Serpentine Digital Commission, atlante delle nuvole, strumento come realtà parallela delle Maratone e delle mostre nelle nostre gallerie. Una volta che si comincia, non si smette più perché, mentre la mostra ha la durata di due-tre mesi, le nuove opere digitali sono algoritmi che si sviluppano, crescono attraverso il tempo e non hanno un inizio e una fine. L’artista Jan Cheng fa opere che avvia in modo semplice ma, come sistemi dinamici, crescono, vanno in crisi, diminuiscono, poi crescono di nuovo e ogni volta che tu le guardi ti appaiono cambiate.

**Anche Philippe Parreno – del quale ho visto il film-installazione alla Turbine Hall della Tate Modern – è arrivato a questo.**

Sì, ma in modo diverso. [...] Partendo da Rauschenberg, è riuscito a reintrodurre il tempo nell'arte. Dall'esposizione tenuta a Parigi nel 2013 [*Anywhere, Anywhen out the world*, Palais de Tokyo] ha iniziato a scrivere delle partiture e la mostra si sviluppa, ma in modo differente dagli algoritmi digitali: utilizza processi biologici; sono i batteri che decidono come far sviluppare il lavoro. In una galleria i batteri hanno deciso sul video, invece, alla Tate il video ha deciso sui batteri. Quindi c'è differenza tra Jan Cheng e Parreno, ma in entrambi i casi la tendenza è che l'opera vive; l'opera non è ferma.

**È legata al tempo, alle sue trasformazioni...**

Proprio così!

**Secondo te, anche le altre tecniche operative riescono a stimolare i processi creativi?**

Certamente! Per esempio, Sophia Al-Maria, una delle più prodigiose artiste del mondo, utilizza la tecnologia come un *tools box*, una scatola di strumenti per produrre realtà. Ha tenuto una mostra al Whitney di New York e ieri sera, come hai potuto constatare, era a *Miracle Marathon*.

9 ottobre 2016

Sophia Al-Maria, fotogramma da "Black Friday" 2016, video digitale proiettato in verticale, colore, suono, durata 16' 36" (collezione dell'Artista; courtesy Anna Lena Films, Parigi e The Third Line, Dubai)



**Chiara Parisi**, curatrice delle mostre di arte contemporanea all'Accademia di Francia - Villa Medici, Roma

1. Internet e gli smartphone e tutto il digitale hanno generato una nuova modalità di comunicazione legata a un flusso costante di informazioni; gli artisti sono stati indotti naturalmente a ripensare la relazione con i media e i confini geografici che separano il mondo fisico e la realtà virtuale, trovandosi in una posizione interessante,

allo stesso tempo aperta e connessa. Tuttavia alcuni non si sono limitati alla sola modalità di diffusione o non sono necessariamente presenti in rete né creano delle opere digitali, ma ci si trova di fronte a sculture, installazioni e performance. Basta pensare a Kerstin Braetsch o a dei contrappunti divertenti come quelli di Gianni Motti che nel 2009, invitato alla Team Gallery di New York, ha dichiarato su una tela: "Io non sono su Facebook".

2. La questione mi sembra corrispondere agli artisti di ogni tempo. A loro si chiede di essere visionari. In una società caratterizzata dall'accelerazione dei dati e dall'onnipresenza dell'immagine, gli artisti si inscrivono ancora di più in una cultura della visione. Per tornare alla sua domanda sulle nuove tecnologie, mi sembra che prima ci fosse la consuetudine di isolare le opere digitali: stanze buie, terminali Internet, o ancora spazi mediatici. Oggi un'artista come Amalia Ulman ha più di 130.000 *followers* su Instagram, la stessa relazione con il pubblico che può consentirle uno spazio museale. Questi artisti rifiutano la nozione di *site-specific* per rivendicare, invece, una molteplicità di siti in cui circolano le loro opere, in un eterno andirivieni tra realtà e virtualità, dentro e fuori Internet. Tutto ciò apre di fatto un rapporto interessante di fronte alla preponderanza del mercato dell'arte e alla nozione di spazio privato come pubblico di esposizione delle opere.

20 marzo 2017

**Gino Roncaglia**, filosofo, saggista, docente universitario

1. La risposta alla domanda è senz'altro positiva, non solo dal punto di vista teorico ma da quello storico e concreto: l'arte ha sempre anche un aspetto tecnico e tecnologico, e il rapporto fra arte e tecnologia era strettissimo anche prima dell'evoluzione dei media digitali. Che questo rapporto prosegua nel mondo dei nuovi media è, credo, ben dimostrato dalla storia ormai abbastanza lunga dell'arte legata al digitale: dall'arte elettronica alle varie forme di computer art, fino alla web art e alle nuove frontiere dell'arte on-line. Va rilevato peraltro che questo influsso è sia diretto – attraverso la nascita di forme di espressione artistica basate direttamente sull'uso di strumenti e ambienti digitali – sia indiretto, attraverso l'incontro fra l'ecosistema digitale e forme di produzione artistica tradizionali: dal restauro digitale alla valorizzazione e rivisitazione digitale delle opere, dagli allestimenti multimediali in musei tradizionali fino ai musei virtuali.

2. Sicuramente. Mi limito qui a ricordare due settori in cui il lavoro di innovazione artistica e quello di innovazione tecnologica e prefigurazione di scenari futuri procedono in stretto rapporto: la costruzione di ambienti in realtà virtuale e i videogiochi. In entrambi i casi è difficilissimo distinguere creatività artistica e innovazione tecnica. È ad esempio impossibile parlare sensatamente di videogiochi senza tener conto dell'assoluta centralità che riveste in tutto l'ambito videoludico l'immaginazione visiva, che in alcuni videogiochi raggiunge senz'altro risultati artisticamente rilevanti. Il Musée Art Ludique di Parigi ne è del resto notevolissima testimonianza (e il suo successo mostra anche una strada nuova per avvicinare all'arte le generazioni più giovani).

11 marzo 2017

**Riccardo Sabatini**, scienziato e imprenditore. Già Chief Data Scientist in Human Longevity Inc., oggi co-founder di Orionis Biosciences

**Gli esiti delle sue ricerche sul genoma, illustrati anche durante *Miracle Marathon* presso la Serpentine Sackler Gallery di Londra, 'dipendono' in grande misura anche dalle nuove tecnologie?**

Solamente dalle nuove tecnologie. Quindici anni fa siamo diventati l'unica specie che abita questo pianeta (e galassia?) in grado di



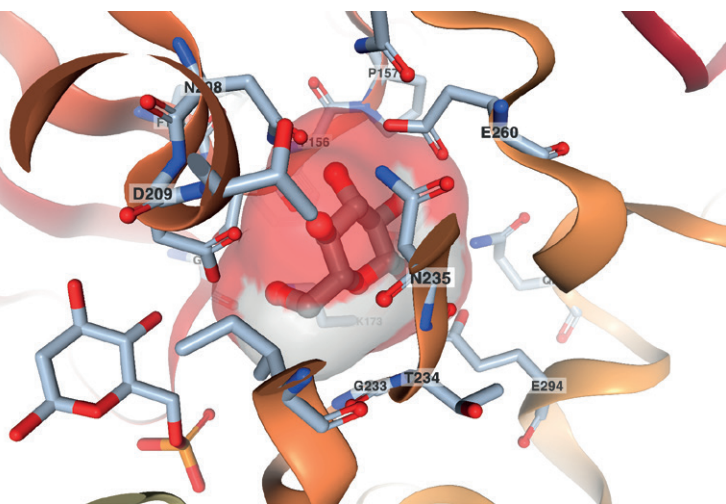
leggere il codice sorgente che ci definisce. E più impariamo a decifrarlo più riusciamo a capire come interagire con la nostra biologia in maniera più gentile, con farmaci più mirati, debellando malattie che sembrava impossibile curare pochi anni fa. Tutto questo è realizzabile solo grazie alla convergenza di decine di tecnologie, dai microprocessori al cloud, dalla PCR [Proteina C-reattiva] alla robotica in laboratorio, da nuovi modelli matematici alle innovazioni nella chimica inorganica. Vediamo più lontano perché “stiamo sulle spalle di giganti”, come scrisse Isaac Newton a Robert Hooke. E l'affermazione non potrebbe essere più attuale.

**La passione e la sensibilità sociale sono essenziali per incentivare i processi investigativi?**

Credo ci siano due tipi di incentivi: alcuni retribuiscono il proprio io emotivo, alcuni il proprio io economico. Servono entrambi, grandi capitali e tanta passione. Ma il modello per unire questi due mondi forse lo abbiamo trovato, un movimento che è diventato disciplina economica in tanti settori. Nomi come impresa sociale, *impact investment*, *b-corporation* indicano realtà in cui gli obiettivi sono grandi successi tecnologici o imprenditoriali a pari passo con grandi successi sociali. Questo è il motore delle prossime grandi scoperte.

**Al di là delle conoscenze acquisite, l'intuizione scientifica e la sperimentazione possono anche stimolare la realizzazione di strumenti specifici ancor più avanzati?**

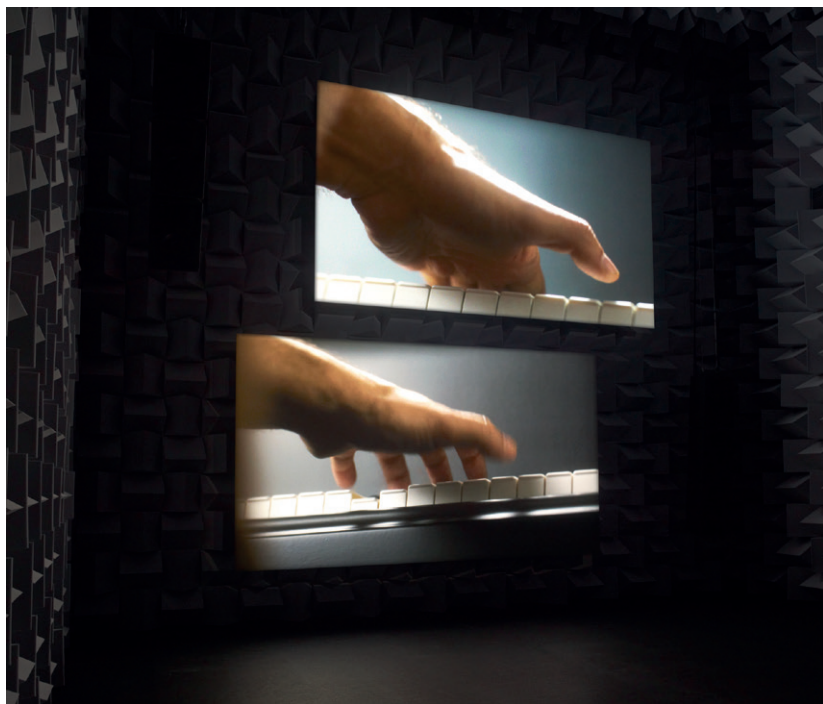
Sempre. Gli strumenti che abbiamo sono un riflesso delle nostre migliori teorie. Curiosamente con quegli strumenti spesso scopriamo qualcosa di nuovo, cosa ci aiuta a evolvere le nostre teorie, il che si riflette in strumenti diversi e migliori. Sembra un circolo vizioso proprio perché lo è. La natura ha una certa ironia nel mostrarsi livello dopo livello, illudendoci sempre di essere arrivati a quello finale.  
19 aprile 2017



Proteina Esocinasi: Crystal Structure of recombinant human Hexokinase type I with 2-deoxy-Glucose 6-Phosphate. Organismo: Homo sapiens. Depositata: 19 maggio 2012, rilasciata il 12 giugno 2013. Autori: Shen, L., Honzatko, R.B. (DOI: 10.2210/pdb4f9o/pdb).  
L'immagine rimanda al lavoro di ricerca a cui si dedica Riccardo Sabatini.

**Anri Sala, artista**

1. Credo che le nuove tecnologie e le pratiche artistiche si ispirino a vicenda nella stessa misura in modo impegnativo. Tuttavia ci sono state pochissime tecnologie concepite specificamente a vantaggio della creazione artistica. Gli artisti si appropriano principalmente di quelle disponibili, se ne impadroniscono e le utilizzano in vari modi, consentendo così un approccio ad esse molto diverso e critico.



Anri Sala, "Ravel Ravel Unravel" 2013, fotogramma dal film-installazione, Padiglione Francia, 55. Biennale Internazionale d'Arte di Venezia 2013 (courtesy l'Artista; ph © Marc Domage)

Di conseguenza l'invenzione artistica ha esteso le sue funzioni ad altre modalità, ben oltre i limiti della concezione originale. C'è un gran numero di artisti i quali da tempo impiegano, alterandoli e dirottandoli, strumenti e tecnologie prese in prestito da altri campi di intrattenimento o dalla scienza, come cinema, teatro, disegno, gioco e ricerca.

2. Qualche volta sì; altre volte aiutano a sdrammatizzare o a controbilanciare gli scenari futuri che sembrano essersi imposti su di noi. (Traduzione dall'inglese di Kari Moum)  
27 marzo 2017

**Marco Scotini, critico d'arte e curatore indipendente, direttore Dipartimento Arti Visive NABA di Milano**

1. La risposta è complessa. Mi pare che l'arte piuttosto che utilizzare direttamente i nuovi dispositivi sia impegnata nell'elaborarne gli effetti (sociali, culturali, politici). Un primo caso che mi viene in mente riguarda il web e non mi sorprende che parallelamente alla sua emersione nasca l'arte relazionale: qualcosa, cioè, che non dipende in modo diretto dalle reti telematiche ma ne assume il modello per un rapporto di partecipazione e di fisicizzazione con i pubblici più vari. Penso anche all'uso che Piero Gilardi fa delle originarie "macchine del futuro" che poi si trasformano in tappeti e maschere di gommapiuma (per ricontaminarsi con i new media): la proposta è allora quella di un'arte abitabile e fruibile. In sostanza le nuove tecnologie generano comunque immaginari artistici aprendo ad affermazioni, reazioni polemiche o negazioni che producono nuove consapevolezza.

**Il Dipartimento del NABA da te diretto quale contributo propositivo dà al riguardo?**

Arti Visive di NABA ha piuttosto una posizione benjaminiana in proposito. Si lavora su quanto le nuove tecnologie liberano, sul potenziale che mettono in campo. L'attenzione va, in questo senso, soprattutto all'uso che ne viene fatto. Non è detto che di per sé i nuovi

dispositivi possano generare emancipazione. Anzi la tendenza è quella di riterritorializzare tutto ciò che questi mezzi disperdono, per cui lavoriamo cercando di denunciare le forme neoarcaiche che li ricatturano. Prendiamo l'aereo nell'esempio di Benjamin degli anni Trenta: per Hitler non è altro che il segno del dio germanico Odino. Si usa, dunque, per fare guerre non per seminare! A NABA sappiamo che se non si accompagnano all'acquisizione di nuovi diritti sociali, le nuove tecnologie diventano solo pericolose, una minaccia.

2. Non so quanto il termine "futuro" appartenga alle nuove generazioni. Sono più attratte dalla latenza del passato, da tutto ciò che non si è realizzato. Il passato è più incerto del futuro e, per non ripetere all'infinito gli sbagli della storia, è importante riscriverne la memoria. Il futuro apparteneva al tempo lineare del modernismo mentre adesso viviamo in una temporalità fatta di coesistenze in cui non c'è un prima o un dopo ma l'attuale e il virtuale: qualcosa che tende a minare proprio l'irrevocabilità del tempo come tale. Questa percezione di un tempo qualitativo e plurale credo derivi dalle tecnologie storiche come il cinema, la foto o la radio che per prime hanno registrato il tempo e reso disponibile ai più diversi montaggi. I dispositivi attuali non fanno altro che realizzare questa percezione di inclusione e vicinanza: per cui il vero tempo emancipativo non è il futuro ma la memoria.

17 aprile 2017

#### Salvatore Settis, archeologo e storico dell'arte

1. Tutte le nuove tecnologie modificano percezioni, gesti, presa sulla realtà, ma in modo assai vario e difforme a seconda dei contesti e delle persone. Quando fu inventata la tecnologia fino a oggi più determinante, la scrittura, si acquistò molto ma si perse qualcosa (l'abitudine a memorizzare e trasmettere oralmente). Senza genuflettersi davanti al nuovo perché nuovo, ricordiamoci di queste esperienze del passato; del resto basta guardarsi intorno per vedere che la stessa identica tecnologia stimola la fantasia di alcuni, mentre per altri agisce come un blocco.

2. Gli artisti si (auto)ritengono di solito dotati di particolari capacità di intuizione, ma questo può essere egualmente vero di un artista visuale, di un romanziere, di un farmacista, di un calzolaio e di un avvocato: perché ognuno ha la propria "arte" e (si spera) prova a farla bene. Immaginare il futuro (temendolo o sognandolo) non è un lavoro specializzato, anzi è una delle principali occupazioni della fantasia individuale e collettiva del nostro tempo. A me piace credere che il miglior modo di farlo sia tenendo presente l'orizzonte essenziale, quello della felicità e dei diritti dei cittadini, anche quelli delle generazioni future. Pensare al futuro non "come artista", ma come cittadino.

18 marzo 2017

#### Oliviero Toscani, fotografo

1. Non sono le tecnologie a fare questo. Danno delle possibilità, ma fanno anche perdere un sacco di tempo. Tutti sono presi dalle tecnologie. I non creativi pensano che esse aiutino la creatività. No, aiutano ma non sono creative. Le tecnologie di per sé non vogliono dire niente. Dipende dall'uso, poi bisogna avere qualcosa da esprimere, essere autori, e gli autori non hanno bisogno di tecnologie.

**Nel tuo lavoro che posto occupano le tecnologie avanzate? Che atteggiamento hai nei confronti di questi mezzi?**

Si devono conoscere ed è finito lì. Si usano quando servono; sono solo un mezzo. È chiaro che non vado a Londra con il cavallo, prendo l'aereo; invece uso il cavallo per una bella passeggiata. Non voglio assolutamente condizionarmi con le tecnologie. C'è gente che si è

complicata la vita e si è persa.

2. Se vuoi sapere tutto da ora all'indietro, apri il computer. Se vuoi immaginare il futuro – perché si può solo immaginare – devi chiudere il computer e ricominciare a usare il cervello, il cuore e la sensibilità. Appena spegni le tecnologie, si mette in moto l'immaginario.

**Con l'apparecchio fotografico tendi a rappresentare gli accadimenti iperrealistici del presente zoomando idealmente sul futuro?**

È logico. La fotografia è la memoria storica dell'umanità. Ciò che è fotografato rimane nella storia, ciò che non è fotografato verrà dimenticato. Oggi viviamo al 98% di immagini. Conosciamo il mondo perché vediamo le immagini. Non conosciamo la sua vera realtà. Ormai le immagini sono la realtà.

**In fondo, con questi presupposti assumi anche una posizione attiva?**

Sono un autore e sono la memoria storica del mio tempo, un testimone del mio tempo, e questo voglio essere.

**...Un tempo aggiornato, 'presente'...**

Chiaramente, non posso fotografare quello che è successo cent'anni fa.

21 marzo 2017

Oliviero Toscani, "Razza Umana" 2017, fotografia (courtesy Oliviero Toscani Studio; © l'Artista)



**Roberto Vacca**, *ingegnere elettrotecnico, scrittore, divulgatore scientifico, futurologo*

1. Le nuove tecnologie informatiche stimolano l'immaginazione di chi le studia, le capisce, ci lavora, le fa progredire e ne immagina applicazioni nuove. Anche se uno non approfondisce e ne usa solo le funzioni, può essere stimolato a inventare. L'accesso a parole e idee per mezzo di Google può stimolare gli artisti che imparano a navigare, a fare *surf* nel web.

