

Supplemento al Notiziario dell'Università di Udine anno XV nuova serie numero 4 dicembre 1999 Questo numero è stato chiuso in redazione il 16 dicembre Direttore responsabile Marzio Strassoldo

Comitato di redazione
Bernardo Cattarinussi (presidente)
Marco Breschi (Economia)
Carlo Cecchini (Scienze)
Felice Petraglia (Medicina)
Anna Panicali (Lingue)
Claudio Marchesini (Ingegneria)
Ugo Rozzo (Lettere)
Giannina Vizzotto (Agraria)

redazione Centro di Comunicazione e stampa

Segreteria di redazione Maria Da Broi

Identità visuale Sergio Polano

Grafica e impaginazione Andrea Lucatello Marco De Anna

Fotografie Oliviero Fattor Anteprima

Stampa Arti Grafiche Friulane Tavagnacco (Ud)

Distribuzione Forum

Hanno collaborato RafDouglas Candidi Tommasi Crudeli Vincenzo Orioles Raimondo Strassoldo Piero Susmel Direzione e redazione via Palladio 8 33100 Udine tel. 0432 556275 fax 0432 556279

Registrazione presso il Tribunale di Udine numero 15 del 25 luglio 1985

Spedizione in abbonamento postale art. 2 comma 20/c legge 662/96 Filiale di Udine

Tutti i diritti riservati

I disegni di questo numero sono tratti da *Dal mito alla storia* edito a Torino nel 1969 da Paravia.

Il testo è composto con il carattere Adobe Garamond le didascalie con il Futura.

ESTETICA DIGITALE L'arte nella post-modernità

La post-modernità

C'è un ampio consenso, tra i sociologi come in altri osservatori della realtà attuale, che da un paio di decenni stia emergendo una forma di società molto diversa da quella industriale moderna, e che si debba ormai parlare di società post-industriale o post-moderna. Il fattore principale - non certo unico — di questa trasformazione è la rivoluzione tecnologica, soprattutto nel campo della comunicazione e dell'informazione. Microelettronica e computer hanno invaso ogni settore della vita economica, sociale e culturale, determinando ovunque profondi e rapidi mutamenti che sono sotto gli occhi di tutti, e su cui non possiamo soffermarci in questa sede. Come indicato dal titolo di questa lezione, restringiamo la nostra attenzione all'impatto delle "nuove tecnologie" (il "digitale") sul mondo dell'arte (l'"estetica").

Antagonismo tra arte e tecnica nella modernità

Il modo migliore per capire la novità è evidenziare le differenze con il recente passato. Uno dei caratteri più noti dei rapporti tra arte e società nella modernità è un alto tasso di antagonismo. Non è un caso che verso la metà del '700 nascano insieme sia la rivoluzione industriale, sia la rivoluzione romantica. La cultura romantica, che ha caratterizzato il mondo dell'arte da allora fino ai nostri giorni, può essere considerata una reazione all'affermarsi della società industriale-borghese. Il romanticismo è quello che Daniel Bell ha chiamato la contraddizione culturale del capitalismo.

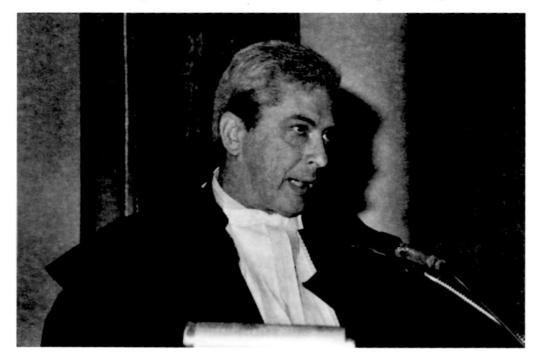
Il romanticismo ha scavato un solco tra il mondo della soggettività, dell'interiorità individuale, dei sentimenti, delle fantasie, da cui nasce l'arte, da un lato, e, dall'altro, il mondo delle strutture materiali e socio-economiche di cui si occupano la scienza e la tecnica.