2. Se gli operatori visuali producono solo immagini (ferme o in movimento) potranno ispirare l'inclinazione o l'umore di chi progetta, innova, sperimenta. Le immagini da sole non fanno intravedere scenari: per costruirli ci vogliono parole, numeri, teorie, procedure complesse, strumenti avanzati.

13 febbraio 2017

**Valentina Valentini**, *docente di Arti elettroniche e digitali e di Arti performative, Dipartimento Storia dell'Arte e Spettacolo, Sapienza, Università di Roma*

1. La relazione fra arte e tecnologia in Italia ha vissuto una doppia polarità, fra la dannazione e l'esaltazione, disprezzando ed esaltando opere costruite con dispositivi tecnologici, ideologicamente. Di per sé le tecnologie offrono una duplice prospettiva, di imbalsamazione e di resuscitazione, possono rivitalizzare e nello stesso tempo congelare la produzione artistica. Indubbiamente la rivoluzione digitale ha provocato un bisogno di localizzare il nuovo confrontandolo con il conosciuto, per esorcizzarlo e addomesticarlo: a fronte di una conquista tecnologica si registra una conseguente regressione (verso il cinema delle origini, ad esempio, il cinema espositivo). Riporto in merito una dichiarazione di Bill Viola: "Mi interessano sempre i nuovi strumenti, perché possono fornire i mezzi per dire qualcosa in modo diverso; credo di aver sempre accettato le possibilità offerte dalle tecnologie correnti. Il progresso lineare della tecnologia è un dato di fatto, qualcosa che quasi si impone su di me; ma il mio rapporto con esso è cambiato gradualmente. Nel passato, la rapida evoluzione degli strumenti mi ha spesso ispirato o mi ha offerto una rampa di lancio. Ma oggi i limiti che mi preoccupano di più sono interiori". [Hans Belting, *A conversation*, in John Walsh (a cura di), *Bill Viola: The Passions*, Getty Publications, Los Angeles, California 2003]

2. Il futuro è già nel presente, nella possibilità di indagare non tanto il campo della comunicazione, ma quello artistico, anche se i confini sfumano, non tanto l'ambiente mediale, ma le trasformazioni di ciascun medium, senza pregiudizi, senza l'ansia di fare tendenza, di scoprire e imporre l'artista e l'opera che "cambierà il mondo". Le tecnologie digitali hanno scardinato il modo specifico di produzione e la forma stessa dei diversi mezzi espressivi: lo spettacolo teatrale assume il formato dell'installazione o del *real time film*, l'installazione diventa performance e film come nel *Cremaster Cycle* di Matthew Barney e in *Going Forth by Day* di Bill Viola. *Nachlass, Pièces sans personnes* (Rimini Protokoll, 2016), non è teatro, non è spettacolo, non ha luogo in una sala teatrale, non ha attori. Le strategie costruttive interattive e i procedimenti relazionali, emersi con le tecnologie digitali, sono stati accompagnati da una enfasi acritica e ideologica che ha narcotizzato l'aspetto contraddittorio e problematico che queste pratiche manifestano. Le esperienze di *Community art* chiamano alla partecipazione attraverso la rete informatica, collegandosi a siti specifici di libero accesso, enfatizzano il fare insieme e nello stesso tempo destinano questa operatività verso i circuiti del sistema dell'arte,

diventano un serbatoio per rifornire di merce insolita il mercato dell'arte, alla ricerca di nuovi prodotti e nuovi slogan. Il compito degli "operatori sensibili" è quello di comprendere la produzione artistica (tecnologica) nella sua specificità: *Going Forth by Day* (Bill Viola, 2001) pone il problema di "come guardare". Ognuna delle cinque sequenze di cui si compone (*Fire Birth, The Path, The Deluge, The Voyage, The First Light*) sono proiettate in simultanea sulle pareti di un'ampia stanza, non si succedono consecutivamente e linearmente come in un film, bensì come un ciclo di affreschi, dispiegando spazialmente tutte le scene della storia che racconta, per cui lo spettatore ha sia la visione d'insieme nello spazio che quella nel tempo. Lo spazio planare della com-presenza è anche un tempo virtualmente simultaneo. Ciascuna sequenza è un testo autonomo da cui possono partire tante storie.

**L'opera "presente" di Bill Viola, che va oltre la tecnologia grazie alla tecnologia stessa associata al suo talento, per certi aspetti appartiene già al "futuro"?**

La pratica artistica di Bill Viola riporta i discorsi sulle nuove tecnologie in un contesto del tutto inusuale, affatto escatologico (salvezza e annientamento dell'arte), all'interno della tradizione della storia dell'arte da un lato e all'interno del proprio mondo interiore dall'altro, dispositivi per scandagliare lo spazio interiore, varcare la soglia fra il terrestre e il celeste, trasformare la figura umana in icona. L'interrogazione sulla natura dell'immagine, condotta da Bill Viola con una serrata esplorazione delle tecnologie elettroniche, attribuisce una dimensione filosofica e spirituale alla sua produzione artistica, in quanto questa è intesa come una pratica religiosa, capace di collegare il mondo di Dio con quello degli uomini. Le sue immagini trasportano una forte carica emozionale, per il modo in cui appaiono alla coscienza, non solo alla vista, famigliari e perturbanti. Bill Viola crede nel potere che ha l'arte di trasformare il mondo e tale fede segna una rottura radicale con le posizioni dominanti dell'arte contemporanea, caratterizzate dal cinismo postmoderno e dalla spettacolarità.

5 aprile 2017

**Angela Vettese**, *storica dell'arte, curatrice e docente universitaria, direttrice ArteFiera di Bologna*

1. Una discriminante sulla cui base ritengo si possa determinare il valore di un artista è la misura in cui sa recepire e interpretare il nuovo habitat umano, che significa, oggi più di ieri, comprendere di quale rivoluzione tecnologica siamo partecipi. Detto questo, non ritengo che una ripresa letterale della tecnologia sia interessante. Se è vero, per esempio, che abbiamo a disposizione nuove possibilità di sguardo sul corpo umano messe a disposizione dalla scienza medica, non per questo è interessante un artista, prendiamo Marc Didou, che si faccia prestare mezzi espressivi dalla risonanza magnetica, dalla tomografia assiale computerizzata o dall'ecografia. Marey e Muybridge hanno avuto una enorme importanza per l'arte, ma solo attraverso artisti che hanno compreso le implicazioni esistenziali dei nuovi modi di vedere a cui il loro lavoro dava accesso. Klimt seguì delle lezioni di biologia per sapere come sono fatte le cellule dei tessuti organici, ma a noi interessa la sua trasposizione di esse nei tessuti di stoffa che dipinse, non dunque un trasferimento letterale. Non mi interessa nemmeno chi gioca con l'arte nello spazio siderale, come David e Laurent Nicolas con la loro proposta di video su un astronauta e un melone alla scoperta di Marte. C'è sempre un aspetto di trasfigurazione poetica (so che il termine "poesia" è indefinibile e anche invisibile a molti, ma non ne trovo uno migliore) senza il

quale l'opera diventa un ready made preso da immagini o da tecniche scientifiche. Credo che non soltanto la post internet art, ma in generale tutta l'arte del duemila debba (e sovente voglia) affrancarsi da questi calchi letterali. Una buona risposta può essere, paradossalmente, ritornare a lavorare con antichi mestieri, vetro stoffe marionette come fa Wael Shawky o per altri versi Lucy McKenzie. Non è rilevante mostrare i risultati estetici di una rivoluzione tecnologica, ma i suoi riflessi nel modo di sentire e di agire.

2. Seguendo una tesi a me cara, avanzata da McLuhan in *Understanding Media* (1964), rispondo sicuramente sì. Al di là di questo riferimento, oggi un po' troppo fuori moda e tutto da rivedere, credo che molti scrittori di fantascienza, da Asimov a Dick, a Zamjatin, ci abbiano prospettato situazioni verso le quali inesorabilmente andiamo come la perdita di spazio democratico in un mondo globale. A modo loro sono stati fantascientifici anche artisti visivi come Matthew Barney o Isaac Julien, descrivendo una sensibilità declinata al futuro benché ancorata nel presente. Far capire gli scenari futuri è sempre stata l'ossessione di Liam Gillick. Non credo però che servano mezzi tecnologici per fare questo; nell'arte il mezzo diventa interessante quando è obsoleto, cioè sufficientemente testato; se si cerca sperimentazione pura, allora sono più evoluti i videogiochi.

11 marzo 2017

**Bill Viola, artista**

**L'esposizione *Rinascimento elettronico* di Firenze mette chiaramente a fuoco il tuo rapporto con la storia dell'arte attraverso l'evoluzione linguistica che caratterizza il tuo lavoro. Le tecnologie avanzate – che tu impieghi in funzione di visioni spirituali, sentimentali e simboliche, nonché l'interazione multimediale ed emozionale con gli spettatori – possono stimolare l'immaginario e favorire l'invenzione artistica?**

Il mezzo del video ha sempre stimolato la mia immaginazione. La sua invenzione e lo sviluppo sono stati in parallelo con la mia crescita come essere umano e come artista. Ogni nuovo strumento è diventato parte della mia 'tavolozza' che mi ha aiutato a esprimere un'idea, un'esplorazione, o una visione. La mia immediata, iniziale attrazione per il video è stato il fatto che esso operava nel presente, e non c'era bisogno di registrare per visualizzare un'immagine su un monitor. Quindi per me divenne un occhio surrogato, un occhio che non si chiudeva mai. Alcune di queste prime osservazioni registrate sono presenti nella mostra di Palazzo Strozzi. Nel corso della mia carriera di artista ci sono state molte influenze sulle mie idee e sul lavoro. Ho avuto la fortuna di vivere a Firenze a metà degli anni Settanta, dove ho visto dipinti e sculture dal vivo, cioè non in libri ma in chiese e cattedrali, opere che ancora si esprimevano in modo significativo. Alla fine, quando per me è arrivato il momento di utilizzare questa esperienza, mi sono trovato in un luogo dove ho potuto vedere il vero significato dell'umanesimo del Rinascimento e ho intrapreso un'esplorazione delle emozioni. Ad esempio, *Pietà* di Masolino da Empoli, che ora è esposta nella stessa galleria di Palazzo Strozzi, è stato il modello per creare *Emergence* (2002). La messa a fuoco non è tanto nella forma della sua inquadratura, quanto nel contenuto emotivo dell'immagine, nel dolore e nel cordoglio espressi attraverso gli occhi di Maria e San Giovanni, nella compassione e rassegnazione in Cristo.

**Nei tuoi lavori il medium deve essere dominato totalmente con l'esperienza e la sperimentazione per evitare che il**

**fascino della tecnologia prevalga sulla percezione dei contenuti umani profondi e sulle immersioni nei misteriosi spazi cosmici?**

Le persone sono sempre state affascinate dall'immagine in movimento. Forse è il nostro istinto di cacciatore che ci porta continuamente a prestare attenzione quando qualcosa si muove. Nell'installazione delle opere facciamo in modo di nascondere qualsiasi indicazione di tecnologia; nessun cavo, nessuna etichetta sugli schermi, così le persone vedono solo immagini fatte di luce. La luce può essere una luce proiettata (rimbalzata su una superficie), che viene da dietro su uno schermo luminoso, o emessa da uno schermo piatto. Poi, quando aggiungiamo il suono, lo spettatore è immerso in un ambiente in continuo cambiamento e diventa parte di un mondo diverso; un mondo che è stato creato per lui, ma nel quale ognuno può navigare per conto proprio. Con l'immagine in movimento, mentre la storia si sviluppa, diamo il dono del tempo, il tempo per la riflessione sulle nostre vite.

(Traduzione dall'inglese di Kari Moum)

20 marzo 2017

**1a puntata, continua**

Bill Viola, "The Crossing" 1996, installazione con proiezione in grande formato che descrive il modo con cui gli elementi del fuoco e dell'acqua modificano la forma umana, esposizione "Rinascimento elettronico", Firenze 2017 (courtesy Bill Viola Studio e Fondazione Palazzo Strozzi)



# Il Futuro tra Nuove Tecnologie e Immaginario

## Connessione di idee (II)

a cura di **Luciano Marucci**

L'impiego delle nuove tecnologie cresce di giorno in giorno e si amplia il dibattito sul confronto fra realtà virtuale e fisica, che va oltre quello, ormai datato, tra Naturale e Artificiale: si intensificano gli studi, i convegni sulle loro applicazioni funzionali e sul rapporto arte-media, le ricerche artistiche, le esposizioni e le pubblicazioni di settore. A livello globale emergono contesti carichi di energie innovative, una proliferazione di visioni altre, una scena aperta alla sperimentazione senza limitazioni imposte dai codici estetici convenzionali. Siamo dentro un sistema tecnologico che muove una quantità di interessi e, nel campo artistico, stimola l'immaginario e creatività, generando opere e percezioni inedite, nonché una sensibile trasformazione dello statuto dell'arte. La parola d'ordine per attraversare il presente è "digitale", nelle varie declinazioni produttive, comunicative, scientifiche, economiche... Il 'modernismo' determinato dall'ipertecnologia – come in ogni periodo di forti cambiamenti – provoca una riflessione sulla qualità della nostra vita e registra posizioni discordanti. Nelle arti visive, per esempio, da una parte ci sono autori e sostenitori delle esperienze individuali più vicine alla tradizione, che contano ancora una vasta audience, e invocano uno sviluppo a misura d'uomo; dall'altra i neutrali che auspicano un ipotetico sviluppo equilibrato; infine gli avanguardisti i quali guardano avanti incuranti dei problemi. In verità il fenomeno è così complesso e ha una propagazione-contaminazione tanto veloce da non permettere una condivisione generale e un'analisi razionale prima che si manifestino gli effetti tangibili, positivi o negativi che siano. Di fatto, al di là delle conflittualità filosofiche o delle comprensibili criticità più o meno oggettive, le tecnologie avanzate e le potenzialità immaginative spesso procedono insieme ripartendo dalla storia e dall'attualità. E da questa alleanza scaturiscono il pur discusso progresso e perfino le anticipazioni di un futuro voluto non solo dalle spinte materialistiche. Tutto dipende anche dalla nostra intelligenza, dal giusto spirito conservativo insito negli esseri che abitano consapevolmente l'ecosistema.

In questa seconda puntata della nostra investigazione partecipativa, incentrata proprio sulle nuove tecnologie e sull'immaginario degli artisti rispetto al futuro, vengono ascoltate altre voci di creativi e di personalità attive in discipline diverse che intervengono rappresentando le loro motivazioni. Ad alcuni sono state rivolte le seguenti domande; ad altri anche quesiti riferiti alla loro specifica attività:

1. *Le nuove tecnologie possono stimolare l'immaginario e favorire l'invenzione artistica?*
2. *Gli operatori visuali più sensibili e intuitivi, che partecipano responsabilmente al divenire della realtà, possono far intravedere plausibili scenari futuri?*

**Yuri Ancarani, artista**

1. Tutto quello che è nuovo è incredibilmente stimolante, nonostante il mondo dell'arte sia lento e diffidente. Mi trovo spesso davanti a richieste di "semplificare" il mio modo di lavorare perché non è collocabile, non è gestibile. Mi viene chiesto spesso



Yuri Ancarani "La Malattia del Ferro" 2012, video installazione, monitor, struttura in ferro, schede video, HD colore, muto, 5 min. loop (courtesy l'Artista e Galleria Zero, Milano)  
"Una schiusa di farfalle invade una delle piattaforme Barbare sul Mare Adriatico, nei pressi di Crotone" (YA)

di prendere una posizione perché ciò che faccio non è cinema o non è arte. Ecco, questo per me significa "nuovo". Ma non spetta alle opere di doversi adattare, bensì ai dispositivi di fruizione. 2. Sicuramente... i miei film, per esempio, sono semplicemente una sintesi di quello che è l'immagine in movimento fino a oggi. All'interno vive il ritmo del clip, il simbolismo della "vecchia" videoarte, l'epicità del cinema, e la potenza manipolatrice dello spot.

**Dal lato linguistico l'uso delle tecnologie avanzate contribuisce sensibilmente alla realizzazione e alla fruizione delle tue opere?**

Dieci anni fa non avrei mai potuto realizzare certi film. Non

esistevano camere così piccole che fossero in grado di catturare immagini così grandi da essere proiettate su schermi lunghi dieci metri. Stesso discorso vale per la fruizione, le installazioni. Io uso monitor *borderless* in cui le immagini risultano a filo, o grandi proiezioni in spazi piccoli, immersi nel suono più definito. Sono tutte immagini che scorrono in superficie, che improvvisamente, staccando la corrente, svaniscono.

21 maggio 2017

**Nanni Balestrini**, poeta, scrittore, saggista, artista

1. Certamente, come qualsiasi altra cosa. Forse un po' meno, perché la loro entusiastica mitizzazione, propugnata da un enorme mercato, li accredita di risultati spettacolari che non si sono verificati, vedi la scarsità di quelli ottenuti ormai da alcuni decenni. Sulle dita di una mano si contano gli artisti validi tra le migliaia che si sono tuffati nell'ebbrezza della video arte e di tutto quello che ne è seguito. Nulla di interessante dalle manipolazioni computeristiche sul piano letterario (me ne sono occupato già negli anni '60, più che qualche bizzarro effetto combinatorio non se ne ricava, per non parlare del fiasco dell'e-book che avrebbe dovuto far scomparire il libro!). Mentre per la musica si tratta semplicemente della produzione diretta del suono e della sua manipolazione che si sostituisce a quella artigianale degli strumenti.

2. Credo sia un'illusione senza speranza, sono ormai decenni che ci si scervella, con tutti i mezzi necessari a disposizione, senza cavarne granché. È un segno di impotenza un po' disperato la fede con cui ci si aggrappa ai mezzi, agli

Nanni Balestrini "La Tempesta Perfetta, Commentario 13" 2015, collage su carta, 30 x 20 cm (courtesy l'Artista; ph L. Marucci)



strumenti, investendoli di poteri creativi e divinatori, mentre sono solo stupide macchinette intelligenti ciecamente al nostro servizio.

**Il ricorso alla tecnologia digitale offre altre possibilità espressive e comunicative? Può portare oltre l'iconografia bidimensionale dai valori poetici e ideologici derivanti dall'associazione di immagini e parole?**

In quanto semplici strumenti sì, ma l'invenzione e la creazione di immaginario non è mai opera degli strumenti, come non lo sono stati il pennello, il violino o la macchina da scrivere, e oggi le tecnologie digitali. Può essere utile usare le nuove possibilità che offrono al nostro servizio, tenendo presente che la robotizzazione dell'arte non è l'onnipotenza divina della Creazione, ma tutt'al più uno spauracchio da fumetto.

31 maggio 2017

**Andrea Bellini**, critico d'arte e curatore, direttore Centre d'Art Contemporain Genève

1. Certamente possono farlo. L'opera di Ed Atkins e Hito Steyerl, due tra i più interessanti artisti del momento, non avrebbe potuto esistere senza le nuove tecnologie.

2. Idem. Se con "operatori visuali" intende gli "artisti", certo che questi ultimi possono far intravedere alcuni scenari futuri. Proprio la loro capacità di esplorare le nuove tecnologie e il loro impatto sul mondo consentono di farci percepire ciò che avverrà.

Sophia Al Maria "The Limerent Object" 2016, video HD, colore, suono, veduta dell'installazione, "Biennale de l'Image en Mouvement", Ginevra 2016 (courtesy Centre d'Art Contemporain Genève e Anna Lena Films; ph Annik Wetter)



## **Il digitale, in grande espansione, entra nella pianificazione culturale del Centro d'Arte Contemporanea di Ginevra che dirige?**

Ovviamente. In particolar modo con la nostra *Biennale de l'Image en Mouvement*. Le nuove tecnologie hanno un ruolo di primo piano nel modo in cui oggi i giovani artisti producono le immagini in movimento. In effetti negli ultimi anni noi abbiamo commissionato e prodotto opere di artisti che mettono al centro della loro ricerca il tema della rivoluzione tecnologica e digitale, tra questi ricordo Ed Atkins, James Richard, Tom Huett, Felix Melia, Heather Phillipson, Li Ran, Jeremy Shaw, Sophia Al Maria, Trisha Baga, Loulou Cherinet, Cinthia Marcelle, Tracey Rose, Cally Spooner, Wu Tsang ed Emily Wardill.

7 settembre 2017

## **Federico Campagna, filosofo e saggista italiano attivo a Londra**

1. Dipende da cosa si intende per “tecnologia”. In fondo ogni cosa che può essere utilizzata per agire nel mondo e trasformarlo, è una tecnologia. In questo senso le tecnologie (nuove e vecchie) sono un aiuto importante per applicare l’immaginazione al mondo e per dirigere l’azione. In effetti, le tecnologie forniscono una cornice all’interno della quale l’agire (artistico e non) prende piede. Ma quello che mi pare importante sottolineare è che le tecnologie vengono dopo l’immaginazione, non prima. Sicuramente si può modellare la propria immaginazione in base a ciò che è tecnologicamente possibile, sarebbe come dipingere in relazione alla cornice disponibile. Ma questo è senz’altro il modo sbagliato di considerare il ruolo dell’immaginazione nella nostra vita. L’immaginazione è un affare strano: è ciò che fornisce il contenuto della cornice tecnologica, ma al contempo è anche il costruttore di cornici. Se la tecnologia ha a che fare col definire lo spazio del possibile (ovvero ciò che è possibile fare nel mondo), l’immaginazione ha a che fare piuttosto con la ricerca di ciò che è giusto e necessario. La tecnologia è il limite dell’immaginazione, a prescindere dal suo grado di sviluppo: l’immaginazione sarà sempre un passo avanti (a un livello più profondo) della tecnologia. È la tecnologia che deve guardare all’immaginazione per capire quale tra i tanti ‘possibili’ è giusto e necessario aggiornare, e non viceversa, come purtroppo accade di norma nella nostra epoca tecno-totalitaria.

2. Sicuramente gli artisti fanno intravedere scenari futuri plausibili – ma questa non è certo una loro prerogativa esclusiva. Tutti (artisti o meno) portano iscritto nel proprio agire nel mondo una sorta di ‘destino’: la profezia di un certo futuro possibile. In questo senso tutti portano ‘testimonianza’ (ovvero, etimologicamente, sono ‘martiri’) di un futuro possibile. Questo futuro non è soltanto il segno di un desiderio o di una aspettativa personale, quanto piuttosto l’angolo di prospettiva che scaturisce dal modo di essere nel mondo. In altre parole, è più una questione di metafisica che non di estetica. È sulla base di cosa una persona si crede di essere (nel senso più profondo e metafisico del termine) e di cosa essa crede che sia il mondo, che si va definendo il ‘futuro possibile’ iscritto nelle sue opere. Quello che a volte sfugge è che l’agire e le sue opere, così come la direzione tendenziale di un certo tipo di produzione, non sono altro che sintomi di qualcosa di più profondo. Cercare di cambiare il futuro concentrandosi soltanto sulle categorie temporali di passato-presente-futuro è una strategia fallimentare: bisogna guardare più in là, verso quella dimensione extratemporale

da cui passato-presente-futuro scaturiscono. Invece di cercare il timone del futuro al livello della storia degli ‘esseri’ (e di noi stessi in quanto ‘esseri’), bisogna guardare al nostro modo di interpretare l’ ‘Essere’: sarà proprio modificando questo aspetto (ovvero interpretando il nostro piccolo ‘essere’ come un’immaginazione dell’ ‘Essere’) che di colpo avremo in mano le leve della storia, passata o presente o futura che sia.

**Dalle dinamiche del presente e dai progetti lungimiranti, derivanti da istanze esistenziali o da spinte economiche, sembrerebbe che il futuro prossimo riguardante certi ambiti possa essere previsto con buona approssimazione. È così?**

Come dicevo prima, il futuro della storia è già iscritto nel presente della storia stessa. In questo senso siamo sempre alla mercé del ‘karma’ delle nostre opere. Ma la questione importante, a mio parere, non è tanto quella di seguire la scia del presente come la bava del futuro che avanza, quanto piuttosto di essere capaci di uscire dalla storia e dalla sua temporalità. È proprio grazie alle nostre “uscite dal mondo” (per citare Elémire Zolla) che siamo in grado di tornare dentro il mondo in quanto artefici della storia, invece che come sue vittime. La domanda strategica, rispetto al tempo in cui si vive (passato, presente o futuro), è sempre: come possiamo uscirne, per potervi poi rientrare? Ovvero: come possiamo adempiere al nostro ruolo di creature viventi che, in quanto viventi, hanno sempre un piede dentro al tempo e uno fisso nell’eternità? In tal senso il pensiero ecologico ci aiuta ad acquistare una prospettiva diversa sul mondo e sul nostro agire: dal punto di vista di un albero o di una roccia, la tavolozza dei ‘possibili’ storici è solo un altro oggetto e non più una trappola in cui restare incastrati. Se sapremo bilanciarci, ponendo il nostro peso al contempo dentro-e-fuori dal mondo e dalla storia, allora riusciremo a metterci nella condizione di non chiederci più ‘quale futuro è probabile o possibile?’. Piuttosto potremo chiederci: ‘quale futuro è giusto e necessario?’. È da fuori dal mondo e dalla storia che vengono gli imperativi categorici che portano un ordine al caos (e, così facendo, creano il ‘mondo’, il cosmo). Di questi tempi, perduti come siamo dentro il tempo-gabbia della storia, ce ne dimentichiamo troppo spesso, mentre ci lamentiamo che il caos rinnovi i suoi assalti al trono del mondo.

8 giugno 2017

## **Fabio Cavallucci, critico d'arte e curatore**

1. Oggi le tecnologie sono il vero elemento di confronto dell’attività artistica. Un tempo l’artista si raffrontava con la natura, la sua opera doveva essere più esaltante, più affascinante della natura. Oggi potremmo dire che egli deve tendere a creare opere che possano concorrere con il fascino delle tecnologie. Ogni volta che davanti a un’opera si vede il visitatore che dopo pochi secondi prende il proprio smartphone e comincia a giocare, quella è stata una scommessa persa. Ovviamente, da un altro punto di vista, le tecnologie possono essere uno stimolo per l’artista, quello stesso che era dato dalla natura. Formano il nostro paesaggio contemporaneo e, quindi, non ci possiamo sottrarre dal riferirci ad esse e dal trarne nutrimento.

2. Direi di sì. Lo è sempre stato. Nei primi del Novecento, per esempio, i Futuristi inventavano l’aerodinamismo quando treni e automobili avevano ancora l’estetica di carrozze: anticipavano nei loro dipinti l’estetica del Freccia Rossa. Pure oggi ci sono artisti che stanno anticipando le immagini del futuro. Il problema siamo noi, che di solito abbiamo bisogno che il futuro si avveri per accorgercene.

29 marzo 2017

**Chiara Dynys, artista**

1. Certo, le nuove tecnologie possono farlo, a partire dalle scoperte scientifiche (favorite, appunto, dall'evoluzione delle tecnologie stesse). Qualche esempio: scoperta di mondi paralleli, possibilità di attraversare lo spazio/tempo e così via. Tutto ciò, dal punto di vista dell'immaginario, mi porta a guardare... lontano e a pensare che il mio linguaggio sul percorso e sull'attraversamento possa continuare a esplorare... il prima e il dopo.

**È essenziale il ricorso alla tecnologia per sviluppare la tua dinamica ricerca da cui deriva una produzione alquanto diversificata?**

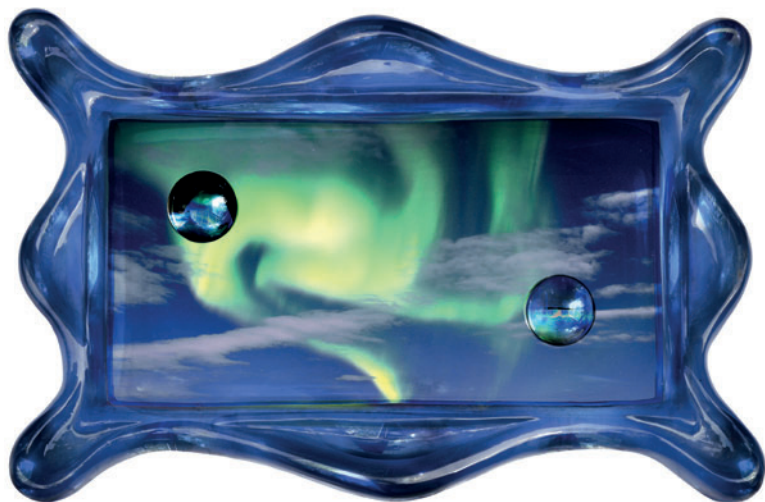
Non è sempre necessario. Infatti spesso mi servo di tecniche antiche che mescolo con le nuove tecnologie. Per me il panorama ideale sono i film *Metropolis* o *Blade Runner*. Penso che il mio lavoro sia un insieme di arcaico/artigianalmente costruito (tengo a evidenziare questo aspetto) e di parti che si avvalgono di tecnologie perfezionate negli ultimi anni. Questo insieme crea una discronia e una dialettica degli opposti che, anche formalmente, segue i contenuti delle mie opere.

**Puoi spiegare che uso fai della tecnica lenticolare?**

Per esempio "Look Afar" deriva da un viaggio fisico e mentale nella Lapponia svedese, dove è possibile assistere al fenomeno cosmico dell'aurora boreale. L'opera è stata realizzata con il procedimento lenticolare che permette di ottenere suggestivi giochi ottici. I lenticolari sono come schermi che assorbono la luce e restituiscono prima un'immagine, poi un'altra: visioni dinamiche che cambiano in base al punto di vista dell'osservatore, che cerco così di immergere in un altrove immaginato e visionario, in uno spazio liminale e totalizzante.

2. Ti ho già parzialmente risposto. Sicuramente, perché ritengo che la nostra sia un'epoca storica in cui abbiamo l'opportunità di girarci verso il passato con la coscienza della realtà della storia e di fare ipotesi straordinarie sul futuro. Parlando della sua consapevolezza politica/sociale, Pasolini – pur essendo nato dalla piccola borghesia ma con le conoscenze di un raffinato intellettuale – diceva di poter vedere chiaramente perché stava in mezzo, tra il sopra e il sotto.

25 marzo 2017



Chiara Dynys "Look Afar" 2016, fusione metacrilato, plexiglass, stampa su carta di titanio, lenti di cristallo, 70 x 110 x 7 cm (courtesy l'Artista)

**Piero Gilardi, artista**

1. Le nuove tecnologie digitali spalancano un nuovo, virtuale, grande immaginario, che si alimenta sia delle immagini delle culture di tutto il pianeta che delle immagini oniriche che il nostro inconscio ci dona nel sonno.

2. Certamente la libertà dell'immaginario virtuale veicola la produzione di scenari futuri, ma i contenuti nascono sempre dalle tensioni e dalle consapevolezze del presente, nutrito dalle esperienze del passato.



Piero Gilardi "Inverosimile" 2017, ambiente interattivo multimediale (ricostruzione al Museo MAXXI di Roma dell'opera realizzata nel 1989, dimensioni variabili (courtesy Fondazione Gilardi, Torino e Fondazione MAXXI; ph Musacchio Iannello)

**Indubbiamente sei stato un precursore della Media Art. Le sofisticate tecnologie di ultima generazione che usi per ottenere realizzazioni polivalenti interattive richiedono una competenza scientifica? I sorprendenti effetti che si possono ottenere con il software vanno oltre l'immaginazione-ideazione personale che viene rappresentata con le normali tecniche linguistiche?**

Per alcune delle mie installazioni ho avuto bisogno di consulenze scientifiche. Ad esempio per *Connected ES* (1998) di quella di un neurologo per capire meglio come si inducono gli "stati di coscienza alterata". Per *Mitopoiesis* (2002) mi sono giovato della consulenza di un bio-tecnologo – il professor Lorenzo Silengo – per capire i protocolli dell'innesto terapeutico di cellule staminali totipotenti nel cuore di una persona infartuata (come il sottoscritto). Indubbiamente l'odierna dimensione virtuale amplia il campo della nostra immaginazione creativa.

**La dialettica tra realtà naturale e artificiale tende a coinvolgere gli spettatori in modo plurisensoriale e ad ampliare il messaggio al fine di promuovere una nuova cultura umana capace di avviare il presente verso un futuro migliore?**

La dialettica odierna tra reale e virtuale amplia sicuramente la nostra capacità di prefigurare la soddisfazione dei bisogni e dei desideri umani collettivi, verso un futuro migliore.

21 aprile 2017





Alfredo Jaar "Lament of the images" 2002, una veduta dell'installazione con due tavoli in alluminio, vetro, perspex, light box, motore, 420 x 248 x 122 cm cadauno (courtesy l'Artista)  
 "Il lavoro si concentra sulla cecità della nostra società, sulla nostra incapacità di vedere" (AJ)

### Alfredo Jaar, artista

1. 2. Viviamo in tempi paradossali: le nuove tecnologie hanno cambiato radicalmente le nostre vite nel modo più profondo; abbiamo facile accesso alla più travolgente quantità di conoscenze e informazioni che il mondo abbia mai creato. Ma, nello stesso tempo, non c'è mai stato un controllo così grande delle nostre esistenze, né da parte dei governi né da parte degli interessi multinazionali. I mostri del ventunesimo secolo controllano e divorano le nostre vite. Tutto quello che facciamo è osservato, analizzato e trasformato in dati da questi mostri che ci controllano per vendere più prodotti, più idee, più spazzatura. Il processo si verifica a velocità incredibile e inarrestabile, senza avvertenze, senza pietà. Come possiamo sopravvivere in un panorama così difficile? Gli spazi dell'arte e della cultura sono gli ultimi spazi di libertà rimasti. Dobbiamo creare nuovi modelli di pensare il mondo. E dobbiamo inventare nuovi modelli di divulgazione per estendere il raggio d'azione dei nostri progetti culturali e dei nostri artefatti. Dobbiamo uscire dal nostro piccolo ambiente artistico e imparare a connetterci con il mondo in generale. La nostra sopravvivenza futura dipende da questo. O c'è connessione o si rimane estranei. Il futuro è adesso e non sembra buono.

26 maggio 2017

**Chus Martínez**, storica dell'arte, curatrice e scrittrice; direttrice Academy of Art and Design Institute, FHNW in Basel

1. La risposta è sì e ancora; noi abbiamo bisogno di capire che ogni nuova sfida stimola l'arte. La questione dei materiali e della loro intelligenza, l'informazione che essi posseggono sono l'essenza della ricerca dell'arte e degli artisti. Pertanto, dalla pietra calcarea (marmo) cristallizzata nei millenni inglobando in sé l'Oceano fino al riconoscimento del volto, tutto fa parte dello stesso filo di interesse.

2. Sì che lo possono. Ma è importante rimarcare che le nostre idee di futuro spesso sono troppo semplici. Il nostro fascino per le fantasie robotiche ci impedisce di vedere altre realtà più complesse e già esistenti. Tuttavia anche l'arte, come la scienza, rappresenta di continuo idee e immagini del tempo, quindi, ovviamente, il futuro è una piccola parte di questo sforzo.

### L'espansione delle tecnologie avanzate offre nuove prospettive anche per l'attuazione di inediti format espositivi?

Lo spero. Penso comunque che dovrebbe accadere presto, ma finora le cose sono molto stabili e si potrebbe solo desiderare di più.

16 ottobre 2017

[Traduzione dall'inglese di Kari Moum]

### Marzia Migliora, artista

1. L'arte è sempre specchio del proprio tempo. *Tutto* quello che ci circonda, se raccolto dallo sguardo di un artista e

Marzia Migliora "Forza Lavoro #07" 2016, tecnica mista su cartoncino, disegno 34 x 22,5 cm, fotogramma 38 x 26 cm (courtesy l'Artista e Galleria Lia Rumma, Milano/Napoli; ph Pepe fotografia)



unito a un pensiero critico, può diventare un'opera d'arte. Le nuove tecnologie possono stimolare sicuramente l'immaginario e favorire l'invenzione artistica.

**Per rappresentare il suo mondo attraverso la composta opera tendente anche a coinvolgere gli osservatori emotivamente e intellettualmente, che ruolo hanno le tecnologie?**

Tento di coinvolgere il fruitore trattando tematiche che ci riguardano, quali comuni *abitanti* di questo tempo. Il mio metodo di lavoro pone in primo piano il concetto, l'idea e la ricerca che rappresentano le fondamenta della realizzazione formale. Successivamente all'ideazione cerco i media più efficaci affinché la tecnica scelta rafforzi e faccia emergere il concetto dell'opera. Dunque le tecniche, tra cui le nuove tecnologie, sono sicuramente a servizio dell'idea, ma non sono una fanatica delle tecnologie.

2. La letteratura della fantascienza molte volte ha saputo presagire scenari che in seguito si sono rivelati reali. Forse l'immaginazione sa prevedere? In qualità di artista, non posso che rispondere alla domanda in maniera affermativa. Molti grandi artisti hanno anticipato, con il loro fare, ciò che sarebbe poi diventato storia. L'arte per sua natura è una forma di intuizione rivolta al futuro. Essa sa vedere quello che ancora non c'è, creare scenari possibili e immaginari che ci includono quali attori comuni del tempo che stiamo vivendo.

31 marzo 2017

**ORLAN, artista**

**Perché ora delega le sue azioni ad altri performer? E perché fa uso di maschere?**

Non riesco a duplicarmi in trenta figuranti, né a trovare uno sponsor perché ho trenta ologrammi che mi servono come cloni. Non delego sempre le mie performance, ma come faccio scolpire da un professionista le mie sculture in marmo di Carrara o in resina, così posso anche lavorare con altre persone perché il

ORLAN "Self-Hybridation", Opéra de Pékin n. 9, 2014, dalla serie Masques Pékin "Facing designs et réalité augmentée" (courtesy l'Artista)



risultato sia più efficace visivamente e tecnicamente. Inoltre è emerso che ognuno o ognuna di loro ha un sesso, e ciò che mi sembrava interessante è che il sesso femminile era indossato anche dagli uomini.

**Il suo viso trasformato non era sufficientemente espressivo per comunicare le intenzioni?**

In questo caso il mio viso trasformato era nascosto da una maschera ed era la nuova versione di una performance e di un video che ho anche esposto recentemente a Venezia, con altre opere plastiche, tra cui le mie *Self-Hybridations* con le maschere dell'Opera di Pechino. Nella mia opera ho usato molto la maschera. Quindi è uno sviluppo tipico del mio lavoro.