Questo atteggiamento è del tutto nuovo nella storia della cultura. In tutte le epoche precedenti arte e tecnica erano considerate una cosa sola. Basti ricordare che nell'antichità c'era una sola parola per designarle (techne), e basti ricordare l'unità di scienza, tecnica e arte che animava tutta la cultura del Rinascimento e che ha avuto in Leonardo il suo massimo esponente.

Certo, non tutta l'arte degli ultimi due secoli si è posta in contraddizione con il mondo della tecnica. Vi sono anche momenti di consonanza e addirittura esaltazione. Tuttavia non c'è dubbio che, soprattutto dall'impressionismo in poi, l'arte "d'avanguardia" si è assunta il compito precipuo di criticare, irridere, scandalizzare, aggredire la società industriale, a cominciare dai suoi

gusti e canoni estetici.

Nella società moderna ha così preso il sopravvento quella che, fin dal 1853, Karl Rosenkranz aveva definito "estetica del brutto". Gli artisti hanno cercato ispirazione nei modi dei primitivi, dei bambini, degli incolti, dei pazzi. Hanno sbeffeggiato la tecnica con le gli "oggetti trovati" e le "macchine celibi" di Duchamp e i buffi automi di Tinguely. Contro le piacevolezze del design, hanno esposto nelle gallerie gli scarti delle lavorazioni industriali (arte povera, minimalismo) e le immondizie (trash art); hanno denunciato in ogni modo gli orrori della



Il prof. Raimondo Strassoldo, ordinario di Sociologia dell'arte presso la Facoltà di Lettere, ha tenuto la tradizionale lezione di apertura dei corsi della sede di Pordenone.

meccanizzazione del mondo e dell'uomo. Con l'arte concettuale gli artisti hanno cercato di negare radicalmente ogni affinità con il mondo della produzione di oggetti materiali, e hanno trasformando l'arte in creazione di meri comportamenti (azioni, happening, performance), o in operazioni sul corpo dell'artista stesso (body–art), o in mere proclamazioni ideologiche.

Sinergie tra tecnica e arte

La filosofia romantica e l'ideologia delle avanguardie sembrano essersi esaurite verso il 1970–80; ne rimangono solo vuoti riti formali. La post–modernità è caratterizzata dall'evaporazione di ogni pensiero e valore forte; e, per quanto riguarda il mondo dell'arte, è caratterizzata anche dalla caduta dei pregiudizi antitecnologici.

Anche nella modernità si possono riscontrare importanti fenomeni di interazione creativa tra arte e tecnologia. Basti ricordare la fotografia e la cinematografia, l'impatto enorme dei nuovi materiali sullo sviluppo dell'architettura, il design industriale, il futurismo, la Bauhaus.

Nel secondo dopoguerra si può ricordare il "manifesto degli spazialisti" del 1946, in cui Lucio Fontana accennava alle potenzialità artistiche della televisione; e a partire dagli anni '60, con la messa a disposizione di videocamere e videoregistratori meno costosi, si è avviato il filone della *video-arte*. Si può ricordare la *light-art*, arte di luce, che compone forme luminose e cromatiche con lampade, tubi al neon, e poi fibre ottiche; l'arte cinetica, che usa motori, per lo più elettrici, per imprimere movimento a certe composizioni di materiali. E, per certi aspetti, si può mettere in questa lista forse correnti come la pop-art e l'iperrealismo o realismo fotografico.

In complesso le opere d'arte di questi filoni colpiscono per la loro somiglianza con i prodotti dell'industria, culturale e non, ma anche per la qualità tecnica di regola inferiore e per il loro ritardo.

Contro la perdurante ideologia romantica dell'artista come punta avanzata dell'evoluzione culturale, e contro ogni virtuosa e ipocrita dichiarazione sull'importanza del contributo degli artisti nell'innovazione tecnico–scientifica, sembra sempre più chiaro da tempo che il mondo dell'arte non fa altro che reagire, in ritardo, alle idee uscite dai reparti "ricerca e sviluppo" dell'industria (compresa quella culturale) e dagli istituti di ricerca scientifica (scienze umane comprese)

La modesta qualità tecnica dei prodotti sopra menzionati è di solito giustificata come una scelta estetico—romantica, sia nella linea dell'"estetica del brutto", sia di demistificazione ironica della perfezione industriale, sia di esaltazione della manualità personale come specifico dell'arte.