**Preferisce lavorare con il suo fisico più che attraverso il mezzo digitale?**

Il Barocco mi ha insegnato a non lavorare più con la "o", ma con la "e". Nell'estasi di Santa Teresa del Bernini si vede la Santa che gioisce della freccia dell'angelo, trasportata da un'estasi erotica ed estatica. Lacan ne ha parlato molto, ed io, nella mia opera, non mi preoccupa più della scelta che ci viene imposta di fare tra il Bene e il Male, ma mi interessa questa congiunzione "e"; quindi non è l'arte carnale contro l'arte digitale, ma le due insieme. D'altronde le mie opere lo dimostrano pienamente da quando ho creato una nuova immagine per costruire nuove immagini nella mia opera. Le mie *Self-Hybridations* pre-colombiane, africane, dei nativi americani o dell'Opera di Pechino lo dimostrano. È il mio nuovo volto con le due protuberanze che si mostrano nell'immagine digitale. Si tratta dunque della "e". Io non sono né tecnofila né tecnofoba, non sono interessata ai materiali ma all'idea e solo in seguito tento di trovare il miglior aspetto fisico, pratico, per esternare l'idea che è servita all'elaborazione dell'opera.

1. Sì, per quelli o quelle che sono capaci di una distanza critica. **Nel suo linguaggio del corpo ci sono dei legami con il presente e un'idea di avvenire?**

Il presente è sicuramente insito nel corpo, e non posso essere che la cronista della mia epoca, anche se cerco di percepire il mio tempo prima di tutti gli altri, restando sveglia il più possibile, e cercando di informarmi su materie diverse dalla mia, tra cui la medicina, la biotecnologia, la genetica, ecc.

2. Essi si interrogano sul mondo futuro perché noi stessi troviamo dei limiti, in quanto non siamo pronti, né fisicamente, né psicologicamente, a integrare tutte le nuove tecnologie, tutti i cambiamenti della società che arrivano e sono già là.

13 e 20 giugno 2017

[Traduzione dal francese di Cristina Massimi Rendina]

**Luca Maria Patella, artista**

1. Certo! Ma è l'invenzione artistica & scientifica, che tutto sommato produce il nuovo: a livello tecnologico, culturale e concretamente politico..

2. È possibile, ma non facile. Le vere novità sono avversate: perché cambiano la cosiddetta "realtà". È la mentalità (o la sua mancanza) che dovrebbe cambiare, in una rEvoluzione, individuale & sociale. Il senso comune è tutt'altro che progredito: è meccanicistico, deterministico, idealistico e retorico: cioè ottocentesco! Credere ciecamente è aggrapparsi (economicamente e psicologicamente) a una "mostruosa superficialità".

**Qual è l'opera della tua multiforme produzione più connessa alla realtà virtuale e da quale esigenza è nata?**

L'esigenza di "essere e fare qualcosa" è sempre alla base del lavoro. Ti citerò qualche mia "id-e-azione", che ritengo "utile". Negli anni '60: le "Terre Animate", anche nel 2011, al MOCA di Los Angeles, definite "a key-work". Alla fine dei '60: le "Sfere per Amare" (l'Attico,



Luca Maria Patella "Alberi Parlanti & Cespugli musicali", materiali vari, dimensione ambiente, Walker Art Gallery Liverpool 1971 e ricostruzione integrale al MACRO 2015-'16 a cura della Fondazione Morra di Napoli (courtesy l'Artista; ph auto-fotografia di L. M. Patella all'ascolto)

"Su di un Tappeto-prato, patch-work colorato: un Boschetto di Alberi Parlanti (ogni Albero in una di 4 lingue: poesie e testi patelliani ironici o scientifici, voci di Patella, Restany, ecc.) e di Cespugli musicali interattivi, sotto un Cielo di Nuvole in movimento, con uccelli che volano.." (LMP)

Roma '69, .. sino al 2010-'11, GNAM): un grande Ambiente multimediale, interattivo, virtuale, a molteplici livelli. Fine '60 - inizio '70: "Muri Parlanti", Galleria Apollinaire, Milano '71; e "Alberi Parlanti", Walker Art Gallery, Liverpool '71; Bienal São Paulo '75; "ICC", Antwerpen '76; "MUHKA, Antwerpen '90: vastissimo Ambiente "ironico-serio" &.. di facile comprensione: ottico-sonoro-olfattivo multimediale, interattivo, virtuale (ricreato a Castel S. Elmo, Napoli 2007 e al MACRO, 2016). Nei '70 - '80 (lo ripubblico oggi) scrivo e pubblico (oltre a una complessa performance): "Jacques le fataliste, di Denis Diderot, come auto-Encyclopédie" (libro teorico su Diderot proto-psicoanalista!). Nel 1997: la "Maison du Plaisir Cosmique", opera digitale, che implica l'architetto utopista Ledoux (1700), Luigi e Luca Patella. Infine, ti dirò che i super-specialisti digitali, con cui ho proficuamente lavorato, hanno concordato: Patella, dobbiamo rifarci, in sostanza, alle sue invenzioni, perché con i nostri mezzi tecnologici, non riusciamo a realizzarle. Fuor di presunzione, te lo dice un "artista-scienziato", che è stato giovane-assistente del doppio premio Nobel Linus Pauling (niente affatto superato, nella Fisico-Chimica-Strutturale, per la Biochimica).

31 ottobre 2017

**Bartolomeo Pietromarchi**, critico d'arte e curatore, direttore del MAXXI Arte

1. Sì, senza dubbio. Non in senso 'tecnico', ma certamente per le conseguenze individuali, sociali e antropologiche che la pervasività

della tecnologia sta avendo su tutti gli aspetti della vita. È una questione molto importante che sto seguendo da vicino anche con il programma del MAXXI. Abbiamo realizzato la grande mostra su Piero Gilardi che considero in assoluto uno dei precursori di questi argomenti e al quale molti giovani artisti guardano, adesso anche più di prima. Fin da tempi insospettabili in Piero c'è una grande visione su come la tecnologia avrebbe cambiato radicalmente il modo di percepire la realtà e la nozione di realtà stessa. È come se tutto l'uso della tecnologia abbia fatto saltare i parametri culturali e concettuali sui quali siamo cresciuti e sui quali abbiamo imparato a leggere il reale.

2. Da questo inizio, nel corso di tutto l'anno prossimo, esploreremo una serie di espressioni artistiche attuali, di una generazione di artisti intorno ai trent'anni che stanno riflettendo ulteriormente su tale dimensione. Ma più che prefigurare scenari futuri – non ho mai pensato che una delle funzioni dell'arte sia quella di essere 'premonitrice' – l'arte aiuta piuttosto a indagare e a scandagliare quelli che sono i temi più urgenti e attuali, i nervi scoperti, le paure, le ossessioni e le conseguenze sull'umano di questa nuova dimensione. Insomma, l'arte ci mette di fronte a domande e visioni che sono già qui e ora e che attraverso essa si rendono evidenti.

**Il maggiore uso delle tecnologie avanzate da parte degli artisti può determinare anche un significativo cambiamento dei format espositivi?**

La situazione sta determinando conseguenze anche sui format

Alfredo Pirri "I pesci non portano fucili", una veduta della mostra al MACRO Testaccio, Roma 2017 (courtesy l'Artista e MACRO; ph Giorgio Benni)



espositivi e sulla produzione, distribuzione, comunicazione e circolazione dell'opera, oltre ad aver stimolato ulteriormente il superamento di ogni limite e confine disciplinare e mandato definitivamente in pensione il concetto di 'originalità'.  
24 ottobre 2017

**Alfredo Pirri, artista**

1. Sì, ma solo a condizione che il significato del termine "nuove tecnologie" non si limiti alla tecnologia elettronica o digitale in senso stretto, ovvero al suo utilizzo nel campo circoscritto della cosiddetta *arte elettronica*. Chiunque si trovi nella condizione di realizzare oggi un manufatto di qualsiasi genere, oppure di provare a concepire iniziative di senso estetico, insomma di avere a che fare con l'immaginare e dare vita a una forma (sia essa artistica o non), sa che dentro il tragitto di questo sforzo creativo incontrerà, aldilà del suo volere, un fattore tecnologico più o meno complesso da affrontare. Questo fattore è ben piantato nelle nostre menti e nei nostri corpi, basti pensare a come spesso si ragiona visivamente per "strati" molto più simili alla sovrapposizione dei differenti "layer" su cui si basa il ragionamento di ogni tecnica video o televisiva (a partire dal vecchio "croma key" fino a tecniche più attuali e disintegrate) rispetto alle tradizionali tecniche di rappresentazione prospettica. E aggiungerei che questo modo di *immaginare l'immagine* ormai è fatto proprio soprattutto dalla pittura più che dal video etc... Quindi ripeterei che si può stimolare, ma solo conoscendo il senso, il funzionamento e le finalità per utilizzarle non a fini "immediatamente" espressivi, ma come parti di una lingua più grande ed evoluta.

2. Di nuovo un sì condizionato: ho dei dubbi sull'atteggiamento "responsabile" di affrontare l'immaginario da parte di un artista. Preferisco figurarmelo "irresponsabile", cioè maggiormente libero di legacci morali o moralistici che lo apparentano troppo a un supposto luogo comune dove si consumano assoggettamenti al reale che non aiutano l'evolversi di visioni realmente future.

27 ottobre 2017

**Cally Spooner, artista**

1. L'abbondanza delle comunicazioni e il facile accesso ai fatti portano all'accumulazione di dati, ma non sono certa che favoriscano l'immaginazione e le invenzioni, credo piuttosto che esse siano orientate verso futuri di accelerazione e velocità. Continuo a ritornare alle osservazioni di Benjamin sulla noia, che portano alla nascita dell'immaginazione e al sogno volatile dell'esperienza. Recentemente sono andata via dall'I.T. [Information Technology] Centric London, una città dove uno si muove in modo digitale – digitando e toccando quasi ogni cosa, usando una carta di credito o uno schermo – e mi sono trasferita in una località molto più fisica, un po' più lenta: Atene. Ogni volta che torno a Londra sono scioccata nel vedere con quale velocità mi muovo attraverso la città, spendendo soldi, passando la carta [di credito] di plastica sui lettori e nello stesso momento consegnando una grande quantità di dati su di me. Lì mi sento sorvegliata e claustrofobica, e ciò è dovuto all' I.T. Per me questo è il culmine delle tecnologie informatiche, la gestione e l'organizzazione di una città (e quindi dei miei movimenti / del mio corpo), così che vada più velocemente e più aggressivamente, mantenendo le cose molto facili, tanto da non farti rendere conto di quanto spendi o cosa fai. Di recente ho riletto *Opera aperta* di Umberto Eco, e nel capitolo sulla forma come

funzione sociale, l'autore ci invita a utilizzare strumenti fastidiosi, in modo che all'interno di noi, che li usiamo per operare, lavorare e spendere, diventiamo consapevoli delle nostre azioni, sentiamo l'onere e la presenza delle tecniche che impieghiamo per aiutare il nostro lavoro e diventiamo più consapevoli di esso e che tutto ciò che facciamo e produciamo non può mai essere veramente nostro. Come ha affermato Bill Gates in una intervista rilasciata al "New Yorker" su Internet (nei primi anni '90), il grande *Digital Dream* è rendere la vita facile. Ma non credo che le operazioni rese più facili stimolino l'immaginazione e l'invenzione artistica. Il nostro attuale problema non sono le tecniche in sé, piuttosto come le adoperiamo. Possiamo usarle in un modo creativo e nutriente o possiamo abusarne, nel qual caso diventano un veleno e ci vedranno perdere o diminuire la conoscenza. Attualmente sto cercando di circondarmi di cose giuste, di non essere troppo arcaica e di rimanere realistica.

**La tecnologia video da te usata è un mezzo per documentare e diffondere le performance fisiche o per evidenziare meglio la gestualità, il linguaggio del corpo come nel caso della videoproiezione allo Stadtkino di Basilea del 2016?**

La tecnologia video è una forma che mi rende capace di impadronirmi di determinati esperimenti che faccio con riprese dirette, riprese singole, *live performance* e materiali inediti. Ad esempio, il film *Off Camera Dialogue*, di cui parli, è stato un modo per archiviare qualcosa che una volta era una performance dal vivo (in una forma molto diversa). È anche un esperimento sull'abbinamento di una singola registrazione sonora (un dialogo tra due attori) con una immagine rimossa di loro che leggono lo stesso *script* ma in un momento e in un luogo diversi, intrecciati insieme a una sorta di sincronizzazione delle labbra. Così è stato davvero un esercizio; uno studio, e anche una soluzione in assenza, presenza, mediazione, immediatezza e media non corrispondenti.

2. [Rimando a] Irena Haiduk e al suo gruppo Yugoexport per rilanciare la critica istituzionale; a Rosa Aiello per la fusione delle tecnologie digitali con la letteratura e la vitalità; a Frances Stark per divertirsi alla grande con social media e *chat room*.  
19 giugno 2017

[Traduzione dall'inglese di Kari Moum]

**2a puntata, continua**

Cally Spooner "Off Camera Dialogue" 2014, fotogramma dal film in alta definizione, suono, durata 6 min. (courtesy l'Artista, gb agency, Parigi e Galleria ZERO, Milano; ph L. Marucci)

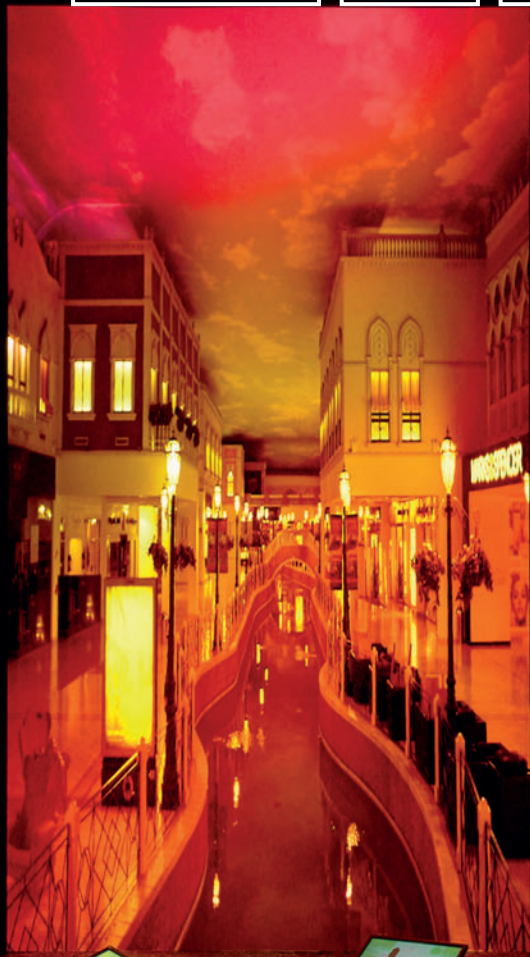
"Il film richiama una pratica di marketing in cui la voce e le parole dei dipendenti vengono allenate, modificate e messe al punto del crescendo musicale per produrre un'immagine aziendale più insinuante" (cs)



# JULIET

186

Juliet 186 - feb/mar 2018



FEB 2018 - ISSN 11222050



9 779771 122051 00  
POSTE ITALIANE SPA - SPED.  
ABB. POST. 70% - DCB TRIESTE € 9,00

# Sommario

Anno XXXVIII, n. 186, febbraio - marzo 2018

- 34** | Urban Art & Non Art - Panel discussion  
*Luciano Marucci*
- 42** | Pratiche Curatoriali Innovative (XI)  
*Luciano Marucci*
- 46** | Il Futuro tra Nuove Tecnologie e Immaginario (III)  
*Luciano Marucci*
- 50** | Gianni Pellegrini - Appunti anni '70  
*Federico Mazzonelli*
- 54** | Copenhagen Contemporary - Esperienze multiple  
*Emanuele Magri*
- 56** | Arte e Scienza - Nelle mostre a Roma  
*Lorenzo Taiuti*
- 58** | Tal R - Academy of Tal R  
*Emanuela Zanon*
- 60** | Peter Schuyff - "Psychedelic"  
*Emanuele Magri*
- 62** | Uriel Orlow - Prima che le piante avessero un nome  
*Valeria Ceregini*
- 64** | Enzo Bersezio - L'innumerabile primarietà dell'esserci  
*Enrico S. Laterza*
- 65** | Dobrivoje Krgović - Lesson 19UN  
*Boris Brollo*
- 66** | Karin Reisovà - Chiono Reisovà Art Gallery  
*Valeria Ceregini*
- 67** | Jacopo Celona - direttore Florence Biennale  
*Valentina Piuma*
- 68** | Loom Gallery - Site specific  
*Sara Tassan Solet*
- 69** | Charlotte Lund Galleri - a Stoccolma  
*Chiara Baldini*
- 70** | Stefania Carrozzini - MyMicroGallery  
*Pina Inferrera*
- 71** | Siwa Mgoboza - al MIA Photo Fair  
*Ch. Schloss*
- 72** | Attilio e Vittorio Rappa - La Collina di Loredana  
*Emanuele Magri*
- 74** | Evidentiary Realism - Intervista con Paolo Cirio  
*Giulia Bortoluzzi*
- 76** | Berlinde de Bruyckere - Fragilità della pelle  
*Anna Battiston*
- 78** | Shuddhabrata Sengupta - It's not all about here and now  
*Laura Boggia*
- 80** | Dušan Tršar - Retrospektiva  
*Roberto Vidali*
- 82** | Michael Schultz - tra Berlino, Seoul e Pechino  
*Annibel Cunoldi Attems*

- 84** | Davide Quayola - La sinestesia digitale  
*Laura Rositani*

## PICS

- 73** | Dionisis Kavallieratos - "Kingfisher"  
**75** | Dario Ghibaud - "Canaper cun corna capris"  
**77** | Gilberto Zorio - Marrano con treccia  
**79** | Michael Johansson - Trasparent crossfade  
**81** | Fried Rosenstock - "Escalier descendant un escalier"  
**83** | Barbara Prenka - "Blu revival"  
**85** | Sheila Hicks - "...Fuga dalla gravità"

## RITRATTI

- 86** | Fil rouge - Paolo di Paolo  
*Fabio Rinaldi*
- 93** | Cristina Gilda Artese - Fotoritratto  
*Luca Carrà*

## RUBRICHE

- 87** | Sign.media - Immagine mediale  
*Gabriele Perretta*
- 88** | Appuntamento S.O.S.tenibile- Giorgio Conti  
*Alessio Curto*
- 89** | P.P. dedica il suo spazio a... - Robert Smithson  
*Angelo Bianco*
- 90** | (H) o - del foodism  
*Angelo Bianco*
- 91** | Lynne Warren - History and community  
*Leda Cempellin*
- 92** | Arte e diritti.... - Stefano Amadeo  
*Serenella Dorigo*

## AGENDA

- 94** | Spray - Eventi d'arte contemporanea  
*AAVV*

## COPERTINA

Sophia Al-Maria "Black Friday" 2016, fotogramma da video digitale a ciclo continuo su grande schermo, colore, suono, 16 mm; alla base "The Litany", letto di sabbia con sopra una serie di dispositivi elettronici tremolanti e vecchi schermi; veduta dell'installazione al Whitney Museum of American Art, New York, 26 luglio-31 ottobre 2016 (courtesy l'Artista e The Third Line Gallery, Dubai; ph Ronald Amstutz)