Tuttavia sembra più probabile che quella qualità sia dovuta soprattutto alle differenze tra il *modus operandi* della ricerca scientifica, tecnologica e industriale da un lato, e quello della ricerca artistica dall'altro. Nella prima operano di regola organizzazioni complesse, competenze tecniche molteplici e ad alta specializzazione, e grossi investimenti di capitali; tutto il contrario avviene invece, di regola, negli studi degli artisti.

Arte e "nuove tecnologie"

Ed eccoci finalmente al tema annunciato nella prima parte del titolo di questa lezione. Fin dall'inizio, negli anni '50, la capacità dei calcolatori di produrre disegni ha suscitato l'interesse degli artisti, e si sono avviate sperimentazioni di disegno automatico, di grafica computerizzata, di computer-art, di arte-programmata. L'op-art dei primi anni '60 ne è stata in parte una filiazione.

Tuttavia la tecnologia dei calcolatori ha cominciato a dispiegare effetti rilevanti sull'arte, come sul resto della cultura e della società, solo più tardi, grazie a tre ordini di sviluppi. Il primo è stata la miniaturizzazione dei circuiti, che ha permesso di concentrare potenze di calcolo sempre più grandi in componenti sempre più minuscoli: la rivoluzione dei microchips. In questo modo, attrezzature di ogni genere, comprese quelle impiegabili nella produzione artistica, potevano essere dotate di "intelligenza", cioè di funzioni complesse a piacere.

Il secondo aspetto è la capacità dei sistemi computerizzati di elaborare i loro dati secondo modalità (algoritmi) limitate solo dalla fantasia degli scrittori di programmi. Ciò significa anche la capacità di integrare tra loro flussi informazionali di qualsiasi tipo e fonte, purché digitalizzati, cioè ridotti a sequenze di numeri. La digitalizzazione è un passaggio rivoluzionario, poiché permette si svincolare la produzione di forme artistiche da qualsiasi ancoramento o analogia con il mondo reale esterno al sistema elettronico—matematico.

Il terzo aspetto della rivoluzione dei computer è stato l'accoppiamento con le tecnologie di comunicazione elettronica a distanza, cioè la rete telefonica e i sistemi radio-televisivi (telematica), con gli effetti esplosivi (o meglio implosivi se ne consideriamo l'aspetto spaziale) che stiamo tutti vivendo in questi anni.

Da una ventina d'anni, negli ambienti più avanzati dell'arte e delle industrie culturali, v'è una fibrillazione attorno a concetti come arte cibernetica, computer—art, arte elettronica, arte digitale, tecno—arte, arte comuni-

cazionale, arte mediatica (media-art), arte tecnettronica, arte informatica, info-grafia e video-info-grafia, arte macchinica, arte artificiale (in analogia con intelligenza artificiale). La novità sembra stare essenzialmente nella prospettiva di integrazione di tutte le "nuove tecnologie" in una "info-sfera" delle potenzialità illimitate anche nel campo artistico, come in ogni altro.

In questi pochi minuti non possiamo che menzionare che un minuscolo campione di questa fenomenologia. Possiamo distinguere, da un lato, le applicazioni delle nuove tecnologie alla ricerca e diffusione di conoscenze (comunicazione di informazioni) attorno all'arte e, dall'altro, quelle che riguardano la creazione di opere d'arte.