# Il Futuro tra Nuove Tecnologie e Immaginario

## Connessione di idee (III)

a cura di **Luciano Marucci**

Siamo nell'era digitale. Si parla sempre più di Realtà Virtuale come parte del quotidiano e di Intelligenza Artificiale come laboratorio di ricerca e sperimentazione per ottenere vantaggi in ogni campo. Il fenomeno, che influenza la nostra esistenza, è così pervasivo, complesso e indeterminato da non permettere di coglierne l'evoluzione e le conseguenze. Fanno paura gli aspetti che non conosciamo, ciò che ci induce a variare le abitudini consolidate, specie se non viviamo in tempo reale le inevitabili mutazioni del contemporaneo, e non siamo aperti alle novità. Molti dimenticano che le tecnologie e le scienze, usate responsabilmente, hanno sempre favorito il progresso. Tuttavia, poiché il virtuale sta contaminando e condizionando il mondo fisico, viene spontaneo chiedersi se stiamo vivendo una mutazione antropologica naturale o se le trasformazioni radicali potranno causare l'involuzione dell'ecosistema. Anche qui va ricordato che tutto dipende dall'intelligenza dell'uomo, dalla sinergia dei saperi integrati dalle esperienze delle diverse discipline le quali potranno indicare la via migliore per evitare grossi rischi. Quindi è logico augurarsi che le potenzialità delle tecnologie avanzate vengano sfruttate solo per avere una crescita sostenibile e che la realtà aumentata non diminuisca il dialogo tra gli umani. Già gli algoritmi creano sviluppo nelle progettazioni, mentre dall'IA derivano processi autogenerativi, anche se è illusorio ottenere esiti sensazionali, perché è sempre la mente umana il motore della macchina che conduce alle innovazioni. In ogni caso non si devono condannare le ideazioni in apparenza utopiche. In mancanza di esse e della volontà di concretizzarle, si resterebbe fermi nel presente o si regredirebbe. Il pericolo di provocare effetti negativi esiste e ne siamo consapevoli. Nonostante ciò, non riusciamo a schivarli, perché nella specie Homo Sapiens Sapiens permangono forze primitive selvagge (vedi le guerre). Allora c'è da aspettarsi che l'Homo Technologicus, con le sue invenzioni basate anche su principi di solidarietà, possa assicurare qualche beneficio alla qualità della vita. Questo concetto vale anche per l'arte che, oltre a essere alta espressione di libertà per chi la pratica e di contemplazione per chi la osserva, dovrebbe assumere una certa funzione socialmente utile. Tra l'altro gli artisti con il loro talento potrebbero contribuire a raggiungere il giusto equilibrio fra entità opposte, se non addirittura a indicare prospettive future. Pure in tale ambito vanno cambiando velocemente la produzione, la fruizione e la conservazione delle opere, ma questo non preoccupa gli addetti ai lavori e gli amatori, in quanto le ulteriori esplorazioni possono procurare altre emozioni. La maggior parte dei creativi guarda con interesse le connessioni tra nuovi strumenti tecnologici e immaginario, per cui è auspicabile che nell'attraversamento dei territori virtuali non trascurino i rapporti dialettici con la Storia e la Natura.

L'argomento è al centro di questa indagine e ai personaggi coinvolti sono state poste le seguenti domande; ad alcuni anche quesiti riferiti alla loro specifica attività:

1. *Le nuove tecnologie possono stimolare l'immaginario e favorire l'invenzione artistica?*
2. *Gli operatori visuali più sensibili e intuitivi, che partecipano responsabilmente al divenire della realtà, possono far intravedere plausibili scenari futuri?*

**Sophia Al-Maria, artista**

**Con il tuo toolbox che tipo di realtà vuoi ri-produrre attraverso i video digitali di cui sei esperta?** Voglio trasmettere le cose inquietanti, tristi e fragili che sento. Le cose violente e macroscopiche, le cose dei tempi passati che l'uomo osserva nel corso breve della vita. Ciò che mi spaventa e ciò che porta via la mia paura.

1. È ovvio che la tecnologia è un potente stimolante. Ha effetti diversi su persone diverse. Per alcuni di noi è un depressivo che causa l'inattività totale. Probabilmente capisci che io non sono e non sono mai stata un'ottimista rispetto alla tecnologia. Non ho fiducia in una fede cieca nella ricerca e nello sviluppo in senso industriale. Tuttavia credo (per quanto possibile) che, poiché attualmente questa è la nostra realtà, sarebbe negligente per gli artisti non farsi coinvolgere da essa. Forse ciò è iperdettagliato, ma è quanto provo al riguardo.

2. Ci sono i profeti. Ma non penso che siano necessariamente "operatori visuali". I più vicini al futuro sono coloro che analizzano i mercati, quelli che osservano la biosfera che collassa, le persone molto anziane e dalla veduta chiara e per fino i nuovi nati.  
14 dicembre 2017

(Traduzione dall'inglese di Kari Moum)

[L'immagine di copertina dedicata a Sophia Al-Maria, esponente di primo piano dell'arte digitale, riguarda la proliferazione in Qatar (suo paese d'origine) di supermercati, invasi da donne velate e uomini d'affari. L'artista li considera "templi del capitalismo" nei quali l'aspetto consumistico contrasta fortemente con il conservatorismo religioso delle nazioni che si affacciano sul Golfo Persico. (lm)]

**Gianfranco Baruchello, artista**

**Caro Gianfranco, oltre alle prime due domande comuni potresti rispondere anche a quest'altra: Nella tua opera multiforme, che ultimamente hai ampliato progettando le "Quattro agenzie per la produzione del possibile", possono rientrare, sia pure con proposte visionarie, l'esplorazione e l'uso dei nuovi media tecnologici?**

Caro Marucci: ecco la mia proposta =

Vengono estratte a sorte 3 (tre risposte):

- 1 - SÍ
- 2 - SÍ
- 3 - PERCHÉ NO?

→ le risposte vengono attribuite come capita o a piacere dall'operatore (se è di buon umore).

un caro saluto da:  
Baruchello  
aprile 2017

(Trascrizione dell'autografo dell'artista)

**Alex Braga**, *musicista, conduttore e produttore radiofonico e televisivo*

1. Credo che gli artisti, per essere davvero contemporanei, non possano prescindere dall'utilizzo delle nuove tecnologie, digitali e non. L'arte è ricerca, non solo concettuale ma anche materiale. L'arte deve essere sperimentazione e senza l'uso delle tecnologie è impossibile raggiungere lidi ancora inesplorati. Se l'artista naviga in acque conosciute, ha poco senso di esistere. Per il mio nuovo lavoro, *Cracking Danilo Rea*, ho sviluppato insieme all'Università di Roma3 la prima intelligenza artificiale in grado di duettare in tempo reale con qualsiasi musicista: il risultato è un genere musicale e un *sound* completamente nuovi e sorprendenti, che da solo non sarei mai riuscito a ottenere

2. L'artista è colui che vede il futuro prima degli altri e ha gli strumenti narrativi per raccontarlo al suo pubblico. Quindi la risposta è sì, certamente.

**Le tecnologie digitali, di cui si è servito per la sua esibizione presso la GNAM di Roma, potranno contribuire a un ulteriore sviluppo dell'arte musicale?** Tutto quello che sposta avanti l'asticella del conosciuto, dell'utilizzato, dell'esplorato serve agli artisti per creare qualcosa di nuovo. Ovviamente la tecnologia da sola non basta. Uno pseudoartista, anche coadiuvato da tutta la tecnologia del mondo, farà sempre e solo roba mediocre, difficilmente definibile arte.

14 dicembre 2017

**Giovanni Carrada**, *biologo, comunicatore scientifico*

1. Sicuramente è stato sempre così, quindi non vedo perché non possa essere così anche adesso. Anzi nell'andare oggi alla Biennale e in altre grandi mostre si trovano supporti diversi; la tecnologia fa guardare il mondo in altro modo; gli artisti sono tra i primi ad accorgersene, quindi a capire come questo modo di vedere possa essere utilizzato. Agli inizi dell'Internet Art, negli anni Settanta, con una capacità quasi profetica, Nam June Paik aveva già capito cosa sarebbe diventato internet.

2. Ci provano, ma il futuro non si prevede; qualcuno è particolarmente perspicace e ci riesce; molti – come tutti noi, come anche i giornalisti esperti – fanno delle previsioni, ma gli scenari risultano quasi sempre sbagliati, però servono a stimolare il pensiero, la voglia di fare.

15 febbraio 2017

**Mario Cucinella**, *architetto*

1. Credo proprio di sì. Conosco meno l'ambito artistico, però la tecnologia è l'espressione del tempo. In architettura è un'estensione delle capacità creative. La tecnologia di per sé spesso non significa nulla. È importante la modalità con cui l'uomo, con la sua cultura umanistica, la utilizza. Vedo il rischio negli strumenti musicali che non usiamo abbastanza bene facendoci portare in territori non necessariamente utili. La tecnologia è uno strumento, non un fine; ha senso se chi se ne serve ha una visione del futuro.

2. Direi di sì, ma bisogna sempre stare attenti perché oggi la potenza degli strumenti visivi, virtuali, è tale che, se non sono programmati da un'idea che io dico "magnifica", cioè da una riflessione sul futuro, possono portarci in luoghi che creano delle grandi frustrazioni. La sensibilità e l'intuizione devono essere legate alla cultura umanistica e non solo a quella tecnologica.

9 febbraio 2017



Mario Cucinella Architects, CSET – Centre for Sustainable Energy Technologies, Ningbo, Cina (courtesy Mario Cucinella Architects, Bologna; ph Daniele Domenicali)

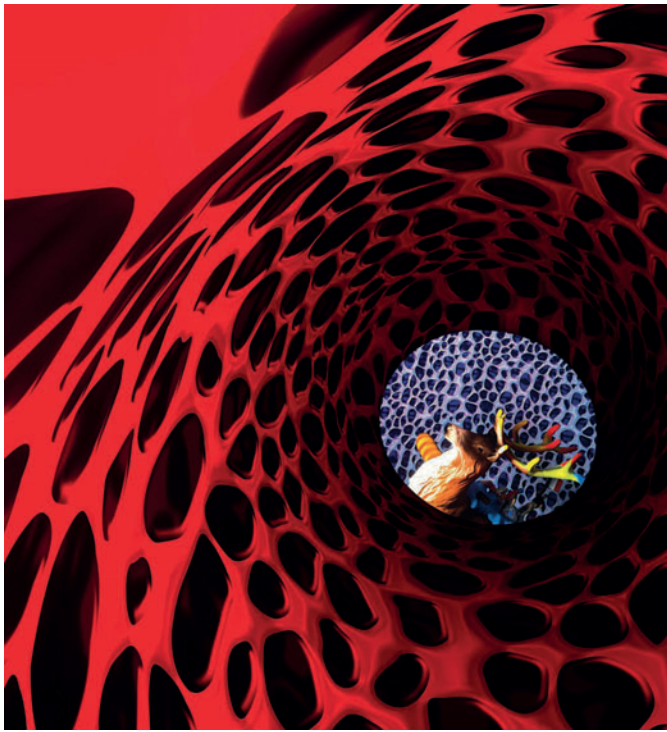
**Enrico T. De Paris**, *artista*

1 - Le nuove tecnologie sono degli attivatori mentali e come tali hanno e avranno un'influenza enorme nello sviluppo della creatività, intesa anche come simulazione di realtà, quindi applicabile in campi diversi – dall'architettura alla medicina, dalla fisica alla biologia – e non ci saranno più campi inesplorati. Ma non vorrei sembrare un "malato" di tecnologia. Mi piace continuare a leggere poesie e saggi, disegnare e dipingere, ascoltare musica di tutti i generi, guardare le nuvole, frequentare amici, mangiare e bere con loro. La tecnologia è un mezzo, trasforma la realtà e ci obbliga a cambiare il nostro approccio alla vita così come i modelli sociali, spaziali, territoriali, sentimentali e di sviluppo.

2. Sicuramente la mente umana fino ad ora, grazie a persone che sognano per altri come gli artisti, ha creato in modo mirabile scenari, emozioni, dubbi, suggestioni... I nuovi mezzi amplificeranno tutto ciò e porteranno a nuove scoperte, proprio perché cambieranno metodi e media per vivere l'espressione artistica e non solo. Con la tecnologia si può superare il possibile e con l'immaginazione creiamo l'invisibile. Penso che quest'ultima sia la nuova frontiera.

**Entriamo nel merito della tua produzione. Quando c'è stato il passaggio decisivo dalla figurazione bidimensionale, formalizzata con tecniche tradizionali e informatiche – che io avevo visto per la prima volta nel 2000 – alle opere tridimensionali, piuttosto avveniristiche, della serie *Chromosoma* esposte nel 2005 a Venezia, presso Spazio Thetis, nell'ambito della 51. Biennale d'Arte?** A questo proposito vorrei ricordare due





Enrico T. De Paris "Synapse" 2017, still life Virtual Reality (courtesy Galleria Kanalidarte, Brescia; ph vitruviovirtualmuseum)  
 [Per immergersi nel lavoro virtuale dell'artista, attivare il link <https://vimeo.com/vitruviovirtualmuseum> e successivamente il video "Synapse" (durata 04:07)]

lavori precedenti: il CD-Rom *Molte Realtà* del 2000, sviluppato con il musicista elettronico Riccardo Mazza, e l'installazione interattiva *Laboratory* del 2003, presentata alla 50. Biennale d'Arte di Venezia, sempre con l'intervento sonoro di Mazza. L'installazione interattiva *Chromosoma* del 2005 ha ulteriormente integrato i vari segnali tecnologici usati in precedenza e ampliato gli interventi. I quattro Chromosomi esposti vivevano grazie alla tecnologia applicata, apparecchiature elettroniche, monitor, sensori, luci, suoni e oggetti vari, il tutto integrato a interventi video di altri artisti. *Chromosoma* rappresentava tridimensionalmente e poeticamente uno degli elementi più importanti del nostro corpo, tracciava la strada intrapresa dall'uomo di delegare alle macchine decisioni vitali per lasciarsi trasportare verso il futuro ignoto.

**...E la separazione di quelle opere oggettuali dalle successive per esplorare la realtà virtuale più radicale?** Diciamo che la curiosità mi porta ad avvicinare nuovi mondi; la Virtual Reality per ora è la mia evoluzione. L'esperienza virtuale *Synapse* è il nuovo punto di partenza. Del resto la tecnologia e l'incertezza della scienza sono sempre alla ricerca, non hanno mai un punto fermo; figurarsi cosa accade nella mente di un artista obbligato a un lungo viaggio verso l'indecifrabile futuro!

**Se non sbaglio, il percorso verso l'immaterialità ha avuto origine e si è sviluppato per la necessità di rappresentare gli ironici racconti surreali che da sempre abitano il tuo pervasivo immaginario.** Grazie alla VR si hanno due grandi momenti: lo spazio si dilata a dismisura; il fruitore dell'opera ne diventa parte ed entra così nella mente dell'artista. Per quanto tutto sembri reale, nello stesso tempo è incorporeo e intangibile – come dici tu – "immateriale". Oltrepassare i limiti della materia è il mio impegno quotidiano e quello di molti creativi in altri ambiti. **Sostanzialmente ti sei avventurato in un congeniale mondo artificiale per esplorare ulteriori possibilità espressive e**

**attivare una diversa fruizione dell'opera.** Esatto. La cosa più interessante è proprio il nuovo modo di entrare in rapporto con l'opera d'arte fino a farne parte; superare il fondamento oggettivo delle percezioni portandosi a un livello ulteriore, ricco di significati molteplici e illimitati, a una profondità emotiva quasi viscerale.

**Date le potenzialità anche autogenerative del mezzo usato, l'opera arriva a una finitezza o resta indeterminata, a uno stadio performativo sperimentale.** Dici bene. Come artista ho bisogno di eseguire un'opera definita strutturalmente non nei minimi dettagli. Lascio allo spettatore ampia libertà interpretativa: apro una via-concetto... e non chiudo la porta.

**Per attuare i progetti che tendono a dare sfogo alla tua prolifica ed estraniante fantasia, peraltro stimolata dalle tecnologie digitali, è indispensabile la collaborazione di specialisti del settore?** Per quanto riguarda lo sviluppo di opere tecnologiche mi sono sempre servito delle capacità di tecnici che entravano in sintonia con il mio essere artista: per l'elettronica del giovane ingegnere torinese Daniele Perrone; per le sonorità del musicista Riccardo Mazza; per il nuovo lavoro in VR della piattaforma VitruvioVirtualMuseum.com. Sviluppare lavori di così alto impegno tecnologico implica la fortuna di trovare tecnici all'altezza di interpretare la creatività dell'artista; il che non è cosa facile.

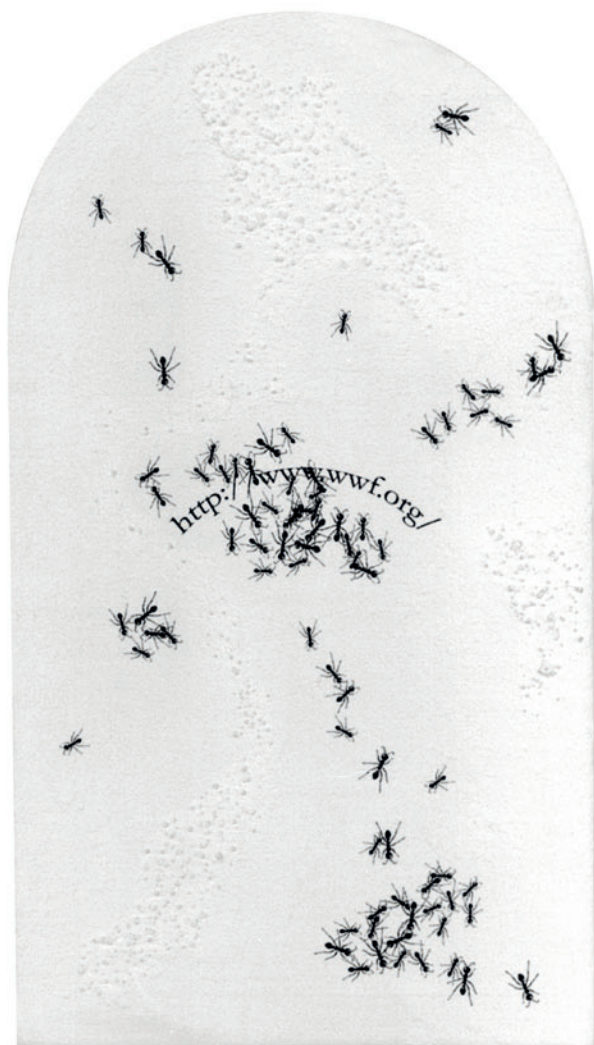
**Perché dici che dalle "esperienze-opere", da te realizzate e presentate a Torino nell'ottobre scorso, "lo spettatore potrebbe non uscire più"...?** Nel caso di *Synapse* lo spettatore è sempre immerso nell'esperienza ed è parte attiva dell'opera, che si sviluppa in un percorso amniotico e labirintico a struttura molecolare: attraversando tratti di congiunzione (91) tra le varie "stanze" (68), si è stimolati da mille piccoli oggetti volanti, emblematici, metaforici, che potremo manipolare-muovere-fare nostri. Troveremo: organismi verdi, simulacri di una natura precaria, maltrattata e offesa; entità multiformi dove esseri umani, animali, particolari organici e non ci ricordano la complessità della vita; sonorità che simulano il fluire dei liquidi corporei dell'organismo *Synapse*. Scegliendo una nuova strada, ci troveremo in altre "stanze" con più possibilità di "viaggio". Si resta così suggestionati, coinvolti e si potrebbe rimanere dentro per ore. Ecco perché ho detto che c'è la possibilità di "non uscirne più". Menti delicate potrebbero rifugiarsi in opere così profondamente coinvolgenti per sfuggire ai rapporti umani, a una realtà che certe volte umilia, depreda, relega, neutralizza l'essere umano. *23 novembre 2107*

[*Synapse* sarà portata alla Triennale di Milano nella mostra "999 una collezione di domande sull'abitare contemporaneo" che si terrà dal 12 gennaio al 2 aprile 2018]

#### Emilio Isgrò, artista

1. Tutte le tecnologie innovative possono aiutare l'arte innescando invenzioni prima impensabili. L'importante è che l'artista non si adagi sulla tecnica in quanto tale, come un tempo accadeva per la fotografia (si pensi a certi ingrandimenti retinici degli anni Sessanta) e come oggi rischia di accadere per gli innumerevoli trattamenti video (non sempre equiparabili alle invenzioni di Bill Viola). Il rischio è che l'innamoramento del mezzo in sé generi un effetto insopportabile di monotonia con opere tutte uguali. È l'artista che fa l'opera, non il programma del computer. Come sai, la cancellatura è la più innovativa delle tecnologie.