Per la prima categoria possiamo ricordare:
1) le applicazioni nel campo della ricerca storico-artistica, dagli strumenti elettronici per l'analisi dei materiali, all'informatica documentale artistica;

2) l'informatica museale:

 a) "ciceroni elettronici", che accompagnano i visitatori e danno (su richiesta e sotto controllo) le opportune spiegazioni davanti ad ogni opera;

b) "sale audiovisive", in cui ai visitatori vengono mostrati documentari di introduzione e approfondimento, realizzati anche con "effetti speciali", simulazioni, ecc.;

c) aree per la ricerca computerizzata di informazioni relative alle opere, o di "reparti virtuali", mediante cui si possono visionare sullo schermo le opere esposte in quello o anche in altri musei;

d) musei prevalentemente virtuali, in cui oggetti e opere siano visibili su schermi di grande formato;

3) l' editoria informatizzata (off e on-line): produzione di testi relativi alla storia e critica d'arte su supporti informatici invece che cartacei. I vantaggi dell'editoria informatizzata (dischetti e Cd) su quella tradizionale, in termini di materiali, di costi e di flessibilità (interattività, ipertesti), sono ben noti. Prodotti informatizzati di questo tipo sono ormai largamente disponibili anche nelle librerie e perfino nelle edicole. Per quanto riguarda le applicazioni dei computer nella produzione di opere d'arte, la tipologia è vastissima. Della video-arte si è già fatto cenno. Essa all'inizio era essenzialmente una variante del cinema d'arte o d'autore, ma con l'uso di strumenti avanzati (videocamere, videoregistratori ecc.) digitalizzati, è entrata a far parte dell'universo digitale. Ne nascono generi come i videoclip, i video-saggi, le video-performance, il video-teatro, dove, come al cinema, l'opera d'arte è costituita sia dagli eventi registrati, sia dalla loro registrazione.

Abbiamo poi la linea della grafica compu-

terizzata, che, come abbiamo visto, ha ormai una storia lunga. Nel caso concettualmente più semplice, mediante appositi programmi di grafica, si può usare lo schermo del computer come una tela, e il mouse come un pennello, per produrre immagini bidimensionali statiche. In casi più avanzati si possono scrivere programmi (ad esempio basati sulla matematica dei frattali) per produrre immagini "autogenerantesi" dinamiche (arte generativa). In casi ancora più avanzati si possono sintetizzare immagini, anche dinamiche, di diverso tipo e combinarle tra loro. I prodotti più avanzati in questo campo sono quelli prodotti dalle industrie culturali e in particolare dal cinema. dalla televisione e dall'industria dei concerti (effetti speciali, sigle, spot, scenografie virtuali ecc.). Ma anche gli artisti, nel loro piccolo, lavorano su queste linee.

Se superiamo il semplice rapporto occhio-schermo, entriamo nel campo delle installazioni: sistemi più o meno complessi di elementi, tra cui generatori di immagini e di suoni, in gran parte controllati da computer. Gli elementi dei sistemi possono essere collocati anche a grande distanza tra loro e collegati telematicamente. Spesso le installazioni hanno carattere interattivo, e possono coinvolgere diversi apparati sensomotori del soggetto e produrre sensazioni anche tattili e presto olfattive. Si passa così al livello della simulazione e della realtà virtuale. Queste tecnologie sono state sviluppate in primo luogo per le esigenze della ricerca industriale, specie militare (simulatori di volo) e utilizzate poi anche dall'industria dei divertimenti (videogame, installazioni da baraccone) e quella culturale (musei virtuali, di cui s'è detto; attrazioni da esposizioni). Inevitabilmente hanno poi attirato anche l'attenzione degli artisti.

Non ha senso, in questa sede, esporre in modo più analitico questa realtà, né è possibile fornire adeguate immagini. Prima di illustrare un piccolo campionario di alcune applicazioni dell'informatica — tratte in gran parte dalla Rete — al mondo dell'arte, basti ribadire che tutto questo mondo è in continuo, spasmodico sviluppo, e che, mentre abbondano gli utopismi fantascientifici sulle sue meravigliose potenzialità, le realtà sono ancora ben più modeste. E mentre sembrano in maggioranza travolgente gli entusiasti, non è ancora del tutto estinta la razza che trent'anni or sono Umberto Eco ha definito degli "apocalittici": cioè di chi vede in queste tecnologie gravi pericoli per l'integrità delle culture e delle menti umane, almeno quali ci sono state consegnate da cinquemila anni di storia e da un milione di anni di evoluzione naturale.

Raimondo Strassoldo