2. L'arte migliore contiene sempre il futuro. Anzi lo crea addirittura. Ma non dipende solo dall'artista farlo intravedere al mondo, quanto dalla critica e dal mercato. E su questo ho i miei dubbi. *10 aprile 2017*



Emilio Isgrò "Formiche" 2009, acrilico su legno, 22 x 13 cm (courtesy l'Artista)

**Edward N. Luttwak**, *economista, politologo, storico, saggista*

1. Sì, certamente, perché forniscono il medium più semplice per avere rapidi schizzi di disegni e abbozzi di dipinti che risultano anche molto plastici. Naturalmente parlo di schizzi e abbozzi che vale la pena di preservare e che poi devono essere ricreati con materiali fisici come la pietra, il bronzo, il legno...

2. Sì, scenari futuri "plausibili", che sono inevitabilmente proiezioni del presente nel futuro, però quasi sempre sbagliate. Gli artisti e gli scienziati non sono esenti dalla intrinseca imprevedibilità del futuro, perché esso è fatto da macro innovatori, che sono sempre persone marginali, lontane dalla pubblica attenzione.  
10 marzo 2106

**Michelangelo Pistoletto**, *artista*

2. Certamente! Bisogna però che ci sia l'impegno da parte dell'artista a creare questi scenari. Non è possibile lavorare per sé stessi senza tener conto che la società aspetta dall'arte delle prospettive. Per esempio, nel Rinascimento la parola "prospettiva" nasce con la capacità degli artisti e degli architetti di disegnare qualcosa che va lontano, verso il futuro. Ancora oggi si dice: "avere delle prospettive". Allora, se l'arte del Rinascimento è riuscita a produrre delle prospettive, quali sono quelle che oggi riesce a produrre l'artista per la società? Questa è una domanda che presuppone una risposta nell'impegno.

1. Sicuramente stimolano l'immaginario, ma nello stesso tempo possono diventare assolute come proposte per la società. Ci possono portare verso il robot, verso l'uomo automatico, verso l'uomo distante dalla natura, quindi, direi, verso un mezzo uomo. **Nel tuo progetto "Il Terzo Paradiso" quale ipotesi di futuro c'è?** C'è più che un'ipotesi di futuro. Lo concretizzo in tanti modi: già con l'apertura di Cittadellarte nel 2000 e con persone che operano nella Ambasciate del Terzo Paradiso, che interpretano il simbolo come necessità comune e, quindi, si adoperano, personalmente o in gruppo, a portare avanti la ricerca di cambiamento e di impegno per una società rinnovata; che trova le basi nel Terzo Paradiso. Cioè: "Primo Paradiso", la Natura; "Secondo Paradiso", l'Artificio che dà grandi benefici ma anche grandi problemi; "Terzo Paradiso", l'unione della Natura con l'Artificio in maniera tale da produrre un terzo stadio dell'umanità. **La tua mostra nell'Abbazia di San Giorgio Maggiore a Venezia, con opere del passato e attuali, in fondo ha tracciato un percorso verso tale direzione.** La mostra va proprio in questa direzione, raccontando un po' i primordi, una storia del lavoro che porta piano piano verso una prospettiva nuova, realizzabile non più dall'artista solo, ma dalla comunità umana. **...È ben articolata e relazionata allo spazio; la più bella tra quelle che sono riuscito a vedere finora.** Grazie! Sono contento. I tuoi complimenti mi fanno piacere. La mostra è ben riuscita anche perché è nel posto giusto...

9 maggio 2017

**3a puntata, continua**

Michelangelo Pistoletto "Tre generazioni" 2015, serigrafia su acciaio inox super mirror, 250 x 150 cm, opera esposta nella personale "One and One makes Three" 2017 presso l'Abbazia di San Giorgio Maggiore a Venezia, a cura di Lorenzo Fiaschi; evento collaterale della 57. Esposizione Internazionale d'Arte - La Biennale di Venezia (courtesy l'Artista e Galleria Continua, San Gimignano/Pechino/Les Moulins/Habana; ph Oak Taylor-Smith).



# Il Futuro tra Nuove Tecnologie e Immaginario

## Connessione di idee (IV)

a cura di **Luciano Marucci**

Molte invenzioni artistiche attuali sono incrementate dalle tecnologie avanzate che, oltre ad attivare l'immaginario con procedimenti non codificati e l'applicazione dei media digitali, trasformano i caratteri convenzionali delle opere e i format espositivi. Ovviamente gli studiosi di varie discipline, ibridando i saperi teorici ed esperienziali, velocizzano il processo. A sua volta l'arte può stimolare delle innovazioni nelle tecnologie stesse. In questo contesto dinamico che guarda al futuro l'oggetto creativo viene sottratto alla fruizione fisica che riduce le funzioni delle istituzioni museali tradizionali (sempre necessarie ma meno indispensabili) e l'abituale mercificazione. Nel contempo l'opera, grazie a realtà estese, immersive e sensoriali, alleggerite dai condizionamenti 'storici', territoriali e spazio-temporali, tende a democratizzare l'arte, avvicinandosi a un pubblico eterogeneo. Si va formando così una generazione di artisti che in laboratori specialistici sperimentano vie espressive e comunicative inedite, appunto con l'uso di nuove tecnologie, sostenute all'esterno da impegnati operatori culturali che promuovono iniziative incentrate sulla loro attività. Difficile prevedere dove potrà portare l'inarrestabile percorso evolutivo che sfrutta, ad esempio, le potenzialità dell'intelligenza artificiale e la ricontestualizzazione delle informazioni generata dagli algoritmi. Infatti, questo sviluppo virale, che in certa misura modifica anche il corso naturale dell'esistenza degli individui e delle comunità con riflessi sui valori e i principi etici, provoca la reazione di quanti aderiscono al transumanesimo a difesa dell'identità genetica e dei diritti essenziali delle persone.

La nostra indagine, dunque, si intromette con altre voci nel dibattito in atto, coinvolgendo personalità di più campi del sapere e artisti visivi di differenti orientamenti estetici, tutti chiamati a rispondere in primo luogo a due domande basilari:

1. *Le nuove tecnologie possono stimolare l'immaginario e favorire l'invenzione artistica?*
2. *I creativi più sensibili e intuitivi che partecipano responsabilmente al divenire della realtà possono far intravedere plausibili scenari futuri?*

Ad esse se ne aggiungono altre con riferimenti più diretti al ruolo professionale di ciascuno.

**Francesco Garutti**, *critico e curatore d'arte contemporanea e di architettura*

2. Non credi sia meglio dire che tutti gli artisti – quelli bravi – non fanno altro che parlarci di futuro? Dopo aver avuto tra le mani il catalogo di *Post-Human* (1992) di Jeffrey Deitch, disegnato in modo meravigliosamente radicale da Dan Friedman, non potremmo dire di aver sfogliato un pezzo di futuro? Il *visual essay* di quel catalogo – più che la mostra, che ahimè non ho visto – è stato decisivo per la costruzione del mio pensiero curatoriale. L'arte era uno strumento per intravedere scenari possibili e traguardare la realtà. Per interpretare società e politica, scienza e informazione. Nel 2012 per la rivista "Abitare" ho avuto il piacere di intervistare Deitch per celebrare i venti anni della mostra. Ogni pezzo di Gober, Barney, Clegg & Guttman era la sintesi precisa di un aspetto del nostro presente: dalla trasformazione del corpo all'ostentazione

della bellezza, dalla sessualità al tema della tensione mediatica alla Virilio. Tra le pieghe dell'arte c'è sempre il futuro.

2 marzo 2017

**Isabel Lewis**, *artista*

1. La tecnologia è stata e sempre sarà uno strumento che risegna al corpo che l'ha creato e che è creato da esso in un processo che media lo scambio umano con il mondo. Come dice Donna Haraway in *Simian, Cyborgs and Women*, "I nostri corpi sono il prodotto dell'adattamento all'uso degli strumenti avvenuto prima del genere *Homo*". Secondo me, il nostro rapporto con la tecnologia è una parte integrante di chi noi siamo e di chi diventeremo, quindi anche l'invenzione artistica sembra parte di questo processo evolutivo.
2. Mi piace la tua allusione alla sensibilità e all'intuizione, perché penso che suggerisca altri tipi di visione al di là del meccanismo della vista che abbiamo inequivocabilmente valutato come la facoltà suprema dell'acquisizione della conoscenza nella nostra attuale cultura occidentale. Tu evochi anche il senso di

Isabel Lewis, performance, 15 ottobre 2014, Old Selfridges Hotel di Londra (collaborazione ICA e Biennale di Liverpool), nell'ambito di Frieze Art Fair (courtesy l'Artista; ph L. Marucci)



responsabilità e quello dei produttori di realtà nel processo di creazione che per me si estende oltre lo spazio circoscritto dalla moderna nozione di “arte”. La realtà è prodotta in molti tipi di ambienti e in molte sfere sovrapposte tra cui quelle della casa, dell’economia, della scienza, della *governance*, della socialità. Nella tua domanda sento un ottimismo che condivido e credo che questi ambiti siano maturi per il cambiamento e che possano nel tempo, con sforzo e cura, essere modificati, rinnovati, immersi in un altro tipo di spirito o sistema di valore, così che nuovi significati possano ‘risuonare’ per noi e rivelare possibili futuri. Penso che il ventunesimo secolo riguardi la riabilitazione del nostro *human sensorium*, integrato con le potenzialità attraverso la pratica di coltivare anche le facoltà extrasensoriali. Nell’Europa pre-illuministica ci sono precedenti di avanzate comprensioni qualitative del mondo prima del cambiamento completo verso le comprensioni quantitative della visione scientifica del mondo stesso che richiedeva la denigrazione di tutte le altre forme di conoscenza e che ci strappava dalla comunione con il nostro cosmo e con tutto ciò che conteneva, in un interesse di distanziata e disinteressata “obiettività”. Per me queste modalità qualitative e quantitative non si escludono a vicenda e il futuro consiste nel mixarle per espandere il repertorio dei modi di conoscere e di curare che possono estendersi ai nostri rapporti con le cose oltre la distinzione categorica della nostra specie.

**Ricordo la tua composita e suggestiva performance tenuta nell’ottobre 2014 a Londra, dove avevi realizzato, nell’ambiente spoglio dell’ICA, un giardino conviviale mettendo in scena, con la tua dinamica e vocale esibizione, piante, apparecchiature elettroniche, arredi e spettatori. I nuovi media continuano ad avere un importante ruolo nella tua attività artistica?**

Giocare con e testare i format continuano a essere importanti per la mia pratica. Per me la sperimentazione con essi è la chiave per aprire nuovi campi di possibilità con sistemi di valori alternativi in grado di raccontare nuove storie necessarie per capire le nostre condizioni attuali e per diventare più consapevoli della nostra particolare azione al loro interno. Non intendo far pensare che le nuove storie non possano essere raccontate in un format già esistente come la mostra, ma ognuno circoscrive una particolare disposizione del sensibile e ho la sensazione che, se una storia propone un’impostazione alternativa dentro un egemonico ordinamento del sensibile, rimane sempre e solo reazionaria, quindi inavvertitamente reifica quell’ordine piuttosto che interromperlo o alterarlo veramente.

**Le tue performance vogliono creare multimediali luoghi relazionali? I media tecnologici usati hanno la funzione di esaltare le tue azioni corporali con vocalizzi associati a musiche e suoni, contribuendo ad attivare più sensi degli spettatori?**

Penso che l’ibridazione e il rapporto con la tecnologia siano la condizione del nostro essere e quindi non qualcosa di particolarmente eccezionale. Però credo che nella nostra attuale cultura abbiamo la cattiva abitudine di delineare confini netti su condizioni concettualizzate come stabili, dove sarebbero più appropriati gradienti o gradi di differenza in processi in corso. Tendiamo a pensare dialetticamente alla natura contro la tecnologia, all’organico e all’inorganico, alla vita e alla non vita e così via. Sento che con le mie performance non creo spazi multi-relazionali, dato che siamo tutto il tempo nello spazio multi-relazionale, ma lavoro per generare condizioni che rivelano una consapevolezza più significativa di quelle relazioni, una comprensione più percepita che puramente intellettuale della condizione di *intradipendenza* con gli abitanti della nostra ecosfera. Per provare a fare ciò, per me è importante ideare il lavoro in modo che si rivolga a tutti i sensi, che richiami l’impegno



da sx: Le artiste Lara Almarcegui e Isabel Lewis con l’architetto Santiago Cirugeda che attueranno il progetto (commissionato da Creative Time di New York) in Messeplatz di Basilea per Art Basel 2018

corporeo degli ospiti con modalità più o meno sottili.

**Le tecnologie fanno parte integrante del tuo linguaggio performativo plurisensoriale, tendente a stabilire una profonda simbiosi tra modernità del mondo artificiale e vitalità di quello naturale?**

Sì, le tecnologie sono una parte integrale e *integrata* – non eccezionale – del mio linguaggio performativo. La Simbiosi è un concetto interessante; la differenza esiste in stretta associazione. Non voglio comunque tracciare la linea di differenza dove tu la fai quando circoscrivi il moderno mondo artificiale e il mondo naturale vitale, poiché non penso che la natura esista al di fuori della sua comprensione da noi costruita. La natura in quanto tale è una creazione artificiale della modernità. Io traccerei la linea di differenza tra il sapere solo temporaneamente stabile e il costante inconoscibile, che per la verità sono sempre in profonda simbiosi.

**Il fine ultimo è di stimolare comportamenti umani più liberi, intimamente connessi agli esseri vegetali presenti sulla scena?**

Hmm, non è facile dire... Non sono sicura di avere un chiaro obiettivo finale poiché è piuttosto difficile per me pensare in termini di produzione a un risultato compiuto con il genere assai processuale del mio lavoro ma, stimolando una connessione con altri esseri come le piante, non mi sembra male! E credo di essere interessata a comportamenti umani più contingenti e più forzati che a quelli di per sé “più liberi”.

**Stai già pensando all’installazione relazionale che attuerai a Messeplatz di Basilea con Lara Almarcegui e il Recetas Urbanas Architectural Studio di Santiago Cirugeda, nell’ambito della prossima edizione di Art Basel? Suppongo che farai largo uso dei media tecnologici per accrescere l’interazione con il grande pubblico.**

Sì, in questo momento il mio lavoro a Messeplatz è in preparazione. Sto documentandomi e conoscendo la città e i suoi abitanti al di là di ciò che diventa durante la fiera dell’arte che fino a poco tempo fa è stata la mia principale relazione con il luogo. Quando mi trovo in Messeplatz devo chiedermi: a che tipo di “pubblico” si rivolge questo spazio? Evoca in me domande di appartenenza e identificazione, alienazione e disorientamento, e immagino la carne morbida dei corpi e le azioni che producono mentre desiderano, lottano, si incontrano e si mettono in contatto l’uno con l’altro nel paesaggio urbano. A volte userò sicuramente il suono amplificato per creare un senso del luogo, per inquadrare e fornire in qualche modo un senso di recinzione ancora aperto e permeabile ma anche un posto certo e finalizzato per quanti partecipano al lavoro all’interno dell’area di Messeplatz. In uno spazio pubblico tanto transitato

e con molte attività ci sono diverse temporalità che coincidono, così tanti intervalli e sistemi temporali che si scontrano in ogni singolo momento. La cosa per me è veramente eccitante! Non vedo l'ora di contribuire a questa asincronia e di creare ancora altre modalità temporali con la partecipazione dei Basellers con i quali sto lavorando e del pubblico coinvolto nel lavoro.

9 aprile 2018

(Trascrizione dall'inglese di Kari Moum)

Nell'edizione online tale intervista ha un testo introduttivo ed è supportata da altre immagini. Questo il link per accedere alla versione inglese: <http://julietartmagazine.com/en/le-performance-plurisensoriali-di-isabel-lewis/>

**Miltos Manetas, artista**

### Con l'esposizione *Internet Paintings* al MAXXI cosa vuoi evidenziare in particolare?

Voglio guardare "le evidenze" degli ultimi venti anni: cosa abbiamo incontrato attraverso il movimento artistico NEEN? Cosa hanno fatto le nostre mani usando le tante tecniche del *Newpressionism*? È stato fatto qualcosa d'importante per la mente di noi artisti, attenti a una società post-internet che passa da un cellulare all'altro? L'Europa, per esempio, si è svegliata un po' dal pesante coma che dura da più di 2.500 anni? La sua parte PIG (maiale) si è guardata nello specchio di MedioSud? E cosa succede in questo momento nei paesi più interessanti del Mondo, secondo me Cuba, Colombia, Ecuador e Venezuela? Qualcosa di tutto ciò resiste nella critica "bianca" della tela di lino di un quadro delle dimensioni TVT (cioè Tiziano, Veronese, Tintoretto)?

### Chi appartiene al movimento Neen?

Nessuno! Lo spirito Neen è come una goccia d'olio nel mezzo di un diluvio d'acqua demenziale che si è ritirato, rimpicciolito, mini-mizzato. Non credo, però, che se ne sia andato del tutto. Altre potenti *frames of mind* – il dadaismo per esempio – hanno fatto lo stesso per esplodere poi in forma di uragano Punk e in altre espressioni. Steven Pinker, il rappresentante ufficiale di un tutto cognitivo/linguistico, nel suo *El mundo de las palabras. Una introducción a*

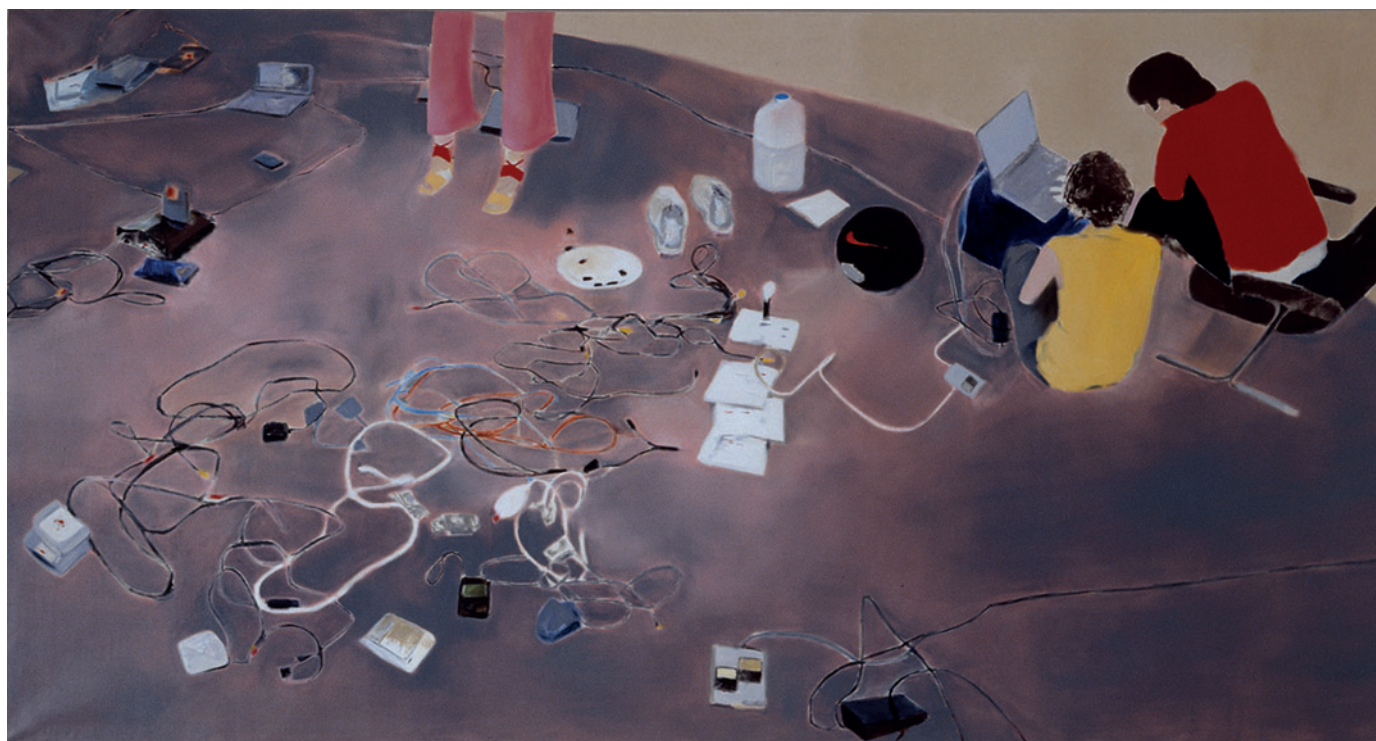
*la naturaleza humana* (<https://www.scribd.com/doc/267081225>) si diverte a ripetere quello che aveva già annunciato nella presentazione del Neen da Gagosian nel 2000: Neen non avrà mai successo, questa parola ricorda la maniera con cui parliamo ai bambini, troppo imbarazzante per essere adottata da gente seria. Gente professionale come Steven, gli artisti e i creativi dell'industria sicuramente non hanno amato il Neen. Anche certi Neenstars, appena sono riusciti a entrare nei mercati, per prima cosa si sono tolti di dosso quel che a loro sembrava essere una "macchia". Doveva andare così! Quello che ottiene un grande successo oggi non esiste o esiste poco, perché fa parte della geografia (fresca, prodotta a chilometri in ogni minuto) dell'Inrealtà. Del resto c'è almeno una persona al mondo che pensa al Neen: io! E, visto che è piuttosto dimenticato, ci penso poco, ma con grande intensità! **La tua attività in questo ambito è basata principalmente sullo studio e la sperimentazione tecnico-linguistica per finalità artistiche?**

Assolutamente no. Le mie finalità – che comunque cerco sempre di 'sabotare', perché *fine* in greco si traduce *τέλος* e risulta dallo spirito Telic, l'esatto opposto della mia aspirazione Neen – sono relative a esperienze esistenziali: sto accumulando materiale con l'uso di ogni possibile attrezzatura tecnico-linguistica che mi capita di incontrare, come uno scrittore che scrive e riscrive, in modi narrativi diversi, i capitoli di una biografia.

### Puoi spiegare in breve cos'è per te lo "spirito Telic"?

Vuol dire qualcosa fatta per un specifico proposito. È un concetto che serve a riconoscere quello che credi di volere... Sembra strano, ma il nostro tempo è così pompato di "creatività" che alla fine non ci rendiamo conto di quanto siamo programmati (o auto-programmati, non fa poi grande differenza). Usare i termini Neen e Telic potrebbe servire ad arrivare un giorno a un livello di esistenza dove le parole si adoperano senza una ragione particolare, dove uno conosce TUTTE le parole di tutte le lingue possibili e NON le usa solamente per comunicare.

Miltos Manetas "The Italian Painting" 2000, olio su tela, 200 x 550 cm (courtesy Fondazione MAXXI)



## **Nel tuo caso la teoria aiuta a praticare i nuovi territori della New Media Art?**

La Teoria aiuta a perdersi. Per questo è per me indispensabile. **L'esperienza evita di subire il potere dei mezzi tecnologici più sofisticati?**

Solo "la vita" ci aiuta in questo. I mezzi tecnologici elaborano sempre più la prigionia che noi abbiamo commissionato loro (attraverso di essi siamo prigionieri gli uni degli altri). Soltanto la vita può farci evadere dalla loro sorveglianza...

**1. L'invenzione artistica non ha bisogno dell'immaginario, ma solamente del reale. Le tecnologie molto nuove ci offrono per un solo attimo – e per questo è importante utilizzare il nostro primo incontro con esse – la possibilità di vedere o sentire *que passa*: che cosa sta succedendo.**

**Il Web è solo uno strumento da sfruttare per le potenzialità comunicative e per rappresentare il mondo senza assumere alcun atteggiamento critico?**

Il Web è un mondo da guardare.

**Il medium digitale offre nuove possibilità espressive e percettive?**

A me interessa il *Nuovo*: le cose che non sono nuove in questo momento ma che, piano piano, col nostro aiuto, diventano nuove nel passato...

**La qualità estetica che si ottiene con il digitale può veicolare in modo più efficace il messaggio ideologico?**

Abbiamo bisogno di messaggi ideologici che NON siano efficaci. Le nostre idee, e ancor più le nostre politiche, non devono funzionare, devono solo "esistere".

**L'intelligenza artificiale genera una realtà aumentata che va oltre il naturale sviluppo antropologico?**

"Non esiste niente di naturale nella natura", dice il centauro Chirone nel film "Medea" di Pier Paolo Pasolini.

**Le nuove tecnologie come influenzano l'essere umano?**

Non posso rispondere a questa domanda. Lo faccio ogni volta che produco un'immagine...

**In poche parole, come realizzi le tue opere internet-based?**

A caso. Tengo il proiettore acceso e guardo cose nel web. Ogni tanto mi capita di alzare lo sguardo e, se sento l'urgenza di dipingere quello che vedo, lo faccio.

**L'opera composta di elementi che evocano la società informatica risulta sempre dematerializzata e poetica?**

Lo spero.

**L'aspetto ludico è una costante?**

Non ho mai capito che cosa voglia dire "ludico". Magari sbaglio, ma non mi piace questa parola e rifiuto di leggerne la definizione su Wikipedia.

**In che modo le persone comuni o altri artisti partecipano al processo formativo delle tue opere?**

Non lo so: al MAXXI lavorerò con loro e non mi sono preparato. Credo che oggi noi artisti non dobbiamo preparare niente, ma inventare tutto al momento...

**Con le tue realizzazioni siamo già nell'epoca post-internet?**

Anche senza il simbolo :) siamo entrati nella Società Postinternet nel 2000! Sto scrivendo un testo, forse un libro, con questo titolo: *Postinternet Society*.

**Con le tue modalità intendi affermare il superamento della pittura manuale?**

L'opposto! La pittura manuale è la nostra grande opportunità per capire come funziona un *computer quantum* che magari già abbiamo a disposizione!

**Quindi i tuoi lavori si collocano anche oltre la comune "pittura digitale".**

Si collocano nell'area "olio su tela" e/o in qualche metro attorno al computer, agli schermi, alle persone, etc.

13 marzo 2018

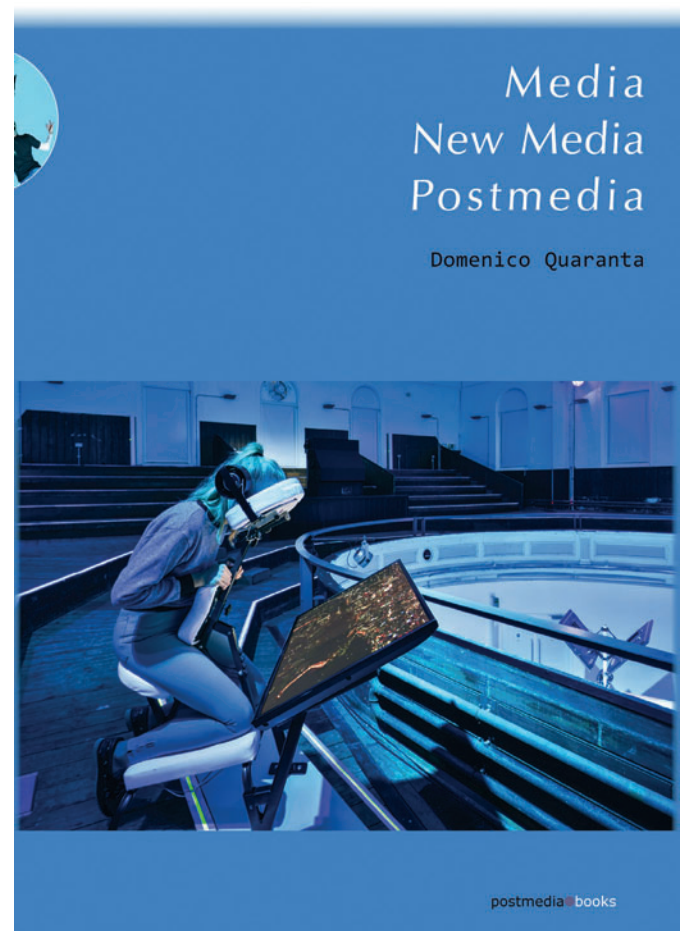
Domenico Quaranta, *critico d'arte e curatore, docente*

1. Ovviamente sì. Le nuove tecnologie si nutrono del nostro immaginario e lo condizionano creando nuove modalità di comunicazione, dando vita a nuove estetiche e nuovi spazi relazionali. Si pensi alla realtà virtuale, che sta vivendo in questi mesi l'ennesimo rilancio (e l'ennesimo *hype*): traduce in ambienti immersivi e spazi di narrazione immaginari plasmati dalla letteratura e dal cinema degli anni Ottanta e Novanta – da *Neuromante* di William Gibson a *Brainstorm* di Douglas Trumbull – ma al suo livello attuale di sviluppo tecnologico consente di sperimentare con un ampio spettro di estetiche (dal fotorealismo all'astrazione), di relazioni possibili tra lo spazio virtuale e la realtà circostante, tra lo spazio virtuale e lo spettatore, e tra lo spettatore e altri partecipanti. Consente, in altre parole, di creare nuovi immaginari. Ovviamente, così come possono stimolare l'immaginario e l'invenzione, lo possono anche inibire, spingendo gli artisti a porsi domande scomode come: quale spazio mi resta? Quanto il medium mi condiziona e quanta libertà creativa mi lascia? Come posso ritagliarmi un ruolo in questo flusso infinito di informazioni, in questa condizione di creatività diffusa? Credo tuttavia che anche questi interrogativi possano essere produttivi, in quanto stimolo a una relazione critica con le tecnologie dell'informazione.

**La creatività attraverso gli strumenti digitali viene stimolata anche dal contesto socio-culturale?**

Le tecnologie dell'informazione sono parte integrante del nostro attuale contesto socio-culturale, e in parte lo plasmano e lo

Copertina del libro "Media New Media Postmedia" di Domenico Quaranta (postmediabooks, seconda edizione)



postmedia books



Veduta dell'installazione di "Cyphoria", Quadriennale di Roma 2016, Palazzo delle Esposizioni, a cura di Domenico Quaranta (courtesy Fondazione La Quadriennale di Roma; ph OKNOstudio)

condizionano. Lo possiamo osservare in ogni ambito della vita sociale: dalla politica all'economia alle forme della socializzazione e della comunicazione. È abbastanza ovvio che l'incidenza di determinati temi e strumenti sul dibattito culturale e sulla vita quotidiana generi un tessuto culturale comune su cui un artista può lavorare, e l'ampia diffusione di determinati strumenti e *device* possa aprire uno spazio di intervento e di dialogo con un pubblico potenziale, non necessariamente mediato dalle tradizionali infrastrutture dell'arte come gallerie, fiere e musei. **Gli operatori visuali dell'ultima generazione tendono a sfruttare il potenziale delle tecnologie avanzate?**

Dipende da cosa si intende con "tecnologie avanzate". La storia dell'arte recente ci insegna che un nuovo mezzo si afferma come medium artistico quando diventa accessibile, economicamente e operativamente. L'arte contemporanea non rifiuta integralmente, ma ha una idiosincrasia nei confronti del "saper fare", dell'acquisizione di una perizia tecnica come prerequisito e condizione per l'uso di un mezzo, così come della "specificità mediale". Ha paura che la distolga da problematiche di natura più concettuale, e la riduca a semplice artigianato. Ha paura di diventare schiava del mezzo, strumentale alla semplice esplicitazione delle sue potenzialità. L'assunto di base dell'arte nell'era postmediale è che non devi necessariamente aver maturato l'uso professionale di un mezzo per poterlo usare, e devi evitare per quanto possibile di vincolare la tua pratica artistica a un singolo mezzo o linguaggio per essere un artista: non devi essere necessariamente un abile fotografo per fare fotografia, non devi essere necessariamente un abile videomaker per fare video, e non devi essere necessariamente un ingegnere per usare il computer. Ciascuno di questi mezzi è stato riconosciuto come mezzo artistico legittimo quando ha soddisfatto tali condizioni. A questo punto l'acquisizione di una abilità tecnica non è più un vincolo, ma diventa una scelta di libertà, così come quella di concentrarsi su un unico medium. Le tecnologie veramente avanzate impongono un livello di formazione e una focalizzazione che monopolizzano le nostre idee e ci distraggono dall'esplorazione di altre possibilità. Gli artisti di ogni tempo ne sono stati attratti, ma quando hanno raccolto la sfida, l'hanno fatto accollandosi il rischio di essere marginalizzati dal mondo dell'arte del proprio tempo: si pensi ai *computer artist* degli anni Settanta. L'accettazione delle tecnologie digitali nel mondo dell'arte contemporanea è andata di pari passo con l'esplosione della *consumer technology*, "cheap and easy to use". Ma se pensiamo che uno smartphone ha delle capacità

di elaborazione e di memoria molto più avanzate dei computer che hanno portato l'uomo sulla luna, possiamo senz'altro considerare le tecnologie di consumo di oggi come "tecnologie avanzate".

**Qual è il ruolo più attuale dei nuovi media tecnologici?**

Credo, salvare il mondo che hanno contribuito a portare sull'orlo del collasso.

**La condizione post-digitale potrà rigenerare una realtà più umana?**

Questa è una domanda molto interessante. Negli anni Ottanta e Novanta tutta la narrativa sulle nuove tecnologie dell'informazione si è impostata sulla descrizione di queste ultime come una dimensione "altra" rispetto al reale. Il cyberspazio, la nozione di virtuale, l'idea di Internet come nuova frontiera (come lo spazio negli anni Sessanta), tutto punta a sottolineare questa alterità. Nel corso degli ultimi due decenni, con la penetrazione delle tecnologie di consumo nella vita quotidiana, questa percezione di "alterità rispetto al reale" è andata sfumando: il "digitale" non è più vissuto come qualcosa di altro rispetto al reale, ma come una dimensione del reale – che per certi versi lo precede, lo condiziona, lo plasma. Il post-digitale, che descrive le manifestazioni materiali del digitale, è la traduzione in metafore visive di questo cambio di percezione. Più che generare una realtà più umana, ci costringe a rivedere l'idea che le tecnologie siano disumane. In fondo, cosa c'è di più umano della nostra tendenza a costruirci "estensioni di noi stessi", come Marshall McLuhan definisce i media? Più di un qualsiasi cambiamento evolutivo, nella postura o nelle dimensioni del cervello, è stato questo scatto – l'uso di pietre come armi, di pelli animali come vestiti, l'invenzione della ruota e il controllo del fuoco – a distinguerci definitivamente dal mondo animale.

**L'opera di socializzazione del Web incentiva la produzione artistica?**

Come ogni altra cosa al mondo, il social web può essere ispirazione o strumento per l'arte. E in quanto strumento di comunicazione, può fornire agli artisti un mezzo utile per veicolare il proprio lavoro attraverso il proprio network, e sottoporlo a un pubblico. A dire il vero, ora che artisti noti e riconosciuti come Richard Prince, Maurizio Cattelan, Cindy Sherman, Damien Hirst o Nan Goldin hanno cominciato a fare un uso intensivo dei social network, le cose che ho appena detto mi suonano quasi come delle ovvietà, anche se non lo erano fino a qualche anno fa. Ma come ho notato più sopra, l'eccesso di informazione e di immagini, l'effetto di banalizzazione generato dall'uniformazione dei formati e dall'*infinite scrolling*, può essere vissuto anche all'inverso, e diventare un disincentivo a intervenire creativamente in questa barabanda di segnali che si trasformano inevitabilmente in rumore bianco.

**Le applicazioni del digitale influiscono sensibilmente anche sui format espositivi?**

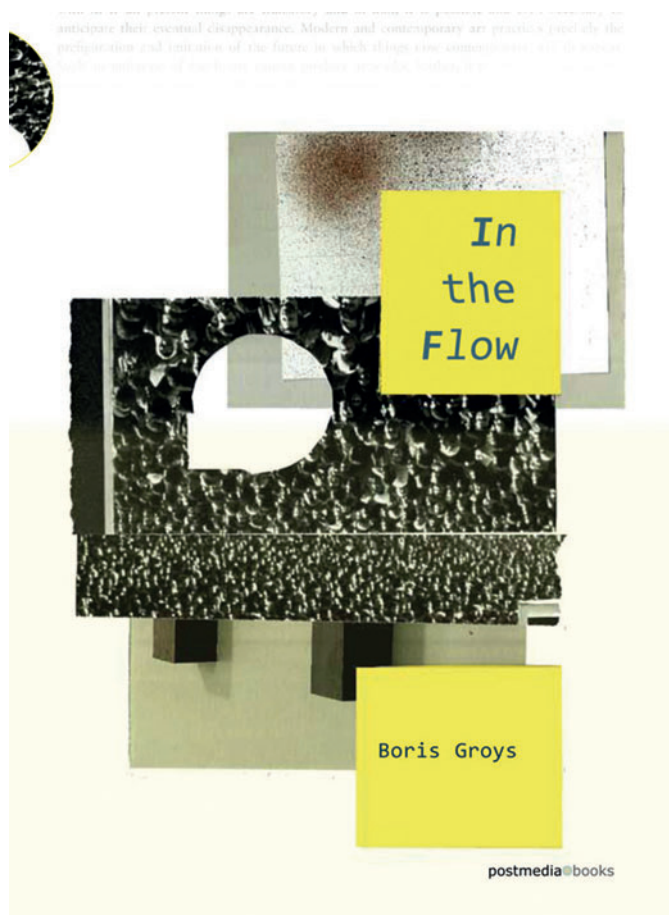
Sì, e da diversi punti di vista. Faccio spesso vedere ai miei studenti il primo episodio di *Ways of Seeing* (1972), il fenomenale documentario di John Berger su come la riproducibilità tecnica e la trasmissione delle immagini stia cambiando il nostro modo di vedere. È interessante notare come l'aver uno smartphone perennemente in tasca vada inevitabilmente a sabotare l'esperienza estetica: ne interrompe la continuità, sottrae attenzione, rende dinamica e rumorosa la fruizione di quelle immagini che Berger descrive come "silent, still". L'opera diventa una distrazione nel corso di una conversazione, l'occasione di una foto o di un selfie, l'input per una ricerca di informazioni. Non riusciamo quasi più a vivere l'opera senza informazioni, siano esse fornite da una didascalia o da un'audioguida. I nostri dispositivi sono i *troll* dell'esperienza estetica. I formati espositivi tradizionali si rivelano inadeguati a catturare l'attenzione del distratto rambomante contemporaneo, e sopravvivono per lo più nei luoghi di socializzazione e di veloce consumo estetico, come le

fiere, e nei musei incapaci di rinnovarsi. Spettacolo ed esperienza diventano le nuove parole chiave, una deriva non necessariamente negativa e leggibile a tutti i livelli, dalle performance di Tino Sehgal alle installazioni immersive, da Art Unlimited al video mapping alle mostre multimediali. Se ritieni che enormi proiezioni, interattività e diversi input sensoriali siano il modo migliore per portare artisti come Caravaggio o Van Gogh al grande pubblico, significa che hai perso ogni fiducia nella fruizione diretta dell'opera.

17 marzo 2018

Nell'edizione online il testo è supportato da altre immagini. Questo il link per accedere alla versione inglese: <http://julietartmagazine.com/en/domenico-quaranta-il-futuro-delle-nuove-tecnologie/>

**Gianni Romano**, critico d'arte, curatore, docente, direttore editoriale



Copertina del libro di Boris Groys "In the Flow", edizione italiana (postmediabooks, 2018)

1. Scrivendo un libro come *Artscape. Panorama dell'arte in Rete* (Costa & Nolan 2000) cercavo di affrontare proprio questo tema e già allora avevo prestato molta attenzione a come sarebbe cambiato il mondo dell'informazione che è cosa più importante dell'invenzione artistica. La tecnologia contiene pro e contro, sta a noi e agli artisti saperne fare l'uso migliore. A interessarci è un mondo che gira più alla svelta, non tanto gli strumenti di cui ci serviamo.

2. Se sono più sensibili e intuitivi, sì. Ma in genere il futuro è cambiato da gente che lavora e scopre qualcosa, non da chi si occupa di futurologia.

**Da direttore della casa editrice postmediabooks, come vede la contemporaneità delle nuove tecnologie applicate all'arte?** Un editore ha problematiche quotidiane che non hanno niente a che fare con la filosofia. La tecnologia potrebbe aiutare, certo,

ma nel nostro paese tutto diventa complicato, basti pensare alla nuova fatturazione digitale. In Francia le librerie sono collegate tra di loro, se una libreria non ha un titolo, ti dice in pochi secondi qual è la più vicina che lo possiede.

**Pensa che ci sia una sopravvalutazione di esse?**

Absolutamente, non a caso Postmedia si chiama così.

**Secondo lei, che è anche esperto della comunicazione, oggi nel campo dell'informazione c'è da desiderare altro dalle nuove tecnologie e dai social network o dobbiamo ritenerci soddisfatti?**

No, c'è da desiderare che i contenuti rispecchino le nostre esigenze e non quelle di qualche azienda come ha fatto capire a tutti l'ultimo scandalo che riguarda Facebook. Ai miei studenti cerco di far comprendere innanzitutto che i meccanismi dell'autopoiesi sono estremamente raffinati e vanno curati al massimo. Boris Groys spiega bene questa incomprendimento nel suo ultimo libro *In the Flow*. Noi guardiamo Internet come a un media auto-rappresentativo in cui regna la libertà individuale, invece non dovremmo dimenticare che Internet è uno spazio controllato innanzitutto da interessi corporativi. "L'utente standard di Internet, di regola, focalizza la sua attenzione sullo schermo del computer, trascurando l'hardware..." (Boris Groys).

**Nelle arti visuali ci potrà essere una maggiore separazione tra i media tradizionali e quelli più avanzati? Si andrà verso una specificità mediale o una integrazione tra i due settori?**

Questa domanda implica che l'artista guarda alla forma e non ai contenuti; l'artista che ricerca solo una forma è destinato a parlare a un circolo ristretto di persone.

**L'evoluzione dei linguaggi artistici potrà derivare dalle nuove tecnologie o dalle ideologie stimolate dall'esperienza quotidiana? I media che si affermeranno in futuro possono essere immaginati?**

Come diceva un amico, "il futuro è già qui", solo che non è distribuito equamente.

25 marzo 2018

**Wael Shawky**, artista

**I diversi procedimenti tecnici, di cui ti avvali, possono stimolare l'immaginario e favorire l'invenzione artistica?**

Uso varie tecniche, perché credo che ogni medium abbia un proprio limite: non si può lavorare con un solo mezzo per esprimere tutto. Per esempio, ho bisogno dei disegni, che sono piuttosto scultorei, perché non posso ottenere lo stesso risultato con la foto o con un filmato, in quanto adopero pigmenti metallici che con

Wael Shawky "Cabaret Crusade III: The Secrets of Karbala" 2015, fotogramma dal film, colore, suono, durata due ore (courtesy l'Artista)





altri media non emergono, mentre sono elementi importanti. Per comprendere quello che voglio trasmettere, occorre guardare il disegno reale. Avere a disposizione più media permette un'analisi profonda; con più linguaggi si raggiungono livelli diversi.

2. Penso che l'immaginazione sia il dono più importante che l'umanità abbia ricevuto; senza di essa gli artisti non esisterebbero. E il concetto di creatività in un certo senso ci lega a Dio; è una chiave di continuità e di sviluppo. Anche l'artista ha una parte attiva nella creazione; chi ha ricevuto questo dono, può essere un innovatore. Qualcuno lo usa, altri no: dipende dalle opportunità e dalle situazioni. Esistiamo e ci evolviamo grazie alla creatività, quindi anche l'artista ha un ruolo progressista.

15 dicembre 2016

(Traduzione dall'inglese di Kari Moum)

**Marco Senaldi**, filosofo, ricercatore indipendente, critico e teorico dell'arte contemporanea

1. La risposta più ovvia, di primo acchito, sarebbe: certo che sì. Se invece ci riflettiamo sopra, il rapporto di causa-effetto, che qui ci pare così naturale, andrebbe ribaltato: forse non si potrebbe sostenere che è stato l'immaginario, anzi l'Immaginario con la maiuscola, a sollevare e "stimolare" l'avvento delle nuove tecnologie? Non è stato l'ardente desiderio di "duplicazione dell'esistente", tipico della temperie culturale verso la fine del XVIII secolo, a far sorgere le Fantasmagorie prima, e poi i Panorama, i Polyorama, lo stesso stereoscopio, e infinite altre invenzioni visuali, fino alla fotografia e al cinematografo? A cominciare da Fichte che fa dire a un suo personaggio che "le immagini sole esistono, mentre io no", per proseguire con il *Mondo alla rovescia* di Ludwig Tieck, sublime esempio di "teatro nel teatro", per arrivare all'immaginario nell'accezione di potenza "derealizzante" di Sartre – che cos'è stata la filosofia moderna se non una instancabile profezia delle tecnologie di riproduzione? Cos'è insomma che in esse desidera ri-prodursi, ossia ri-vedersi, se non esattamente noi, ossia il Noi collettivo dello Spirito incarnato nella nostra stessa cultura visuale, lo Spirito che anela a rimirarsi (una seconda volta, appunto!) in una "lenta galleria di immagini", come dice Hegel? E ancora: in cosa consisterebbe poi l'esser "nuove" di queste tecnologie, se non in un confronto con quelle che le hanno precedute – al punto che si potrebbe sostenere che la loro novità dipende esattamente dall'essere legate a doppio filo con la vetustà di quelle? Non a caso, uno dei migliori testi in proposito, a cura di Lisa Gitelman, intitolato *New Media*, reca l'ineffabile sottotitolo 1740 -1915, due date non proprio "new". In questo contesto gli artisti hanno compiuto il loro dovere spirituale "portando a verità" il non detto tecnologico, ma attendono ancora di venire riletti sotto questo profilo.

2. Al di là della riduttiva etichetta di "artista", tutti coloro che oggi operano con le immagini, dal grafico pubblicitario all'architetto mediale, dal fotografo di moda al tecnico luci, hanno comunque, e a prescindere dal livello del loro ruolo, una responsabilità psicologica, civile e politica enorme, perché sono i veri "modellatori della realtà". In tal senso, non è che "possono" far intravedere gli scenari futuri, ma, giorno per giorno, collaborano a edificarli. E in questo perenne costruire non ci sono né manovali né capomastri: ognuno è del tutto responsabile di ciò che crea. Non dovremmo farci ingannare da una superficiale analisi "sindacale" dei livelli retributivi: è chiaro che i ceti un tempo dirigenti, dall'avvocato al politico, dal chirurgo (soprattutto se estetico!) al grande manager, sono oggi, intellettualmente, dei proletari al soldo spirituale della classe creativa. Nelle sue espressioni più alte, infatti, questa classe ha davvero abbreviato

il tempo, ha portato il futuro a diventare il presente, anche se spesso non ce ne siamo nemmeno accorti. Quando ci decideremo a considerare Andy Warhol non l'ultimo dei pop-artisti, ma il primo artista compiutamente mediale? Quando inizieremo a rileggere gli artisti relazionali (da Hans Haacke a Premiata Ditta, a 01.org) come gli autentici profeti dei social media?...

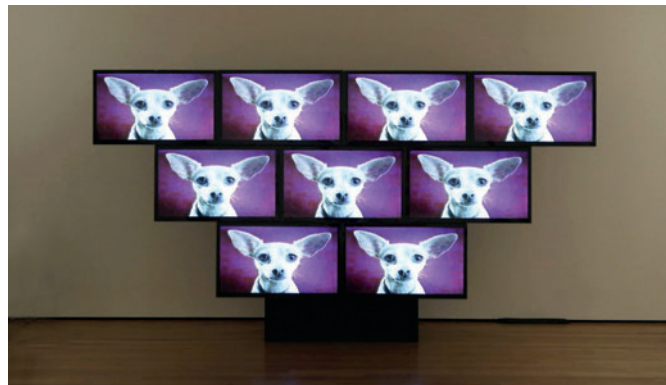
**Dalla rivoluzione digitale quali riflessi possono esserci per le relazioni umane nel mondo reale?**

Dipende da che cosa intendiamo per "reale". Il primo a mettere in dubbio una nozione ingenua di "realtà" è stato l'inventore del pensiero moderno: Cartesio. Non a caso, un artista suo contemporaneo lo ritrae con in mano un libro aperto su cui si legge: "Mundus est Fabula". No, si dirà, ma noi oggi abbiamo un parametro indiscutibile di realtà: il mercato. Ahimè... Come sarei volentieri d'accordo, se non avessi perso metà dei miei risparmi per il fluttuare del valore di azioni che fisicamente non ho mai nemmeno posseduto! In un vecchio, ma pur sempre valido, saggio, intitolato *Vite sullo schermo* (1995), Sherry Turkle ricordava che, a paragone di un incontro in chat (come usava vent'anni fa), una telefonata appariva agli utenti come un momento di "calda intimità" – la stessa telefonata che ottant'anni prima sembrava invece una smaterializzazione intollerabile della voce e aveva dato il via a una serie di ipotesi fantascientifiche sulla "morte dell'umanità". A ritroso dunque parrebbe che: oggi siamo nel mondo digitale pseudo-reale; ma anni fa no, la realtà era molto più solida... o forse no, dato che era per metà radio-televisuale? E prima ancora, quando era dominata da superstizioni e idoli religiosi e ideologici? Quanto dobbiamo andare a ritroso nella storia umana per trovarla, la "realtà"? Occorre invece arrivare a sostenere che la (cosiddetta) "realtà" è sempre stata un concetto riflessivo e relazionale: le nuove tecnologie, dallo smartphone ai social non fanno che riplasmare ulteriormente questo tessuto collettivo; in definitiva, stiamo vivendo solo ora, appieno, la fantastica utopia profetizzata da Beuys quando parlava di "scultura sociale". Ma, attenzione: la pasta da modellare, il modello e anche lo scultore, siamo sempre noi.

**In sintesi, cosa hai voluto focalizzare nel libro *Obversione. Media e disidentità*?**

In questi giorni sto leggendo un libro di una filosofa straordinaria – Maria Grazia Turri, *Gli oggetti che popolano il mondo*, Carocci, 2011 – la adoro, anche se ha un approccio decisamente "realista": la realtà, dice, ha un'esistenza oggettiva da molto prima che esistesse l'uomo... In poche parole, è il punto di vista opposto a quello del film *The Matrix* in cui tutto ciò che esiste

Elaine Sturtevant "Elastic Tango" 2010, video da nove telecamere, terzo atto di "Elastic Tango": Simulacra, Biennale Internazionale d'Arte di Venezia, 2011, a cura di Bice Curiger (courtesy Galerie Thaddeus Ropac, Parigi e Anthony Reynolds Gallery, Londra; ph Pierre Antoine)



è frutto di una gigantesca simulazione. Ecco: la mia questione è vedere se, tra il “realismo estremo” (non più “ingenuo”, naturalmente, ma basato su ricerche neurologiche sperimentali, ecc. ecc.) e l’“idealismo digitale” estremo (nulla esiste più veramente, tutto è simulabile) esista una terza via. Ma credo sia una risposta abbastanza semplice: il fatto stesso che entrambe le ipotesi cerchino disperatamente di sovvertirsi a vicenda, è la prova più certa del fatto che ciascuna ha, disgraziatamente, bisogno proprio dell’altra. Entrambe dunque finiscono per auto-smentirsi, per *ob-vertirsi* in sé stesse. Tutte le ipotesi del genere *La realtà inventata* (è il titolo di un libro), o, all’opposto, *Il mondo senza di noi* (che è anche il titolo di un documentario), “cosa esiste veramente là fuori” ecc., mi paiono non cogliere il punto: noi, senza mondo, non potremmo esistere, certo: ma che “realtà” avrebbe un mondo senza un soggetto che ne “testimoniasse” l’esistenza? *Chi* potrebbe girare un film dopo la scomparsa dell’umanità, per mostrare come evolve la natura in sua assenza? E chi andrebbe al cinema a vederlo? Il cinema, appunto... Non solo c’è un legame *obverso* tra realismo e idealismo, ma questo legame oggi ha preso i connotati real-ideali di una forma specifica della nostra civiltà, che sono i *media*. È proprio nello specchio mediatico che reale e irreale si rincorrono, si smentiscono e si presuppongono continuamente, e tutti gli opposti si contrappongono a sé stessi al punto che, come diceva Warhol, “mi confondo sempre quando sento parole come oggettivo o soggettivo”... Aveva ragione. L’arte contemporanea, infatti, è un esercizio espressivo che parte proprio da questa “con-fusione”. Ma la parola precisa, il termine filosofico per indicarla è, appunto “ob-ersione”.

**Come è stato recepito nell’ambito artistico un prodotto culturale così totalizzante, dal momento che oggi l’interdisciplinarietà è imprescindibile?**

L’interdisciplinarietà esiste da parecchio tempo, ma è sempre stata intesa come un educato travaso di saperi tra una disciplina e l’altra. Oggi, tuttavia, questo approccio non è più sufficiente. Siamo di fronte alla fantastica possibilità di una ristrutturazione, insieme esaltante e catastrofica, di interi scenari culturali. Pensa alla filosofia: la novità più esplosiva è la riscoperta di intere generazioni di donne filosofe letteralmente dimenticate dalla cultura ufficiale – al punto che ben presto, secondo Nancy Tuana, direttrice della collana *Re-Reading The Canon*, i vecchi manuali di storia della filosofia andranno radicalmente riscritti. E che dire dell’arte contemporanea? Ormai è evidente che, anche qui, l’impatto dei media, dalla camera oscura al video, non è riducibile a quello di semplici tecniche ma, secondo artisti come David Hockney, che ha girato in proposito il documentario, *The Secret Knowledge* (2006), è la chiave attraverso cui rileggere l’intera storia dell’arte. Nonostante questo, quando parlo di *Obversione* percepisco una perplessità nel pubblico, dovuta non tanto al concetto quanto al fatto che richiede un certo sforzo di ricollocazione mentale, innanzitutto di chi lo enuncia: da un artista ci si aspetta che produca opere d’arte, da un critico d’arte che parli di arte, e non di filosofia, e così via. Se queste aspettative vengono smentite, la gente ti osserva in modo strano: “Ma questo dove va a parare?” o meglio “Ma che vuole? Chi è?”. Cambiare canoni, classificazioni, criteri di giudizio, barriere disciplinari... lo so, non è facile. Ma è la sfida più grande che ci aspetta, al confronto della quale la “rivoluzione digitale” ci apparirà un gioco da bambini.

**Ci sono riflessioni profonde sul principio di identità, sulle relazioni tra immaginazione / realtà quotidiana e mediale; tra vero e falso / particolare e universale. Tutte problematiche che sono proprie dell’opera d’arte.**

Sono tematiche che l’arte contemporanea ha non solo fatto proprie



postmedia books

Copertina del libro di Marco Senaldi “Obversione. Media e disidentità” (postmediabooks, 2015)

ma, oserei dire, ha sollevato in un modo che nessun’altra disciplina ha ancora fatto. Ho discusso questi temi con neuroscienziati del calibro di Vittorio Gallese – per il quale ovviamente ho grandissima ammirazione – però accanto alle tecniche di *neuroimaging*, se vogliamo capire la struttura del soggetto contemporaneo, non possiamo esimerci dal prendere seriamente in considerazione il significato delle opere di figure come Bruce Nauman, Fabio Mauri, Charles Ray, o Elaine Sturtevant. Ma non per difendere un sapere umanistico – tutt’altro: occorre farlo invece perché gli esperimenti condotti da questi artisti (se vogliamo insistere a chiamarli ancora così) indagano su problematiche insieme medial, esistenziali, concettuali ed espressive rispetto alle quali non abbiamo altre “discipline” che ci permettano degli *insights* così profondi. Come si fa ad affrontare il tema della memoria e della percezione senza prendere sul serio le “repliche” realizzate dalla Sturtevant – che, non essendo né falsi, né copie, né variazioni su tema, sfidano ogni definizione? Rivendico lo stesso spazio, e la stessa dignità, anche per il sapere filosofico, ovviamente, e non sono per niente d’accordo con l’attuale resa incondizionata, “senza prigionieri”, verso le neuroscienze. Con buona pace di *parvenu* della filosofia come il fin troppo esaltato Antonio Damasio (su cui non mi spiacerebbe scrivere un saggio, intitolato naturalmente *L’errore di Damasio...*), i filosofi sono sempre stati sul punto di arrendersi a qualche altra scienza: una volta all’economia, poi alla sociologia, poi all’antropologia, poi di nuovo alla psicoanalisi, e magari anche alla linguistica, e infine oggi alle neuroscienze... Ma il vero problema (che spartiscono con gli artisti) è: se non servono più, allora come mai *continuano a (r)esistere?*

18 marzo 2018

4a puntata, continua